



ВРАТА БАЛДУРА

НИСХОЖДЕНИЕ В АВЕРНУС

DUNGEONS & DRAGONS

Дьявольские опасности поджидают вас в этом приключении
для всемирно известной ролевой игры

ВРАТА БАЛДУРА НИСХОЖДЕНИЕ В АВЕРНУС



СОЗДАТЕЛИ

Создатели сюжета: Адам Ли (руководитель), Джеймс Интроказо, Ари Левитч, Майк Мирлз, Лиза Пенроуз, Кристофер Перкинс, Бен Петризор, Мэтт Сернетт, Кейт Велч, Ричард Виттерс, Шон Вуд

Консультанты по сюжету: Джо Манганьелло, Джим Заб

Авторы текста: Билл Бенхэм, М. Т. Блэк, Дэн Диллон, Джастин Дони, Джеймс Дж. Хэк, Джеймс Интроказо, Адам Ли, Крис Линдси, Лиана Мерсиэль, Шон Мервин, Лиза Пенроуз, Кристофер Перкинс, Ф. Уэсли Шнайдер, Эмбер Скотт, Джеймс Саттер

Разработчики: Джереми Кроуфорд, Дэн Диллон, Бен Петризор, Кейт Велч

Редакторы: Мишель Картер, Скотт Фицджеральд Грей, Ханна Роуз, Ф. Уэсли Шнайдер

Управляющий редактор: Кристофер Перкинс

Арт-директор: Кейт Ирвин

Дизайнеры: Эми Танджи, Триш Йочум

Концептуальный арт-директор: Ричард Виттерс

Креативный арт-директор: Шона Нарсисо

Иллюстрация на обложке: Тайлер Джейкобсон

Внутренние иллюстрации: Виктор Адам Мингес, Эвен Амундсен, Алексей Апарин, Марк Бэм, Майкл Беруби, Золтан Борос, Алекс Брикко, Кристофер Бёрдетт, Сэм Бёрли, Уэсли Берт, Клинт Кири, Сидхарт Чатурведи, Дааркен, Ольга Дребас, Стив Эллис, Нилс Хамм, Лиша Ханниган, Ральф Хорсли, Лейк Хурвиц, Тайлер Джейкобсон, Сэм Кайсер, Джулиан Кок, Дэниел Ландерман, Larian Studios, Титус Люнтер, Бринн Метени, Скотт Мёрфи, Клаудио Позас, Винсент Просе, Крис Реллис, Майк Шлей, Илья Шкипин, Дэвид Слядек, Зак Стелла, Мэтт Стюарт, Кори Трего-Эрднер, Бет Тротт, Unit Image, Ричард Виттерс, Шон Вуд, Бен Вуттен

Концептуальные иллюстрации: Алекс Брикко, Дааркен, Макс Данбар, Титус Люнтер, Винсент Просе, Ричард Виттерс, Шон Вуд

Разработка шрифта: Дэниел Рив

Внутренние карты: Дайсон Логос, Майк Шлей

Карта на постере: Джаред Блендо

Продюсеры: Дэн Товар, Билл Бенхэм

Производство: Синда Коллоуэй

Обработка изображений: Свен Болен, Кармен Чонг, Кевин Йи

Арт-администратор: Дэвид Гершман

Специалист предпечатной подготовки: Джефферсон Данлэп

Глобальная стратегия франшизы и бренда: Нейтан Стюарт

Директор по лицензированию и публикации: Лиз Шух

Менеджер по лицензированию: Хилари Росс

Маркетинг и связи с общественностью: Барт Кэрролл, Пелэм Грин, Грег Тито, Анна Во

Бренд-менеджер: Шелли Маццанобле

Координатор тестирования: Билл Бенхэм

Эти книги D&D послужили основой и источниками вдохновения:

Эд Гринвуд, Мэтт Сернетт, Александр Винтер и Стив Винтер.

Murder in Baldur's Gate. 2013.

Эд Гринвуд и другие. *Lords of Darkness.* 1988.

Стив Кенсон и другие. *Sword Coast Adventurer's Guide.* 2015.

Майк Мирлз, Джереми Кроуфорд и другие. *Mordenkainen's Tome of Foes.* 2018.

Майк Мирлз, Джереми Кроуфорд и другие. *Volo's Guide to Monsters.* 2016.

Кристофер Перкинс, Уилл Дойл и Стив Винтер.

Tomb of Annihilation. 2017.

План виллы Вантампуров основан на проекте Дина Тёрнера.

GALE FORCE NINE

Руководитель проекта: Мэтью Воган

Разработчики: Крис Форгем, Эмили Харвуд

Директор по выпуску: Джон-Пол Брисиготти



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Перевод: Александр Гагинский

Редактура: Владимир Сергеев

Верстка: Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



B81 Настольная ролевая игра Dungeons & Dragons. Врата

Балдура: Нисхождение в Авернус / пер. с англ. А. Гагинского. — М.: Мир Хобби, 2021. — 256 с.: ил.

В этом приключении Dungeons & Dragons для персонажей 1–13-го уровней вам предстоит раскрыть тёмный заговор в туманных Вратах Балдура и не только уцелеть после встречи с неописуемым злом Девяти Преисподних, но и вернуть оттуда пропавший город.

ISBN 978-5-907170-50-6

Артикул 73622-R

УДК 794

ББК 77.056

Серия «Настольная книга». Подписано в печать 14.05.2021.

Печать офсетная. Формат 60х90/8. Объём 32 усл. п. л. Тираж: 1 500.

Заказ № ВЗК-03690-21. Отпечатано в АО «Первая Образцовая типография», филиал «Дом печати — ВЯТКА», 610033 г. Киров, ул. Московская, д. 122. Знак информационной продукции (Федеральный закон №436-ФЗ от 29.12.2010): 18+.

НА ОБЛОЖКЕ

Символ Баала заполняет небеса над Авернусом, а внизу течёт река Стикс. Художник Тайлер Джейкобсон изобразил, как эрцгерцогиня Заризэль тянется к мечу, напоминающему о её ангельском прошлом, а её злой приспешник Харуман следует за ней навстречу падению.

Предупреждение: это приключение — художественный вымысел, созданный, чтобы обеспечить вам и вашим друзьям много часов фантастического развлечения. Хотя дьяволы и Девять Преисподних играют важную роль в сюжете, то зло, что они олицетворяют, следует крушить и побеждать. Wizards of the Coast официально одобряет надирание задницы злу. Да падёт тьма и да воцарится свет! Мы также категорически не рекомендуем проигрывать это приключение задом наперёд, иначе вам явится Асмодей в облаке дыма и заставит спорить о политике, что типично для архидьяволов.



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, амнепсанд в форме дракона, Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, Monster Manual, прочие названия продуктов Wizards of the Coast и их логотипы — торговые марки Wizards of the Coast LLC в США и других странах. Персонажи Аркон Жестокий, Торогар Стальной Кулак, тортл Крулл и их образы — собственность Джо Манганьелло и используются с разрешения автора. Все остальные персонажи и их образы — собственность Wizards of the Coast. Этот материал защищён законами США об авторском праве. Любое копирование или неавторизованное использование текста или изображений из этого издания без прямого письменного разрешения Wizards of the Coast запрещено.

Printed in Russia © 2021 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.

СОДЕРЖАНИЕ

Глоссарий имён и названий	4	Башня Аркона	110	Прил. Г. Существа	228
Об этом приключении	5	Памятник Тиамат	112	Амницу	228
Кратко о приключении	5	Кузня Бела	113	Бафомет	229
Предыстория приключения	7	Сибриэкс	116	Белый абишай	230
Отыгрыш дьяволов	8	Обломки летучей крепости	118	Булезау	230
Жизнь в Девяти Преисподних	9	Прочие места	122	Зариэль	231
Глава 1. Повесть о двух городах	10	Бродячий Базар	123	Йеногу	232
Падение Эльтуреля	10	Летучая крепость Зариэли	127	Красный колпак	233
Зло во Вратах Балдура	11	Разбитые цепи	129	Крокек'тоик	234
Проведение этой главы	11	Стигийские дозорные башни	129	Культисты Мёртвой Троицы	235
Ворота Василиска	12	Стигийские доки	131	Меррегон	239
Таверна «Эльфийская песнь»	16	Блуждающая сцена:		Мясной голем из бестий	240
Подземелье Мёртвой Троицы	20	Весельчак-осквернитель	133	Напперибо	240
«Низкий фонарь»	28	Глава 4. Меч Зариэли	134	Нарзугон	241
Вилла Вантампуров	32	Приближение к цитадели	134	Оллифант	242
Подземелье виллы	37	Струп	134	Оса Преисподней	242
Последние сцены во Вратах Балдура	42	Вход в цитадель	139	Трессим	243
Дорога до Кэндлкипа	43	Идилльглен	140	Прил. Д. Меню	
Кэндлkip	45	Обретение меча	145	«Адского вознесения»	244
Путь на Авернус	50	Глава 5. Бегство с Авернуса	146	Прил. Е. Сюжетный концепт-арт	246
Глава 2. Падший Эльтурель	52	Кто должен править Авернусом?	146	Прил. Ж. Дьявольский алфавит	256
Проведение этой главы	52	Спасётся ли Эльтурель?	150	Карты	
Прибытие в Эльтурель	52	Финал в Эльтуреле	154	1.1. Врата Балдура	13
Высокий Зал	58	Путеводитель по Вратам Балдура	158	1.2. Таверна «Эльфийская песнь»	17
Великое кладбище	64	История Врат Балдура	158	1.3. Подземелье Мёртвой Троицы	21
Побег из-под осады	71	Врата Балдура сегодня	159	1.4. «Низкий фонарь»	29
Глава 3. Авернус	74	Правительство	161	1.5. Вилла Вантампуров	33
Проведение этой главы	74	Горожане	164	1.6. Подземелье виллы	37
Что такое Авернус?	74	Экономика и торговля	165	2.1. Эльтурель	56
Особенности Авернуса	76	Религия	166	2.2. Собор Высокого Зала	61
Использование карты на постере	79	Опасности Врат Балдура	170	2.3. Собор Высокого Зала, хоры	62
Форт Костяшек	80	Достопримечательности	174	2.4. Катакомбы под Высоким Залом	63
Раггадрагга атакует!	87	Верхний Город	175	2.5. Церковь Великого кладбища	67
Главари банд пустошей Авернуса	90	Нижний Город	184	2.6. Великое кладбище,	
Поход за мечом	92	Внешний Город	194	уровень костницы	69
Холм Харумана	92	За пределами Врат Балдура	201	3.1. Авернус	79
Гнездо ос Преисподней	94	Происхождения персонажей		3.2. Гнездо ос Преисподней	95
Путь Демонов	96	из Врат Балдура	202	3.3. Гробница Всадников	
Плодящиеся деревья	96	Тёмные тайны	208	Преисподней	101
Башня Урма	97	Прил. А. Сделки с дьяволами	212	3.4. Костяная Чашоба	108
Обелиск	98	Дьявольские контракты	214	3.5. Кузня Бела	114
Зеркало Мефистара	99	Чары архидьяволов	215	3.6. Обломки летучей крепости	120
Яма Шуммрата	100	Прил. Б. Дьявольские		3.7. Стигийская дозорная башня	130
Гробница Всадников		боевые машины	216	4.1. Струп, вид сбоку	137
Преисподней	101	Блоки параметров	216	4.2. Идилльглен	141
Арки Уллоха	103	Правила	216	Побережье Мечей	160
Утроба Кощица	104	Дьявольские варианты	221	Врата Балдура	172
Путь Дьяволов	106	Погони на Авернуса	222	Карта Эльтуреля	
Демоножарка	106	Прил. В. Магические предметы	223	для игроков	На постере
Костяная Чашоба	107			Карта Авернуса	
Могила Ульдрака	109			для игроков	На постере

СПАСИБО НАШИМ ИГРОКАМ-ТЕСТИРОВЩИКАМ

Триша Арозквета, Кори Беннетт, Хрис Беннетт, Коди Боуэн, Жан-Люк Карон, Тревор Клэр, Дрейк Дельгадо, Микайла «Irish» Эбель, Кристиан «Shiny» Эккерт, Зак «Static» Эккерт, Эндрю Эванс, Нейтан Фишер, Джесс Фольц, Томас Фрид, Дэвид Хенсон, Бренна Холкинс, Джерри Холкинс, Денни Хьюн, Джошуа Кипер, Шейн Ли, Джонатан Кристофер Марквисс, Зак Мерритт, Эммануэль Джон Митсиникос, Блейк Моррисон, Дэвид Парк, Ненси Рексфорд, Леонардо Ривера, Люк Сарджент, Брендон Смит, Роб Шпильденнер, Ребекка Стейн, Невин Ворфельд, Эндрю Уайт

ГЛОССАРИЙ ИМЁН И НАЗВАНИЙ

В этой таблице дано произношение и оригинальное написание необычных имён и названий, встречающихся в приключении.

Перевод	Оригинал	Описание
Абишай	Abishai	Дьявол, служащий Тиамат и не входящий в иерархию Преисподней
Амни́цу	Amnizu	Высший дьявол, сторожащий врата в Девять Преисподних
А́мрик Ва́нтампур	Amrik Vanthampur	Второй сын герцогини Таламры Вантампур из Врат Балдура
А́ркон Же́стокий	Arkhan the Cruel	Злой драконорожденный, рыцарь Тиамат
Асмо́дей	Asmodeus	Архидьявол, божество, Владыка Девяти Преисподних
Баал	Bhaal	Смертный бог убийств, один из Мёртвой Троицы
Бала́ристал	Balarystul	Древняя медная драконица, тайно работающая на Бродячем Базаре
Бафо́мет	Baphomet	Демонический владыка, покровитель минотавров
Бе́зельстин	Bazelsteen	Рогатый дьявол, заведующий починкой летучих крепостей в Стигийских доках
Бе́ли́нн Стéлмейн	Belynn Stelmane	Герцогиня из Совета Четырёх, правящего Вратами Балдура
Бу́лезау	Bulezau	Рогатый демон с гниющей плотью
Габу́ри д'Вéйлан	Gabourey D'Vaelan	Кухарка на вилле Вантампуров во Вратах Балдура
Га́ргот	Gargauth	Исчадие ада, заточённое в <i>Щите Скрытого Владыки</i>
Дже́сса Брайтста́р	Jhessa Brightstar	Священница Латандера в Идиллглене
Ди́ллард Порти́р	Dillard Portyr	Герцог из Совета Четырёх, правящего Вратами Балдура
За́риэль	Zariel	Архидьяволица, владычица Авернуса, первого круга Девяти Преисподних
Йе́ногу	Yeenoghu	Демонический владыка, покровитель гноллов
Кéйджил Ору́нмар	Kaejil Oronmar	Сборщик налогов, заточённый на вилле Вантампуров
Клим Джа́ссо	Klim Jhasso	Член патриарской (благородной) семьи Джассо из Врат Балдура
Ко́щище	Kostchtchie	Демонический владыка, покровитель части морозных великанов
Кро́кек'тоик	Crokek'toeck	Исполинский демон, который возит других демонов внутри себя
Ларе́йлра Та́ндрет	Laraelra Thundreth	Хозяйка «Низкого фонаря», таверны во Вратах Балдура
Ли́ара Порти́р	Liaira Portyr	Командор Пламенного Кулака, отозванная во Врата Балдура
Лу́лу	Lulu	Оллифант, страдающая потерей памяти
Ма́талоток	Matalotok	Магический молот, отнятый у Кощище Зариэлю
Ми́ркул	Myrkul	Смертный бог смерти и некромантии, один из Мёртвой Троицы
Морденка́йнен	Mordenkainen	Знаменитый архимаг, живущий в Башне Урма на Авернусе
Мо́ртлок Ва́нтампур	Mortlock Vanthampur	Третий сын герцогини Таламры Вантампур из Врат Балдура
На́ппери́бо	Nupperibo	Ничтожный дьявол, распространённый в Девяти Преисподних
Нари́анжела	Nariangela	Эриния, вахтенный офицер летучей крепости Зариэли
Ола́нтиус	Olanthius	Падший паладин из Эльтуреля, ныне рыцарь смерти на службе Зариэли
Ре́я Ме́нтелморн	Reya Mantlemorn	Всадница Преисподней, поклявшаяся защищать Эльтурель
Сати́ир Тио́н-Хью́н	Satiir Thione-Hhune	Член патриарской (благородной) семьи Хьюн из Врат Балдура
Си́бриэкс	Sibriex	Демон, похожий на раздутый мешок гноющей плоти
Сильви́ра Сави́кас	Sylvira Savikas	Тифлинг-архимаг, знаток Девяти Преисподних
Тала́мра Ва́нтампур	Thalamra Vanthampur	Герцогиня из Совета Четырёх, правящего Вратами Балдура
Те́йвиус Криг	Thavius Kreeg	Бывший жрец Торма и высший наблюдатель Эльтуреля
Те́рствелл Ва́нтампур	Thurstwell Vanthampur	Старший сын герцогини Таламры Вантампур из Врат Балдура
Тиамат	Tiamat	Пятиглавая королева злых драконов, заточённая в Девяти Преисподних
Тра́ксигор	Traxigor	Архимаг, превратившийся в выдру
Тра́нтолокс	Trantolox	Нальфешни, которого можно встретить у Кровавой Цитадели
У́льдер Ре́йвенга́рд	Ulder Ravengard	Верховный герцог Врат Балдура, начальник Пламенного Кулака
Фа́ластер Фи́ск	Falaster Fisk	Полезный шпион, заточённый в подземелье под виллой Вантампуров
Фéррия Джинкс	Pherria Jynks	Послушница Торма в Высоком Зале Эльтуреля
Фет'А́ла	Fhet'Ahla	Амницу, глава конторы «Отсюда до Авернуса» на Бродячем Базаре
Ха́руман	Haruman	Падший паладин Эльтуреля, ныне дьявол-нарзугон на службе Зариэли
Шо́ли́н Зо́ра́з	Shaleen Zoraz	Руководительница ремонтников, заточённая на вилле Вантампуров
Яэ́ль	Yael	Погибшая защитница Эльтуреля, ныне привидение в Девяти Преисподних

ОБ ЭТОМ ПРИКЛЮЧЕНИИ



АННОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ DUNGEONS & DRAGONS рассчитано на группу из четырёх-шести персонажей 1-го уровня. Действие начинается в городе Врата Балдура, а кончается на Авернусе, первом круге Девяти Преисподних. К концу приключения герои должны достичь 13-го уровня или выше. Чтобы провести это приключение, вам понадобятся *Player's Handbook* («Книга игрока»), *Dungeon*

Master's Guide («Руководство мастера подземелий») и *Monster Manual* («Энциклопедия чудовищ») пятой редакции.

Первую игровую встречу посвятите тому, чтобы помочь вашим игрокам создать персонажей 1-го уровня. В ходе этого процесса персонажи смогут выбрать тёмную тайну своей группы (см. стр. 208).

КРАТКО О ПРИКЛЮЧЕНИИ

Священный город Эльтурель исчез из Забытых Королевств и низвергся в Авернус, первый круг Девяти Преисподних. Это произошло из-за сделки между архидьяволицей Зариэлью, правящей Авернусом, и подлым высшим наблюдателем Эльтуреля Тейвиусом Кригом. Зариэль захватывает города и использует их жителей как пушечное мясо в бесконечной Войне Крови между демонами и дьяволами. Следующий город на очереди у Зариэли — сосед Эльтуреля, Врата Балдура. Персонажи станут теми героями, которые спустятся на Авернус, спасут Эльтурель от разрушения и уберегут Врата Балдура от такой же участи.

БЕДА ВО ВРАТАХ БАЛДУРА

Глава 1 начинается в городе-государстве Врата Балдура, который персонажи не могут покинуть — городские ворота закрыты, чтобы не впускать сотни беженцев из соседнего Эльтургарда. Однако ворота не могут удержать новости, что столица Эльтургарда пала, а верховный герцог Врат Балдура Ульдер Рейвенгард, отправившийся с дипломатическим визитом в Эльтурель, исчез. Совпадение этого события с катастрофой в Эльтуреле посеяло среди балдурцев страхи: не ждёт ли Врата Балдура участь Эльтуреля?

Наших героев вербует Пламенный Кулак — армия наёмников, охраняющая Врата Балдура. Без руководства верховного герцога Ульдера Рейвенгарда Пламенный Кулак превратился в сборище головорезов в мундирах. Задача персонажей — помочь восстановить порядок, вычислив и уничтожив последователей Бейна, Баала и Миркула — злых богов, прозванных Мёртвой Троицей. Их подлые священники, ассасины и некроманты убивают горожан без разбора, а Пламенный Кулак дезорганизован и поглощён междоусобицей, так что не может их выследить и найти их логово. По ходу расследования персонажи узнают, что культистов Мёртвой Троицы тайно финансирует Таламра Вантампура, одна из трёх оставшихся герцогов и герцогинь, правящих городом. Она использует деньги из сокровищницы Тиамат, злой королевы драконов, заточённой в Девяти Преисподних.

Убрав с дороги герцога Ульдера Рейвенгарда, Таламра платит Мёртвой Троице, чтобы подорвать веру в Пламенный Кулак и отрезать обезглавленную организацию от любого финансирования. Таламра, фанатичная почитательница Зариэли, заключила с ней сделку, собираясь занять пост верховной герцогини после роспуска Пламенного Кулака и обеспечить нисхождение города в Авернус. Для этой последней цели Таламре требуется артефакт *Щит Скрытого Владыки*, в котором заточено исчадие ада по имени Гаргот. До сих пор щит был замурован в гробнице под городом, но недавно сыновья Таламры выкрали его и перенесли в подземелье под своей виллой. Щит настолько пропитан злом, что само его присутствие во Вратах Балдура в последние десятилетия подтолкнуло город к моральному упадку.

Чтобы не дать Вратам Балдура пасть в лапы Зариэли, персонажам нужно унести щит подальше от города. Рая Ментелморн, юная воительница из Эльтуреля, подозревает, что Вантампуры прячут у себя в поместье Тейвиуса Крига, и предлагает помощь. Взяв штурмом виллу герцогини Вантампура, персонажи обнаружат Тейвиуса в подземелье. Тейвиус помогает Таламре Вантампура использовать *Щит Скрытого Владыки*, чтобы привести Врата Балдура к гибели. Ранее он таким же образом с помощью Спутника (см. стр. 7) погубил Эльтурель. Если персонажи убьют Тейвиуса, его дух отправится в Девять Преисподних и обретёт там форму дьявола-амниции на Авернусе (см. стр. 129).

ВИЗИТ В КЭНДЛКИП

В ходе борьбы с Тейвиусом Кригом и семейством Вантампура персонажи наверняка заполучат *Щит Скрытого Владыки*, а также дьявольскую коробку с секретом, которую не смогут открыть. Они также могут освободить шпиона, заточённого в подземелье герцогини Вантампура. Он работает на тифлинга Сильвиру Савикас, которая отлично знает Девять Преисподних. Сильвира обосновалась в библиотеке Кэндлкипа и старается помешать дьяволопоклонникам, занимающим важные посты в Западных Землях. Она много лет следит за кознями дьяволов во Вратах Балдура, Эльтуреле и их окрестностях. Её лазутчики искали коробку с секретом — в ней, по слухам, хранится копия дьявольского контракта, который Тейвиус подписал, обрекая Эльтурель на гибель.

Если персонажи решат и дальше помогать Вратам Балдура, им надо отправиться в Девять Преисподних и спасти Ульдера Рейвенгарда из руин Эльтуреля. Персонажам посоветуют найти Сильвиру Савикас в Кэндлките. Сильвира знает, как открыть коробку Тейвиуса. Она также может организовать персонажам нисхождение в Авернус и дать им карту (которая, впрочем, недостоверна). Сильвира посоветует персонажам оставить *Щит Скрытого Владыки* ей на хранение. Однако им может быть выгодно взять щит с собой — ведь Гаргот способен провести их через Девять Преисподних, как никто другой. Со щитом или без щита, персонажи покидают Кэндлkip и отправляются к другу Сильвиры Траксигору — волшебнику, способному с помощью заклинания *плана́рный переход* отправить их в Эльтурель. В башне этого волшебника они встретят оллифанта (см. стр. 242) по имени Лулу.

ГЛАВА 1. ПОВЕСТЬ О ДВУХ ГОРОДАХ

Для персонажей 1–4-го уровней

Персонажи, насильно завербованные в Пламенный Кулак, ищут и истребляют культистов Мёртвой Троицы, угрожающих Вратам Балдура. Когда они узнают про козни семейства Вантампура, у них появится шанс столкнуться с Тейвиусом Кригом, виновником падения Эльтуреля. Затем они отправятся в Кэндлклип, чтобы открыть таинственную коробку с секретом и найти безопасный путь в Девять Преисподних.

ГЛАВА 2. ПАДШИЙ ЭЛЬТУРЕЛЬ

Для персонажей 5–6-го уровней

Подружившись с оллифантом Лулу, персонажи помогают выжившим обитателям Эльтуреля, который удерживают цепи над рекой Стикс на первом круге Девяти Преисподних, и ищут Ульдера Рейвенгарда, верховного герцога Врат Балдура.

ГЛАВА 3. АВЕРНУС

Для персонажей 7–10-го уровней

Персонажи странствуют по пустошам Авернуса в поисках союзников, сталкиваются с главарями банд и бестиями и ищут способ уничтожить Спутник или разбить цепи Эльтуреля.

ГЛАВА 4. МЕЧ ЗАРИЭЛИ

Для персонажей 11–12-го уровней

Меч Зариэли может стать ключом к спасению Эльтуреля. Но чтобы добыть его, персонажам надо найти Кровавую Цитадель — осколок небес, запертый в Преисподней. Освободив воспоминания Лулу и получив меч, персонажи должны решить, кто достоин владеть таким могучим оружием добра.

ГЛАВА 5. БЕГСТВО С АВЕРНУСА

Для персонажей 13-го уровня и выше

Персонажи используют захваченные сокровища и заключённые ими сделки, чтобы вытащить себя и Эльтурель с Авернуса. Воспользуются ли они Мечом Зариэли или заключат дьявольскую сделку, чтобы освободить планетара, заточённого в Спутнике? Прималят ли демона, чтобы тот разбил цепи Эльтуреля? Или договорятся с самой архидьяволицей Зариэлью?

В ДЕВЯТЬ ПРЕИСПОДНИХ!

Глава 2 начинается с прибытия персонажей в Эльтурель, прикованный исполинскими цепями под проклятым светом Спутника. Если персонажи ничего не сделают, город затянут в реку Стикс и навечно привяжут к Девяти Преисподним. Лулу изо всех сил пытается служить проводником группы на Авернусе, но воспоминания оллифанта обрывочны. Впрочем, становится ясно, что у Лулу есть некая связь с Зариэлью ещё с тех пор, как архидьяволица была ангелом.

Обшарив Эльтурель в поисках выживших и сразившись с отродьями Авернуса, герои встретят отважного Ульдера Рейвенгарда, который оказался в непривычном положении — защищает город, с которым привык соперничать. Доблестный Рейвенгард попросит персонажей сделать всё возможное, чтобы освободить Эльтурель и вернуть то, что от него осталось, на Фейрун. Для этого им придётся обойти весь Авернус и найти способ уничтожить Спутник или разбить исполинские цепи, удерживающие город, как описано в главе 3.

Авернус давно служит полем боя в бесконечной Войне Крови. Помимо сражающихся демонов и дьяволов, по пустошам Авернуса рыщут банды в поисках сокровищ, припасов и топлива для своих боевых машин. Персонажи могут заключить с кем-то из них альянс, но тем самым рискуют оттолкнуть других. Заполучив боевую машину, персонажи смогут быстро перемещаться по Авернусу — обители измученных душ, поджигателей войны и дьяволов, жаждущих искутить новых героев сделками, которые погубят их души.

Чем дольше Лулу пробудет с персонажами, тем больше к ней вернётся давно забытых воспоминаний о Мече Зариэли — ангельском оружии, силы которого хватит, чтобы разрушить Спутник. После падения Зариэли меч хранился в Кровавой Цитадели — убежище небожителей на Авернусе. Поиски меча служат основой сюжета главы 4 и ведут к откровению, что Зариэль способна вернуться к свету.

Впрочем, персонажи могут добиться успеха, даже если не получат Меч Зариэли и не помогут архидьяволице обрести искупление. Гаргот охотно на это укажет, если персонажи с ним посоветуются. Есть и другие способы освободить Эльтурель, но персонажам придётся заключать сделки с самыми зловными обитателями Авернуса. Герои могут поторговаться с опальным архидьяволом Белом, который жаждет занять место Зариэли и вернуть себе титул владыки Авернуса. Они могут разбудить гнев ужасающего демона Крокек'тоика и обманом заставить его перекусить цепи Эльтуреля. Они могут договориться со злым драконорожденным паладином Арконом Жестоким и через него заключить сделку с Тиамат. Вернув ей украденные сокровища, герои могут убедить Тиамат разбить цепи Эльтуреля.

Хотя эти варианты очень интересны, персонажам надо быть осторожнее, ведь сделки с дьяволами, владыки демонов и гнев Тиамат — одни из опаснейших вещей в мультивселенной. К тому же сама Зариэль может разгневаться на персонажей, мешающих её дьявольским козням. Чем кончится приключение — зависит от выбора, который сделают персонажи, от хаоса, который они устроят, и сделок, которые заключат, как описано в главе 5.



ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Давным-давно ангел Зариэль поссорилась с собратьями на Горе Целестии из-за того, что они не вмешались в Войну Крови. Она считала, что долг ангельского воинства — уничтожать зло повсюду, а не просто стоять в сторонке, наблюдая, как демоны и дьяволы истребляют друг друга и при этом опустошают огромные части мультивселенной. Нарушив волю своих владык, Зариэль покинула Гору Целестию и отправилась в Эльтурель, где собрала армию воинов и обучила их, чтобы сражаться в Войне Крови. Она обещала, что, когда они будут готовы, она поведёт их в бой на Авернус.

Зариэль вывела свои войска из Эльтуреля в 1354 году ЛД под восторженные крики горожан. В эпической атаке, оставшейся в истории как Натиск, армия Зариэли ворвалась на Авернус и схватилась с архидьяволом Белом и его легионами. Многие воины Зариэли сражались отважно, но остальных сломили ужасы Девяти Преисподних. Они бросились наутёк обратно через портал и закрыли его за собой. Никому и никогда они не сознались в трусости и предательстве. Всадники Преисподней, как их прозвали, скрывали свой позор до самой могилы.

ПАДЕНИЕ ЗАРИЭЛИ

Зариэль потеряла большую часть армии на Авернусе. В бою ей отрубили кисть руки. Когда её меч пал наземь, Зариэль велела, чтобы Яэль, вернейшая из её генералов, забрала оружие и спрятала, не позволив дьяволам его уничтожить или исказить. Яэль взяла меч и скрылась вместе с верной спутницей Зариэли, оллифантом Лулу.



Два других генерала Зариэли, Олантиус и Харуман, отказались покинуть госпожу. Всех троих схватили и отправили на Нессус, нижний круг Девяти Преисподних. Там Зариэль предстала перед Асмодеем, который принял её с распростёртыми объятьями. Владыка Девяти Преисподних похвалил Зариэль за доблесть в бою и крепость убеждений. К негодованию Бела, он предложил ей власть над Авернусом. Присягнув Асмодею и Девяти Преисподним, Зариэль смогла бы продолжить борьбу и истреблять демонов в Войне Крови, возглавляя легионы дьяволов. Зариэль приняла условия Асмодея, завершив тем самым падение. Харуман последовал за госпожой во тьму по доброй воле и был превращён в дьявола-нарзугона. Олантиус покончил с собой, лишь бы не служить Асмодею, но был возрождён в виде рыцаря смерти и служит под присмотром пламенных очей Зариэли.

СПУТНИК

Зариэль не забыла и не простила изменников, бежавших с поля боя. Она следила за Эльтурелем, выжидая момента, чтобы свершить месть. Этот день настал в 1444 году ЛД, когда на Эльтурель напал лорд-вампир. Священник Торма по имени Тейвиус Криг воззвал о помощи к любой силе, которая помогла бы ему спасти священный город. В этот миг Зариэль явилась в столпе пламени и предложила ему сделку, которую Тейвиус с радостью принял.

В небесах над Эльтурелем возникла сфера под названием Спутник, сиявшая как второе солнце. Её питал заточённый в ней планетар. Спутник озарял Эльтурель и его окрестности священным светом, из-за которого вампиру пришлось скрыться в тени, а его армия нежити погибла. Тейвиус Криг, заявивший, будто создал Спутник

сам, был провозглашён спасителем города и вскоре занял пост высшего наблюдателя. За своё многолетнее правление Криг превратил Эльтурель не просто в священный город, но в священную страну Эльтургард.

ПРЕДАТЕЛЬСТВО ТЕЙВИУСА

Тейвиус знал точное время, когда Спутник перестанет защищать Эльтурель. За несколько недель до рокового часа Тейвиус пригласил верховного герцога Ульдера Рейвенгарда из Врат Балдура посетить Эльтурель, чтобы урегулировать давние разногласия между двумя городами. Под давлением соотечественников Рейвенгард неохотно принял приглашение. Торжественно встретив посольство Рейвенгарда, Тейвиус Криг тайно бежал из Эльтуреля и с безопасного расстояния наблюдал, как Спутник превратился из сияющего солнца в чёрный шар, омываемый сполохами энергии. Спутник вырвал Эльтурель с Материального плана и перенёс на Авернус вместе со всеми обитателями. Немногие горожане успели сбежать, прежде чем Эльтурель исчез. Там, где он прежде стоял, остался лишь кратер.

Под видом беженца Тейвиус Криг одним из первых прибыл во Врата Балдура с вестью об «уничтожении» Эльтуреля. Он проскользнул за стены города при помощи влиятельной подруги, герцогини Вантампура, и укрылся в её особняке.

ОТЫГРЫШ ДЬЯВОЛОВ

Как мастер, вы сами решаете, как отыгрывать дьяволов — остроумными, отчуждёнными, пафосными, коварными, безумными. Но помните главное правило: дьяволы не желают творить добро. Общаясь со смертными, они постоянно ищут способы совратить их или использовать, порой скрывая это за лживыми дружескими улыбками и обманчивым очарованием.

ВАЖНЫЕ ИСТОЧНИКИ

В этом приключении дело происходит в Девяти Преисподних — они описаны в главе 2 *Dungeon Master's Guide* («Руководства мастера подземелий»). Дьяволы, основные обитатели Девяти Преисподних, играют важную роль в сюжете. Прежде чем проводить приключение, советуем как следует ознакомиться с разделом «Дьяволы» в *Monster Manual* («Энциклопедии чудовищ»). Там описаны не только основные виды дьяволов, но также их иерархия, их поведение в соответствии с принципиальным злым мировоззрением, что им нравится, что их злит и почему они боятся умирать на родном плане бытия.

Параметры. В *Monster Manual* («Энциклопедии чудовищ») есть блоки параметров большинства чудовищ и персонажей мастера, встречающихся в этом приключении. Если в приключении вводится новое чудовище или персонаж мастера, вы найдёте блок параметров рядом со сценой, где оно появляется, или в приложении Г. Если название существа выделено **полужирным**, это подсказка, что блок параметров существа есть в *Monster Manual* («Энциклопедии чудовищ»). Если же параметры приведены в другом месте, в тексте приключения будет указано, где именно.

Заклинания и магические предметы. Заклинания и немагическое снаряжение, упомянутые в приключении, описаны в *Player's Handbook* («Книге игрока»). Магические предметы описаны в *Dungeon Master's Guide* («Руководстве мастера подземелий»), если только текст приключения не ссылается на описание предмета в приложении В.

Дьявол, успешно подтолкнувший смертного к греху, заслуживает награду и вправе ожидать, что начальство его заметит и даст ему давно заслуженное повышение. Когда же такой смертный умирает, его душа оказывается заточённой в Девяти Преисподних, обретая форму лемура (если только её не используют ещё для каких-нибудь жутких целей). Дьяволам плевать, что будет с душами их жертв, им хочется лишь получить повышение до дьявола более высокого ранга. Таким образом, за долгие века лемуру может стать исчадием ада.

Но дьяволы не только искушают. Они ещё и сражаются в Войне Крови. Асмодей считает, что служить в легионах Преисподней — великая честь, ибо так дьяволы защищают мультивселенную от разрушения демонами. Это может звучать красиво, но большинство дьяволов участвует в Войне Крови, просто чтобы отличиться и заслужить ранг повыше, и не собирается вечно драться с демонами.

Если дьявол погибает за пределами Девяти Преисподних, он снова обретает тело в Девяти Преисподних, а значит, не погибает по-настоящему. Однако если дьявола убьют в Девяти Преисподних, он погибнет навеки. Неудивительно, что дома дьяволы ведут себя осторожнее, чем за его пределами.

СВОЙСТВА ДЬЯВОЛОВ

Для дьяволов типичны такие свойства:

Обаяние. Дьяволы умеют очаровывать. Как и среди людей, одни справляются лучше, другие хуже. Настоящие мастера наслаждаются обменом любезностями, говорят тщательно выверенными фразами и подмечают приятные детали в окружении или одежде персонажа.

Терпение. Дьяволы редко торопятся заключать сделки и подписывать контракты. Они мастера афер с дальним прицелом. Дьяволы могут заключать со смертными по-настоящему выгодные сделки, чтобы завоевать их доверие и благодарность и обеспечить впоследствии заключение сделок с более серьёзными последствиями.

Вежливость. Дьяволы любят делать вид, что подчиняются тем же правилам и общественным устоям, что и смертные. Дьяволы без труда притворяются и ведут себя таким образом, какой поможет достичь их цели — как правило, контракта на службу или душу. Они давно поняли, что цивилизованными манерами можно добиться большего, чем яростью и насилием.

Коварство. Дьяволы не стареют, так что им незачем спешить с планами по завоеванию или совращению души. Это позволяет строить запутанные планы, которые трудно сразу разгадать. Для низших дьяволов хватит и простого принятия злого дара, но высшие дьяволы обожают впутывать персонажей в ситуации, в которых тем придётся пересмотреть свои ценности.

Беспринципность. Дьяволы злы и бездушны, не ведают ни стыда, ни смущения, ни раскаяния и готовы пойти на величайшие подлости для достижения своих целей.

Страх понижения. Дьявол, который разочарует своего начальника, может быть понижен, после чего сразу превратится в более низшую форму дьявола. Чем выше дьявол в иерархии, тем больше он боится понижения и потери власти. Поэтому дьяволы из кожи вон лезут, чтобы скрыть свои ошибки или свалить их на других.

Жизнь в Девяти Преисподних

Немалая часть приключения разворачивается на первом круге Девяти Преисподних. Это, мягко говоря, не самый типичный мир D&D. Следующие подсказки и хитрости помогут вам сделать пребывание персонажей на Авернусе незабываемым.

ВСЕ НЕСЧАСТНЫ

Девять Преисподних — обитель горя и унижений, где никто не счастлив. Слабых дьяволов эксплуатируют и мучают начальники. Сильные живут в постоянном страхе, что их обойдут с повышением, а то и понизят. Даже когда всё вроде бы идёт как надо, радость недолговечна и лишь усиливает опасения, что дела скоро ухудшатся. Этот неизменный пессимизм делает многих существ бесчувственными и желчными. Они находят извращённое удовольствие в том, чтобы распространять несчастье как чуму.

Вы можете напомнить игрокам, что Девять Преисподних — обитель несчастья и страдания, таким образом:

- В разговорах с персонажами обитатели Девяти Преисподних причитают о несчастьях и винят в своих страданиях других.
- Когда персонаж чего-то добивается, можете каким-то образом подпортить триумф. К примеру, у персонажа порвётся ремень или местное насекомое ужалит его в шею и оставит там рану.
- Если персонаж получает 1 на кости при броске атаки немагическим оружием, можете решить, что оружие сломалось.

ВСЁ УЖАСНО

Авернус коварен: он подпитывает алчность и заставляет гостей платить или торговаться за всё, что нужно для выживания. Большинство обитателей Авернуса несъедобно для смертных, а большинство источников воды отравлено или загрязнено. Из-за редкости пищи и питьевой воды персонажам приходится копить запасы.

Можете напомнить игрокам об ужасах Авернуса таким образом:

- Любая еда и напитки, принесённые персонажами на Авернус или призванные с помощью магии, остаются питательными, но обретают ужасный вкус, если их употребить здесь. Еда на вкус как пепел, вода — как желчь, а вино — как прокисшее молоко.
- Если персонажи хотят вкусной еды, её придётся купить у торговцев с лицензией, таких как ракшаса Махади, владелец ресторана «Адское вознесение» (см. стр. 124). Цена вкусной еды всегда довольно высока.
- Когда персонаж поступает эгоистично, можете вознаграждать эгоизм, дав ему вдохновение (описано в главе 4 *Player's Handbook* [«Книги игрока»]). В отличие от обычного вдохновения, его нельзя передать другому существу.

ПОТЕРЯННЫЙ РАЙ

Прежде чем Война Крови превратила Авернус в выжженную пустошь, он был приманкой, раем бесконечных наслаждений, созданным Асмодеем, чтобы заманивать и искушать смертных. Осколки этого рая всё ещё падают

с небес Авернуса пылающими метеорами, а поверхность его испещрена руинами дворцов и идиллических садов, которые были поразительно прекрасны много лет назад.

Мимолётные напоминания о древнем рае могут являться персонажам таким образом:

- Странствуя по Авернусу, персонажи видят фантастический мираж: грандиозный дворец или сад-оазис. Он исчезает, когда к нему подойдут ближе чем на 100 футов.
- Случайно выбранный персонаж слышит прекрасную музыку или смех, чует аромат цветов или духов или ощущает нежное прикосновение. Ощущение как будто не имеет источника и исчезает через пару мгновений.
- Персонажи находят реликвию, пережившую падение рая, вроде красивой вазы или рухнувшей статуи. Первый персонаж, коснувшийся реликвии, переживает мимолётный миг незамутнённой радости.

МЕСТО МОЖЕТ БЫТЬ ГДЕ УГОДНО

География Девяти Преисподних капризна и изменчива. Один из главных плюсов этой планарной особенности в том, что вам не надо тщательно отслеживать, где места находятся относительно друг друга.

Хотя искажение пространства может пугать гостей плана, вам как мастеру оно даёт такие выгоды:

- Вы можете сами решать, сколько времени у персонажей займёт переход с места на место. К примеру, персонажам придётся пройти 6 миль, чтобы попасть из форта Костяшек на холм Харумана, а обратно с холма Харумана в форт Костяшек — уже 60 миль.
- Если персонажи куда-то спешат, из ниоткуда может появиться бес и за монету души или другой ценный предмет показать им короткий путь, позволяя вдвое сократить расстояние до цели.
- Бродячий Базар (см. стр. 123) может появиться в Девяти Преисподних где угодно в любой момент. Если игроки не знают, куда дальше идти и что делать, или если вы хотите преподнести им сюрприз и развлечь забавной возможностью для отыгрыша, пусть неподалёку появится Бродячий Базар, где бы он до этого ни был в прошлый раз.

ВАШ ЛИЧНЫЙ СТИЛЬ

Есть простые способы проработать приключение и сделать Авернус ещё более жутким местом для вашей группы искателей приключений. Возможно, вам подойдёт один из этих методов, чтобы улучшить впечатления игроков:

- Узнайте, что пугает персонажей. В начале приключения попросите каждого игрока записать три вещи, которых боится их персонаж. Приберегите их, пока группа не достигнет Девяти Преисподних, а затем с их помощью дополните ужасы Авернуса.
- Держите под рукой список изъянов, которые игроки выбрали при первоначальном создании персонажей, чтобы напоминать игрокам об этих изъянах, когда обстоятельства бросают им вызов. К примеру, персонаж с происхождением «народный герой» может иметь изъян: «Мне часто кажется, что меня пытаются обмануть». Пусть игрок борется с этим изъяном во время переговоров с дьяволами и прочими обитателями Авернуса.



ГЛАВА 1. ПОВЕСТЬ О ДВУХ ГОРОДАХ

Врата Балдура были основаны как порт, в котором торговцы встречались с духосветами — народом с Побережья Мечей, зажигавшим огни, чтобы в туман привлекать суда к берегам. Когда же корабли садились на мель, духосветы разграбляли их обломки и доставляли награбленное во Врата Балдура на северном берегу излучины реки Чионтар и продавали добычу. За долгие годы Врата Балдура выросли и превратились в город с крепостной стеной. В наши дни на его туманных улицах льётся кровь тех несчастных, кто пал жертвой жестоких авантюристов, многие из которых величают себя благородными, торговцами, пиратами или ассасинами. Армия наёмников под названием Пламенный Кулак поддерживает порядок в городе, а подчиняются они верховному герцогу Ульдеру Рейвенгарду. Бойцы Пламенного Кулака плевать хотели на правосудие; им нужны лишь власть и монеты. Но, несмотря на жестокую репутацию Кулака, верховного герцога почитают как честного и разумного человека.

Город Эльтурель, столица Эльтургарда, стоит на той же реке Чионтар, выше по течению. Если у Врат Балдура заслуженная репутация змеиного гнезда, то Эльтурель считают светочем веры, порядка и высокой культуры. Два города давно и жестоко соперничают — всё началось с того, что во Вратах Балдура повадились забирать груз и деньги с кораблей, направлявшихся в Эльтурель и обратно, подрывая его морскую торговлю. Хотя конфликты между Вратами Балдура и Эльтурелем никогда не доходили до военных действий, отношения между городами давно испорчены — пожалуй, даже слишком давно.

ПАДЕНИЕ ЭЛЬТУРЕЛЯ

Десятидневку назад верховный герцог Ульдер Рейвенгард покинул Врата Балдура с отрядом солдат Пламенного Кулака. Он отправился с дипломатической миссией в Эльтурель, приняв официальное приглашение от высшего наблюдателя Эльтуреля Тейвиуса Крига. Рейвенгард был не в восторге от этой идеи. Остальным членам Совета Четырёх, правящего Вратами Балдура, пришлось месяцами уговаривать его принять приглашение и посетить Эльтурель, оставив Врата Балдура в их опытных руках. Герцогиня Таламра Вантамपुर была особо убедительна, собрав множество прошений от благородных и вожakov простонародья.

Вскоре после приезда Рейвенгарда в Эльтурель город затянуло в Девять Преисподних и стёрло с карты мира. Учитывая расстояние между городами, неудивительно, что жители Врат Балдура не узнали о гибели Эльтуреля, пока беженцы из Эльтургарда не начали прибывать к ним толпами. Слухи об исчезновении Эльтуреля распространяются словно пожар, и во Вратах Балдура боятся, что им грозит та же судьба. Заодно паника охватила бойцов Пламенного Кулака, который внезапно оказался без сильного лидера.

В отсутствие верховного герцога власть во Вратах Балдура переходит троим оставшимся членам совета — Дилларду Портиру, Белинн Стелмейн и Таламре Вантамपुर. Герцог Портир даже пошёл на то, чтобы отозвать свою племянницу Лиару Портир с поста командора Пламенного Кулака в форте Белуриан в Чалте, надеясь, что именно она сможет сохранить порядок среди наёмников.

Однако её корабль ещё не прибыл. Тем временем беженцы из Эльтургарда продолжают прибывать, рассказывая, что от Эльтургарда не осталось ничего, кроме кратера в земле.

Среди покинувших Эльтургард есть несколько Всадников Преисподней — паладинов, присягнувших защищать Эльтурель. Они избежали гибели вместе с городом лишь потому, что не были там в момент падения. Пламенный Кулак старается арестовывать их на месте, чтобы они не устроили во Вратах Балдура беспорядки. Но Всадники Преисподней так просто не сдаются, что ведёт к насилию и кровопролитию.

ЗЛО ВО ВРАТАХ БАЛДУРА

Без управления Ульдера Рейвенгарда капитаны Пламенного Кулака жестоко навязывают свою власть под предлогом сохранения порядка. Они заперли городские ворота, чтобы не пускать во Врата Балдура «опасных» беженцев, и фактически сделали балдурцев пленниками в собственном городе. Пока Пламенный Кулак занят проблемой беженцев, горожан ловят и убивают на улицах последователи Мёртвой Троицы — злых богов Бейна, Баала и Миркула. Поскольку Пламенный Кулак им больше не помеха, культисты обнаглели и теперь свободно ходят по городу. Их тайно финансирует и поддерживает герцогиня Таламра Вантампур.

Среди первых беженцев, прибывших во Врата Балдура, был не кто иной, как Тейвиус Криг, виновник гибели Эльтуреля. Герцогиня Вантампур спрятала Крига в подземелье под своей виллой, пока Вратам Балдура не придёт время разделить судьбу Эльтуреля. Как и Криг, семейство Вантампур давно в долгу перед Зариэлью, архидьяволицей Авернуса. Используя деньги, украденные приспешниками Зариэли на Авернусе из сокровищницы Тиамат, герцогиня Вантампур наняла культистов Мёртвой Троицы, чтобы те сеяли хаос. Тем временем её сыновья украли *Щит Скрытого Владыки* из гробницы под городом. С помощью этого магического щита герцогиня Вантампур и Тейвиус Криг надеются привести Врата Балдура к гибели так же, как Спутник погубил Эльтурель. В щите заточена сущность могущественного дьявола по имени Гаргот, само присутствие которого во Вратах Балдура пробуждает зло в сердцах горожан.

Чтобы спасти Врата Балдура, искателям приключений надо победить культистов Мёртвой Троицы, отследить, какой злодей их финансирует, забрать *Щит Скрытого Владыки* у герцогини Вантампур и разыскать великого герцога Ульдера Рейвенгарда в Девяти Преисподних.

ПРОВЕДЕНИЕ ЭТОЙ ГЛАВЫ

На диаграмме 1.1 представлены ключевые события этой главы по порядку. Искатели приключений начинают как персонажи 1-го уровня, поднимаются до 2-го, если переживут сцену в таверне «Эльфийская песнь» (стр. 16), и до 3-го, когда захватят подземелье Мёртвой Троицы (стр. 20). Трудности, которые они преодолеют в «Низком фонаре» (стр. 28) и на вилле Вантампуров (стр. 32), достаточно велики, чтобы получить 4-й уровень. Исследовав подземелье виллы (стр. 37) и добыв ценные сведения в Кэндлките (стр. 45), персонажи достигнут 5-го уровня, прежде чем отправляться в Девять Преисподних в главе 2.

ВОРОТА ВАСИЛИСКА

Для персонажей 1-го уровня

Вскоре после прибытия к воротам Василиска персонажей вербует капитан Пламенного Кулака и велит им отыскать и перебить последователей Мёртвой Троицы, устроивших серию убийств.

ТАВЕРНА «ЭЛЬФИЙСКАЯ ПЕСНЬ»

Для персонажей 1-го уровня

Персонажи допрашивают шпионку по имени Тарина. В обмен на их помощь она рассказывает, где скрываются последователи Мёртвой Троицы.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ МЁРТВОЙ ТРОИЦЫ

Для персонажей 2-го уровня

Герои находят в подземелье последователей Мёртвой Троицы и одного из сыновей герцогини Вантампур, а потом внезапно натываются на культистов Тиамат.

«НИЗКИЙ ФОНАРЬ»

Для персонажей 3-го уровня

Персонажи встречаются ещё с одним сыном герцогини Вантампур в портовой таверне «Низкий фонарь». Там же они находят беглую Всадницу Преисподней — Рею Ментелморн.

ВИЛЛА ВАНТАМПУРОВ

Для персонажей 3-го уровня

Получив доказательства, что герцогиня Вантампур — прямая и явная угроза Вратам Балдура, герои берут штурмом её виллу и отнимают дьявольскую коробку с секретом у последнего её сына.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ ВИЛЛЫ

Для персонажей 4-го уровня

В подземельях и канализации под виллой Вантампуров герои встречают Тейвиуса Крига и находят *Щит Скрытого Владыки*.

КЭНДЛКИП

Для персонажей 4-го уровня

Искатели приключений относят дьявольскую коробку с секретом Тейвиуса Крига мудрецу-тифлингу в Кэндлкип. Чтобы спасти Эльтурель, она подсказывает героям, как попасть в Девять Преисподних, даёт карту Авернуса и проводника-оллифанта.

Диаграмма 1.1. Блок-схема главы 1

ВОРОТА ВАСИЛИСКА

Зачитайте или перескажите следующий текст, чтобы начать приключение.

Добро пожаловать во Врата Балдура — печально известное крысиное и змеиное гнездо, раскинувшееся на скалистых берегах над рекой Чионтар. С высоких насестов в Верхнем Городе местные благородные, которых называют патриарами, с плохо скрываемым презрением взирают на простонародье из мрачного Нижнего Города, окружающего туманную гавань. Врата Балдура провоняли кровью, преступлениями — и возможностями. Нетрудно понять, почему пираты и торговцы слетаются на этот запах, как мухи на мертвечину.

Если подняться выше по реке на восток, вы попадёте в Эльтурель — столицу священной страны Эльтургард. По крайней мере, так было всего несколько дней назад. Теперь же поток беженцев из Эльтуреля принёс ужасные вести: город пал. Все думают, что Врата Балдура на очереди, но никто не знает, кто или что погубило Эльтурель.

Патриары платят армии наёмников под названием Пламенный Кулак, чтобы те защищали их интересы во Вратах Балдура, как и сам город. Пламенный Кулак обрёл ещё больше власти после того, как несколько лет назад их харизматичный вожак Ульдер Рейвенгард получил титул верховного герцога. Но теперь Рейвенгард пропал. В его отсутствие Пламенный Кулак запер городские ворота, чтобы пресечь бесконечный поток беженцев. Никого не впускают и не выпускают.

Всё это вы узнали вскоре после того, как вас принудительно завербовали в Пламенный Кулак, чтобы защищать город. Вам приказано поговорить с капитаном Зоджем у ворот Василиска. Они находятся в восточной стене города и названы так в честь многочисленных статуй, стоящих в нишах и на зубцах её бастионов. За запертыми створками ворот Василиска тянется грунтовая дорога, ведущая через трущобы Внешнего Города к мосту под названием Переправа Змия, а оттуда в далёкие края.

Десятки солдат Пламенного Кулака пытаются сдержать толпу разъярённых простолюдинов, желающих покинуть город. Вам предстоит найти капитана Зоджа, имея лишь примерное описание — высокий мужчина с длинными чёрными волосами и кожаной повязкой на глазу. Между солдатами и простолюдинами завязывается драка, и вы, наконец, замечаете одноглазого капитана, который врывается в самую её гущу, раздавая тумаки направо и налево. Обычный день в Городе Крови!

Приток беженцев из Эльтургарда и неясная судьба Ульдера Рейвенгарда заставляют капитана Дармина Зоджа (принципиальный злой человек, **ветеран**) проявить себя, чтобы доказать, что он достоин командовать в Пламенном



Герб Пламенного Кулака

Кулаке, — иначе какой-нибудь соперник обойдёт его в ближайшие дни. Зодж уже в курсе, что Лиару Портир, командора Пламенного Кулака в форте Белуриан в Чалте, отозвал во Врата Балдура её дядя, герцог Диллард Портир. Зодж надеется впечатлить командора Портир своим умением поддержать порядок во Вратах Балдура.

Хотя Зодж далёк от чести и приличий, он заботится о солдатах, которые служат под его началом. Разъярённые толпы бывают опасны, так что Зодж мигом обрушивается на заводил, чтобы гнев толпы поскорее сменился страхом. Во время заварушки, которую видят герои, никого не арестовывают, но нескольких простолюдинов избивают и грабят после столкновения с Зоджем и его солдатами. Скажите игрокам, что их персонажей не удивляет поведение Зоджа в этой ситуации. Капитаны Пламенного Кулака готовы на всё, если нужно поддержать порядок во Вратах Балдура, особенно в Нижнем Городе.

Всем известно, что лучший способ не иметь проблем с солдатами Пламенного Кулака — это подкупить их. Тем, кому хватит денег на взятку от 10 зм и больше (вместо обычной подати в 2 мм за проход), позволят пройти через ворота после недолгих споров.

ВСТРЕЧА С КАПИТАНОМ ЗОДЖЕМ

Капитан Зодж ожидает персонажей. Если они к нему не явятся, он сам со временем их разыщет. У Пламенного Кулака есть стукачи по всему городу, так что спрятаться от Зоджа непросто, если только персонажи не знают того, кто мог бы их укрыть. Зодж постоянно держит при себе шестерых солдат Пламенного Кулака (люди, **ветераны**). Их зовут Иссио, Минаква, Нелестри, Оливер, Солтус и Талкара.



Карта 1.1. Врата Балдура

В промежутках между набиванием морд и получением взятка капитан Зодж старается держаться как прямой и хладнокровный человек, который относится к другим с уважением и того же требует в ответ. Когда персонажи будут готовы его выслушать, зачитайте вслух следующий текст:

«Из-за этих беженцев, — говорит капитан Зодж, — ходят слухи, будто Вратам Балдура грозит то же, что Эльтурелю. А от него якобы осталась только дырка в земле. Наш верховный герцог Ульдер Рейвенгард как раз поехал с визитом в Эльтурель, и тут город уничтожили. Совпадение? Не думаю.

В катастрофе уцелело несколько рыцарей Эльтургарда, так называемых Всадников Преисподней. Они почему-то полагают, что мы виноваты в гибели Эльтуреля. Ох уж эти лицемерные святоши! Мы задерживаем их, когда находим, но у нас из-за этого не хватает рук для другой проблемы. И в этом мне нужна ваша помощь».

Капитан Зодж не примет отказа. Пламенный Кулак имеет право призывать искателей приключений на службу в чрезвычайной ситуации. Он вправе казнить их на месте за отказ от сотрудничества, но ему больше по душе, если они согласятся. Каждому персонажу он даст медную бляху с гербом Пламенного Кулака. Эти бляхи дают персонажам право действовать от имени Зоджа.

Зачитайте следующий текст, когда персонажи готовы выслушать подробности:

«Врата Балдура давно страдают от культивистов Мёртвой Троицы — ну, вы знаете, богов Бейна, Баала и Миркула. Я думал, мы с ними уже покончили, но, похоже, нет. Эти любители ужаса и смерти воспользовались тем, что у нас проблемы, и устроили серию убийств по всему городу. Как мои официальные помощники в этом деле, вы имеете право убивать этих гадов на месте. Разыщите их логово и зачистите его. Убивайте всех, кто встанет у вас на пути, и не волнуйтесь о сопутствующем ущербе.

Если выполните моё задание, я прослежу, чтобы вам заплатили по двести золотых каждому. А ещё вы заслужите мою благодарность, которая стоит куда больше.

В паре кварталов отсюда есть таверна „Эльфийская песнь“. Там сидит шпионка Тарина, собирает слухи для Гильдии. Она мне кое-чем обязана, так что скажите, что работаете на меня. Расспросите её насчёт Мёртвой Троицы. И упаси вас Балдуран с ней ссориться! У Тарины серьёзные дружки».

Когда пройдёт десятидневка без известий о нападениях последователей Мёртвой Троицы, Зодж сдержит слово и добудет награду для персонажей. Перед выплатой он заберёт у них бляхи.



Когда туман рассеивается, Врата Балдура
сверкают на берегах реки Чионтар



ТАВЕРНА

«ЭЛЬФИЙСКАЯ ПЕСНЬ»

Персонажи могут посетить таверну «Эльфийская песнь», как хочет капитан Зодж, а могут отправиться куда угодно ещё. Их цель в таверне — выйти на связь со шпионкой Тариной и выяснить, что она знает о Мёртвой Троице.

У Зоджа есть лазутчики, которые извещают его об успехах персонажей. Если персонажи не посетят таверну «Эльфийская песнь» в первые же сорок восемь часов после приказа, Зодж отправит отряд из шести **ветеранов** Пламенного Кулака и один **огненный череп**, чтобы те отвели персонажей в таверну или убили тех из них, кто откажется, а затем доложили ему. Если персонажи перебьют отряд или сбегут от него, Зодж мобилизует ещё два отряда для охоты на них.

О ТАВЕРНЕ

Таверна отмечена на карте 1.1 (см. стр. 13), а на карте 1.2 изображён её внутренний план.

Время от времени таверну наполняет бестелесный голос эльфийки, поющей печальную песню, отсюда и название заведения. Баллада звучит не так громко, чтобы мешать разговорам, но большинство посетителей умолкает, когда звучит эльфийская песнь, и продолжает разговор по её окончании. Многие завсегдатаи ходят в таверну, именно чтобы послушать песнь. Тот, кто знает

ТАВЕРНЫ ВО ВРАТАХ БАЛДУРА

Никто в здравом уме не бродит по улицам Врат Балдура и не заходит в местные таверны без оружия или вооружённой охраны. Всякий, кто прожил в городе хоть десятидневку, знает это по опыту. На первый взгляд таверны кажутся безопасными, но на деле это одно из опаснейших мест во Вратах Балдура — тут полно выпивки, соблазнительных монет и беспринципного народа. Волотамп Геддарм, величайший хвастун, прославившийся обзорами таверн, описал свои впечатления во Вратах Балдура так: «Оставляя тяжесть в животе, особенно когда в него втыкают кинжал». Когда начинаются драки, посетителям надо постоять за себя самим, и не стоит ожидать сочувствия от Пламенного Кулака. Убийства в тавернах — обычное дело, и обычно всё кончается тем, что жертву вытаскивают наружу и бросают в переулке (где её сперва обчищают бродяги, а потом обглодают крысы) или даже в воду.

Кости Балдура. Это популярная игра в тавернах Врат Балдура. Каждому игроку требуются несколько шестигранных костей. Правила таковы:

- Каждый игрок делает оговорённую ставку.
- Каждый игрок кидает по три кости. Ход передаётся по часовой стрелке, хозяин стола ходит последним.
- В свой ход игрок может выбрать «остановиться» или «докинуть». Если игрок останавливается, ход передаётся следующему. Если игрок докидывает, он берёт дополнительную кость и кидает. Если сумма его бросков превышает 21, игрок «выбит» из игры. Если нет, он может продолжать бросать дополнительные кости, пока не остановится или не будет выбит.
- Когда все сделают свои ходы, тот, кто выбросил больше всего очков (не считая выбитых игроков), выигрывает и забирает все ставки.

эльфийский, понимает, что песня сложена о безымянном возлюбленном, которого поглотила морская пучина. Никто не знает, откуда взялся в таверне дух эльфийки, и невозможно предсказать, когда она запоёт вновь.

Алан Алит, нынешний владелец таверны, — нейтральный полуэльф, **простолюдин** с ночным зрением на расстоянии до 60 футов. Недавно Алану исполнилось семьдесят пять лет, а этим заведением он управляет много десятилетий. Эльфийская кровь от матери-полуэльфийки подарила ему долгую жизнь, и он выглядит лучше, чем чистокровные люди в его возрасте. Другой источник его заработков — давать ссуды тем клиентам, которым доверяет. Он редко даёт в долг искателям приключений, зная, насколько ненадёжны те бывают, но может предложить им бесплатный стаканчик эльверквистского вина, если решит, что так они придержат мечи в ножнах (см. врезку «Таверны во Вратах Балдура»).

ЗАВСЕГДАТАИ ТАВЕРНЫ

Если персонажи придут в таверну «Эльфийская песнь» в поисках Тарины, знакомой капитана Зоджа, они найдут её наверху в зоне Э7, где она играет в карты. Среди десятков других посетителей они заметят пару крыс, шарящих в поисках еды, а также примечательных персонажей, которые не играют роли в сюжете, но вы можете их задействовать при желании:

- Скрольдар Фейн (нейтральный, человек, **простолюдин**), пьяный в стельку корабельщик без бровей.
- Лала Стаут (нейтральная злая, легконогий полурослик, **шпион**), воровка со шрамом на лице, вечно подкидывающая монетку.
- Олорик Витмирт (нейтральный добрый, человек, **простолюдин**), обедневший драматург, который записывает мысли и наблюдения в книжечку.
- Воул Найтли (нейтральный, полуорк, **головорез** с ночным зрением на расстоянии до 60 футов), весёлый крысолов с могучим подбородком и оглушительным хохотом.
- Рахима Саджиресса (принципиальная нейтральная, человек, **послушник** Савраса, бога прорицания и судьбы), болтливая женщина-астролог, обожает азартные игры.
- Виллоу Бурожук (нейтральная добрая, крепкосердечный полурослик, **друид**), высокомерная аптекарша, носит цветастый плащ.

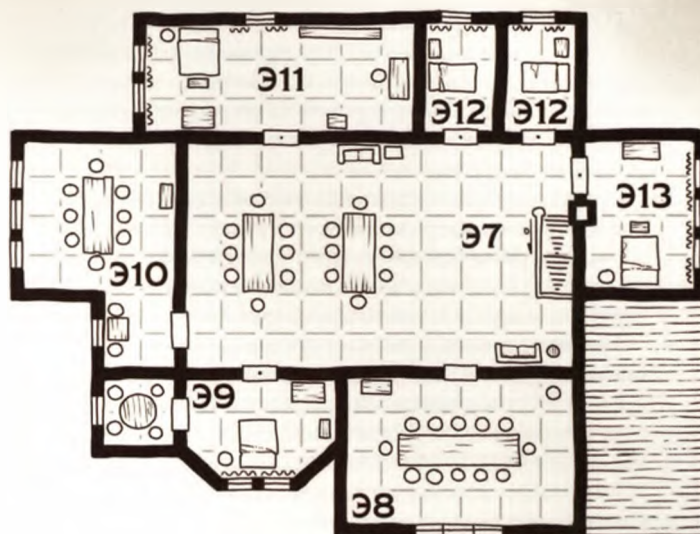
Если персонажам нужна помощь в поисках Тарины, её тут хорошо знают и подскажут, что она на втором этаже (см. «Общение с Тариной», стр. 18).

ЗОНЫ ТАВЕРНЫ

Эти места отмечены на карте 1.2.

Э1. ПИВНАЯ

Алан Алит присматривает за баром, а двое юношей (люди, **простолюдины**) Фальтен и Йимиур принимают заказы, разносят напитки и еду по столикам и перешучиваются с клиентами. По бокам от входа стоят двое вышибал: **живой доспех** по кличке Звук и грубоватая женщина-полуорк Скуна. Обоим поручено защищать коллег по таверне, а не посетителей, так что они не вмешиваются в драку, если в ней не участвует персонал.



Карта 1.2. Таверна «Эльфийская песнь»

Хорошо вооружённые клиенты (в основном **простолюдины** и **головорезы**) толпятся вокруг столов в главном зале и отдельных кабинетах. У камина в восточной стене стоят три мягких кресла под скрипучей деревянной лестницей, ведущей на второй этаж. Как правило, на диванчике у северной стены уже прикорнул какой-нибудь пьянчуга. Возле дивана стоит деревянный морской сундук, где хранятся настольные игры (доски для драконьих шахмат, потёртые колоды для «Ставки Трёх Драконов» и тому подобное).

Э2. КУРИЛЬНАЯ КОМНАТА

Хотя курение в таверне разрешено везде, именно здесь предпочитают собираться члены местного клуба курильщиков — Дымоловы. Большинство членов клуба — местные рыбаки и ловцы крабов.

Э3. ОТДЕЛЬНАЯ ТРАПЕЗНАЯ

Она называется Комнатой Зелёного Дракона из-за головы молодого зелёного дракона, висящей на южной стене.

Э4. НИША-ЧУЛАН

Тут хранятся ящики с фруктами, бочонки с питьевой водой, сиропом и маслом.

Э5. КЛАДОВАЯ

В этом помещении сложены ящики с провизией и специями, а также тряпки для мытья, метлы, сломанные стулья и инструменты для их починки.

Э6. КУХНЯ

На Алана Алита работают три повара (**простолюдины**): шеф-повар — весёлая Ченна Толстокролик (крепкосердечный полурослик), вспыльчивый су-шеф — человек Азар Вальшим и кондитер — слепой человек Клав Мартильмур. Они работают с полудня до полуночи.

Их коронные блюда — рыбные и крабовые пироги, густой сырно-картофельный суп и пудинг, политый сиропом и украшенный солёным миндалём.

Э7. ВЕРХНЯЯ ТРАПЕЗНАЯ

В этой комнате без окон со стропил свисают горящие фонари. Деревянный пол покрывают ковры, приглушающие шум от пьянчуг, которые собрались за двумя широкими столами, едят и играют в «Кости Балдура» (см. врезку «Таверны во Вратах Балдура»).

За столом, ближайшим к лестнице, среди прочих сидит Тарина, персонаж, которого ищут наши герои (см. «Общение с Тариной» на стр. 18).

Э8. ОТДЕЛЬНАЯ ТРАПЕЗНАЯ

Она называется Комнатой Бурого Увальня из-за головы бурого увальня, висящей на восточной стене.

Э9. РОСКОШНЫЙ НОМЕР ДЛЯ ГОСТЕЙ

Эта комната в данный момент пуста, дверь в неё заперта. Помимо ключа, который дают постояльцам, есть ещё главный ключ у Алана, отпирающий все двери. Чтобы взломать замок, нужны инструменты вора и успешная проверка Ловкости со СЛ 10.

Комната богато обставлена, в ней бархатные занавески, картины с изображениями кораблей в рамах, кровать с балдахином, прикроватный столик, морской сундук и платяной шкаф. Дверь на запад ведёт в отдельную трапезную.

Э10. ОТДЕЛЬНАЯ ТРАПЕЗНАЯ

На восточной стене в этой комнате возле комода висит голова ускользающего зверя, потому её и называют Комнатой Ускользающего Зверя.

Э11. БОЛЬШАЯ СПАЛЬНЯ ДЛЯ ГОСТЕЙ

В этой комнате находится неожиданный гость: **жрица сахваджинов** по имени Ошалла. Она одета в плащ из рыболовных сетей и говорит на всеобщем и сахваджинском. Её изгнали из глубин за попытку свергнуть тамошнего короля.

Ошалла держится уединённо, еду ей приносят сюда трижды в день. Дверь в её комнату заперта, ключ она носит на шнурке на шее, есть ещё главный ключ у Алана, отпирающий все двери. Чтобы взломать замок, нужны инструменты вора и успешная проверка Ловкости со СЛ 10.

Помимо кровати, столика и сундука, в комнате есть письменный стол, стул, несколько картин с подводными и прибрежными пейзажами, переносная ванна и книжный шкаф длиной 10 футов и высотой 8 футов, где хранится коллекция безделушек Ошаллы, собранных в океане (раковины, обросшие ракушками черепа и тому подобное). Ошалла не позволяет работникам таверны убирать комнату и менять воду в ванне, так что тут довольно грязно.

Сокровища. Обыскав ящик письменного стола, персонажи обнаружат кошель из акульей кожи с 66 зм и 49 см — из этих денег Ошалла платит за еду и комнату. У южной стены стоит деревянный сундучок, где хранится алтарь Секолы, бога-акулы, которому поклоняются сахваджины. Внутри сундук украшен акулыными зубами, в нём стоит 5-фунтовая коралловая статуэтка Секолы с глазами из красных жемчужин (стоит 250 зм как предмет искусства).

Э12. ПРОСТЫЕ СПАЛЬНИ ДЛЯ ГОСТЕЙ

Двери в эти две комнаты заперты. Помимо ключей, которые дают постояльцам, есть ещё главный ключ у Алана, отпирающий все двери. Чтобы взломать один из замков, нужны инструменты вора и успешная проверка Ловкости со СЛ 10.

В каждой комнате есть удобная кровать, пустой деревянный сундук и занавеска на окне.

Э13. СПАЛЬНЯ АЛАНА

Алан держит при себе главный ключ, отпирающий дверь в его личную спальню. Чтобы взломать замок, нужны инструменты вора и успешная проверка Ловкости со СЛ 15.

В комнате Алана есть кровать с узорной железной решёткой, сундук на ножках, прикроватный столик и платяной шкаф. На полу перед шкафом лежит **ковёр удушения**, который атакует любого, кроме Алана, кто ступит на него или открывает сундук.

Сокровища. Внутри сундук разделён на три равных отделения, где хранятся соответственно 91 зм, 176 см и 288 мм. Из этих денег Алан платит работникам и за содержание таверны.

ОБЩЕНИЕ С ТАРИНОЙ

Тарина (хаотичная злая, человек, **бандит**) довольно легкомысленна. Она постоянно играет в «Кости Балдура» (см. врезку «Таверны во Вратах Балдура», стр. 16) с местным сбродом за столом в зоне Э7. Эти дурачки и не догадываются, что она жульничает.

«Тарина», конечно, не настоящее её имя. Прежде чем осесть во Вратах Балдура, Тарина была пираткой, известной как Ронда Тантербелл (но это тоже не настоящее имя). Послужив капитану Муроско Сессприну на «Невоспитанном эмее» несколько месяцев, она стащила

добычу товарищей по команде и сбежала, прежде чем её хватились. Большую часть добычи Тарина растратила в последние годы, но у неё запасено ещё достаточно, чтобы не остаться голодной. Она в хороших отношениях с Девятипалой, предводительницей местной гильдии воров, которая иногда подкидывает ей работёнку.

Недавно Тарина прослышала, что бывшие товарищи-пираты узнали, что она во Вратах Балдура. Она согласится помочь персонажам, если те останутся в таверне «Эльфийская песнь» и при появлении пиратов прикончат их всех.

УБИВАЕМ ВРЕМЯ В ТАВЕРНЕ

Когда именно бывшие соратники Тарины появятся — решать вам, но дайте персонажам хоть немного свободного времени до их появления (описанного в разделе «С такими друзьями...», стр. 19). Посидев в таверне, персонажи могут услышать, как посетители обсуждают обстановку во Вратах Балдура и слухи из Эльтуреля:

- «Да я последний медяк поставлю на то, что эти якобы беженцы — лазутчики, а их армия готовится штурмовать Врата Балдура!»
- «Пламенный Кулак обезглавили. Капитаны уже грызутся, кто из них теперь главный, раз Ульдер Рейвенгард пропал».
- «Если Рейвенгарда больше нет, кто теперь будет верховным герцогом? Я бы на Таламру Вантампур поставил. Она, по сути, родилась в канализации и выросла злобной, как стая крыс».

ЭЛЬФИЙСКАЯ ПЕСНЬ

В какой-то момент до прибытия бывших пособников Тарины таверну наполнит печальная песнь духа эльфийки, обитающего в ней. Однако на сей раз дух споёт не о пропавшем возлюбленном, а об Эльтуреле. Это всех удивит, особенно Алана Алита, который никогда не слышал, чтобы дух менял песню. Персонажи, понимающие эльфийский язык, смогут перевести текст:

*О, спой мне песнь об Эльтуреле,
О его реках и лесах,
О скалах, озарённых солнцем,
И зеленеющих полях.
То край, где неизменна радость.
То край, что славою покрыт.
Обитель сильных и отважных —
Никто его не покорит.*

*О, спой мне песнь об Эльтуреле,
Когда у врат его беда,
Когда поля его копытом
Сминает дьяволов орда.*

*Скачи, о Всадник Преисподней!
Пусть геройские клинки
Сразят бесовское отродье,
Рассеют адские полки.*

*О, спой мне песнь об Эльтуреле,
И самой долгой из ночей.
Спокойно спи: хранит нас Спутник
До первых солнечных лучей.
Мы связаны великой клятвой —
Лишь смерть порвать заставит с ней,
И будем петь об Эльтуреле
Вовеки, до последних дней.*

Любой персонаж, бывавший в Эльтуреле или успешно прошедший проверку Интеллекта (История) со СЛ 15, поймёт, что упомянутый «Спутник» — это искусственное солнце, висящее над Эльтурелем, защищая город и его окрестности от нежити.

Услышав песню, персонажи могут расспросить Алана о ней, поскольку он понимает и эльфийский, и всеобщий. Однако он так потрясён изменением текста, что запомнит только часть из него. Дух споёт песню ещё раз, но только если его об этом попросит эльф или полуэльф, успешно пройдя проверку Харизмы (Убеждение) со СЛ 10.

Особенно Алану запомнится упоминание Всадников. Персонажи могут вспомнить, что капитан Зодж и прочие жители Врат Балдура называли рыцарей Эльтуреля Всадниками Преисподней. Любой персонаж, бывавший в Эльтуреле или успешно прошедший проверку Интеллекта (История) со СЛ 20, вспомнит, что Всадники Преисподней зовутся так, потому что давным-давно спустились верхом в Девять Преисподних, чтобы сразиться с дьяволами. Большинство из них не вернулось. Возможно, кто-нибудь из завсегдатаев таверны знает об этой истории.

С ТАКИМИ ДРУЗЬЯМИ...

Терпение тех персонажей, кто останется подкармливать пиратов для Тарины, будет вознаграждено. Зачитайте следующий текст, когда придёт время появиться пиратам:

В таверну ввалилось восемь людей-оборванцев. Их вожак — здоровенный мужик с бельмом на правом глазу, он кровожадно ухмыляется и держится с типично пиратским нахальством. Остальные — грубая и невоспитанная банда, которая ведёт себя так, будто им всё здесь принадлежит.

«Мы старую подругу ищем, — говорит одноглазый, пригнувшись. — Мне сказали, её тут знают как Тарину. Любит жульничать в кости».

Капитан Муроско Сессприн был убит полгода назад в результате бунта, и командование судном «Невоспитанный змей» перешло к предавшему его первому помощнику, жуликоватому Лекарду Кадаврусу по кличке Мёртвый Глаз. Мёртвый Глаз — нейтральный злой **бандитский атаман**, прозвище он получил за бельмо на правом глазу. Он ненавидит мыться, а изо рта его пахнет гнилой рыбой. Его сопровождает шайка из семи **бандитов** с таким же злым нравом.

Мёртвый Глаз предложит большую кружку эля тому, кто подскажет, где найти Тарину, и многие завсегдатаи таверны с радостью примут предложение. Персонажи могут помешать пиратам, если пожелают, но Мёртвый Глаз не позволит героям встать на пути его мести. Двое пиратов приглядят за выходом, чтобы Тарина не сбежала, а остальные нападут на любого, кто помешает Мёртвому Глазу.

Мёртвый Глаз сразу попытается убить Тарину. Ни Алан, ни вышибалы не будут вмешиваться в бой, если только драка не заденет кого-то из персонала. Прочие завсегдатаи тоже будут держаться подальше от схватки, но персонажи могут в качестве действия подкупить одного дружественного или безразличного персонажа мастера, чтобы тот помог им. Нужно пройти проверку Харизмы (Убеждение) со СЛ 15 — или Харизмы (Обман),

если платить вы не собираетесь. При успехе персонаж мастера примет предложение, сделает бросок инициативы, вступит в бой в свой следующий ход и будет драться на стороне персонажей, пока бой не кончится. Проверка проходит с преимуществом, если обещанная плата 10 зм или выше. Мёртвый Глаз может использовать ту же тактику и привлечь завсегдатаев на свою сторону монетами.

Персонажи могут попробовать подкупить Мёртвого Глаза, чтобы тот отказался от мести и ушёл из таверны «Эльфийская песнь», но он потребует 5 000 зм монетами или товарами за беспокойство. Если персонажи заявят, что монеты или товары у них в другом месте, он рассмеётся и скажет, что ни на грош им не верит. Он слишком недоверчив, чтобы обмануть его таким простым трюком, и ни за что не поверит, что кто-то так высоко ценит жизнь Тарины.

СОКРОВИЩА

За пазухой Мёртвого Глаза кошелек с 32 зм и 15 см. Он также носит два золотых ожерелья (по 25 зм каждое) и почерневшее золотое кольцо с жемчужиной (125 зм). У остальных пиратов кошельки, в каждом из которых по 10 зм.

Судно Мёртвого Глаза, «Невоспитанный змей», пришвартовано в конце причала в восточной части гавани. Его охраняет одиннадцать **бандитов**, а на борту нет сокровищ. Если персонажи разделяются со всеми пиратами, они могут захватить судно, однако для управления им требуется команда минимум из двадцати моряков, из которых хотя бы половина должна быть умелой в обращении с водным транспортом.

У «Невоспитанного змея» параметры парусника (см. главу 5 *Dungeon Master's Guide* [«Руководства мастера подземелий»]). Если вам нужна схема палубы, используйте карту корабля из приложения В той же книги. Хотя корабль в хорошем состоянии стоит 10 000 зм, никто во Вратах Балдура не захочет его покупать из-за его дурной репутации.

ЧТО ЗНАЕТ ТАРИНА

Как только с её бывшими друзьями-пиратами разделаются, Тарина поделится с персонажами такими сведениями:

«В нескольких кварталах к северо-западу отсюда есть общественная баня с огороженным садом, там ещё весёлые нимфы вырезаны на воротах. Так вот, видели, как последователи Мёртвой Троицы входили в баню и выходили оттуда. Говорят, там потайная дверь, ведущая в подземелье. Там эти убийцы и прячутся».

Если Тарину убьют, персонажи могут доставить её тело капитану Зоджу. Он договорится со священником, и тот сотворит на тело заклинание *разговор с мёртвым*. Покойница расскажет всё, что знала, а Зодж передаст эти сведения персонажам.

Получив сведения от Тарины или её тела, персонажи могут направиться в бани и найти скрытое под ними подземелье. Персонажи должны достичь 2-го уровня, прежде чем продолжать приключение. Когда персонажи отправятся в бани, переходите к разделу «Подземелье Мёртвой Троицы».

ПОДЗЕМЕЛЬЕ МЁРТВОЙ ТРОИЦЫ

Прежде чем проводить эту часть приключения, прочтите сведения о Мёртвой Троице в приложении Г. Параметры последователей Мёртвой Троицы тоже даны там.

Подземелье Мёртвой Троицы скрыто под банями, которыми тайно владеет и управляет семейство Вантампур. Один член семьи, Мортлок Вантампур, как раз сейчас в подземелье и помогает координировать атаки культистов Мёртвой Троицы по всему городу. Эти атаки должны доказать жителям Врат Балдура, что Пламенный Кулак не может их защитить.

ПРИБЫТИЕ В БАНИ

Когда персонажи придут к баням, зачитайте следующий текст:

Бани — это одноэтажное оштукатуренное здание с мозаичными окнами и глиняной черепицей. Забор высотой десять футов окружает просторный двор с юго-восточного угла здания. Закрытые деревянные двери, ведущие во двор, украшены изображениями весёлых нимф, которые пляшут и играют в воде.

Бани славятся одним из лучших водопроводов в городе и с виду не вызывают никаких подозрений. Двери, ведущие во двор (зону П1), не заперты и не охраняются. Бани закрываются в полночь и открываются с рассветом, а горожане то и дело входят и выходят из них весь день и вечер.

ЗОНЫ БАНЬ

Эти места отмечены на карте 1.3.

П1. ДВОР

Опишите это место игрокам так:

В Г-образном дворе тщательно подстрижены газон и кусты. Двор украшен белыми мраморными скамьями и каменными фонтанами. Каждый фонтан сделан в виде улыбающейся нимфы, льющей воду из кувшина в круглую каменную купель.

Невидимый бес притаился на юго-восточном фонтане. Если ему покажется, что персонажи пришли сюда создавать проблемы, бес незаметно проследит за ними до входа в здание, а затем улетит на виллу Вантампуров в Верхнем Городе, чтобы предупредить Тёрствелла Вантампура, старшего сына герцогини Таламры Вантампур. Тёрствелл велит бесу вернуться на свой пост, но ничего делать не станет — он втайне надеется, что герои разделяются с его братом Мортлоком.

П2. БАНЯ

С рассвета до полуночи здесь обычно есть 1d6 моющихся людей-простолюдинов. С полуночи до рассвета трое человеческих женщин, **ночных клинков** (параметры

см. на стр. 237), стоят на страже у бассейнов и атакуют любых непрошенных гостей. Если тут завяжется бой, некромайт Миркула из зоны П4 придёт на помощь часовым во втором раунде боя.

Опишите это место игрокам так:

Этот зал украшен колоннами высотой двадцать футов и фресками с изображением купающихся аристократов. Естественный свет струится через мозаичные окна, создавая цветные узоры на плитках пола из полированного синего мрамора. В трёх неглубоких бассейнах в полу плещет вода, пахнущая духами, каждый из них снабжён парой латунных кранов. У бассейнов стоят белые мраморные скамьи, на которых сложены сухие полотенца.

Краны подают горячую и холодную воду из труб, проложенных под полом. Тугая каменная пробка на дне каждого бассейна затыкает слив. Множество мелких отверстий для стока, расположенных по верху каждого бассейна, не дают им переполняться.

П3. ЮЖНАЯ МАССАЖНАЯ

В этом помещении стоит массажный стол, накрытый чистыми полотенцами. Слянки с духами хранятся под столом — их используют для ароматизации бассейнов в зоне П2. Комната освещена естественным светом через мозаичное окно в южной стене.

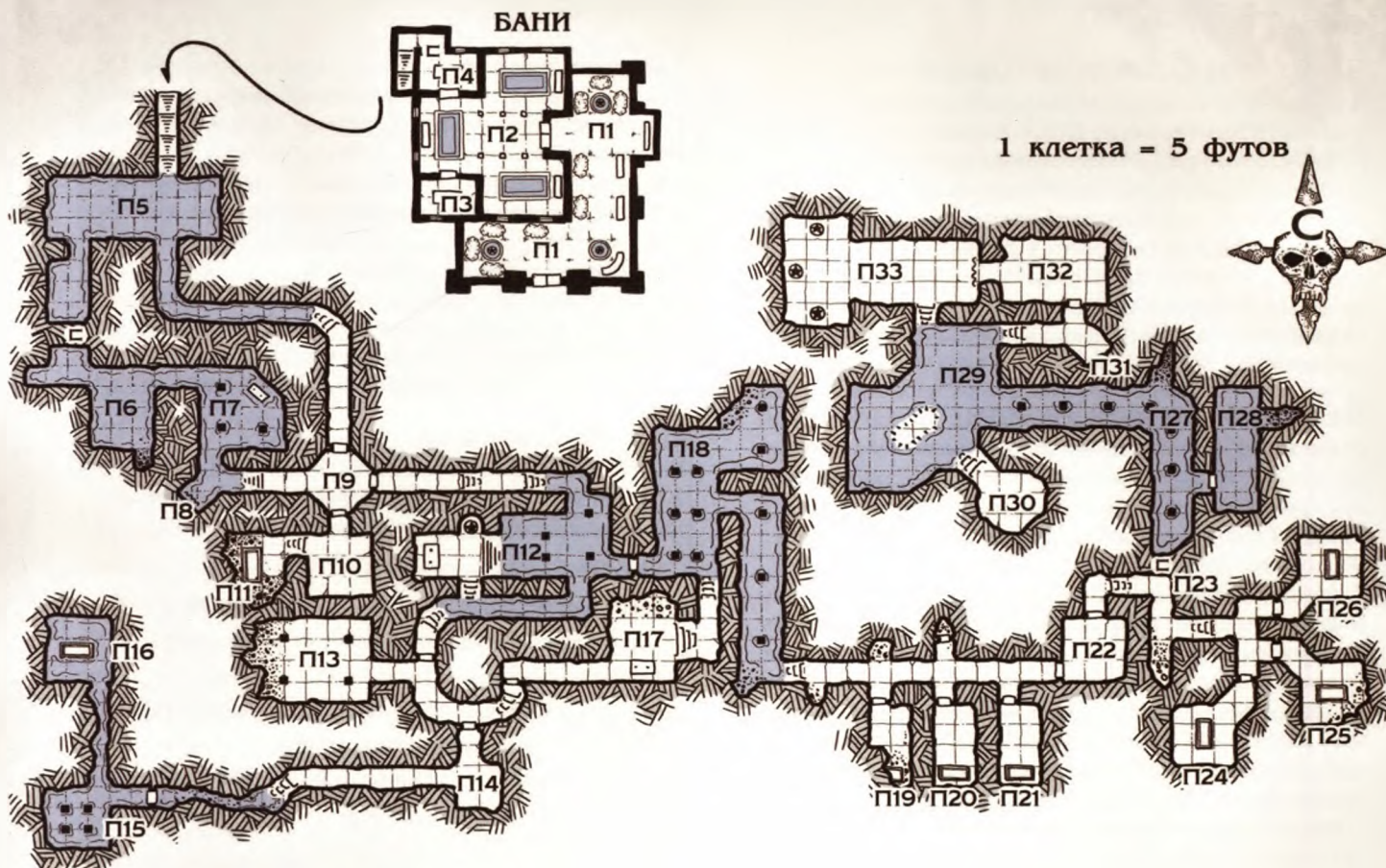
В часы, когда бани открыты, тут работает андрогинный человек-массажист (нейтральный добрый **простолюдин**) по имени Джабаз. Он знает, что банями владеет герцогиня Таламра Вантампур, а управляет ими её жестокий сын Мортлок.

Мортлок строго приказал Джабазу не задерживаться в банях после закрытия. Джабаз подозревает, что Мортлок проворачивает тут какие-то тёмные делишки, а заведение использует как прикрытие, держа их в тайне от герцогини. Джабаз знает, где потайная дверь в зоне П4, но не расскажет об этом, опасаясь мести Мортлока. Джабаз понятия не имеет, что находится за потайной дверью.

П4. СЕВЕРНАЯ МАССАЖНАЯ

С полуночи до рассвета эту комнату охраняет мужчина-человек, **некромайт Миркула** (параметры см. на стр. 238), если только он не ушёл в зону П2 на звуки боя. Когда бани открыты, тут работает человек-массажистка (нейтральная добрая, **простолюдин**) по имени Курмиля. Она знает всё то же, что и Джабаз в зоне П3, и ведёт себя схоже.

Комната обставлена аналогично зоне П3, но также здесь есть потайная дверь в северной стене. Обыскав северную стену и успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 10, персонаж найдёт потайную дверь, которая открывается от себя. Тот, кто её откроет, ощутит идущий из-за неё гнилостный запах канализации. Лестница за дверью ведёт на 20 футов вниз в зону П5, у неё гладкие каменные ступени и кирпичные стены. Два тлеющих факела в стенных держателях освещают лестницу, но подземелье внизу погружено во тьму.



Карта 1.3. Подземелье Мёртвой Троицы

П5. ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Герцогиня Вантампур обнаружила это древнее подземелье, когда разбиралась с водоснабжением и канализацией города. Чтобы скрыть находку, она построила тут бани.

Помещение у подножия лестницы пусто, не освещено и залито зловонной водой глубиной 2 фута (подробнее см. «Особенности подземелья»).

Особенности подземелья. У подземелья Мёртвой Троицы такие особенности:

- Помещения, коридоры и лестницы подземелья вытесаны из известняка и не освещены, если не указано иное (последователи Мёртвой Троицы носят с собой факелы или обладают ночным зрением).
- Коридоры в подземелье шириной 5 футов и высотой 8 футов. В помещениях потолки высотой 9 футов, часто подпертые деревянными балками. Каждая балка — объект крупного размера с КБ 15, 10 ПЗ и невосприимчивостью к урону ядом и психическому урону. Если уничтожить все балки в зоне, есть шанс 25%, что рухнет потолок. Каждое существо в зоне обрушения должно пройти испытание Ловкости со СЛ 15, при провале оно получит 22 (4d10) дробящего урона, при успехе — половину этого урона. Зона остаётся проходимой, но становится пересечённой местностью.
- Обычные двери сделаны из мягкого подгнившего дерева. Каждая дверь — объект среднего размера с КБ 15, 5 ПЗ и невосприимчивостью к урону ядом и психическому урону. Потайные двери выглядят так же, как и окружающие стены из известняка, и чтобы их найти, нужно успешно пройти проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 10. Найденную потайную дверь легко открыть.

- Некоторые зоны подземелья (как указано на карте 1.3) затоплены мутной водой глубиной 2 фута, что делает их пересечённой местностью. Вода протекает в подземелье из соседней канализации через трещины в известняке. Вода воняет, пить её нельзя.

П6. ВЗДУТЫЙ ТРУП

Посреди полузатопленной комнаты лицом вниз в воде плавает раздутый труп полураздетого мужчины-человека с ножевыми ранами в спине. При жизни это был культист Баала по имени Хискааль. Его убили товарищи по культу за то, что он упустил жертву во время недавнего налёта на город. Любой персонаж, осмотрев труп и успешно пройдя проверку Мудрости (Медицина) со СЛ 10, поймёт, что мужчину убили два дня назад.

П7. АЛТАРЬ БААЛА

Опишите это место игрокам так:

Три деревянные балки подпирают потолок этой полузатопленной комнаты. В северо-восточном её углу стоит каменный алтарь, с которого свисают кишки. На стене над алтарём висит стальная маска в форме человеческого черепа размером в три фута.

Маска символизирует лик Баала, ничего магического в ней нет.

Внутренности гуманоида оставили на алтаре как жертву богу убийств. Если вылить на них пузырёк святой воды, они растают, а алтарь задымится.

П8. ПЛЕСНЕВЕЛЫЙ ГОБЕЛЕН

На задней стене этой сухой ниши висит гобелен шириной 5 футов и высотой 7 футов. На нём изображена жуткая сцена: четыре безликие фигуры рвут на части пятую, а та кричит. Изучив гобелен, но не прикасаясь к нему, персонажи заметят, что по краям его растёт жёлтая плесень. И действительно, 5-футовый квадрат жёлтой плесени (см. главу 5 *Dungeon Master's Guide* [«Руководства мастера подземелий»]) находится с обратной стороны гобелена и выпустит смертоносные споры, если гобелен потревожат.

П9. ДВЕРИ МЁРТВОЙ ТРОИЦЫ

Эта комната пуста, зато неплохо украшена. На каждой из трёх дверей вырезано изображение одного из Мёртвой Троицы в полный рост. Персонаж узнает все изображения, успешно пройдя проверку Интеллекта (Религия) со СЛ 10.

Восточная дверь. На этой двери вырезан Бейн, принципиальный злой бог тирании. Он изображён как высокий мужчина в доспехах с закрытым шлемом. Его правая латная рукавица выкрашена чёрным и сжимает кандалы.

Северная дверь. На этой двери вырезан Баал, нейтральный злой бог убийств. Он изображён как крепко сложенный громила с черепом вместо головы и с длинными изогнутыми клинками вместо кистей рук.

Южная дверь. На этой двери вырезан Миркул, нейтральный злой Владыка Костей. Он изображён как фигура в плаще, чьё лицо скрывает капюшон. В костяной руке он сжимает кричащий череп человека.

П10. КОМНАТА НЕКРОМАЙТОВ

Отсюда существа следят за зоной П9 через трещину в двери. Заметив приближение персонажей, некромайты устроят засаду. Зачитайте следующий текст, чтобы описать комнату игрокам:

Комната почти пуста, лишь на полу лежат бледные тела трёх людей в грязных чёрных мантиях, сложенные в форме треугольника. Между ними лежит зажжённый факел. Вытесанная в камне лестница на западе ведёт вниз, ещё в одну комнату, освещённую факелами.

Трое **некромайтов Миркула** (параметры см. на стр. 238) лишь притворяются мёртвыми. Свои цепи с бойками в форме черепов они прячут под мантиями. Понаблюдав за телами и успешно пройдя проверку Мудрости (Проницательность) со СЛ 10, персонаж поймёт, что они живы.

Некромайты вскочат на ноги и атакуют, едва любой персонаж войдёт в комнату или если их самих атакуют. Они дерутся насмерть, защищая сокровища в зоне П11.

П11. ПОЛУОБВАЛИВШИЙСЯ СКЛЕП

Это помещение частично обвалилось. В центре стоит каменный саркофаг, который вскрыли и разграбили давным-давно.

Сокровища. Некромайты из зоны П10 прячут три книги заклинаний в прахе и костях гуманоидов в саркофаге. Эти книги они забрали у своих жертв.

Первая книга заклинаний переплетена красной кожей, в ней содержатся заклинания *изменение облика*, *луч болезни*, *немой образ*, *облако тумана*, *обнаружение магии*, *пылающие руки*.

Вторая книга заклинаний украшена личной руной прежнего владельца, выжженной на буром переплёте. В ней содержатся заклинания *волшебная стрела*, *опознание*, *приворот гуманоида*, *призыв фамильяра*, *сон*.

Третья книга заклинаний переплетена в кожу чёрной рептилии. В ней содержатся заклинания *безудержный смех Таши*, *волшебная стрела*, *магический доспех*, *ночное зрение*, *облако кинжалов*, *обнаружение магии*, *плавное падение*.

П12. АЛТАРЬ БЕЙНА

Если персонажи не позаботятся подойти сюда бесшумно и без источников света, обитатели комнаты будут начеку. Опишите игрокам помещение так:

Восточная часть комнаты не освещена и подтоплена, потолок подпирают деревянные балки. Вытесанные в камне ступени выходят из мутной воды и ведут в западную часть комнаты — там сухо и горят два факела на держателях по бокам от каменного алтаря. К стене за алтарём прикован истощённый мужчина в набедренной повязке, на голову ему надет мешок. В нише в северной стене стоит латный доспех без шлема.

Перед алтарём видны две мрачные фигуры: крепко сложенная женщина с булавой в руках и ещё более крупный мужчина в глухом шлеме. Мужчина тычет пленника копьем, заставляя того извиваться. Обе фигуры в кольчугах, а женщина ещё и носит деревянный щит, на котором нарисован ухмыляющийся череп.

Двое вооружённых людей — Каззира (женщина, **кулак Бейна**, параметры см. на стр. 236) и Йигнат (мужчина, **железный консул**, параметры см. на стр. 236). Йигнат пытается пленника для развлечения, а Каззира наблюдает за этим. Оба атакуют разрушителей, но стараются не покидать сухой части комнаты. Череп на щите Каззиры нарисован свежей кровью. С пояса Йигната свисает железное кольцо с семью ключами — один отпирает кандалы над алтарём, ещё два — кандалы в зоне П22, остальные от сундуков в зоне П30.

Пленник, висящий на западной стене, — Клим Джассо, захваченный в Нижнем Городе два дня назад, при этом его телохранителя убили. Клим — нейтральный злой человек, **благородный**, у него остался 1 ПЗ. Оружия и брони у него нет (КБ 10). Он говорит на всеобщем и эльфийском, но ничего полезного не знает. Клим посулит, что его семья щедро заплатит, если его доставят целым и невредимым в их особняк в Верхнем Городе, — но он лжёт. Его мать умерла, его отец-патриарх болен, а трое младших братьев и сестёр жаждут заполучить наследство, которое на троих делится лучше, чем на четверых. Торговая компания, долей в которой владеет семейство, на грани разорения, и никакую серьёзную награду или выкуп они не потянут.

У кандалов Клим КБ 19, 10 ПЗ и невосприимчивость к урону ядом и психическому урону.

Сам доспех безобиден, его части намертво скреплены вместе, но рукавицы у него съёмные. Обе рукавицы — это живые предметы, параметры которых не отличаются от **летающих мечей**, только они наносят дробящий урон вместо режущего. Рукавицы отделятся от доспеха и атакуют любого, кто их потревожит или выпустит пленника из кандалов.

П13. МОРГ

Если персонажи не позаботятся подойти сюда бесшумно и без источников света, обитатели комнаты будут на чеку. Опишите игрокам помещение так:

Потолок в этой полуобвалившейся комнате поддерживают три деревянные балки. Между балками на обгорелом деревянном столе лежит труп человека. До ужаса тощая женщина в чёрной мантии изучает труп, её лицо почти скрыто капюшоном. У её ног роится стая крысиных скелетиков.

Некромант, что возится с трупом, — это Фленнис (женщина, человек, **мастер душ**, параметры см. на стр. 238), она самый высокопоставленный последователь Миркула в этом подземелье. Для скелетов крыс, служащих Фленнис, используйте параметры **стаи крыс** из *Monster Manual* («Энциклопедии чудовищ»), только считайте их нежитью вместо животных. Стаю может изгнать любой персонаж с особенностью Изгнание нежити, а вот заклинания, действующие на животных, на них не сработают.

Фленнис собирается сделать из трупа на столе зомби, но заклинание *оживление мертвецов* занимает 1 минуту, так что ей придётся сперва разделаться с персонажами. Её скелетики крыс атакуют ближайшего врага, а сама она будет творить заклинания, используя стол в качестве укрытия.

Сокровища. Помимо мантии и цепа, у Фленнис есть пыльная книга заклинаний, где записаны все её подготовленные заклинания. Книга переплетена чёрной кожей, на ней маленький замочек в форме черепа. Ключ от замка вплетён в волосы Фленнис. Персонаж может также взломать замок, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 10 с использованием инструментов вора.

В первый раз, когда любое существо, кроме Фленнис, откроет книгу, с её страниц поднимется чёрный дымок и сложится в череп, который будет безумно хохотать несколько секунд, а затем исчезнет. Существо, держащее книгу в момент его появления, должно пройти испытание Выносливости со СЛ 14, при провале оно будет проклято на 24 часа. В это время у существа будет уязвимость к некротическому урону. Заклинание *снятие проклятия* или подобная магия прекращает проклятие для существа.

П14. ГОЛОДНАЯ КРЫСА

В этой комнате шныряет обычная **крыса** в поисках объедков. Если персонажи поговорят с ней, применив заклинание *разговор с животными* или подобную магию, она может поделиться сведениями о подземелье. Она будет расположена к персонажам, которые дадут ей еды.

Знания крысы ограничены местами, где она бывала, — зонами с П5 по П26. Она не знает, где находятся потайные двери, так что понятия не имеет о зонах с П27 по П33, скрытых за потайной дверью в зоне П23.

П15. ЗАТОПЛЕННАЯ КОМНАТА

Ведущие в эту комнату затопленные и заваленные обломками тоннели местами сужаются до 2½ футов. Четыре деревянные балки, торчащие из грязной воды, подпирают здесь потолок. Среди обломков в северо-западном углу нет ничего интересного.

П16. ЗАТОПЛЕННЫЙ СКЛЕП

В центре этого склепа из мутной зловонной воды поднимается открытый каменный саркофаг. Его каменная крышка разбита натрое и лежит под водой к северу от него. Заклинание *обнаружение магии* покажет ауру магии эвокации вокруг саркофага. Подняв фрагменты крышки из воды, персонажи увидят, что на ней было вырезано изображение кричащего варвара с топором.

От сырости кости в саркофаге истлели, прекратившись в чёрный ил.

Ловушка. Если потревожить содержимое саркофага, над ним появится призрачный боевой топор. Он создан магией, подобной заклинанию *призрачное оружие*, и для рассеивания считается эффектом заклинания 2-го круга. Призрачный топор нельзя повредить, он не может покиннуть комнату и атакует только существ, действуя при значении инициативы 20. В каждый свой ход он перемещается на 10 или менее футов и совершает атаку заклинанием в ближнем бою (+5 к броску) по цели в пределах 5 футов, нанося 6 (1d8 + 2) урона силой при попадании. Эффект прекращается, когда в комнате больше не остаётся существ, а ловушка перезаряжается через 24 часа.

П17. АЛТАРЬ МИРКУЛА

Зачитайте или перескажите игрокам следующий текст, когда их персонажи впервые войдут в комнату:

В этой сухой полуобвалившейся комнате стоит каменный алтарь, вокруг него свалены черепа и кости гуманоидов. Вершину алтаря покрывают полусгоревшие свечи из чёрного воска, они не зажжены.

Если зажечь хоть одну из чёрных свеч на алтаре, она испустит зелёный свет и высветит чёрную надпись на стене. Надпись, которую иначе не видно, гласит на всеобщем: «Встаньте в строй!» Если эти слова произнести вслух в пределах 5 футов от алтаря, надпись исчезнет, а кости, лежащие под обломками в северном конце комнаты, восстанут и соберутся в три оживших чело-веческих **скелета**. Эти скелеты — злая нежить, но они подчиняются приказам того, кто произнёс поднявшие их слова, и служат ему, пока их не уничтожат или хозяйка не убьёт.

П18. СКОПЛЕНИЕ ГАЗА

Потолок в этом подтопленном зале поддерживает множество деревянных балок. В воздухе пахнет тухлыми яйцами, и этот запах ощущается даже за пределами зала. Подходя к этой зоне, любой персонаж может пройти проверку Мудрости (Выживание) со СЛ 10 и при успехе поймёт, что это запах огнеопасного газа, скопившегося в зале. Газ рассеивается, не доходя до других зон подземелья. Культисты Мёртвой Троицы гасят факелы, когда проходят через эту зону.

Если внести зажжённый факел или любое другое открытое пламя в этот зал, произойдёт взрыв. Существа, полностью погружённые в воду, не получают урона, остальным же в помещении нужно пройти испытание Ловкости со СЛ 15, при провале они получают 14 (4d6) урона огнём, при успехе — половину этого урона. Все деревянные балки, поддерживающие потолок, сломаются при взрыве, отчего потолок может рухнуть (см. «Особенности подземелья» в зоне П5). Взрыв также выжжет весь газ, который снова накопится и станет опасным только через 24 часа.

П19. ПОЛУОБВАЛИВШИЙСЯ СКЛЕП

Большая часть помещения обвалилась, и обломки практически погребли каменный саркофаг, который давным-давно разграблен. Тут не осталось ничего интересного.

П20. ПОЛУРАЗГРАБЛЕННЫЙ СКЛЕП

У задней стены этого пыльного склепа стоит открытый саркофаг, его тяжёлая каменная крышка валяется на боку между саркофагом и южной стеной. На северной стороне саркофага потускневшая фреска изображает, как всадники с копьями скачут по золотым полям.

Сокровища. Поверхностный осмотр саркофага ничего не даст — в нём только прах и пара человеческих костей. Но персонаж, который тщательно его обыщет, обнаружит, что у саркофага двойное дно из дюймового слоя гипса. Если пробить гипс, откроется углубление, в котором человеческая мумия плавает в неглубокой луже красного раствора. Два лунных камня (по 50 зм каждый) вставлены в глазницы мумии, а сумка бобов вставлена вместо её сердца. Чтобы обнаружить сумку, персонажи должны целенаправленно вскрыть грудь мумии. Сама мумия неживая и не возражает против грабежа.

П21. СКЛЕП ЗОМБИ

Прислушавшись у двери в эту комнату, персонажи расслышат сдавленные стоны гуманоидов. Опишите игрокам эту зону так:

Шестеро стонущих людей бродят по этому пыльному склепу, их плоть гниёт, от них пахнет могилой. У задней стены стоит открытый каменный саркофаг, его расколота на куски крышка валяется вокруг него на полу.

Ходячие трупы — это шесть **зомби**, которые созданы Фленнис (см. зону П13) из останков жертв, убитых культистами Мёртвой Троицы. Зомби подчиняются только создательнице и атакуют всех остальных, даже других культистов.

На северной стенке саркофага вырезаны жуткие изображения людей-каннибалов. Саркофаг разграбили давным-давно, и поиски внутри него позволят найти лишь человеческий череп без нижней челюсти и пару обломков костей.

П22. ПЫТОЧНАЯ

Тут последователи Бейна пытаются и допрашивают пленников. Опишите это помещение игрокам так:

Стены и пол покрыты потёками и брызгами засохшей крови. На восточной и южной стенах подвешены два прикованных тела: пожилой мужчина-человек и девушка-тифлинг. Оба покрыты кровоточащими ранами и не двигаются. Посреди комнаты стоит прочный деревянный стул, на котором висит окровавленный кнут. Рядом на полу стоит полупустое ведёрко с солью.

Последователи Бейна втирают соль в раны пленников, чтобы усилить их мучения. У железного консула Йигната (см. зону П12) есть ключи от кандалов, у которых КБ 19, 10 ПЗ и невосприимчивость к урону ядом и психическому урону. Персонаж, у которого есть инструменты вора, также может взломать кандалы, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 15.

Мужчина мёртв. Его звали Эффинакс Зальбор, он вёл караваны для патриарской семьи Джассо, владеющей долей в торговой компании в Западных Землях (см. зону П12).

У женщины-тифлинга о ПЗ, она без сознания, но стабилизирована. Это Вендетта Кресс, она нейтральная, **простолюдин**, говорит на всеобщем и дьявольском. У неё устойчивость к урону огнём и ночное зрение на расстоянии до 60 футов. Вендетта продавала вино и крепкие напитки, работая на патриарскую семью Оатун из Врат Балдура. На неё напали в Нижнем Городе, лишили сознания и затащили сюда, чтобы помучить. На допросе она выдала захватчикам сведения об Оатунах и их охране. Она также видела допрос и смерть Эффинакса, из которого выбивали сведения о семействе Джассо.

Если Вендетту освободить, она останется с персонажами, пока не представится случай сбежать. Но перед этим она поделится со спасателями некоторыми сведениями. Во время плена она иногда слышала скрежет открытия и закрытия тяжёлой каменной двери, а также плеск шагов по воде. Звуки доносились с севера. Эти сведения подскажут персонажам поискать потайную дверь в этом направлении (см. зону П23).

Если Вендетта переживёт приключения в подземелье, она расскажет о невероятном спасении множеству знакомых во Вратах Балдура, в том числе почти каждому городскому трактирщику.

П23. ПОТАЙНАЯ ДВЕРЬ И ЧАСОВОЙ

В северной стене этого затопленного тоннеля есть потайная дверь, которая открывается в зону П27. В воде к югу от потайной двери стоит мужчина с факелом — **кулак Бейна** (параметры см. на стр. 236), который следит за западной лестницей. В первый свой ход после того, как он заметит персонажей, часовой отступит к зоне П25 и будет стучать по двери, чтобы разбудить других культистов, и кричать изо всех сил: «Чужаки!», чтобы предупредить обитательницу зоны П26.

П24. ПРИЮТ МИРКУЛА

Этот разграбленный склеп последователи Миркула используют как место отдыха. Опишите его игрокам так:

Этот склеп освещают четыре потрескивающих факела в держателях на стенах. Середину склепа занимает открытый каменный саркофаг. На нём нет никаких украшений и надписей, но он полон черепов и костей гуманоидов. На полу вокруг саркофага лежат шесть пыльных спальных мешков.

Последователи Миркула набили саркофаг черепами и костями, собранными по всему подземелью, соорудив из него своеобразный алтарь Владыке Костей.

П25. ПРИЮТ БЕЙНА

У стен этого разграбленного и полуобвалившегося склепа спят четверо кулаков Бейна (параметры см. на стр. 236). Все одеты в броню и держат оружие под рукой. Если их разбудит шум или часовой из зоны П23, они схватят оружие и быстро подготовятся к отражению любого нападения.

Помещение освещают два чадающих факела в держателях на северной и западной стенах. Каменный саркофаг в центре комнаты пуст, его крышка наполовину погребена под обломками на полу за ним.

П26. ПРИЮТ БААЛА

Зачитайте или перескажите следующий текст, когда персонажи впервые войдут в эту зону:

Четыре мерцающих факела в держателях на стенах освещают этот полуобвалившийся склеп. Открытый саркофаг в центре до краёв наполнен кровью, струйки которой стекают по сторонам и образуют лужи на полу. Крышка саркофага наполовину погребена под обломками за ним.

Культисты Баала любят купаться в человеческой крови, которой наполнили саркофаг. Женщина (*жнец Баала*, параметры см. на стр. 237) прячется за саркофагом, покрытая кровью с головы до ног. При первом появлении чужаков она сотворит на себя заклинание *изменение облика* и превратится в старушку по имени Небра. В этом облике она представится цветочницей, которую схватили культисты Мёртвой Троицы и сделали рабыней в подземелье. Если персонажи купятся и заберут Небру с собой, она покажет им потайную дверь (в зоне П23) и попытается отвести их в зону П29, где надеется найти подкрепление. Едва она заведёт персонажей в помещение, где много других культистов, она сбросит маскировку и атакует. Она также атакует, если заклинание кончится раньше.

П27. ЭХО БОЯ

Этот затопленный коридор шириной 10 футов укреплен через равные промежутки деревянными балками. Огарки факелов плавают в мутной воде. Там, где тоннель сворачивает на запад к зоне П29, персонажи услышат отзвуки схватки, идущей в этой зоне.

П28. СТАРЫЙ ПОГРЕБ

Это затопленное помещение когда-то было погребом, а обвалившийся восточный коридор — началом лестницы, которая прежде вела в жилой дом в городе. Под мутной водой скрыты четыре оживших человеческих скелета, которые встанут и атакуют любого, кто пройдёт по комнате.

П29. МОРТЛОК ВАНТАМПУР

Звуки боя усиливаются по мере того, как персонажи приближаются сюда. Опишите игрокам сцену так:

Коридор выводит в затопленный зал, из которого ступени, вытесанные в камне, ведут на юг, север и северо-восток. В середине зала пол поднимается выше уровня воды, образуя островок. Вокруг островка плавают трупы и огарки факелов, а на нём кружат двое мужчин с обнажённым оружием. Один из них — здоровенный громила без брони со шрамами на лице и с дубиной — возвышается над противником, но явно тяжело ранен. Мужчина пониже мускулист и обнажён до пояса. Он сжимает окровавленный кинжал в одной руке, а факел в другой. Его голый череп не покрывает даже кожа.

Здоровяк с дубиной — 29-летний **Мортлок Вантампур** (параметры см. на стр. 26), у него осталось 30 ПЗ. Его противник — ещё не раненный **глава смерти Баала** (параметры см. на стр. 237) по имени Вааз. Ещё четверо культистов Мёртвой Троицы убиты и лежат в воде — Мортлок размозил им черепа.

Герцогиня Таламра Вантампур, мать Мортлока, терпит его, но старшие братья Тёрствелл и Амрик его ненавидят, считая болваном и вырождением. Половину лица Мортлока ещё в детстве изуродовал ожог, и это уродство придало ему жуткий облик. Мать отправила его в подземелье под банями, чтобы помогать культистам координировать нападения по всему городу. Когда стало ясно, что культисты могут справиться и без Мортлока, Тёрствелл и Амрик тайне от матери сговорились с несколькими культистами Баала, чтобы те убили Мортлока.

Мортлок и Вааз прекратят схватку при появлении персонажей. Приняв их за пособников Мортлока, Вааз отступит из боя в свой следующий ход и убежит в зону П33, где будет обороняться насмерть. Факел Вааз прихватит с собой. Мортлок не будет его преследовать, а попытается заключить союз с персонажами. Если те договорятся с Мортлоком, он выдаст им такие сведения в обмен на обещание, что его отпустят:

- «Меня предали! Эти убийцы сговорились с моими братцами прикончить меня. Если бы вы не пришли, я был бы уже мёртв. Вы спасли мне жизнь!»
- «Наша семья платит культистам, чтобы те резали народ по всему городу. Это всё задумано, чтобы доказать, что Пламенный Кулак не справляется с работой. Если город перестанет им платить, Пламенному Кулаку незачем будет оставаться во Вратах Балдура. Они свалят, и никто уже не помешает моей мамаше стать верховной герцогиней. А если у неё всё получится, с Вратами Балдура устроят то же, что с Эльтурелем, — затянут в Девять Преисподних».



МОРТЛОК ВАНТАМПУР

Средний гуманоид (человек), принципиальный злой

Класс брони: 12.

ПЗ: 90 (12d8 + 36).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Навыки: Атлетика +6, Запугивание +5.

Восприятие: пассивное Внимание 11.

Языки: всеобщий.

Опасность: 3 (700 ПО).

Неукротимость (2 в день). Мортлок может перебросить проваленное испытание. В таком случае он должен применить результат нового броска.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Мортлок совершает две атаки дубиной.

Дубина. Атака оружием в ближнем бою: +6 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 9 (2d4 + 4) дробящего урона плюс 5 (2d4) дробящего урона, если Мортлок получал урон после своего прошлого хода.

Тяжёлый арбалет. Дистанционная атака оружием: +4 к броску, дистанция 100/400 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1d10 + 2) колющего урона.

- «Мамаша моя — одна из трёх оставшихся членов Совета Четырёх, который правит Вратами Балдура. Это она устроила так, чтобы Ульдер Рейвенгард поехал в Эльгурель на встречу с высшим наблюдателем Тейвиусом Кригом. Теперь без Рейвенгарда Пламенный Кулак обезглавлен и уязвим».
- «Культистам регулярно платит мой братец Амрик. Он ростовщик, даёт ссуды в таверне «Низкий фонарь». Мамаша меня не шибко жалует, а вот в Амрике души не чаёт. Он всегда был маменькин любимчик».
- «Старший из моих братьев, Тёрствелл, использует бесов, они для него шпионят по всему городу. И за банями он тоже присматривает — думаю, он уже знает, что вы тут. Но он у нас хилак и почти не выходит из мамашинного особняка».
- «Раз уж вы сюда добрались, значит, перебили почти всех вожakov культа Мёртвой Троицы. А без них культ распадётся. Тут неподалёку культисты сокровища прячут». (Мортлок укажет в сторону зоны ПЗ0.)

Если персонажи его отпустят, Мортлок спрячется в городе, пока не сможет купить место на судне и покинуть Врата Балдура. Возвращаться он не намерен.

Мортлок ужасно боится столкнуться со своей мамашей или братьями. Однако при успешной проверке Харизмы (Убеждение) со СЛ 14 его можно убедить, чтобы он помог персонажам схватить или убить Амрика в «Низком фонаре» (см. стр. 28). После этого Мортлок покинет город как можно быстрее, чтобы избежать гнева матери.

ПЗ0. УКРАДЕННЫЕ СОКРОВИЩА ТИАМАТ

Короткий лестничный пролёт ведёт наверх в круглую комнату, в центре которой стоят четыре деревянных сундука с навесными замками. Замки заперты, но персонажи могут забрать ключи у железного консула в зоне П12. Персонаж также может взломать замки инструментами вора, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 15.

Сокровища. Каждый сундук весит 25 фунтов, когда пуст. Во всех четырёх сложены сокровища, украденные у Тиамат на Авернусе. Сокровище принесли во Врата Балдура дьяволы, служащие Зариэли, а Амрик Вантампур по приказу матери передал их культистам Мёртвой Троицы. Содержимое каждого сундука описано далее.

В первом сундуке — 4 500 мм и два красных хрустальных пузырька с золотыми пробками (по 25 зм каждый). В каждом пузырьке — *зелье огненного дыхания*. Вместе с монетами и пузырьками сундук весит 70 фунтов.

Во втором сундуке — 10 глазковых агатов (по 10 зм каждый) среди 1 250 см. Вместе с монетами и самоцветами сундук весит 37 фунтов.

В третьем сундуке — изящная фарфоровая маска дракона (25 зм) поверх 2 400 мм и 500 см. Вместе с монетами сундук весит 55 фунтов. Маска весит 1 фунт.

В четвёртом сундуке — бронзовая корона с пятью зубцами (250 зм). Каждый зубец имеет форму и окрас одного из пяти видов цветных драконов (белый, зелёный, красный, синий, чёрный). Корона весит 2½ фунта.

ПЗ1. ФАКЕЛЫ

В этой нише стоит деревянный ящик, больше в ней ничего нет. В ящике может уместиться до шестидесяти факелов, но сейчас они почти кончились, факелов осталось только пять.

П32. КРАДЕНОЕ ДОБРО

По комнате расставлены девять деревянных ящиков. Между них шныряет шесть безобидных крыс, вроде той, что герои встретили в зоне П14.

Сокровища. Шесть ящиков пусты, не считая соломенной подстилки. В трёх остальных хранится награбленное, которое культисты ещё не поделили, в том числе сухие пайки на 10 дней, сумка с двадцатью шипами-«чесноком», три склянки алхимического огня, шесть пар кандалов, четыре огнива, девять кинжалов и четыре зелья исцеления в стеклянных пузырях.

П33. СВАТИЛИЩЕ МЁРТВОЙ ТРОИЦЫ

Если Вааз сбежал из зоны П29, он стоит тут перед статуями в западной части зала, а на полу у его ног тлеет факел. Опишите помещение игрокам так:

Огарки факелов усеивают пол этого зала. Его западную часть занимают три шестифутовые раскрашенные деревянные статуи. Каждая статуя стоит на двухфутовом постаменте из красного камня, из-за чего кажется выше и страшнее.

Центральная статуя изображает мужчину в латах, чьё лицо скрыто жутким забралом шлема. Он весь выкрашен красным, кроме правой латной рукавицы — она чёрная. В этой рукавице он сжимает кроваво-красное копье, нацеленное вверх. Статуя на севере изображает благородного мужчину в лиловой мантии и маске арлекина, который держит за спиной кинжал. Статуя на юге изображает скелет в чёрной мантии, его челюсти открыты, а костяные руки вытянуты вперёд.

Культисты собираются в этом зале, чтобы планировать нападения в городе. Эти встречи часто кончаются сварами; впрочем, обычно культисты Баала и Миркула следуют планам последователей Бейна, умеющих мыслить стратегически.

Каждая статуя — из цельного дерева и весит 150 фунтов. Статую можно свалить с постамента, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) со СЛ 10.

Статуя Бейна. Статуя мужчины в броне изображает Бейна. Копье у него настоящее, но немагическое. Когда любой гуманоид впервые окажется в пределах 5 футов от статуи, он должен пройти испытание Харизмы со СЛ 12, при провале он опустится на колени. Пока существо стоит на коленях перед статуей, оно не может ни двигаться, ни совершать действия или ответные действия. Существо может повторять испытание в конце каждого своего хода, при успехе эффект для него прекращается.

Статуя Баала. Маска арлекина — отдельный предмет, который можно снять со статуи. Под маской обнажится жуткое лицо Баала, похожее на череп.

Статуя Миркула. Любой, кто осквернит эту статую, будет проклят Владыкой Костей. Пока проклятие не снимут заклинанием *снятие проклятия* или подобной магией, осквернитель не получает пользы от магического исцеления.



Ультисс, культист Тиамат

ВНЕЗАПНО! ДРАКОНЫИ КУЛЬТИСТЫ!

Если персонажи очистят подземелье от культистов Бейна, Баала и Миркула, все оставшиеся последователи Мёртвой Троицы будут избегать подземелья и бань, едва поймут, что тут больше не безопасно.

Когда персонажи выйдут из подземелья и бань, их ждёт последняя сцена во дворе (зоне П1). Зачитайте или перескажите следующий текст, чтобы начать сцену:

Едва вы вышли из бань, с ограды двора спрыгивают пять фигур и преграждают вам путь. Они одеты в чёрную кожаную броню, странные маски и плащи, придающие им отдалённое сходство с драконами. Все пятеро размахивают кривыми стальными клинками, похожими на драконьи когти.

Эти люди — четыре **культиста** Тиамат и их вожак — **фанатик культа**, мужчина по имени Ультисс. Этих хаотичных злых последователей Тиамат прислал Аркон Жестокий (см. главу 3) вернуть сокровища, украденные у драконьей королевы на Авернусе лазутчиками Зариэли. Благодаря этим сокровищам герцогиня Вантампур и её сыновья купили верность последователей Мёртвой Троицы.

Культистов привели сюда видения, посланные Тиамат, и они точно знают, когда находятся в пределах 1 000 футов от краденых сокровищ. Если персонажи взяли хоть часть сокровищ из зоны П30, культисты атакуют их, чтобы вернуть своё. В ином случае культисты потребуют, чтобы персонажи не путались под ногами и не лезли в их дела. Добыв украденные сокровища королевы драконов, культисты намерены выследить и убить Вантампуров и всех остальных во Вратах Балдура, кого считают шпионами Зариэли. Те из культистов, кто переживёт эту сцену, могут появиться позже, чтобы помочь или помешать персонажам, если вы так решите.

Если невидимый **бес** присутствует в зоне П1, когда персонажи столкнутся с культистами Тиамат, он бесшумно проследит за событиями и доложит Тёрствеллу Вантампуру, вернувшись на виллу.

Куда дальше?

Поняв, что старшие братья сговорились убить его, Мортлок Вантампур станет уговаривать персонажей схватить или убить Амрика в портовой таверне «Низкий фонарь». Сюжет приключения предполагает, что персонажи сразу же отправятся туда. Если персонажам нужен дополнительный мотив для охоты за Амриком, Мортлок заверит их, что мать очень ценит безопасность Амрика и пойдёт на переговоры, если персонажи схватят его. Он намекает, что глупо бороться с герцогиней Врат Балдура, не имея подобного преимущества. Если же персонажи решат сразу штурмовать виллу Вантампуров, переходите к разделу «Вилла Вантампуров» (стр. 32).

Очистив подземелье Мёртвой Троицы, персонажи должны получить 3-й уровень, прежде чем отправляться в «Низкий фонарь» или на виллу Вантампуров.

«Низкий фонарь»

«Низкий фонарь» — обветшалое трёхмачтовое торговое судно, стоящее на якоре в восточной части гавани. Оно уже давно непригодно для выхода в море, так что его

ДРУГИЕ СЦЕНЫ С МЁРТВОЙ ТРОИЦЕЙ

Очистив подземелье Мёртвой Троицы, герои могут встретить культистов Бейна, Баала или Миркула в других частях Врат Балдура. Эти злодеи (см. приложение Г) обычно действуют смешанными группами последователей трёх богов. Вот несколько подходящих сцен для группы из четырёх-пяти персонажей с 3-го по 5-й уровни:

Отряд похитителей (для персонажей 3-го уровня). Четверо кулаков Бейна, три ночных клинка и два некромайта Миркула пытаются схватить кого-то из горожан ради пыток или выкупа.

Отряд убийц (для персонажей 4-го уровня). Железный консул и два охраняющих его кулака Бейна используют трёх ночных клинков как разведчиков и убийц, чтобы нападать на случайных прохожих. Черепобоец Миркула оказывает магическую поддержку, творя заклинание *тьма*, чтобы запутать врагов и облегчить отступление.

Отряд мстителей (для персонажей 5-го уровня). Чёрная рукавица Бейна придёт за персонажами вместе с двумя жнецами Баала и мастером душ, управляющим отрядом нежити из шести скелетов или четырёх зомби.

превратили в плавучую таверну и игорный дом, открытый круглые сутки. Игра в «Кости Балдура» тут не менее популярна, чем в прочих тавернах города (см. врезку «Таверны во Вратах Балдура», стр. 16).

О ТАВЕРНЕ

Местоположение «Низкого фонаря» отмечено на карте 1.1 (стр. 13), а на карте 1.4 показан его внутренний план. Опишите таверну игрокам так:

Туман скрывает «Низкий фонарь», пока вы не подойдёте на сотню футов, и лишь тогда вы видите его высокие мачты и скрипучий корпус. На судне, превращённом в плавучую таверну, есть снасти, но нет парусов, и оно приковано к причалу толстыми цепями. Деревянный трап ведёт с причала на главную палубу. Фонарь на носу горит призрачным зелёным светом, показывая, что таверна открыта.

Днём в «Низком фонаре» тихо, лишь несколько завсегдатаев выпивает и играет на нижней палубе. Заведение оживает по ночам — оно популярно как место тайных встреч среди наименее законопослушных жителей города вроде пиратов и наёмников Пламенного Кулака после службы.

Владеет таверной Ларейлра Тандрет, человеческая женщина средних лет, **маг**. Завсегдатаи и сотрудники зовут её Капитаном. Ларейлра нейтральная, она не интересуется личными делами клиентов и не вмешивается, когда те устраивают потасовки, — главное, чтобы они потом заплатили за ущерб. На публике Ларейлра часто появляется с **крабом**-фамилляром на плече. С рассвета до полудня она отдыхает у себя в каюте (зона Ф4) — ест, спит и читает книгу заклинаний.

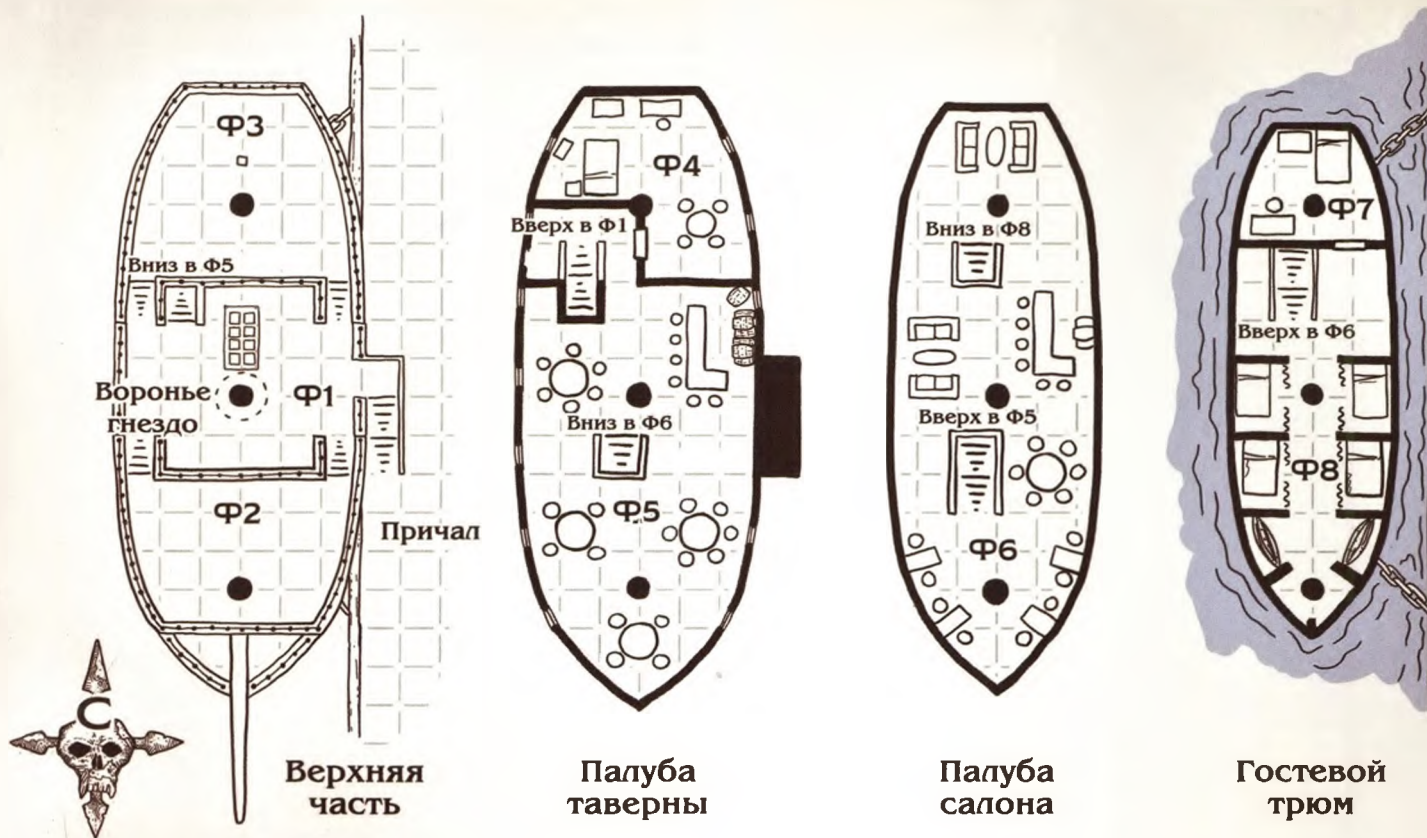
В «Низком фонаре» подают выпивку и лёгкие закуски, а не полноценные обеды. В таверне постоянно дежурят по два бармена-**кенку** и по шесть вышибал (люди-**головорезы**). Персонал работает сменами по восемь часов: одна смена приходит, другая уходит.

ЗАВСЕГДАТАИ ТАВЕРНЫ

В «Низкий фонарь» ходят самые бедные горожане, иностранные купцы и матросы, у которых ещё остались деньги. К приходу персонажей среди завсегдатаев есть такие:

- Гримбут (принципиальный злой **двергар**), грубый косоглазый костолом, выбивающий долги для местной гильдии воров.
- Хитоси Джейд (нейтральный человек, **простолюдин**), подвыпивший моряк с торгового судна «Золотая чайка», принадлежащего патриархской семье Ирлентри.
- Джорунн Найбери (нейтральный человек, **простолюдин**), скромный конезаводчик, работает на патриархскую семью Бельт, но много задолжал, проигравшись.
- Скадрик Салакар (нейтральный злой человек, **ветеран**), ленивый солдат Пламенного Кулака, его отстранили от службы без оплаты на десятидневку за нарушение служебного долга.

1 клетка = 5 футов



Карта 1.4. «Низкий фонарь»

- Принн Дикосвист (принципиальный нейтральный крепкосердечный полурослик, **простолюдин**), чистильщик судов, который носит очки и любит напевать матросские песенки.
- Эйрит и Бельдан (хаотичные добрые **дроу**), неуклюжие близнецы, которые везде ходят вместе. Они покинули Подземье в поисках приключений на поверхности.

Амрик Вантампур ведёт свои дела в «Низком фонаре» с согласия Ларейлры. Если персонажи спросят про него, их направят в зону Ф6.

ЗОНЫ ТАВЕРНЫ

Эти места отмечены на карте 1.4.

Ф1. ГЛАВНАЯ ПАЛУБА

Опишите игрокам эту зону так:

Деревянные лестницы с главной палубы судна ведут вверх на полую и полубак и вниз, вглубь корабля. Деревянная решётка со стёклами, запертая на навесной замок, пропускает свет на нижнюю палубу. Там и находится сама таверна — её видно сквозь стёкла решётки. На палубе валяются четыре дохлые чайки, а из «вороньего гнезда» на увитой снастями мачте с высоты сорок футов на вас каркают два настоящих ворона.

Эти два ворона — **бесы**, сменившие форму. С их помощью Тёрствелл Вантампур (см. стр. 34) присматривает за братом Амриком. Бесы обожают почём зря убивать пролетающих чаек, а работники таверны никак не могут понять, откуда берётся столько птичьих трупов. Изучив труп чайки и успешно пройдя проверку Мудрости (Медицина) со СЛ 13, персонаж поймёт, что чаек закололи жалом.

Если бесы заметят, что Амрик покидает судно, они проследят, чтобы его не преследовали. Если они поймут, что Амрик в опасности, они спустятся и атакуют того, кто ему угрожает. В остальное время бесы будут избегать боя и делаться невидимыми, чтобы их не схватили и не убили.

Ф2. ПОЛУБАК

На этой части палубы валяются ещё 1d4 дохлые чайки (пояснения см. в зоне Ф1). На бушприте висит фонарь с зелёными стёклами, указывающий, что таверна открыта. Ежедневно в полдень работник таверны забирается на бушприт, чтобы погасить фонарь, заправить его маслом и снова зажечь.

В тёплые ясные ночи Ларейлра выносит столы, стулья и фонари прямо на эту палубу, чтобы клиенты могли выпить и сыграть при свете звёзд.

Ф3. ПОЛУЮТ

Ни штурвала, ни румпеля нет, на их местах остались только дырки. Как и в зоне Ф2, в хорошую погоду Ларейлра иногда ставит столы, стулья и фонари прямо на эту палубу, чтобы клиенты могли попировать под открытым небом.



АМРИК ВАНТАМПУР

Средний гуманоид (человек), принципиальный злой

Класс брони: 17 (кожаный доспех, модификатор Харизмы).

ПЗ: 66 (12d8 + 12).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)

Навыки: Акробатика +6, Атлетика +3, Обман +6, Проницательность +6.

Восприятие: пассивное Вниманье 12.

Языки: всеобщий, дьявольский.

Опасность: 3 (700 ПО).

Элегантная защита. Пока Амрик носит лёгкую броню или не носит брони и не использует щит, к его КБ добавляется модификатор Харизмы.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Амрик совершает три атаки кинжалом.

Кинжал. Атака оружием, в ближнем бою или дистанционная: +6 к броску, зона досягаемости 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. **Попадание:** 6 (1d4 + 4) колющего урона.

Дымовая бомба (1 в день). Амрик кидает дымовую бомбу на дистанцию до 20 футов. При падении бомба взрывается, создавая облако чёрного дыма, наполняющее сферу радиусом 10 футов. Видимость в этой области крайне затруднена. Сильный ветер может развеять облако, иначе оно существует до конца следующего хода Амрика.

Ф4. КАЮТА ЛАРЕЙЛРЫ

Замок на каюте Ларейлры проржавел настолько, что уже не запирается, а она всё никак его не поменяет, так что каюта не заперта. Один из вышибал в зоне Ф5 присматривает за дверью и осадит любого, кроме Ларейлры, кто сунет туда нос.

Опишите каюту игрокам так:

Каюта полна разнородной деревянной мебели: кровать со столбиками в форме русалок, прикроватный столик, платяной шкаф, письменный стол, кресло, накрытое мехами, и небольшой обеденный столик, окружённый четырьмя простыми стульями. В изножье кровати стоит изукрашенный морской сундук с навесным замком.

Ключ от сундука Ларейлры хранит в ближайшем столбике кровати: его набалдашник отвинчивается, а внутри тайник, где спрятан ключ. Замок сундука также можно взломать, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 20 с использованием инструментов вора.

Помимо предметов, описанных в разделе «Сокровища», в сундуке есть четыре летающих кинжала, которые атакуют любого, кроме Ларейлры, кто откроет сундук. Используйте для кинжалов параметры **летающих мечей**, но с такими изменениями:

- Каждый кинжал — маленькая конструкция с 7 (3d4) ПЗ и классом опасности ½ (25 ПО).
- Каждый кинжал наносит 3 (1d4 + 1) колющего урона при попадании.

Сокровища. В сундуке хранится пара хороших сапог, бутылка с изысканным вином (10 зм), пачка писем от анонимного поклонника и книга заклинаний Ларейлры, где записаны все её подготовленные заклинания, а также **волшебное оружие, опознание, полиглот, порыв ветра, послание и сон**.

Ф5. БАР И ИГОРНЫЙ ЗАЛ

Самая людная и шумная часть судна. Тут пахнет потом, дешёвым элем, гниющей древесиной и засохшей рвотой. Трое вышибал (**головорезы**) стоят так, чтобы видеть всё происходящее. Если Ларейлры не у себя в каюте (зона Ф4), она сидит у южного конца барной стойки с крабом-фамильяром на плече.

Новых клиентов Ларейлры приветствует заученной речью:

«Добро пожаловать! Меня зовут Ларейлра Тандрет, но народ тут зовёт меня Капитаном. Если хотите выпить или сыграть, вы пришли в подходящее место. Только будьте осторожны, тут случаются заварушки».

Используйте раздел «Завсегдатаи таверны» при необходимости, чтобы описать обитателей таверны. Тут всегда найдётся желающий сыграть в «Кости Балдура».

Таверну освещают подвешенные масляные фонари и естественный свет, проникающий через застеклённую решётку и грязные иллюминаторы. Каждый иллюминатор диаметром в 1½ фута и заперт изнутри на ржавую щеколду.

Ф6. САЛОН ТАВЕРНЫ

Салон занимает целую палубу и освещён масляными фонарями, свисающими с потолка высотой 8 футов на футовых цепях. На палубе нет окон, но есть бар, диваны, кофейные столики и столы, за которыми клиенты могут общаться и играть. Трое вышибал (**головорезы**) стоят в салоне так, чтобы их было видно.

Амрик Вантампур (см. параметры во врезке) превратил пару диванов и кофейный столик у кормовой стены в своё рабочее место. Зная, что многие завсегдатаи таверны — неудачливые игроки, которые вечно залезают в долги, он открыл тут ростовщическую контору. В обмен на занимаемое помещение Амрик оплачивает вино, которое доставляют в «Низкий фонарь», благодаря чему предприятие Ларейлры окупается.

33-летний Амрик сидит один на диване у правого борта, положив ноги на стол и осматривая салон. Диван у левого борта свободен — он для клиентов. У Амрика два телохранителя. Кашарра, **игольчатый дьявол**, сидит на спинке дивана Амрика. Валтус, принципиальный злой человек-головорез с сонными глазами и собранными в хвост рыжими волосами, сидит у ближайшего конца барной стойки. Валтус держит при себе мешочек со 150 зм, из которых Амрик даёт ссуды клиентам. Если Амрик решит, что его жизнь в опасности, он взорвёт потайную дымовую бомбу и отступит наверх по лестнице, оставив телохранителей прикрывать побег.

Амрик обожает выпить и обмениваться любезностями, прежде чем перейти к делу. Персонал Ларейлры он вымуштровал так, что они по малейшему жесту понимают, когда поднести напитки. Если он хочет, чтобы выпивку отравили, у него и на это есть тайный знак. Под барной стойкой спрятана бутылочка с четырьмя дозами ступора (см. «Яды» в главе 8 *Dungeon Master's Guide* [«Руководства мастера подземелий»]), с помощью которой бармен-кенку может отравить напитки по сигналу Амрика.

Ф7. ГОСТЕВАЯ КАЮТА

Эта каюта сейчас не занята. Из мебели тут есть кровать, платяной шкаф, пустой письменный стол и стул. Масляный фонарь висит на ржавом крюке, привинченном к мате.

Замок на двери в каюту проржавел и бесполезен, но стулом можно подпереть ручку двери так, чтобы она не открывалась. В таком случае, чтобы открыть дверь, понадобится успешно пройти проверку Силы (Атлетика) со СЛ 13 и наделать много шума.

Ф8. СПАЛЬНИ

Эта часть судна находится ниже уровня воды, и тут вечно бьют течи. Лужи воды скапливаются в изгибах пола, всё кругом воняет рвотой и мочой.

В четырёх нишах стоят дешёвые койки, где пьяницы могут проспать. В носу висят четыре гамака для тех же целей. В любое время 1d4 **простолюдины** спят (пребывают без сознания) в этой зоне после бурной ночи. Если персонажи решат обчистить их, у каждого есть по кошельку с 1d6 см и 2d6 мм.

ОБЩЕНИЕ С АМРИКОМ

Если персонажи не атакуют его сразу, Амрик решит, что им нужна ссуда. Он с радостью предоставит ссуду в пределах 150 зм (столько сейчас носит его телохранитель Валтус). Условия Амрика просты: возврат долга через десятидневку с доплатой 25%. Амрик — член влиятельной семьи Вантампур, у него хватает приспешников, чтобы выбить долг из любого, кто откажется платить, а влияние его семейства простирается далеко за пределы Врат Балдура.

Персонажи могут взять ссуду с намерением выплатить её или обмануть. Если персонажи решат надуть Амрика, им надо пройти проверку Харизмы (Обман) в состязании с Мудростью (Проницательность) Амрика, как описано в главе 7 *Player's Handbook* («Книги игрока»).

Персонажи могут расспросить Амрика, чтобы выудить сведения, но Амрик — опытный лжец, который ни за что не выдаст себя или члена семьи, которого боится, вроде матери и старшего брата. Если персонажи упомянут Мортлока, Амрик заявит, что этот «уродливый громила» яхшается с худшими отбросами Врат Балдура и позорит семью. Очевидно, что Амрик не выносит Мортлока, но ни за что не признается, что планировал убийство брата. Если персонажи обвинят его в этом, Амрик скажет, что во всём виновен сам Мортлок. Если это не сработает, он прикроется именем и репутацией матери, надеясь, что персонажи дважды подумают, прежде чем оскорбить или ранить любимого сына герцогини Таламры Вантампур.

Амрик никогда не дерётся насмерть и сдастся, если не сможет победить, уговорить или сбежать от опасного противника. Если персонажи победят телохранителей Амрика и возьмут его в плен, он сделает всё, что ему велят, пока не представится случай сбежать. Персонал «Низкого фонаря» вмешиваться не станет.

Если персонажи убьют Амрика на борту «Низкого фонаря», Ларейлра предупредит их, что это навлечёт гнев герцогини Таламры Вантампур. Она посоветует им немедленно сбежать из Врат Балдура, прежде чем их отправят на корм рыбам.

РЕЯ МЕНТЕЛМОРН

Прежде чем персонажи уйдут из «Низкого фонаря», их поприветствует новый посетитель. Зачитайте следующий текст игрокам:

К вам подходит фигура в плаще, лязгая доспехами при каждом шаге. Рука в перчатке покоится на эфесе длинного меча. Другая рука приподнимает капюшон, открывая лицо молодой девушки со смуглой кожей, рыжими волосами и пронзительным взглядом.

Фигура в плаще — Рея Ментелморн (принципиальная добрая, человек, Всадница Преисподней; используйте параметры **ветерана**). Рея говорит на всеобщем.

Рея родилась в Турмише и в двенадцать лет уехала в священный город Эльтурель, чтобы обучаться как Всадник Преисподней. Она верная служительница Торма и всегда готова пожертвовать собой ради общего блага.

РАССКАЗ РЕЯ

Рея тренировалась в нескольких милях к северу от Эльтуреля, когда город исчез. Она не поверила своим глазам, но свет Спутника погас и он почернел, а город, казалось, рухнул и провалился за горизонт — это жуткое зрелище Рея теперь не может забыть. Она вернулась в Эльтурель, но обнаружила на месте города только кратер. Ей пришлось отвести группу перепуганных беженцев на запад, во Врата Балдура. Прежде чем Пламенный Кулак закрыл городские ворота, Рея и несколько её товарищей успели проникнуть за стены, но не ушли далеко — их остановили солдаты Пламенного Кулака. Беженцы разбежались, а Рею зажал в угол головорез из Пламенного Кулака. Ей удалось ранить солдата мечом, сбежать в переулок и стянуть у кого-то плащ, чтобы скрыть броню и оружие. С тех пор она в бегах и в розыске.

Рея во Вратах Балдура недавно, но быстро поняла, что город — сточная канава, где все продажны, а смерть караулит в тумане за каждым углом. Она изучает слухи, что Тейвиус Криг, высший наблюдатель Эльтуреля, тоже в городе. Рея не нашла тому подтверждений, но ходят слухи, что Крига видели в сопровождении четырёх стражников, работающих на Вантампуров. Поместье Вантампуров находится в Верхнем Городе, куда она попасть не может, но Рея выяснила, что Амрик Вантампур ведёт дела в «Низком фонаре». Она намерена расспросить его насчёт этих слухов.

Рея не подозревает о предательстве Тейвиуса Крига. Она просто хочет получить ответ, что случилось с Эльтурелем. Если город возможно спасти, Рея пойдёт ради этого на всё. А вот судьба Врат Балдура её мало волнует. «Надеюсь, их сожрут крысы», — ворчит она.

Если персонажи покажутся Рее доблестными и честными, они сразу ей понравятся. Осознав, что у них схожие цели, она предложит им вместе отправиться на виллу Вантампуров.

Если персонажи раскроют, что служат Пламенному Кулаку, Рея в панике выхватит длинный меч, готовясь защищаться. Персонажи могут успокоить её, сказав, что не намерены её арестовывать. Чтобы загладить недоразумение, Рея признает, что Пламенный Кулак разыскивает её из-за «неприятного инцидента», в котором почти нет её вины.

Если Рея вступит в группу

Рея готова присоединиться к искателям приключений, если ей позволят. У неё нет друзей во Вратах Балдура, и она не может без посторонней помощи попасть на виллу Вантампуров в хорошо охраняемом Верхнем Городе. Она всеми силами будет содействовать группе, пока действия и решения персонажей помогают ей подобраться к истине о том, что случилось с Эльтурелем. Выяснив судьбу города, Рея пойдёт на всё, чтобы вытащить его из Девяти Преисподних.

Как персонаж мастера, Рея находится под его контролем. Но если вас утомит играть за неё, можете отдать Рею одному из игроков как второго персонажа. Можно дать согласному на это игроку копию блока параметров ветерана из *Monster Manual* («Энциклопедии чудовищ»).

Вилла Вантампуров

Вилла Вантампуров находится в Верхнем Городе, где живут богатейшие горожане и постоянно ходят патрули Стражи. Местоположение виллы отмечено на карте 1.1 (стр. 13), а на карте 1.5 показан её внутренний план. Вилла связана с комплексом подземелий и канализации, показанным на карте 1.6 (стр. 37).

Персонажи могут отправиться на виллу Вантампуров сразу после подземелья Мёртвой Троицы или визита к Амрику Вантампуру в «Низком фонаре». Если они возьмут Амрика в плен, то могут рассчитывать, что Рея Ментелморн присмотрит за ним.

КАК ПОПАСТЬ НА ВИЛЛУ

Каждые ворота в Верхний Город бдительно охраняют по двадцать **стражников**. Если персонажи предъявят бляхи, что им выдал капитан Зодж, стражники пропустят их в ворота даже в сопровождении пленника или беглеца в розыске вроде Реи Ментелморн. Любого персонажа без бляхи допросят и заставят заплатить за вход 2 мм.

Если персонажи приведут пленного Амрика, он не будет провоцировать стычку со стражниками у ворот, опасаясь, что пострадает сам.

СЕМЬЯ ВАНТАМПУР

Таламра Вантампур — коварная дьяволопоклонница возрастом под семьдесят лет, способная заглянуть в глаза адской гончей, не вздрогнув. Она полнотела, а сильные руки выдают, что начинала она как простая работница. Юность она провела в подвалах и канализации Врат Балдура, где чинила трубы и вычищала городские отбросы. Из таких вот низов Таламра выбилась в управляющие городского водопровода и канализации. Теперь она одевается в роскошные платья, подходящие её статусу герцогини Врат Балдура.

Именно Таламра подстроила исчезновение верховного герцога Ульдера Рейвенгарда, чтобы добиться своей главной цели — стать верховной герцогиней. В свободное от политических интриг время она проворачивает тайные дела в подземельях под виллой.

Таламра трижды овдовела, но каждому из покойных мужей подарила по сыну. Её старший, Тёрствелл, — бледный и болезненный отшельник чуть старше сорока. Запершись у себя, он с помощью бесов шпионит за братьями, Амриком и Мортлоком. Обоих он презирает: Амрика — за то, что он маменькин любимчик, а Мортлока — за то, что он урод и болван.

Главная проблема Тёрствелла в том, что мать не видит в нём наследника и готовит к этой роли Амрика. Но при всей своей зависти Тёрствелл не решается вредить Амрику напрямую, опасаясь гнева матери. Мортлок — другое дело. Все понимают, что Таламра и сама лишила бы его наследства, если бы не предсмертная просьба её третьего мужа — заботиться о Мортлоке, несмотря на все его недостатки.

Ещё один член семейства Вантампуров — Слюногрыз, жуткого вида трессим (крылатый кот) с куцым хвостом и множеством шрамов от драк. Встретив Слюногрыза, персонажи могут попробовать подружиться с ним (см. зону B5).

1 клетка = 5 футов



Карта 1.5. Вилла Вантампуров

О ВИЛЛЕ

Вилла Вантампуров — величественный каменный особняк, рядом с которым есть конюшня. У обоих зданий наклонные крыши с красной черепицей. Виллу окружает каменная ограда высотой 12 футов. С внутренней стороны ограды висят фонари, которые освещают двор и виллу по ночам, их зажигают в сумерках и гасят на рассвете. В ограде трое деревянных ворот — главный вход и каретный выезд на юге и чёрный ход на севере.

Деревянные двери виллы и окна со свинцовыми рамами не заперты. На Вантампуров работает охрана, патрулирующая двор (см. зону B1). Стражники живут не здесь и сменяются каждые шесть часов.

СЛУГИ

На Вантампуров работает четверо постоянных слуг, живущих здесь (все нейтральные люди, **простолюдины**):

- Фендрик Грей, дряхлый 70-летний дворецкий.
- Сарвиндер Пек, суровый 52-летний садовник и конюх.
- Габури д'Вейлан, суетливая 35-летняя кухарка.
- Амбра Фоллвотер, простодушная 19-летняя горничная.

Амбру наняли недавно на замену прежней горничной, которую герцогиня Вантампур сбросила с лестницы за разбитую вазу.

ЗОНЫ ВИЛЛЫ

Эти места отмечены на карте 1.5.

В1. ДВОР

Девять принципиальных злых людей-стражников патрулируют двор тремя группами по трое. При первом появлении персонажей они находятся в точках, отмеченных «В1» на карте 1.5, и кружат по двору против часовой стрелки.

Стражники атакуют любого, кто проникнет на территорию поместья без разрешения или предварительного извещения герцогини Вантампур или одного из её сыновей. Если персонажи прихватили с собой Амрика или Мортлока, то могут убедить любого из них провести героев мимо стражи. Если нет, персонажам придётся победить стражу или проскользнуть незаметно. Стражникам хорошо платят, так что взятки они не берут, а Пламенный Кулак они презирают. Чтобы проскользнуть мимо группы стражников, каждому персонажу надо успешно пройти проверку Ловкости (Скрытность) со СЛ 13. Проверка совершается с преимуществом ночью или в туман.

В2. КОНЮШНЯ

В этом каменном здании находятся стойла четырёх лошадей-тяжеловозов и хорошо оборудованная кузня с наковальней и горном. Тут может быть Сарвиндер Пек (см. «Слуги»), кующий новые подковы.

Люк. Квадратная плитка размерами 3 на 3 фута в юго-западном углу конюшни служит потайным люком в полу. Персонаж обнаружит люк, обыскав зону и успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 15. Камень скрывает лаз с кирпичными стенами и вертикальной деревянной лесенкой, ведущей вниз на 15 футов в зону подземелья B27. Если Вантампурам придётся бежать из подземелья, через люк они могут быстро добраться до лошадей.

В3. ФОЙЕ

Если персонажи постучат во входную дверь, дворецкий Фендрик Грей (см. «Слуги» ранее) подойдет сюда из зоны B10, чтобы поприветствовать их. Он впустит их, если их ждут, в противном случае велит уйти.



ТЁРСТВЕЛЛ Вантампур

Средний гуманоид (человек), принципиальный злой

Класс брони: 9.

ПЗ: 5 (2d8 – 4).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
7 (–2)	8 (–1)	6 (–2)	15 (+2)	17 (+3)	12 (+1)

Навыки: Внимание +5, Обман +3.

Проницательность +5, Религия +4.

Восприятие: пассивное Внимание 15.

Языки: всеобщий, дьявольский, эльфийский.

Опасность: ¼ (25 ПО).

Заклинания. Тёрствелл — заклинатель 2-го уровня. Его заклинательная характеристика — Мудрость (СЛ испытаний против заклинаний 13). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

Фокусы (неограниченно): *наставление, священное пламя* (см. «Действия» далее), *тавматургия*;

1-й круг (3 ячейки): *обнаружение зла и добра, приказ, убежище*.

Тёмная преданность. У Тёрствелла преимущество к испытаниям против обворожения и испуга.

ДЕЙСТВИЯ

Священное пламя (фокус). Огненное сияние обрушивается на существо, которое Тёрствелл видит в пределах 60 футов от себя. Цель должна успешно пройти испытание Ловкости со СЛ 13, иначе получит 4 (1d8) лучистого урона. Укрытие не даёт бонусов цели для этого испытания.

Опишите игрокам зону так:

Помимо главного входа, в помещении два выхода. Гипсовая полка, уставленная вазами, опоясывает комнату на высоте 9 футов. На плитках пола лежит изысканный ковёр шириной 10 футов и длиной 15 футов, на котором изображена коронация. Один гобелен на стене изображает дракона, летящего над кораблём, другой — паломников на верблюдах.

Среди ваз на верхней полке таятся четверо невидимых бесов, по одному в каждом углу. Бесы спрыгнут и атакуют любого, в ком узнают нарушителя, даже если с персонажами будет Мортлок или пленный Амрик.

Сокровища. Вазы, ковёр и гобелены — ценные предметы искусства, только вместе они не сочетаются. Каждая из шестнадцати ваз весит 2 фунта и стоит 25 зм. Ковёр весит 50 фунтов и стоит 250 зм. Каждый из двух гобеленов весит 5 фунтов и стоит 75 зм.

В4. КОМНАТА СЛУГ

Эта комната не украшена, здесь только четыре простые койки и обеденный стол для слуг особняка. Слуги хранят запасные ливреи и прочие личные вещи в ящиках под койками. Тут нет ничего ценного.

В5. КУХНЯ

Днём эту зону наполняют аппетитные ароматы — это кухарка Габури д'Вейлан (см. «Слуги», стр. 33) готовит еду для Вантампуров и их слуг. Габури не терпит посторонних на кухне, когда готовит.

Над тремя кухонными столами в середине помещения висят горшки, сковородки и прочая кухонная утварь. Полки уставлены мисками, тарелками, приправами, специями и сухими продуктами. Кухонный лифт с ручным подъёмным механизмом позволяет доставлять еду прямо в спальню герцогини Вантампур (зона В17). Колокольчик возле лифта подаёт сигнал, когда герцогиня желает отобедать.

Трессим Слюногрыз (параметры см. на стр. 243) бродит по кухне, убивает крыс и пожирает всё, что Габури роняет на пол. Слюногрыз не особо привязан к семейству Вантампур, а Тёрствелла и его бесов терпеть не может. Трессим подружится с любым персонажем, который его покормит, и будет ходить за ним по дому, используя свою особенность Обнаружение невидимости, чтобы предупредить, когда поблизости невидимые бесы.

В6. КЛАДОВАЯ

В этой затхлой каморке хранятся еда и напитки.

В7. ЛЕСТНИЦА ВНИЗ

В этой комнате стоит бочка с питьевой водой. Лестница с кирпичными стенами ведёт вниз на 15 футов в зону В20.

В8. ГОСТИНАЯ

Принимая гостей в этой комнате, герцогиня обычно сидит в строгом кресле с высокой спинкой, а гости — на двух мягких диванах напротив, за кофейным столиком. Тайник в левом подлокотнике кресла герцогини можно найти, осмотрев кресло и успешно пройдя

проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 12. В нём лежит посеребрённый кинжал.

На окна висят тонкие занавески, рассеивающие естественный свет, а стены украшены портретами в рамках, изображающими герцогиню, трёх её покойных мужей, её сыновей и крылатого кота Слюногрыза.

Сокровища. Гобелен на северной стене изображает пылающих ангелов, которые падают с небес в огненную бездну. Он весит 5 фунтов и стоит 150 зм.

В9. ТРАПЕЗНАЯ

Таламра с сыновьями собираются тут раз в десятидневку на семейный ужин, вечно выливающийся в ссоры. Читайте следующий текст, когда персонажи увидят зону:

Железная люстра висит над обеденным столом из чёрного дуба, который окружён восемью стульями с высокими спинками, вырезанными в форме дьяволов. Одну стену занимает камин, а по бокам от него окна с алыми портьерами. У другой стены стоит роскошный буфет-бар со стеклянными дверцами.

На люстре сидят три невидимых **беса**, ведущих себя так же, как бесы в зоне В3. Механизм с подъёмным блоком позволяет опускать и поднимать люстру. Верёвка привязана к крюку в восточной стене возле буфета.

Сокровища. В буфете есть восемь кубков из красного хрусталя (по 25 зм каждый) и шестнадцать бутылок вина. В пятнадцати бутылках изысканное вино (по 10 зм каждая). Вино в последней отравлено полными слезами, ядом без вкуса (см. «Яды» в главе 8 *Dungeon Master's Guide* («Руководства мастера подземелий»)). Эта особая бутылка стоит отдельно и предназначена для гостей, от которых герцогиня хочет избавиться.

В10. ГАЛЕРЕЯ

Окна на юг занавешены чёрными портьерами, так что в этом коридоре темно и прохладно. Фендрик Грей, престарелый дворецкий, ходит по коридору с фонарём в руке (если не занят в другом месте), а горничная Амбра Фоллвотер подметает пыль (см. «Слуги», стр. 33). Деревянная лестница в северном конце коридора поднимается на 15 футов в зону В11.

В галерее хранится пёстрая коллекция гобеленов, картин и алебастровых бюстов на постаментах, чтобы впечатлять гостей. Герцогиня скупилась весь этот хлам, уверенная, что это ценные предметы искусства, но всё это подделки сомнительного происхождения. Эта бесстыдная коллекция — свидетельство её дурного вкуса.

Восковая фигура. 6-футовая восковая фигура в углублении изображает герцогиню Таламру Вантампура с трессимом Слюногрызом на руках. У трессима во рту восковая крыса. Посетители, вошедшие в галерею из фойе (зона В3), часто принимают статую за живую, поскольку она стоит сразу за дверью и очень реалистична.

В11. ВЕРХНИЙ КОРИДОР

В этом коридоре дует сквозняк, а на стропилах висят фонари. Лестница на севере спускается вниз на 15 футов в зону В10.

Тут стоят на часах пятеро принципиальных злых людей-стражников — по одному у каждой двери. Они атакуют любого, кого не сопровождает член семьи

Вантампура. Если они услышат заварушку вдалеке, их нельзя застичь врасплох, но они не покинут пост, пока им не прикажет член семьи. Если тут начнётся бой, его услышит Тёрствелл Вантампура в зоне В13.

В12. БАЛКОН

Ограждение в виде крепостных зубцов идёт по краю балкона, выходящего на передний двор. Он находится на высоте 15 футов над землёй.

В13. СПАЛЬНЯ ТЁРСТВЕЛЛА

Незачёрченные занавески закрывают окна в этой простой комнате, где есть кровать, железный сундук с навесным замком, железная ванна на ножках и камин. Посреди комнаты стоит **Тёрствелл Вантампура** (параметры см. во врезке), хилый и завистливый 42-летний мужчина с *дьявольской коробкой с секретом* в руках (см. «Сокровища» далее). Если Тёрствелл знает о незваных гостях, он успеет запереть коробку в сундуке, а ключ сунет в карман мантии.

Тёрствелл командует несколькими бесами, которые влетают и вылетают через дымоход, но к приходу персонажей здесь только одно такое существо. **Бес** невидим, прячется в камине и атакует любого, кто угрожает Тёрствеллу.

Незнакомцев Тёрствелл встретит самым негостеприимным образом — сотворит *священное пламя* на ближайшего из них. В тот же ход он сотворит на себя *убежище* в качестве бонусного действия и использует перемещение, чтобы спрятаться под кроватью, пока бес его защищает. Если его возьмут в плен, он будет причитать, что тупые стражники не смогли защитить его, и тянуть время, надеясь, что захватчики отвлекутся и дадут ему шанс сбежать. Если его допросить, он выдаст такие сведения в обмен на освобождение:

- Его мать, герцогиня, сейчас в подземелье под виллой с Тейвиусом Кригом. Они с бывшим высшим наблюдателем Эльтуреля планируют захватить власть во Вратах Балдура.
- Он и его братья тайно похитили *Щит Скрытого Владыки* из склепа под городом. В итоге заперт могущественный дьявол по имени Гаргот, который поклялся помочь Вантампурам захватить Врата Балдура в обмен на освобождение. Тейвиус Криг уверен, что нашёл способ выпустить Гаргота из щита.
- Тейвиус прибыл в город несколько дней назад с этой коробкой с секретом. Герцогиня настояла, чтобы Тейвиус передал коробку на хранение Вантампурам, пока изучает щит.

Сокровища. *Дьявольская коробка с секретом* — магический предмет, описанный на стр. 223. Каждая коробка с секретом устроена по-своему. Эта коробка принадлежала Тейвиусу Кригу и передана герцогине Вантампура на хранение. Герцогине любопытно узнать, что в коробке, и она отдала её Тёрствеллу, которого считает самым умным из сыновей, чтобы тот попробовал вскрыть её, но пока ему это не удалось. Тёрствелла можно запугать, чтобы он отдал коробку, а можно и просто отобрать. Однако открыть коробку не по силам никому из персонажей. Шпион Фаластер Фиск, запертый в подземелье (зона В29), может посоветовать героям отнести коробку в Кэндклип — там им помогут узнать, что в ней (см. стр. 45). В коробке хранится копия контракта, заключённого Тейвиусом с Заризью и погубившего город Эльтурель.

Замок на сундуке можно взломать инструментами вора, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 15. Сундук весит 50 фунтов, в нём хранится мягая одежда, красные восковые свечи, писчие перья, чистые листы бумаги и ёмкости с чернилами. Там также есть незапертый деревянный ларец, в котором лежат 73 зм, 120 см и зелье исцеления, а также книга в чёрном переплёте под названием «Апокалипто» — поэтическое пророчество неизвестного автора о конце мультивселенной (стоит 50 зм).

В14. СПАЛЬНЯ МОРТЛОКА

В этой тёмной комнате стоит кровать, деревянный сундук на ножках и прикроватный столик. Сундук весит 25 фунтов, в нём немного непримечательной одежды размером под Мортлока, ничего не стоящие личные вещи и плюшевый тролль — игрушка Мортлока в детстве.

В15. СПАЛЬНЯ АМРИКА

Эта комната обставлена со вкусом, в ней есть кровать, прикроватный столик, железная ванна на ножках, камин и деревянный сундук, окованный железом. Зеркало шириной 3 фута и высотой 6 футов встроено в восточную стену напротив камина. Лакированная деревянная рама зеркала украшена резьбой в виде крыс, воронов и пауков.

Сокровища. В сундуке Америка хранится аккуратно сложенная изысканная одежда для подтянутого аристократа и шкатулка, вырезанная из кости (10 зм). В шкатулке лежит золотой перстень-печатка (5 зм), украшенный девизом Вантампура: «Каменные сердца нельзя ранить».

В16. БУДУАР ГЕРЦОГИНИ

В этой комнате есть трюмо с овальным зеркалом в раме, на котором стоят флаконы с духами, кисточки, косметика, иголки и катушки ниток. Из прочей мебели — складная деревянная ширма, украшенная изображением хищной птицы из золотой фольги, высокий чёрный платяной шкаф, наполненный корсетами и роскошными платьями, и декоративный позолоченный коврик, лежащий перед тремя незапертыми деревянными сундуками. Один сундук набит туфлями, в другом — три свадебных платья, а третий наполнен модными шляпками.

Сокровища. На трюмо стоит шесть флаконов дорогих духов (по 20 зм каждый), серебряная расчёска, инкрустированная лазуритом (100 зм), и деревянная шкатулка с электрумовой филигранью (75 зм), где лежат жемчужное ожерелье (250 зм), платиновая камея в форме крылатого кота (50 зм) и два зелья исцеления в высоких хрустальных пузырьках.

В17. СПАЛЬНЯ ХОЗЯЙКИ

Когда герцогине Вантампура надо отдохнуть или её мучит мигрень, она удаляется в эту комнату. Принимает пищу она обычно тоже здесь. Еду доставляют с помощью кухонного лифта в юго-западном углу (подробнее см. в зоне В5), рядом с которым есть шнур, чтобы звонить в колокольчик на кухне. Среди прочей обстановки — кровать с балдахином и сеткой от насекомых, деревянная ширма, чугунная ванна на ножках, камин и железный сундук, запёртый навесным замком. Замок отлит в форме злой рожицы рогатого дьявола. Ключ от замка Таламра Вантампура хранит при себе (см. зону В28), но

замок можно взломать инструментами вора, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 17.

Сокровища. Сундук весит 65 фунтов и снабжён ловушкой (см. «Ловушка» далее). В нём хранятся три тонких чёрных гроссбуха с записями на дьявольском языке (учёт официальных сделок герцогини Вантампура), инструменты каллиграфа (15 зм), набор отравителя (50 зм), кошель из овечьего пузыря с 22 пм, 85 зм и 113 см и флейта крысолова.

Ловушка. У сундука двойное дно на металлических пружинах. Общий вес предметов в сундуке удерживает дно, но если вынуть три или более предмета, фальшивое дно поднимется и выдернет пробку из тонкого стеклянного пузырька под ним. Из пузырька вырвется облако ядовитого газа и наполнит сферу радиусом 10 футов вокруг сундука. Облако неподвижно и существует 1 минуту или пока его не развеет сильный ветер. Любое существо, начавшее свой ход в облаке, должно пройти испытание Выносливости со СЛ 13, при провале оно получит 11 (2d10) урона ядом.

В18. КАБИНЕТ ГЕРЦОГИНИ

Дубовый письменный стол повернут к середине комнаты, за ним стоит стул из того же набора, а на столе — два чёрных подсвечника. Из прочей мебели — три книжных шкафа и стоячий чёрный латный доспех с глухим шлемом, длинным мечом и щитом. Железная винтовая лестница ведёт вверх в зону В19.

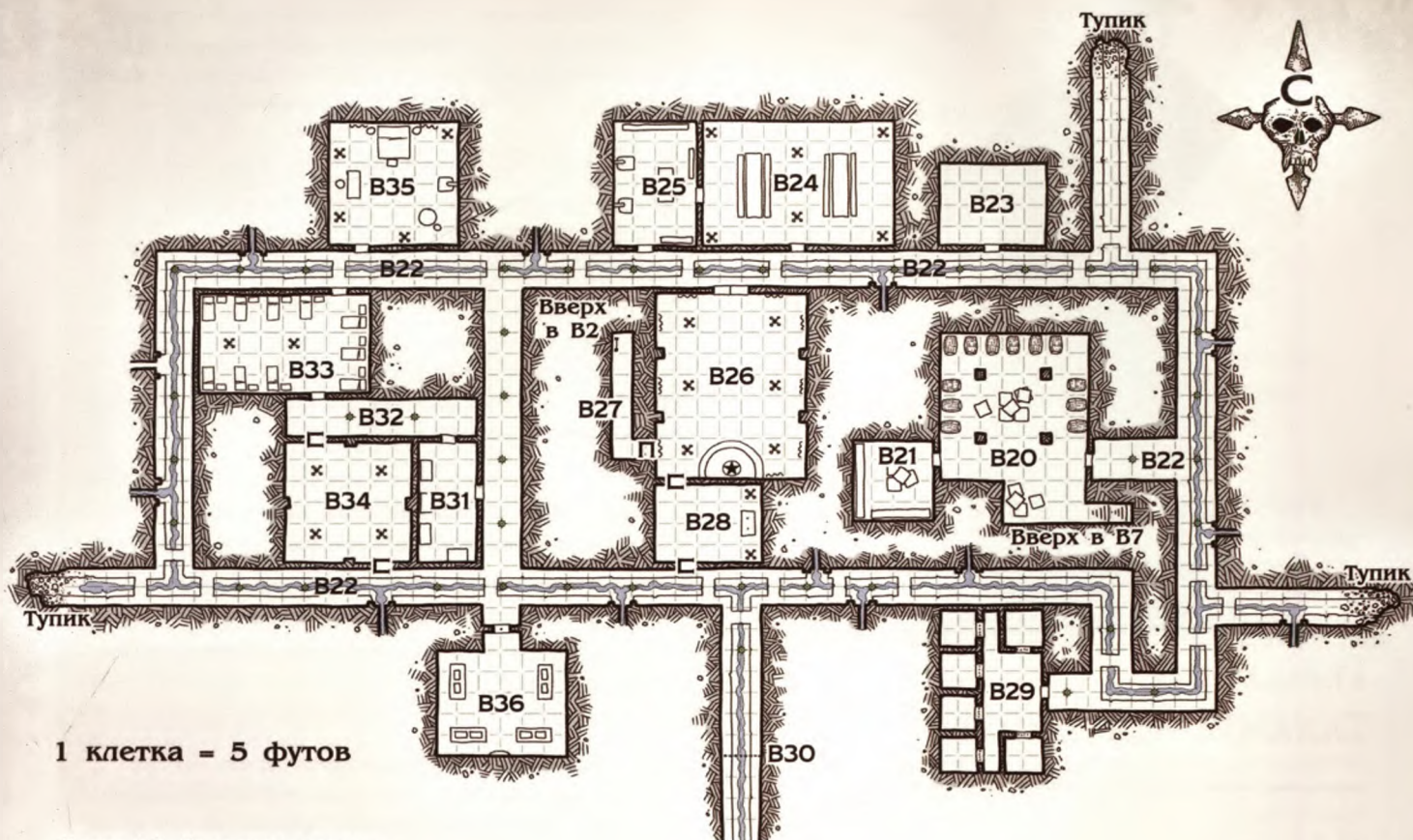
Доспех — это **шлемоносный ужас**, созданный на Авернусе. Конструкция понимает дьявольский язык, но не говорит и невосприимчива к заклинаниям *огненный снаряд*, *священное пламя* и *шокирующее прикосновение*. В эту зону разрешено входить только герцогине Вантампура и её сыновьям. Если любое другое существо войдёт без их сопровождения, огненно-оранжевый свет наполнит пустоту внутри шлемоносного ужаса и он атакует. Шлемоносный ужас будет гоняться за нарушителями и за пределами комнаты и отстанет, только если они покинут виллу или будут разрублены на части.

Книжные шкафы. Герцогиня Вантампура не любит читать, но ради престижа держит небольшую библиотеку изысканной литературы. В её кабинете двести книг. Персонаж, который проведёт 1 час за изучением коллекции, сможет найти двадцать редких первых изданий (по 25 зм каждое). Остальные книги можно продать интересующимся по 5 зм каждую, кроме бесполезной книги «Последний бой Всадников Преисподней». В её страницах вырезан тайник, где хранится железное колечко с двумя ключами. Они открывают клетки в зоне В19.

В19. БАШЕНКА

Если персонажи поднимутся по железной винтовой лестнице из зоны В18, опишите помещение так:

Винтовая лестница поднимается на 15 футов в квадратное помещение, где стропила пересекаются в десяти футах от пола, а выше только остроконечная крыша. Западную стену занимает пустой книжный шкаф, а на полу стоят две грязные клетки с навесными замками. В каждой по пленнику и ночному горшку.



Карта 1.6. Подземелье виллы

Ключи, открывающие замки, можно найти в зоне В18. Персонаж может взломать замок инструментами вора, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 15. Находясь внутри клетки, замок на ней взломать нельзя.

На клетках сидят два невидимых беса. Пока вокруг никого нет, они дразнят пленников пустыми угрозами и насмешками, а пленники не отвечают и не кричат, боясь, что бесы их ужалят. Бесы не станут ввязываться в бой с хорошо вооружёнными нарушителями. Если кто-то попытается освободить пленника, ближайший невидимый бес пролезет между прутьями решётки и ужалит пленника насмерть, став при этом видимым. В свой следующий ход бес снова станет невидимым и скроется над стропилами.

Пленники. В северной клетке сидит Шолин Зораз (нейтральная женщина, человек, **простолюдин**), руководившая ремонтом канализации и планировавшая проложить городскую канализацию Нижнего Города в том месте, где находится подземелье Мёртвой Троицы (см. стр. 20). Герцогиня Вантампур хочет подержать здесь Шолин несколько дней, прежде чем отпустить. Бесы так запугали Шолин, что, если её освободят, она откажется от своих планов и не посмеет сказать ни слова против Вантампуров до конца своих дней.

В южной клетке сидит Кейджил Орунмар (нейтральный злой мужчина, человек, **простолюдин**), сборщик налогов, устроивший Вантампурам проблемы. Герцогиня Вантампур намерена убедиться, что никто важный его не хватится, а затем убить Кейджила и скормить останки крысам в канализации. Если его освободят, Кейджил намерен покинуть Врата Балдура навсегда.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ ВИЛЛЫ

Как заведующая городской канализационной системой, Таламра Вантампур отгородила канализацию под своей виллой и создала персональное подземелье, где проводит религиозные церемонии и принимает гостей, столь же преданных архидьяволице Зариэли.

ОСОБЕННОСТИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Подземелье необычайно чисто и в отличном состоянии. Его основные особенности описаны далее.

Освещённые тоннели. Тоннели 9 футов высотой и со сводчатыми потолками. Масляные фонари с толстыми зеленоватыми стёклами висят на футовых железных цепях через равные промежутки. Каждый фонарь испускает тусклый свет в радиусе 10 футов.

Железные двери. Двери сделаны из клёпаных листов железа, с железными ручками и хорошо смазанными петлями. В некоторых дверях есть замки или окошки, запираемые на засов, если это отдельно указано. Персонаж может взломать замок инструментами вора, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 15, или выломать запертую дверь, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) со СЛ 24.

Поверхности и потайные двери. В подземелье кирпичные стены и полы из каменной плитки. В помещениях гипсовые потолки высотой 10 футов. Потайные двери сливаются с окружающими стенами, но персонаж с ночным зрением или при достаточном освещении может найти потайную дверь, успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 10.



ГЕРЦОГИНЯ

ТАЛАМРА ВАНТАМПУР

Средний гуманоид (человек), принципиальный злой

Класс брони: 10.

ПЗ: 78 (12d8 + 24).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Навыки: Запугивание +6, Обман +6,

Проницательность +5, Религия +3.

Восприятие: пассивное Внимание 13;

см. также Дьявольское зрение далее.

Языки: всеобщий, дьявольский.

Опасность: 4 (1 100 ПО).

Дьявольское зрение. Таламра видит в обычной и магической темноте на расстоянии до 120 футов.

Тёмная преданность. У Таламры преимущество к испытаниям против обворования и испуга.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Таламра дважды применяет *потусторонний разряд* или совершает два безоружных удара.

Потусторонний разряд (фокус). Дистанционная атака заклинанием: +6 к броску, дистанция 120 футов, одно существо. Попадание: 9 (1d10 + 4) урона силой.

Безоружный удар. Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. Попадание: 4 дробящего урона.

ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Адское возмездие (заклинание 1-го круга; 2 в день). Когда Таламре наносит урон существо в пределах 60 футов от неё, которое она видит, это существо окутывает адское пламя. Существо должно пройти испытание Ловкости со СЛ 14. Оно получает 16 (3d10) урона огнём при провале или половину этого урона при успехе.

Запах благовоний. Пары культивистов-людей в чёрных мантиях ходят по коридорам с курильницами, постоянно наполняя подземелье дымом благовоний, чтобы заглушить тошнотворную вонь канализации.

ЗОНЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Прежде чем персонажи спустятся в подземелье, позвольте им повысить уровень до 4-го.

Эти места отмечены на карте 1.6 (стр. 37).

В20. ПОГРЕБ

Персонажи могут войти в этот погреб, спустившись по лестнице из зоны В7, или через восточную дверь. Зачитайте выделенный текст, описывая, что они видят, зайдя с любого направления:

Четыре каменные колонны поддерживают сводчатый потолок высотой 10 футов. В этом сухом погребке вдоль стен стоит дюжина бочек на деревянных козлах. В половину бочек вставлены латунные краны. В помещении также есть две груды деревянных ящиков — одна в середине, другая у южной стены.

В верхнем ящике в середине помещения сидят три **игольчатых дьявола**, которые следят за происходящим через дырочки в стенках ящика. При виде нарушителя трое дьяволов выскочат и атакуют. В остальных ящиках в середине погреба хранятся вяленое мясо, буханки хлеба, головки сыра и прочая провизия, которой Вантампурам и культивистам в подземелье хватило бы на месяц. В ящиках у южной стены хранятся свечи, склянки с маслом, благовония и крысоловки.

В шести бочках — питьевая вода, а в шести других — эль.

В21. ВИННЫЙ ПОГРЕБ

Более двухсот бутылок вина, заткнутых пробками, лежат на стойках высотой семь футов, занимающих западную и южную стены. В середине помещения сложены пустые деревянные ящики.

Сокровища. В семнадцати бутылках изысканное вино (по 10 зм за бутылку). Остальное вино на стойках — дешёвое (по 1 см за бутылку).

В22. КАНАЛИЗАЦИЯ

Обитатели подземелья часто пользуются этими освещёнными тоннелями. В воздухе висит густой запах благовоний (см. «Особенности подземелья»).

Гладкие каменные желобы, вытесанные в полу, отводят воду и стоки в зону В30. Жёлобы шириной 4 фута и глубиной 3 фута, через неравные интервалы их пересекают изогнутые каменные мостики. Проходы по обе стороны жёлоба шириной 3 фута.

Бродячие чудовища. Обычные крысы время от времени попадают в подземелье через открытые трубы, торчащие из стен. Культивисты расставляют крысоловки, когда окуривают подземелье благовониями. Проходя по тоннелям, персонажи могут наткнуться на этих культивистов.

В обычной сцене будут участвовать два принципиальных злых человека-культиста в чёрных мантиях и золотых масках в виде дьявольских рож (стоят 25 зм, если найдётся покупатель) с курильницами, в которых тлеют благовония. Маска дьявола закрывает всё лицо, кроме глаз, ноздрей и рта. Каждая маска выглядит уникально.

Если сцена происходит в тоннеле, где есть жёлоб в середине, двое культистов будут идти по разные его стороны в одном направлении, слегка помахивая курильницами. Можете усложнить сцену, заменив культистов **фанатиками культа** или добавив одного-двух невидимых **бесов** в сопровождение.

Если кого-то из таких культистов победят, снизьте число культистов в сцене в зоне В33 соответственно. Если персонажи не потрудятся спрятать тела убитых культистов, кто-нибудь рано или поздно найдёт их и предупредит **шипастого дьявола** в зоне В26, если его к тому времени ещё не победили. Поднятый по тревоге дьявол начнёт обшаривать подземелье в поисках нарушителей.

В23. Холодный погреб

Вантампуры хранят в этом помещении туши скота и прочее сырое мясо. Посреди погреба с 10-футового потолка свисают шесть 3-футовых цепей, каждая с крюком. На четырёх висят освежёванные кабаны туши, остальные два пусты.

В24. Столовая

Тут культисты обедают, но к первому приходу персонажей здесь никого нет. В середине столовой стоят два деревянных стола со скамьями по бокам. Столовую освещают шесть высоких кованых железных канделябров, расставленных у стен. Каждый канделябр высотой шесть футов, на нём горит девять свечей.

В25. Кухня

Тут культисты готовят еду, но к первому приходу персонажей здесь никого нет. В кухне неприятно жарко, тут горит пара чугунных печек, возле которых сложены дрова. Из прочей мебели есть деревянный стол, на котором готовят еду, и полки с тарелками, кружками, горшками и прочей утварью, а также банками с ингредиентами и приправами.

В26. Храм Зариэли

Железные двойные двери в этот зал украшены дьявольскими рунами, вырезанными на арке. Персонаж, понимающий дьявольский, может перевести руны: «Та, что пала, может вновь взлететь».

Прислушавшись у двойных дверей или у одной из потайных, ведущих в этот зал, персонаж услышит, как полдесятка гуманоидов напевают на дьявольском языке. Прислушавшись к хору, персонаж, понимающий этот язык, разберёт, что хор поёт хвалу архидьяволице Зариэли за неустанную борьбу в Войне Крови.

ЗАМАСКИРОВАННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Персонажи могут замаскироваться под культистов, сняв с побеждённых врагов маски и мантии. При такой маскировке у персонажей преимущество к проверкам Харизмы (Обман), чтобы обмануть дьяволов и культистов в подземелье под виллой Вантампуров.

Когда персонажи войдут внутрь, начните сцену, зачитав вслух следующий текст:

Два ряда высоких кованых железных канделябров с девятью свечами каждый озаряют мерцающим светом своды этого зала. Семифутовая статуя ангела с горящими белыми глазами и длинным мечом стоит на постаменте на юге. К западу от статуи стоит дьявол ростом шесть футов, ошестиненный шипами, и глядит на четверых культистов в чёрных мантиях. Те стоят на коленях в середине зала и расппевают, их лица скрыты золотыми масками дьяволов. Стены украшают девять гобеленов, изображающих круги Девяти Преисподних.

Бестия с шипами — это **шипастый дьявол** по имени Одис. Зариэль послала его служить герцогине Вантампур, и только им обоим он подчиняется. Поющие фигуры — принципиальные злые люди-**культисты** в чёрных мантиях и золотых масках дьяволов, аналогичных тем, что у культистов в зоне В22. Дьявол и культисты атакуют нарушителей, едва завидят, но персонажи могут обмануть их маскировкой (см. врезку «Замаскированные персонажи»).

Статуя. Изображает Зариэль в ангельской форме. Это объект крупного размера с КБ 17, 33 ПЗ и невосприимчивостью к урону огнём, ядом и психическому урону. Статую можно повалить, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) со СЛ 20, при ударе о пол она расколется.

Сокровища. Голова и шея статуи полые. Внутри спрятана +1 булава, которую можно достать, только разбив статую. Навершие булавы испускает яркий свет в радиусе 5 футов и тусклый ещё на 5 футов. Носитель булавы может погасить или зажечь свет в качестве действия (именно от этого света горят глаза статуи).

В27. Тоннель для побега

За потайной дверью скрыт тоннель с деревянной лесенкой в северном конце. Лесенка поднимается по вертикальному лазу на 15 футов к люку в зону В2.

В28. Тайное святилище

Эта комната спрятана за потайными дверями (см. «Особенности подземелья», стр. 37). Скрип дверей при открытии такой громкий, что обитательница комнаты его заметит. Зачитайте следующий текст, когда персонажи войдут:

Комнату освещает пара кованых железных канделябров в северо-восточном и юго-восточном углах, на каждом горит по девять свечей. Их мерцающий свет озаряет алтарь на когтистых ножках, вырезанный из цельного куска обсидиана. Из его вершины извергается язык пламени в форме ангела. Перед алтарём на коленях стоит седая женщина.

Женщина у алтаря — **герцогиня Таламра Вантампур** (параметры см. во врезке). Она одета в роскошное платье, подобающее её титулу, и не вооружена.

Однако у неё есть магические силы, дарованные Зариэлью, её покровительницей из Преисподней. Незваных гостей она встретит враждебно и не побрезгует лично отходить врагов кулаками, если начнётся драка. Не забывайте о её ответном действии Адское возмездие, которое можно использовать дважды в день (но лишь один раз до её следующего хода).

Если у неё останется менее половины ПЗ, Таламра попробует отступить через ближайшую незаблокированную потайную дверь. Она либо переместится в зону В36, либо сбежит через зону В27. Но она настолько горда, что скорее умрёт, чем сдастся в плен, — и готова пожертвовать даже сыновьями, но не поддастся на шантаж. Когда же смерть настигнет её, последнее, что Таламра скажет: «Встретимся в Преисподней».

В кармане платья Таламра носит два ключа. Один отпирает сундук в её спальне (зона В17), другой — двери в хранилище (зону В36).

Обсидиановый алтарь. Чёрный алтарь весит 800 фунтов и украшен маленькими дьявольскими рунами, вырезанными вокруг языка пламени в форме ангела высотой девять дюймов, вырывающегося из его вершины. Пламя отдалённо напоминает Зариэль. Если стереть хоть одну руну, пламя погаснет, а алтарь расколется надвое.

В29. ТЮРЬМА

Зачитайте следующий текст, когда персонажи откроют дверь:

В центре помещения стоит широкоплечая фигура с лиловой кожей и бородой из щупалец, извивающихся, точно змеи. Тварь сжимает глефу и глядит на вас из тьмы, на её поясе висит связка ключей. По обе стороны помещения тянутся железные двери, каждая с небольшим окошком, запёртым на засов.

Тюремщик — **бородатый дьявол** по имени Тосс, он атакует любого, кого сочтёт нарушителем или угрозой. Персонажи, переодетые культистами, могут обмануть Тосса, чтобы тот позволил им допросить или выпустить пленников (см. врезку «Замаскированные персонажи», стр. 39). Ключи на поясе дьявола отпирают камеры.

В двух камерах (на ваш выбор) сидят пленники. Остальные четыре пусты, но в них могут оказаться персонажи, попавшие в плен (см. врезку «Персонажи в плену»). Если вам надо ввести нового члена группы вместо убитого, он может начать приключение как пленник, запёртый в одной из пустых камер.

Фаластер Фиск. Первый пленник — низенький, худощавый и образованный мужчина-человек лет пятидесяти. Фаластер родом из Калимшана, он нейтральный шпион без оружия. Он говорит на всеобщем и дьявольском и носит длинный кафтан. Волосы у него тёмные, а аккуратная бородка выкрашена алым.

Фаластер работает на тифлинга Сильвиру Савикас, знатока Девяти Преисподних, которая живёт в Кэндлките. Когда Тейвиус Криг прибыл во Врата Балдура несколько дней назад, Фаластер вскоре прослышал, что Вантампуры его скрывают. Он начал разнюхивать

подробности и был схвачен. Со спасателями он может поделиться такими полезными сведениями:

- «Сильвира Савикас — моя старая подруга. Очень мудрая женщина, работает в самом Кэндлките! Она давно следит за кознями дьяволов во Вратах Балдура и Эльтуреле».
- «Сильвира уверена, что Тейвиус Криг заключил сделку с архидьяволицей. Наверняка его контракт спрятан в волшебной коробке с секретом. Она отправила меня добыть коробку как доказательство злодеяний Крига».
- «Сильвира недолюбливает Тейвиуса Крига, рассчитывает открыть коробку с секретом и готова заплатить за неё — золотом или магическими предметами!»

Если Фаластера выпустить, он поможет персонажам по мере сил, но постарается не лезть в драку. Зная, что может попасться, он добыл и запомнил схему подземелья под виллой Вантампуров. Он может отвести героев в потайные комнаты (зоны В28 и В34) и хранилище Вантампуров (зону В36).

Сатиир Тион-Хьюн. Вторая пленница — худощавая аристократка-человек за семьдесят. Леди Сатиир родилась в богатой и влиятельной патриарской семье Хьюн. У неё параметры нейтрального злого **благородного** без оружия и брони (КБ 11). Вантампуры похитили её, чтобы использовать как заложницу на случай, если Хьюны выяснят, кто похитил *Щит Скрытого Владыки* из их семейного склепа.

Втайне от Вантампуров Сатиир состоит в злодейском тайном обществе, чьи члены зовут себя Рыцарями Щита и провозгласили себя стражами *Щита Скрытого Владыки*. Но спасителям Сатиир о щите не скажет. Она заявит, что Вантампуры хотели, чтобы Хьюны не мешали Таламре Вантампур стать верховной герцогиней. Если отпустить Сатиир, она предупредит свою семью и союзников, что щит украли Вантампуры, и разрушит политическую карьеру герцогини Вантампур во Вратах Балдура. Персонажи могут встретить товарищей Сатиир по пути в Кэндлkip (см. «Рыцари Щита», стр. 44).

В30. ЖЕЛЕЗНАЯ РЕШЁТКА

Здесь тоннель плавно спускается к югу, выводя воду и стоки в городскую канализацию. Тоннель перекрывает 10-футовая квадратная вертикальная решётка из железных прутьев, промежутки между прутьями — 6 дюймов. Этого хватит для крысы, но персонажи обычного размера протиснуться не смогут. Прутья накрепко вмурованы в пол и потолок.

Персонаж может согнуть прутья, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) со СЛ 25, и создать проход, через который может протиснуться гуманоид среднего или меньшего размера.

ПЕРСОНАЖИ В ПЛЕНУ

Если персонажей победят на вилле Вантампуров или в подземелье под ней, вы можете решить, что злодеи стабилизировали умирающих персонажей, забрали их снаряжение (его сложат в зоне В28) и заперли в тюрьме (зона В29), чтобы герцогиня Таламра Вантампур и культисты допросили персонажей и выяснили, что им известно. Это позволит отыграть побег из тюрьмы вместо полной гибели группы.

В31. РИЗНИЦА

У стен в этой зоне стоят четыре деревянных платяных шкафа. Тут культисты оставляют мантии и маски, прежде чем выйти из подземелья в город. Шкафы у западной стены пустуют. Обыскав шкаф у южной стены, персонажи найдут четыре чёрные мантии и четыре золотые маски дьяволов (такие же, как у прочих культистов в этом подземелье).

В32. СОЕДИНИТЕЛЬНЫЙ ТОННЕЛЬ

Тусклый свет двух зелёных фонарей не освещает коридор полностью, оставляя в его концах области темноты.

Тоннель охраняют два принципиальных злых человека, **фанатика культа**, по одному на каждом конце. Персонажи с ночным зрением или собственными источниками света заметят фанатиков. В остальных случаях фанатики застигнут их врасплох. Фанатики носят чёрные мантии и золотые маски дьяволов, аналогичные мантиям и маскам прочих культистов.

Звуки боя отсюда услышат культисты в зоне В33, они вооружатся, но останутся на месте.

В33. КАЗАРМА КУЛЬТИСТОВ

Эту комнату освещают два высоких кованых железных канделябра с девятью мерцающими свечами каждый. По периметру помещения стоят десять деревянных коек, рядом с каждой незапертый сундук с повседневной одеждой культистов.

Тут собрались десять **культистов**, за вычетом тех, кого победили в зоне В22. Это принципиальные злые люди в чёрных мантиях и золотых масках дьяволов. Некоторые из них дремлют, другие сидят на койках и обсуждают слухи о роли Тейвиуса Крига в падении Эльтуреля и планах герцогини Вантампур насчёт Врат Балдура. Нарушителей культисты не потерпят.

Звуки боя отсюда услышат фанатики культа из зоны В32, которые тут же придут выяснять, в чём дело.

В34. ЗАЛ ДЛЯ РИТУАЛОВ

Это помещение скрыто за потайными дверями (см. «Особенности подземелья», стр. 37), у него следующие особенности:

Гипсовые своды этого зала высотой 10 футов украшены образами жутких крылатых дьяволов, которые взирают на символ, изображённый на полу: диск из чёрного камня с девятилучевой золотой звездой в центре. Диск окружают четыре кованых железных канделябра с оплавленными незажжёнными красными свечами.

В этом зале культисты проводят дьявольские ритуалы, дающие эффект заклинания *прорицание*, только в этом случае заклинание обращается к дьяволу, который появляется в столпе дыма над символом на полу. На потолке изображены исчадия ада, их узнает любой персонаж, успешно пройдя проверку Интеллекта (Религия) со СЛ 15.

В35. ЖИЛИЩЕ ТЕЙВИУСА КРИГА

Опишите игрокам это помещение так:

Кованые железные канделябры с мерцающими свечами озаряют эту комнату. Здесь тепло благодаря чугунной печке на ножках. Напротив потрескивающей печи стоит скромный письменный стол и такой же стул. Из прочей мебели есть обеденный столик со стулом, кровать, железный сундук в изножье кровати и два гобелена. На одном изображены духи, восстающие из реки Стикс в виде дьяволов-лемуров, на другом — покойник, висящий на крючьях и цепях, как марионетка.

Сокровища. Тейвиус хранит в сундуке символ религии Торма (серебряная подвеска в виде правой рукавицы на серебряной цепочке). Он стоит 25 зм. Больше в сундуке ничего нет.

В36. ХРАНИЛИЩЕ ВАНТАМПУРОВ

Дверь в это помещение заперта (см. «Особенности подземелья», стр. 37), единственный ключ есть у герцогини Вантампур. Изнутри дверь можно отпереть без ключа.

Когда персонажи откроют дверь в хранилище, зачитайте или перескажите следующий текст, чтобы начать сцену:

В помещении стоят четыре деревянных столика, на каждом — по два деревянных ларца. На стене напротив двери висит красивый золотой щит. Перед щитом стоит пожилой мужчина в простой одежде с зажжённой свечой в руке. Он оборачивается на дверь, и вы видите, что тень, которую он отбрасывает на стену, принадлежит не ему, а толстой рогатой бестии с крылышками.

Это **Тейвиус Криг** (параметры см. на стр. 42), прежде высший наблюдатель Эльтуреля и бывший священник Торма (бога отваги и самопожертвования). Он потерял способность творить заклинания, когда отрёкся от своей веры, и теперь лишь притворяется, что поклоняется этому богу. За ним на стене висит *Щит Скрытого Владыки*, он изображён и описан в приложении В. Тейвиус поговорил с Гарготом, дьяволом, заточённым в щите, и выяснил, что щит отчасти виноват в том беззаконии, что творится во Вратах Балдура. Тейвиус уверен, что через некоторое время поймёт, как использовать щит, чтобы низвергнуть Врата Балдура в Авернус.

Тейвиус жаждет власти и уважения своих владык из Преисподней. Однако он не любит насилие и по возможности избегает боя. Он будет лить крокодиловы слёзы по Эльтурелю, заявляя, что как раз навещал приход в паре миль за городом, когда тот исчез, и был в ужасе при виде падения города. Поймать его на лжи нетрудно.

Тейвиус солжёт и о своих отношениях с герцогиней Вантампур. Он заявит, что её стража схватила его сразу по прибытии во Врата Балдура и что герцогиня заставляет его разгадывать магические свойства этого небесного щита, который её семейство «добыло» из склепа под городом. Несмотря на всю свою лживость, Тейвиус не сможет объяснить свою дьявольскую тень.

Если Рея Ментелморн пришла с группой, она будет потрясена встречей с высшим наблюдателем и не позволит персонажам причинить ему вред, пока будет верить, что он невиновен. Изменившейся тени недостаточно для доказательства вины. Чтобы убедить Рею, что Тейвиус — злодей, нужно выбить из него признание, успешно пройдя проверку Харизмы (Запугивание) со СЛ 15, или показать, что он неспособен творить заклинания. Если персонажи убьют Тейвиуса, они могут встретить его вновь в главе 3, когда его душа станет дьяволом.

Щит Скрытого Владыки. Дьявол Гаргот заперт в *Щите Скрытого Владыки* и хочет оттуда сбежать. Он считает, что сможет вырваться, если щит доставят в Девять Преисподних, а для этого ему нужна помощь персонажей.

Гаргот ощущает появление персонажей в хранилище и телепатически свяжется с одним из них, выбрав случайно. Он назовётся Скрытым Владыкой, заявит, что он небожитель, и пообещает, что поможет персонажам спасти Эльтурель, если они возьмут щит с собой в Девять Преисподних. Скрытый Владыка также предупредит их, что за щитом охотится тайное общество злодеев и рано или поздно его члены найдут его. Гаргот заявит, что тайное общество не желает, чтобы силы щита были использованы во благо, и это правда.

Герцогиня Вантампур и Тейвиус Криг обещали Гарготу, что помогут ему вырваться из щита, если дьявол отравит город злом и сплотит патриаров вокруг герцогини — а значит, и архидьяволицы Зариэль. Только тогда Врата Балдура смогут разделить участь Эльтуреля. Впрочем, Гаргот с радостью воспользуется более лёгким способом вернуться в Девять Преисподних, если персонажи поддадутся на уговоры. Скрытый Владыка верен только самому себе.

Сокровища. Восемь ларцов не заперты. В них хранятся деньги семейства Вантампур, а также сокровища, украденные у Тиамат на Авернусе. Герцогиня Вантампур планирует потратить эти средства на подкуп городских патриаров и чиновников, чтобы те поддерживали её как новую верховную герцогиню.

ТЕЙВИУС КРИГ

Средний гуманоид (человек), принципиальный злой

Класс брони: 10.

ПЗ: 40 (9d8).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	15 (+2)	18 (+4)	16 (+3)

Навыки: Медицина +6, Обман +5, Религия +4, Убеждение +5.

Восприимчивость: пассивное Вниманье 14.

Языки: всеобщий, демонический, дьявольский.

Опасность: ½ (100 ПО).

Тень вины. Тень Тейвиуса выглядит как толстый рогатый дьявол с крыльшками.

ДЕЙСТВИЯ

Булава. Атака оружием в ближнем бою: +3 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 4 (1d6 + 1) дробящего урона.

В первом ларце 30 электрумовых слитков (по 10 зм каждый), принадлежащих семье Вантампур.

Во втором, третьем и четвёртом ларцах по 100 зм, принадлежащих семье Вантампур.

В пятом ларце две части сломанного церемониального кинжала из сокровищницы Тиамат: кривое лезвие из слоновой кости, украшенное надписью «Клык» драконьими рунами, и костяная рукоять, обёрнутая полосками кожи и украшенная самоцветами. Фокус починки может восстановить этот немагический кинжал, после починки он стоит 250 зм.

В шестом и седьмом ларцах по 100 зм, принадлежащих семье Вантампур.

В восьмом ларце двадцать лазуритов (по 10 зм каждый), украденных из сокровищницы Тиамат.

ПОСЛЕДНИЕ СЦЕНЫ ВО ВРАТАХ БАЛДУРА

Если персонажи не сумеют найти дьявольскую коробку с секретом Тейвиуса Крига (см. зону В13) или *Щит Скрытого Владыки* (см. зону В36), пусть персонаж мастера вроде Реи Ментелморн или Фаластера Фиска посоветует тщательно обыскать поместье Вантампуров. Рея — Всадница Преисподней, а потому чует присутствие небесного щита и попросит персонажей забрать его, чтобы он не попал в злые руки. Аналогично Фаластеру ненавистна мысль оставлять коробку в особняке, чтобы та досталась кому-то ещё.

Если Слюногрыз (см. зону В5) сопровождает группу, он может вывести персонажей к коробке с секретом. Пленные злодеи тоже могут навести на коробку или щит, если нужно. Когда персонажи найдут эти предметы, Фаластер настоятельно посоветует доставить их Сильвиру Савикас в Кэндлkip.

Если Фаластера или Рею пригласить в путешествие до Кэндлкипа, они с радостью согласятся. У Фаластера есть скромное жилище в Малом Калимшане — огороженном гетто во Внешнем Городе, и он предложит зайти туда, чтобы забрать его оружие и снаряжение, прежде чем отправляться в Кэндлkip.

ДОКЛАД КАПИТАНУ ЗОДЖУ

Избавив город от семейства Вантампуров и их культа дьяволопоклонников, персонажи могут вернуться к капитану Зоджу и доложить об успехах, сдать бляхи Пламенного Кулака и получить причитающуюся награду.

Зодж будет доволен, что Вантампуры ему больше не помеха. Если персонажи доложат, что кто-то из членов семьи ещё жив, Зодж пообещает поймать их и покарать за преступления.

КОМАНДОР ПОРТИР

Пока персонажи обсуждают свои дела с капитаном Зоджем, встречу прерывает прибытие высокопоставленного офицера Пламенного Кулака. Зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

Вашу встречу с капитаном Зоджем прерывает прибытие нескольких солдат Пламенного Кулака в латных доспехах. Из-за стены мечей и стали выходит сидящая женщина в броне и белом плаще.

«Так это и есть безумцы, разворошившие все крысиные гнёзда в этом богами забытом городе?»

«Командор Портир? — удивляется Зодж. — Но мне сказали, что вы прибудете в город только через десятидневку!»

«Городские власти хотели, чтобы вы так и думали, капитан, — отвечает она. Обернувшись к вам, она добавляет: — Надеюсь, вас достойно вознаградили?»

До недавних пор **Лиара Портир** (параметры см. во врезке) командовала аванпостом Пламенного Кулака в форте Белуриан на далёком тропическом полуострове Чалт. Её дядя — герцог Диллард Портир из Врат Балдура, один из двух оставшихся правителей (если герцогиня Вантампур не выжила). Герцог Портир вызвал племянницу, чтобы она приняла командование Пламенным Кулаком, пока верховного герцога Рейвенгарда нет. Её прибытие ускорили при помощи магии.

Лиара планирует объявить себя преемницей Ульдера Рейвенгарда, но в душе надеется, что герцог ещё жив. Если персонажи считают, что у них есть шанс спасти Эльтурель, а с ним и Рейвенгарда, Лиара настойчиво посоветует им заняться этим. Жизнь в Чалте приучила её уважать искателей приключений и их умение добиваться результата.

Если персонажи не нашли Фаластера Фиска в подземелье под виллой Вантампура, именно Лиара Портир посоветует отправиться в Кэндлkip и найти Сильвиру Савикас, которая знает многое о Девяти Преисподних. Сильвира может помочь им открыть *дьявольскую коробку с секретом* и разгадать тайны *Щита Скрытого Владыки*.

Убедившись, что персонажи получили положенную награду, Лиара поблагодарит их за службу Вратам Балдура. Теперь ей надо сосредоточиться на различных угрозах безопасности города. Но прежде она позволит персонажам покинуть Врата Балдура, когда те будут готовы, и даже предоставит каждому по скаковой лошади или пони, чтобы они побыстрее добрались до Кэндлкипа. Она также может дать героям двуколку с мулом, гружённую провизией, напитками и прочими припасами.

Дорога до Кэндлкипа

Когда персонажи будут готовы отправиться в Кэндлkip, зачитайте игрокам следующий текст:

Ворота Василиска открываются, и солдаты Пламенного Кулака с трудом сдерживают беженцев из Эльтургарда. Вы проталкиваетесь сквозь толпу этих несчастных, и они рыдают, когда ворота Василиска вновь закрываются. Грунтовая дорога ведёт сквозь трущобы Внешнего Города, мимо района Малый Калимшан, к длинному пролёту Переправы Змия.



ЛИАРА ПОРТИР

Средний гуманоид (человек), принципиальный злой

Класс брони: 15 (клёпанный кожаный доспех, щит).

ПЗ: 84 (13d8 + 26).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)

Испытания: Вын +4, Мдр +4.

Навыки: Атлетика +5, Запугивание +5,

Обман +5, Проницательность +4.

Восприятие: пассивное Внимание 12.

Языки: всеобщий, дварфийский, драконий.

Опасность: 4 (1 100 ПО).

Пламенная ярость. Один раз за ход, попав по существу оружием ближнего боя, Лиара может извергнуть из оружия магическое пламя и нанести цели дополнительно 10 (3d6) урона огнём.

Храбрость. У Лиары преимущество к испытаниям против испуга.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Лиара совершает три атаки ближнего боя.

Боевой топор. Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1d8 + 3) режущего урона или 8 (1d10 + 3) режущего урона, если используется двумя руками.

Тяжёлый арбалет. Дистанционная атака оружием: +3 к броску, дистанция 100/400 футов, одна цель. **Попадание:** 6 (1d10 + 1) колющего урона.

Если Фаластер Фиск сопровождает группу, он отведёт их в свой дом в Малом Калимшане. В придачу к оружию он прихватит старую книгу калишитских рецептов — она пригодится в качестве платы за вход в великую библиотеку Кэндлкипа (см. «Вход в Кэндлkip», стр. 46).

ПЕРЕПРАВА ЗМИЯ

Персонажам нужно пересечь реку, чтобы выйти на Прибрежный тракт, ведущий на юг в Кэндлkip. Зачитайте следующий текст, чтобы описать сцену:

Два грандиозных моста соединяются на высоком скалистом островке посреди реки Чионтар. По краям каждого моста тянутся постройки и прилавки купцов, из-за чего реку не видно с узкой дороги, проходящей между ними.

Деревянные разводные мостки соединяют эти мосты с бастионом, расположенным на острове. Над бастионом гордо реют флаги Врат Балдура и Пламенного Кулака.

Переправа Змия — рай для карманника, каждый путник тут рискует быть обчищенным. Пока персонажи идут с одного конца Переправы Змия на другой, пусть каждый игрок бросит по d20 (за персонажей мастера, сопровождающих группу, бросать не надо). Персонаж или персонажи с наименьшим результатом становятся жертвами карманника (используйте параметры **бандита**).

С помощью значения пассивной Мудрости (Внимание) персонажа определите, успешна ли кража. Если значение персонажа 11 или выше, кражу заметили и предотвратили. Если ниже, вор убегает с одним предметом, весом 1 фунт или меньше (вроде кошелька или зелья), и исчезает в толпе, прежде чем кражу успевают заметить. Если персонажа обокрали, спросите игрока, какие небольшие предметы нёс персонаж, и решите, какой из них украден.

РЫЦАРИ ЩИТА

Эта сцена произойдёт, только если персонажи везут *Щит Скрытого Владыки*. Если нет, переходите сразу к разделу «Легенда о Всадниках Преисподней». Зачитайте следующий текст, чтобы описать сцену:

Переправа Змия и Врата Балдура исчезают из виду, а вы едете по Прибрежному тракту — грунтовой дороге, ведущей в такие далёкие страны, как Тетир, Амн и Калимшан. Кэндлkip находится примерно в полутора сотнях миль к юго-западу — дорога займёт пять дней.

Навстречу вам по дороге едет человек-крестьянин на телеге, полной сена, которую тянут две лошади-тяжеловоза. Подъезжая ближе, крестьянин дружелюбно машет вам.

Крестьянин — это Каддрус, принципиальный злой **камбион**, сотворивший иной облик, чтобы скрыть свой истинный вид. В сене прячутся злые пособники камбиона:

три человека-ветерана, говорящие на всеобщем и дьявольском. Их зовут Фалар аль-Ришаль, Заруд аль-Ришаль и Нульра Блэксэддл. Когда камбион отдаст приказ на дьявольском, ветераны выскочат из сена и атакуют. Камбион же примет истинную форму, взлетит в воздух и атакует существ Огненным лучом. **Лошади-тяжеловозы** — это обычные животные, но не из пугливых.

Каддрус и ветераны — члены тайного общества Рыцарей Щита (см. зону B29, стр. 40). Их цель — убить персонажей и вернуть *Щит Скрытого Владыки* патриархскому семейству Хьюнов во Вратах Балдура. Если ветеранов убьют или выведут из строя, Каддрус улетит во Врата Балдура и доложит начальству. Если камбион сбежит, персонажи могут вновь встретить его в Кэндлките в облике монаха. При следующей встрече Каддрус будет драться с группой насмерть за щит.

ЛЕГЕНДА О ВСАДНИКАХ ПРЕИСПОДНЕЙ

Если Рея Ментелморн сопровождает группу, во время пятидневного пути до Кэндлкипа она расскажет на привале такую легенду:

«Беды начались более столетия назад. Бестии проникли на земли к северу и западу от Эльтуреля. Они оскверняли поля, резали скот, разрушали дома, а народ похищали — и судьба пропавших была неизвестна, но, вне сомнения, ужасна. Ужас охватил сердца всех.

Городская конница проскакала по стране, рубя бестий всюду, где находила, и несла ужасные потери. Но этого было недостаточно. За каждую убитую бестию, казалось, появлялось две. Владыка Эльтуреля, верховный всадник, велел народу молить богов о спасении. И ко всеобщему изумлению, на следующий день в город спустилась могучая ангельская дева. Её звали Зариэль, что значит Спутница Света. Молитвы Эльтуреля были услышаны — подмога пришла!

Зариэль нашла врата, через которые в наш мир прорывались бестии, на Полях Мёртвых к западу от города. Зариэль объявила, что поведёт конницу на Авернус, чтобы разбить собравшуюся там орду и нанести сокрушающий удар силам тьмы.

Верховный всадник отправил рыцарей Эльтуреля, которых теперь были тысячи, а Зариэль возглавила их верхом на золотом мастодонте. С яростными криками Зариэль и её армия ринулись во врата. Легионы Авернуса содрогнулись в ужасе от её натиска, но не отступили. Зариэль потерпела поражение, а остатки её воинства вернулись в Эльтурель. Они печалились, что потеряли славного полководца, но не сомневались, что отныне владыки Девяти Преисподних дважды подумают, прежде чем снова грозить Эльтурелю.

И было великое празднование во славу отважных рыцарей, и с того дня они зовутся Всадниками Преисподней».



Кэндлкип

Кэндлкип — это крепость, приютившаяся на скале, нависающей над морем Мечей. К ней ведёт лишь одна дорога — Львиный тракт, который ответвляется на запад от Прибрежного.

Кэндлкип всегда открыт для посетителей и славится одной из величайших библиотек на Фейруне. Монахи Кэндлкипа хранят пророчества Алондо Видящего, одинокого мудреца, чьи предсказания за много лет оказались верны. После смерти Алондо Кэндлкип стал местом почитания его пророчеств и накопления знаний в целом. Если нужно раскрыть тайну, ключ к ней наверняка можно найти в Кэндлкипе.

Сцены в Кэндлкипе основаны на общении и исследовании. Здесь произойдут такие события:

- Персонажи придут в Кэндлкип. Цена входа в него — такая книга, какой ещё нет в библиотеке монахов.
- Персонажи встретят Сильвиру Савикас, мудреца-тифлинга. Она знает, как открыть *дьявольскую коробку с секретом* Тейвиуса Крига.
- Сильвира посоветует персонажам оставить *Щит Скрытого Владыки* ей на хранение, но Гаргот приведёт убедительные аргументы за то, чтобы взять щит с собой.
- Сильвира поможет персонажам добраться до Эльтуреля и даст им неточную карту Авернуса. Рея Ментелморн готова пойти с персонажами, а вот Фаластер Фиск решит остаться.

Львиный тракт

Зачитайте следующий текст, чтобы описать последний день пути до Кэндлкипа:

В последние четыре дня погода на Прибрежном тракте явно испортилась. Из тёмных туч льёт как из ведра, дорога размокла до жидкой грязи, но вы всё ещё едете мимо купеческих караванов, направляющихся на север.

Утром пятого дня дождь утихает, но тучи не рассеиваются. Впереди вы видите ответвление от тракта, ведущее к морю. Мрачный ворон сидит на дорожном указателе с двумя стрелками, указывающими на запад. Одна стрелка гласит: «Львиный тракт». Другая: «Кэндлкип».

Направившись на запад по Львиному тракту, персонажи придут в Кэндлкип к середине дня. Можете показать игрокам иллюстрацию Кэндлкипа и описать им вид, зачитав следующий текст:

Полуденное солнце пробивается сквозь тучи, освещая серые стены и шпили старой крепости, которая величественно высится на скалистом утёсе над морем. Дорога ведёт прямо туда.

Вход в Кэндлкип

Кто-то попадает в Кэндлкип по воздуху, но большинство прибывает пешком или верхом. Когда персонажи окажутся у ворот, зачитайте игрокам следующий текст:

У ворот вас приветствуют три монаха в лиловых мантиях: человек, щитовой дварф и солнечный эльф. На шее у каждого висит символ Денира, бога письменности, — зажжённая свеча над открытым глазом.

«Добро пожаловать в Кэндлкип! — говорит эльф на всеобщем. — Чтобы вас пустили, требуется дар. Вы должны пожертвовать книгу или свиток, которых ещё нет в архивах библиотеки. Прошу представить ваш дар для изучения».

Все трое монахов — нейтральные добрые **священники** Денира (добавьте расовые особенности к их параметрам при необходимости). Монахи изучат любую книгу или свиток, которые им дадут, при этом символы религии на их шеях слегка светятся.

Монахи с радостью примут «*Апокалипто*» (чёрная книга с виллы Вантампулов, см. зону V13, стр. 36), книгу калишитских рецептов Фаластера Фиска или книгу заклинаний и пропустят персонажей в Кэндлкип. Одного такого подарка достаточно, чтобы пропустить всю группу в библиотеку. Если персонаж предложит другую книгу или свиток, вы решаете, примут ли монахи этот дар.

Если персонажи попытаются проникнуть в Кэндлкип тайно или силой, их остановит охрана крепости, как описано во врезке «Защита Кэндлкипа».

Когда их выпустят, персонажи могут ходить где вздумается и оставаться в библиотеке сколько захотят. Внешние здания — это общежития монахов и жильё для гостей, а также служебные здания, необходимые такому закрытому поселению (бани, мастерские портных, склады, сады и тому подобное). В Кэндлките даже есть паб под названием «Очаг».

«ОЧАГ»

В кэндлкипском пабе гости и монахи могут отдохнуть в хорошей компании и пообедать. Зачитайте следующий текст, описывая «Очаг»:

У паба низкий потолок с массивными деревянными стропилами и узкие окна со ставнями. Огромный очаг в центре зала окружён шестью столами и скамейками.

Одновременно тут могут сидеть до тридцати посетителей. «Очаг» открыт круглые сутки, и огонь в центре никогда не гаснет. Днём в пабе обычно дюжина посетителей, во время обеда и ужина — больше.

При первом появлении персонажей в пабе один необычный завсегдатай: хаотичный добрый **огр**, носящий *тиару интеллекта*. Он одиноко сидит в углу, почитывая книгу «*Сумма теологии*» св. Витиры — служителя Огмы, бога знаний.

Всего несколько лет назад этот **огр** не отличался от грубых и жестоких сородичей. Но потом он встретил искателя приключений, полурослика, носившего золотую *тиару интеллекта*, прибил эту мелочь и завладел предметом. Он сумел настроиться на *тиару*, и та увеличилась для него в размерах. Став умнее, **огр** осознал, что поступал неправильно, и решил изменить свою жизнь. Он выбрал себе имя Малютка в честь бедняги-полурослика, чью жизнь оборвал.

Воспитанное общество отвергло его, а потому Малютка приехал в Кэндлкип, чтобы учиться и узнать как можно больше. Он ведёт себя тихо, но стал достопримечательностью крепости. Монахи с ним всегда здороваются и советуют ему новые книги.

Сильвира Савикас

Когда персонажи будут готовы, они могут отправиться в главный бастион, возвышающийся над остальной крепостью. Здесь обитают сотни монахов и волшебников и хранятся тысячи книг и свитков. Там персонажи всегда встретят любезных монахов, которые подскажут им, куда идти. Если Фаластер Фиск сопровождает группу, он уже знает, где лаборатория Сильвиры: в одной из башен Кэндлкипа. Когда персонажи придут на место, зачитайте следующее:

В стенах этого помещения в круглой башне зияют полукруглые окна, сейчас закрытые ставнями. Между окон стоят книжные шкафы, заполненные загадочными книгами, а на столах стоят банки с образцами и алхимические приборы в полном беспорядке. На полу помещения выложена большая девятилучевая звезда.

У одного окна стоит женщина-тифлинг средних лет в мантии волшебника, поглощённая размышлениями. На углу стола сидит тощий маленький демон с зелёной пупырчатой кожей, выпученными глазами, чёрными рожками и хвостиком, похожим на плеть.

«Очень рада вас видеть, — говорит тифлинг. — Что вы мне принесли?»

Сильвира Савикас — принципиальный нейтральный тифлинг-**архимаг**, одна из выдающихся мудрецов Кэндлкипа. Она специализируется на знаниях о Внешних планах. Помимо прочих навыков, у неё Расследование +13. Она говорит на всеобщем, демоническом, драконьем, дьявольском, небесном и первозданном языках. Её фамильяр, **квазит** Иезавель, придаёт её жизни необходимую долю хаоса и беспорядка. Вряд ли Сильвира вступит в бой, но если до этого дойдёт, помните, что у тифлингов устойчивость к урону огнём и ночное зрение на расстоянии до 60 футов.

Защита Кэндлкипа

Штурмовать Кэндлкип глупо и безрассудно. Большинство монахов — простые учёные, но среди них есть и могучие заклинатели. В случае угрозы **архимаг** и **1d4 мага** немедленно явятся проверить, что случилось. Если они не смогут быстро взять ситуацию под контроль, им на помощь придёт ещё **1d4 архимага**.

Если у персонажей нет при себе коробки с секретом Тейвиуса Крига, Сильвира будет разочарована, но попытается это скрыть. Если ей покажут коробку, она немедленно её схватит и внимательно изучит. Такой же интерес у неё вызовет *Щит Скрытого Владыки* (она зовёт его «Щитом Гаргота»), но прикасаться к нему она не станет.

ТЕЙВИУС И КОРОБКА С СЕКРЕТОМ

О Тейвиусе Криге и его *дьявольской коробке с секретом* Сильвира скажет вот что:

«Я давно подозревала высшего наблюдателя Эльтуреля, но никто меня не слушал. Крига считали героем, который якобы спас город от орд нежити и основал священную страну Эльтургард.

Пользуясь своей славой, Тейвиус заставил всех жителей Эльтуреля принести клятву — Нерушимую Присягу, обязавшую их защищать Эльтургард. Я встречалась с ним много лет назад и инстинктивно почуяла, что он самозванец. Позже я заподозрила, что он заключил сделку с кем-то из могущественных дьяволов, а с помощью Нерушимой Присяги втянул в эту сделку весь Эльтурель.

Я собираюсь доказать свою гипотезу. Думаю, доказательство заперто в этой коробке с секретом».

Сильвира — знаток магических коробок с секретом, несколько штук она сделала сама и продала. Если персонажи дадут ей *дьявольскую коробку с секретом*, она её изучит, попросит Иезавель принести склянку тёмной жидкости, вылет немного на жёлобки в форме лабиринта, покрывающие поверхность коробки. Затем она повертит коробку, чтобы жидкость протекла в нужном направлении по узорам желобков. Наконец покрытие на коробке раздастся, и она откроется.

Внутри коробки окажется стопка из девяти трёхдюймовых пластин из тёмного железа, скреплённых цепью и покрытых дьявольскими рунами. Любой, кто понимает дьявольский язык, может перевести их:

Да будет известно, что я, Тейвиус Криг, высший наблюдатель Эльтуреля, присягаю моей госпоже Зариэли, владычице Авернуса, соблюсти договор, заключённый в сей клятве.

Отныне я подчинюсь Зариэли во всём и навсегда. Её я ставлю превыше всех созданий, живых и мёртвых. Я покорюсь ей в жизни и посмертии с трепетом и беспрекословно.

Я принимаю в пользование устройство под названием Солярный Сокрыватель, далее именуемое Спутник. Как высший наблюдатель Эльтуреля и его вассалов, я признаю, что все земли под светом Спутника обещаны Зариэли. Все лица, связанные присягой защищать Эльтурель, также обещаны ей. Я также признаю, что пользование устройством продлится пятьдесят лет, после чего Спутник вернётся туда, откуда явился, и заберёт с собою Эльтурель и присягнувших ему защитников, если будет на то воля Зариэли.

И в этом я приношу вечную клятву.

Если Рея Ментелморн присутствует при этом, откровение так поразит её, что она рухнет на пол, рыдая по Эльтурелю. Она связана с городом Нерушимой Присягой и понимает, что теперь вернуться в него необходимо. «Если Зариэли нужна моя душа, — скажет Рея, — пусть попробует забрать у меня лично!»

ГАРГОТ И ЩИТ

Вот что Сильвира скажет о *Щите Скрытого Владыки* и запертом в нём дьяволе:

«Этот щит — символ победы добра над злом. При виде такой красоты нетрудно забыть о том, какую чудовищную силу он сдерживает. Думаю, имя ему Гаргот, хотя он предпочитает, чтобы его называли Скрытым Владыкой. Он был исчадием ада, и Асмодей послал его искушать души на Материальном плане. Здесь он обрёл столько последователей, сколько есть не у всех богов. Так Гаргот стал своего рода полубогом, а приток последователей всё больше увеличивал его мощь. О, как низко он теперь пал!

Щит обладает способностью искажать всё вокруг себя. Семейство Хьюнов во Вратах Балдура хранило его много лет. Не сомневаюсь, что они хотели бы его вернуть, но щит не должен находиться там, где обитают тысячи смертных. Его нужно запереть в межпространственном кармане, где он не сможет искушать души!»

Если персонажи задумаются, не оставить ли щит Сильвиру, Гаргот телепатически свяжется с персонажем, обладающим наибольшим влиянием в группе, и предложит альтернативный вариант:

«Отнесите меня в Девять Преисподних, и я клянусь, что верно послужу вам проводником и советником!»

Гаргот не лжёт — дьявол отчаянно хочет вернуть щит в Девять Преисподних. Он ошибочно полагает, что сможет вырваться из щита, оказавшись там. Сильвира оставит за персонажами последнее слово, что делать со щитом. В душе она почувствует облегчение, если персонажи заберут щит, — она знает, что злые Рыцари Щита не прекратят свои поиски.

КАРТА АВЕРНУСА НА ПОСТЕРЕ

Если персонажи намерены спасти Эльтурель, Сильвира может дать им карту Авернуса — такая в Кэндлките только одна. В этот момент разверните карту Авернуса на постере и позвольте игрокам её изучить. Затем Сильвира предостережёт персонажей:

«Эта карта не вполне надёжна, — признаётся Сильвира. — Картограф сошёл с ума, работая над ней».

Подробности о том, как использовать карту на постере, см. в главе 3.





Содержимое загадочной коробки с секретом
Тейвиуса Круга наконец раскрыто

Путь на Авернус

Сильвира может подготовить заклинание *планарный переход*, но в этом нет смысла — магические обереги Кэндлкипа не позволяют перемещаться в библиотеку и из неё таким образом. Вместо этого она предложит иной план, как отправить персонажей в Девять Преисподних:

«В башне милях в двадцати отсюда живёт волшебник по имени Траксигор. Я ему одолжила пару книг заклинаний, так что он у меня в долгу. Я могу безопасно доставить вас к башне, а уже он сотворит *планарный переход* и закинет вас прямо в Эльтурель. Важный момент: Траксигор присматривает за моей старой подругой, которая давным-давно сражалась с дьяволами в Девяти Преисподних. Думаю, она вам понравится. Её зовут Лулу».

Персонажам необязательно сразу отправляться в башню Траксигора. Если они захотят некоторое время побыть в Кэндлките, Сильвира с радостью их приютит. Но если персонажи задержатся, Рея Ментелморн будет их торопить. Фаластер Фиск расстанется с группой после этого и останется в Кэндлките на несколько дней, а затем вернётся во Врата Балдура.

В библиотеке Кэндлкипа герои смогут больше узнать о Девяти Преисподних. В главе 2 *Dungeon Master's Guide* («Руководства мастера подземелий») есть сведения обо всех девяти кругах. Персонажи могут узнать всё это, проведя день-другой за чтением книг об этом плане. Персонажи также могут почитать о дьяволах и узнать всё, что изложено в разделе «Дьяволы» в *Monster Manual* («Энциклопедии чудовищ»).

Когда персонажи будут готовы отправиться к башне Траксигора, зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

Сильвира выводит вас на посадочную площадку в форме полумесяца, откуда открывается чудесный вид на море. Вас уже ждут несколько осёдланных грифонов и их укротители. «Грифонам велено отвезти вас к башне Траксигора, — говорит Сильвира. — Не бойтесь, это не опасно!»

Укротители могут помочь персонажам взлезть на **грифонов**. Каждый грифон может унести одного седока с его снаряжением. Когда все персонажи сядут, зачитайте следующее:

Грифоны взлетают чуть ниже облаков и направляются прямо в море. С высоты Кэндлkip выглядит столь же величественно, но вот он уменьшается, и грифоны направляются на запад. Под вами проносятся скалистые острова, а за ними раскинулось открытое море. После долгого полёта вы наконец видите каменную башню без окон и дверей, которая каким-то чудом парит в небесах. Грифоны пролетают сквозь зубчатые отверстия в конической крыше башни и приземляются на площадку. Оттуда вниз ведёт винтовая лестница.

Башня Траксигора

Когда грифоны приземлятся, персонажи могут спешиться и спуститься по лестнице в башню Траксигора. Доставив группу в башню, грифоны после короткого отдыха улетят обратно в Кэндлkip.

Зачитайте или перескажите игрокам следующий текст, когда персонажи спустятся в башню:

Этажом ниже вы оказываетесь в захламлённой комнате, освещённой самыми разными вещами, на которые сотворили заклинание *вечный свет*. По комнате расхаживает выдра в маленькой красной мантии. Выдра бормочет себе под нос на всеобщем что-то о пропавшем металлическом стержне. Внезапно она замечает вас и останавливается.

«Лулу! Проснись! Гости прибыли!»

Услышав это имя, из-под груды одеял возле столика, заваленного алхимическим оборудованием, вылезает слоник с золотистой шерстью. Слоник взлетает на пернатых крыльях и радостно трубит хоботом.

Траксигор превратился в выдру много лет назад, решил, что эта форма ему нравится больше, чем предыдущая форма старого мудреца, и сделал форму выдры постоянной с помощью заклинания *желание*. У него параметры **архимага**, не считая того, что он маленькое животное с Силой 3. Мировоззрение у него хаотичное доброе, он говорит на всеобщем, гномьем, дварфийском, драконьем, полуросличьем и троглодитском.

Вместо заклинания *телепортация* у него подготовлен *планарный переход*, а ищет он раздвоенный металлический стержень, необходимый для сотворения этого заклинания. Он уже немного знает о персонажах благодаря заклинаниям *послание*, отправленным Сильвирой Савикас перед их прибытием.

Герои могут помочь Траксигору в поисках стержня, настроенного на Девять Преисподних. Тот, кто получит наибольший результат при проверке Мудрости (Внимание), найдёт стержень. Тот, кто получит меньше всех, найдёт случайную безделушку, выбранную броском по таблице в главе 5 *Player's Handbook* («Книги игрока»). Траксигор не против, если персонаж оставит безделушку себе, и не помнит, откуда она взялась.

Оллифант Лулу

Лулу — **оллифант** (параметры см. на стр. 242), она потеряла память и особенность Врождённые заклинания (это не влияет на класс опасности). Врождённые заклинания вернутся к ней в ходе приключений следующим образом:

- В главе 2 к Лулу вернётся способность неограниченно творить *свет*, когда она впервые попадает в Эльтурель.
- В главе 4 к Лулу вернутся применяемые два раза в день заклинания (*благословение*, *защита от зла и от добра* и *исцеление ран*), когда она попадёт в Кровавую Цитадель.
- В главе 5 к Лулу вернутся применяемые один раз в день заклинания (*возвращение к жизни*, *изгнание*, *излечение*, *метаморфоза* и *телепортация*), когда она поможет вернуть Зариэли её меч.

История Лулу

Сильвира встретила Лулу, когда изучала портал в Девять Преисподних в Полях Мёртвых к западу от Эльтуреля, и подружилась с ней. Одно время Лулу жила с Сильвирой в Кэндлките, но не поладила с фамиллярном-квазитом Иезавелью. Сильвира решила, что Лулу будет отличной спутницей для Траксигора, учитывая его эксцентричность и доброту. Лулу жизненно необходима для успеха персонажей, хотя они этого пока не понимают.

Лулу умеет говорить на небесном, но предпочитает телепатию, позволяющую ей общаться одновременно с одним существом. Если персонаж спросит Лулу о её битвах с дьяволами в Девяти Преисподних, она расскажет вот что:

«Я была с ангелом Зариэлью, когда она собрала войнство Всадников Преисподней и вторглась на Авернус. Мы прошли через врата, рассекая дьяволов, как песня режет воздух. Победа была так близка, но часть Всадников Преисподней предала нас. Они бежали обратно через врата и закрыли их за собой.

Прежде чем Зариэль схватили, она велела мне спрятать её меч, дабы он не попал в дурные руки. Кто-то помог мне спрятать меч, но не помню кто. Мы нашли подходящее место, но не помню где. Я сбежала с Авернуса, но не помню как. У меня почти не осталось воспоминаний, но не помню почему».

Память Лулу серьёзно повредилась при событиях, которые она не помнит, но вот вам краткое описание этих событий для удобства.

Лулу была не просто спутницей Зариэли. Она была лучшей подругой ангела и её боевым скакуном, умела превращаться в крылатого золотистого мамонта. Они дружили много столетий.

Когда стало ясно, что поражение на Авернусе неизбежно, Зариэль доверила свой меч Яэли, вернейшей из своих генералов, и велела Лулу помочь Яэли спрятать оружие. Лулу и Яэль ринулись сквозь орду демонов под предводительством демонического владыки Йеногу и с трудом прорвались. Любимец Йеногу, исполинский демон Крокек'тоик, гнался за Яэлью и Лулу по всему Авернусу, пытаясь сожрать. Но Яэль успела погрузить священный клинок Зариэли в камень, а Лулу влила в него всю свою небесную сущность до последней капли. Вокруг меча выросла крепость, отпугивавшая любое зло. Этот подвиг так истощил Лулу, что она растерялась и улетела, оставив Яэль.

Лулу скиталась по Авернусу месяцами, прежде чем наткнулась на странствующий рынок — Бродячий Базар. Ракшаса Махади обманом втёрся к ней в доверие, но затем сбрызнул её водой из реки Стикс, из-за чего рассудок её повредился, а магическая сила ушла. Затем Махади отдал Лулу группе дьяволов как дар архидьяволице Зариэли. Зариэль не смогла выносить вида Лулу, но и навредить старой подруге у неё не поднялась рука. Так что Зариэль отправила Лулу обратно на Фейрун, вернув ей рассудок. Увы, память Лулу так и не удалось восстановить.

Воспоминания Лулу

d6	Воспоминание
1	«Когда-то я умела превращаться в золотистого мамонта! И Зариэль ездила на мне в бою!»
2	«Яэль, вернейшая Всадница Преисподней, погрузила меч в камень. А я излила всю доброту своего сердца до капли, чтобы воздвигнуть вокруг него щит, крепость против зла».
3	«Владыка демонов Йеногу хочет уничтожить меч Зариэли. Он ненавидит и меч, и её. Мы как-то с ним сражались, но не помню где».
4	«Я долго блуждала по Авернусу, а потом спряталась в месте под названием Бродячий Базар. Там у меня был друг по имени Махади. Может, он нам поможет».
5	«Прежней Зариэли больше нет, теперь это дьяволица, излучающая пламя и ненависть. „Такова я на самом деле, — сказала она мне. — Умирая, демоны в ужасе кричат моё имя“. Это последнее, что сказала мне Зариэль».
6	«Это Зариэль отправила меня обратно. Не знаю почему. Может, в глубине её души ещё осталась искорка добра?»

ВОЗВРАЩЕНИЕ ВОСПОМИНАНИЙ

Дружба важна для духа и тела Лулу. Чем больше оллифант подружится с персонажами, тем быстрее к ней вернутся утерянные воспоминания. До конца приключения Лулу может обретать воспоминания тогда, когда вы решите. В идеале воспоминания должны возвращаться по одному в моменты, когда её дружба с персонажами кажется важной. Когда к Лулу вернутся все заклинания, вернутся и оставшиеся воспоминания.

Когда придёт время вспомнить что-либо, можете бросить d6 и свериться с таблицей «Воспоминания Лулу», чтобы узнать, что она вспомнила, а можете просто выбрать воспоминание. Если бросок выдал уже вернувшееся воспоминание, перебросьте или выберите другое.

Отыгрыш Лулу

Во всём тельце Лулу нет ни одной злой косточки. Она верит в магию дружбы и мечтает надрать злодеям попки плечом к плечу с персонажами.

Если вас утомит играть за Лулу как персонажа мастера, можете отдать её одному из игроков как второго персонажа. Дайте согласному на это игроку копию блока параметров Лулу (стр. 242), отметив, что сейчас у Лулу нет особенности Врождённые заклинания. Когда к ней вернутся воспоминания и отдельные заклинания, сообщите игроку об этих переменах в персонаже.

ПЛАНАРНЫЙ ПЕРЕХОД

Прежде чем покинуть башню Траксигора, персонажи должны достичь 5-го уровня. Когда они будут готовы отправиться на Авернус, зачитайте следующий текст:

Вы все становитесь в круг, Траксигор звякает металлическим стержнем о пол и творит заклинание *планарный переход*.



Глава 2. Падший Эльтурель



Екогда Эльтурель был священным городом, где народ почитал Латандера, Торма, Хельма и Ти́ра. Ныне это обитель гибели и отчаяния, подвешенная в пятиста футах над рекою Стикс. Восемь огромных цепей держат город на зазубренных столпах из дьявольского железа, торчащих из земли исполинскими пиками (подробное описание цепей см. в разделе «Спуск по цепям» в конце этой главы). Подножье каж-

дого столпа сторожат десятки дьяволов, из-за чего сбегать из города, спустившись по цепям, весьма трудно. Спутник, второе солнце, что дарило городу покой и защиту, теперь взирает на Эльтурель как око погибели — чёрная пустота, разрываемая молниями.

Лишь одно обстоятельство не позволило дьяволам захватить город: мощное нашествие демонов, атакующих позиции дьяволов на земле. Дьяволам приходится отбиваться от демонических орд и выжидать, пока не появится возможность отправить войска и подчинить оставшихся жителей Эльтуреля. Но отдельные демоны, дьяволы и прочие твари уже проникли в город. У персонажей будет время узнать о положении дел в Эльтуреле и придумать, как спасти город от полной погибели.

Пока персонажи разбираются в ситуации, они слышат какофонию схватки из глубины под городом. Нескончаемый поток демонов рвётся из мутных вод реки Стикс навстречу легионам Авернуса, готовым отразить атаку. Битва длится всё то время, пока персонажи остаются в Эльтуреле.

Проведение этой главы

На диаграмме 2.1 отмечены ключевые события этой главы по порядку.

Искатели приключений должны достичь 5-го уровня к тому времени, как прибудут в Эльтурель. Они появятся в восточной части города, где сейчас опаснее всего. Персонажам надо пройти к собору Высокого Зала, Рея Ментелморн может стать их проводницей. После уничтожения бестий в соборе и катакомбах под ним персонажи должны достичь 6-го уровня.

Выжившие персонажи мастера, спрятавшиеся в склепах под Высоким Залом, попросят персонажей найти верховного герцога Ульдера Рейвенгарда из Врат Балдура, который поневоле стал защитником Эльтуреля. Поиски приведут персонажей в церковь на великом кладбище Эльтуреля, где Ульдер Рейвенгард впал в шок после телепатического контакта с демоническим владыкой Бафометом. Доставив Рейвенгарда в безопасности в Высокий Зал и исцелив его, персонажи должны достичь 7-го уровня. Теперь они готовы покинуть Эльтурель и искать способы освободить город из цепей и вернуть его остатки на Фейрун.

Прибытие в Эльтурель

Заклинание *планарный переход* переносит волшебника Траксигора и не более восьми других существ в Эльтурель. В это число входят оллифант Лулу и Рея Ментелморн, если она ещё с группой. Когда группа прибудет в Эльтурель, зачитайте игрокам следующий текст:

Вас окутывает обжигающе жаркий воздух. На улице, где вы стоите, здания растрескались и начали обваливаться. Земля у вас под ногами содрогается. В дымно-багровом небе висит сфера тьмы диаметром 400 футов, обрушивающая на город разряды иссиня-белых молний через неравные промежутки. Вдали на высоком утёсе над городом возвышается полуобвалившаяся крепость.

Траксигор нервно смотрит на чёрный шар, бормочет волшебные слова и исчезает в мгновение ока.

Траксигор сотворил заклинание *остановка времени*, чтобы сбежать с помощью заклинания *полёт*. Прежде чем *остановка времени* закончится и персонажи успеют среагировать, он уже исчезнет. Любой персонаж, успешно пройдя проверку Интеллекта (Магия) со СЛ 19, поймёт, как Траксигор сбежал. Группа больше не встретит Траксигора, если только вы не решите ввести его снова по ходу приключения. Траксигору незачем спасать Эльтурель или помогать кому-либо в Войне Крови. Завершив долгий отдых, он снова сотворит *планарный переход* и вернётся в свою башню на Материальном плане.

У персонажей и их спутников есть пара минут, чтобы привыкнуть к новой обстановке, прежде чем они встретят первую угрозу в городе (см. «Горячий приём» далее). Подробности о землетрясениях и прочих опасностях см. во врезке «Опасности Эльтуреля» на стр. 55.

Попав на Авернус, оллифант Лулу возвращает себе способность неограниченно творить врождённое заклинание *свет*. Что же касается воспоминаний, поначалу она поймёт, что окружение кажется ей знакомым, но пугающим. Звуки и запахи Авернуса пробуждают воспоминания о падении Зариэли и первых её днях на Нижних планах. Проведя больше времени на Авернусе и пообщавшись с ключевыми персонажами мастера, Лулу постепенно пробудит воспоминания, которые помогут персонажам спасти город.

Рея Ментелморн придёт в ужас при виде разорённого Эльтуреля и ещё больше загорится идеей спасти город от гибели. Она предложит отвести персонажей в собор Высокого Зала, где надеется найти лидеров выживших.

Если персонажи взяли с собой *Щит Скрытого Владыки*, Гаргот попытается вырваться из плена и потерпит неудачу. Персонажи не узнают о попытке Гаргота, но тот будет становиться всё более подавленным и нетерпеливым, пока они будут исследовать Эльтурель. Гаргот настаивает, чтобы персонажи не задерживались в городе, иначе их затянет в реку Стикс вместе с ним. Втайне исчадие ада надеется, что представится новый шанс сбежать, когда персонажи покинут Эльтурель и начнут исследовать Авернус.

ГОРЯЧИЙ ПРИЁМ

Первая для персонажей сцена в Эльтуреле будет жестокой. Несколько мирных горожан прятались от дьяволов, патрулирующих улицы, но голод и жажда вынудили их выйти из укрытия. Дьяволы заметили горожан и атаковали, и теперь герои — их последняя надежда на выживание.

ПРИБЫТИЕ В ЭЛЬТУРЕЛЬ

Для персонажей 5-го уровня

Искатели приключений прибывают в развалины Эльтуреля и пробираются к собору Высокого Зала с помощью оллифанта Лулу и, возможно, Реи Ментелморн.

ВЫСОКИЙ ЗАЛ

Для персонажей 5-го уровня

Персонажи встречают в Высоком Зале бестий-захватчиков и находят выживших, спрятавшихся в склепах под собором.

ВЕЛИКОЕ КЛАДБИЩЕ

Для персонажей 6-го уровня

Искатели приключений ищут верховного герцога Врат Балдура Ульдера Рейвенгарда, сражаясь с нежитью и бестиями.

ПОБЕГ ИЗ-ПОД ОСАДЫ

Для персонажей 6-го уровня

Вернув Ульдера Рейвенгарда в Высокий Зал и исцелив его, искатели приключений планируют покинуть Эльтурель и найти ключ к спасению города, *Меч Зариэли*.

Диаграмма 2.1. Блок-схема главы 2

Зачитайте следующий текст, чтобы описать сцену после прибытия персонажей в Эльтурель:

Из-за угла ещё не обвалившегося здания выбегает женщина, несущая по малышу в каждой руке. За ней гонятся три чудовища Преисподней с глефами в руках и змеящимися бородами. Бестии зловеще хохочут.

Этих **бородатых дьяволов** зовут Бласс, Нодд и Танн, они проникли в город, чтобы нести разрушение. Харкина Хант и её сыновья-близнецы Эзо и Браск искали пропитание, когда дьяволы их заметили. Погоня привела их на эту улицу в 30 футах от места прибытия персонажей.

Если персонажи не вмешаются, бородатые дьяволы настигнут мирных людей за пару раундов и схватят их. После этого пленников продадут в рабство на Бродячем Базаре (см. стр. 123) за услуги или товары, которые смогут дьяволам повысить свой статус.

Вступив в эту сцену, все совершают броски инициативы. В свои ходы Лулу и Рея, едва заметив, что троих людей атакуют дьяволы, немедленно бросаются им на выручку, независимо от поведения персонажей. Лулу не будет трубить иначе как в качестве последнего средства, опасаясь ранить семью или привлечь других бестий.

Если дьяволы снизят ПЗ Хантов до 0, те потеряют сознание, а не умрут, ведь дьяволам они нужны как пленники. Персонажам и их спутникам дьяволы такой любезности не окажут.

Последствия

Если герои спасут семью Хантов, Харкина будет бесконечно благодарна. Она лишь **простолюдин**, но носит длинный лук, с которым умела в обращении. С его помощью она защищает семью. Помимо лука, у неё колчан с сорока стрелами, из которых двадцать посеребрены.

Харкина может рассказать о текущей обстановке в городе вот что:

- Многие жители Эльтуреля погибли, когда город затянуло в это жуткое место. А с тех пор погибло ещё больше — от лап чудищ, от обрушения зданий, от голода и жажды.
- Харкина с мальчиками прятались в подвале таверны, где им какое-то время хватало запасов пищи и воды. Но когда запасы кончились, семейству пришлось выбраться из укрытия на поиски пропитания.
- Город раскололся надвое. Харкина слышала, что в этой части Эльтуреля (прежде восточной) хуже всего. Она собиралась отвести детей в безопасное место — Высокий Зал, где укрылись лидеры Эльтуреля.
- Городом руководит высший наблюдатель Тейвиус Криг. Харкина надеется, что он придумает, как спасти выживших и изгнать дьяволов. Верховный герцог Ульдер Рейвенгард из Врат Балдура, вероятно, там же, в Высоком Зале, если ещё жив.

Если персонажи схватят и допросят бородатого дьявола или любого другого дьявола, встреченного в Эльтуреле, тот выдаст такие сведения при успешной проверке Харизмы (Запугивание) со СЛ 15 в обмен на обещание отпустить его:

- Атаки демонов из реки Стикс усилились после появления города в небе.

УПРАВЛЕНИЕ МИРНЫМИ ЖИТЕЛЯМИ

Персонажи могут спасти выживших в восточной части Эльтуреля, и все они отчаянно просят группу отвести их в относительно безопасное место в западной части города. Когда начинается новый бой, а с героями идут уязвимые персонажи мастера, вы сами решаете, что с ними делать в бою.

Самый простой вариант — персонажи мастера отступают и не ввязываются в бой. Пусть они ограничатся тем, что следуют за персонажами или прячутся от врагов. В бою вы можете буквально забыть о них, считая, что те немногие, кто способен драться, разбираются с незначительными угрозами на фоне, пока герои рубятся с серьёзными врагами. Боеспособные персонажи мастера могут и поучаствовать в бою, если вы готовы играть за них. Пусть все они действуют при одном значении инициативы и в большей степени помогают героям, а не ввязываются в отдельные схватки.

Если герои возьмут с собой персонажей мастера, это повышает шансы столкнуться с врагами при переходе по городу. Бросая d20 для определения, произойдёт ли случайная сцена (см. «Другие сцены в Эльтуреле»), считайте, что сцена происходит при результате 9 или выше.

- Демоны пытаются взобраться на столпы, удерживающие город, но дьяволы успешно их отбрасывают. Дьяволы также пытаются понять, можно ли использовать город для достижения стратегического преимущества.
- Шипастые столпы, на которых держится Эльтурель, медленно и неравномерно опускаются в землю, втягивая город в реку Стикс (дьявол не знает, сколько этот процесс займёт).
- Город до сих пор не во власти дьяволов только из-за нападения демонов. Отражение атак из Бездны отнимает все силы дьяволов.
- Дьявол считает, что город перенесла сюда Заризель, владычица Авернуса.

ДРУГИЕ СЦЕНЫ В ЭЛЬТУРЕЛЕ

После первой сцены с семейством Хантов и бороатыми дьяволами персонажи наверняка хотят как можно скорее добраться до Высокого Зала и найти верховного герцога Рейвенгарда. Разверните карту на постере Эльтурелем вверх, если ещё не сделали этого, чтобы игроки увидели план города и поняли, куда им двигаться, чтобы попасть в Высокий Зал. Карта 2.1 на стр. 56 — уменьшенный вариант карты на постере с обозначениями для мастера.

Когда группа переходит от одного обозначенного на карте места к другому, бросайте d20. При результате 11 или выше происходит сцена при перемещении по городу. К примеру, совершите такую проверку, когда персонажи отправятся к мосту. Когда персонажи перейдут мост и двинутся к Высокому Залу, совершите ещё одну проверку. Также проводите проверки, если персонажи бродят по улицам или ищут других выживших.

Если должна произойти сцена, сделайте бросок по таблице «Сцены в Эльтуреле» или выберите сцену на свой вкус. Каждая сцена должна происходить лишь однажды. Если у вас выпала сцена, которая уже случалась, перебросьте или выберите сцену сами. Сцены описаны в алфавитном порядке после таблицы.

СЦЕНЫ В ЭЛЬТУРЕЛЕ

d10	Сцена	d10	Сцена
1	Беспрецедентная сделка	6	Рухнувшее здание
2	Врак-философ	7	Рыцарь-нарзугон
3	Крик о помощи	8	Стая упырей
4	Недовольный патруль	9	Трапеза вурдалаков
5	Орда зомби	10	Языки пламени

БЕСПРЕЦЕДЕНТНАЯ СДЕЛКА

Проходя мимо переулка, персонажи заметят, как **бес** говорит с полуросликом. Собеседники увлечены друг другом, так что персонажам нетрудно подобраться ближе и подслушать разговор на всеобщем. Полурослик — пекарь (**простолюдин**) по имени Пилстер Пиблхак, который вместе с семьёй спрятался в подвале своей пекарни. У них заканчивается еда, так что Пилстер дерзнул выбраться на улицу в поисках провизии. Бес Перчиллюкс предлагает Пилстеру месячный запас провизии по скромной цене — всего лишь его душа. При появлении героев Пилстер готов подписать контракт.

Контракт написан на пергаменте из полуросличьей кожи. Если любой персонаж прервёт подписание и попросит почитать контракт, бес ответит, что это не их дело. Но Пилстер будет рад их вмешательству, поскольку уже начал сожалеть о сделке, и передаст контракт персонажам. При успешной проверке Интеллекта (Расследование) со СЛ 15 в запутанном тексте удастся разобрать, что бес получит души всей семьи Пилстера, если тот подпишет контракт.

Если персонажи атакуют беса, тот станет невидимым и попытается сбежать. Если персонажи помешают Пилстеру продать душу, он будет умолять отвести его и семью в безопасное место. Его жена Мерривиль и трое детей тут неподалёку.

Сокровища. Помимо контракта, бес носит *монету души* (см. стр. 225) от прошлой сделки, которую собирался передать своему господину.

ВРАК-ФИЛОСОФ

Врак сбежал с поля боя и улетел в город, чтобы поразмышлять о своём месте в происходящем. Пока персонажи его не трогают, он не атакует. Если герои приблизятся, врак заговорит с ними, телепатически связываясь с персонажами по одному, если никто из них не говорит на демоническом.

Врак будет рассуждать о превратностях и возможных смыслах бытия. Если персонажи обойдутся с ним вежливо, выслушают его рассуждения и успешно пройдут проверку Харизмы (Убеждение) со СЛ 13, они могут получить от него одну небольшую услугу. Если они атакуют, врак ответит насилием на насилие.

Услуги врака могут включать рассказ о том, что происходит под городом, о силах, охраняющих мосты между восточной и западной частями города, или о планах демонов использовать портал, чтобы попасть в город (см. зону K12 на стр. 69). Впрочем, врак не знает, где этот портал.

КРИК О ПОМОЩИ

Персонажи слышат крик о помощи. Если они пойдут на зов, то увидят, как мужчину-человека атакуют два **булезау** (параметры см. на стр. 230). Они пробрались мимо дьяволов и забрались по удерживающим город столпам в Эльтурель.

Если персонажи спасут мужчину, тот представится как Орин Рагрон, кузнец, работавший в Эльтуреле. На самом деле Орин — замаскированный **инкуб** по имени Фалтракс. Инкуб пытается собрать сведения о защите Эльтуреля, а затем продать той бестии, кто больше заплатит. Если персонажи раскроют сущность Фалтракса, инкуб сбежит.

НЕДОВОЛЬНЫЙ ПАТРУЛЬ

Трое **игольчатых дьяволов** под началом **меррегона** (параметры см. на стр. 239) идут по улицам, выискивая выживших смертных и демонов, просочившихся мимо дьявольских легионов под городом. Игольчатые дьяволы ворчат на дьявольском — им не по душе быть тут, пока другие убивают демонов внизу. Меррегон молча сносит подобную дерзость.

ОРДА ЗОМБИ

Проходя мимо здания, персонажи услышат стук из-за входной двери. Дверь заклинило, но она не заперта, её

можно выбить, успешно пройдя проверку Силы со СЛ 15. Если персонажи выбьют дверь, из здания грудой гниющих тел вывалятся двенадцать **зомби**, погребя под собой любого, кто стоит рядом с дверью. И эти персонажи, и зомби начинают бой распластанными.

Если персонажи разделяются с зомби и обыщут здание, они обнаружат, что тут была школа. В подвале хранятся пять бочонков с тремя галлонами питьевой воды в каждом.

РУХНУВШЕЕ ЗДАНИЕ

Город охватывает землетрясение, и вдали рушится здание. Персонажи слышат из-под обломков крики о помощи.

Чтобы жертвы не задохнулись и не были раздавлены обломками, персонажам надо в общей сложности получить шесть успехов в проверках характеристик раньше, чем три провала. Базовая СЛ этих проверок равна 10. Среди проверок могут быть Сила (Атлетика), чтобы расчистить обломки, Ловкость (Акробатика), чтобы протиснуться в щели, Интеллект (Расследование), чтобы выбрать правильное место раскопок или уберечь постройку от обрушения, или Мудрость (Внимание), чтобы заметить опасные области, готовые снова обрушиться. Вы также можете решить, что магия или иные способности дают автоматические успехи.

Спасательная операция может привлечь внимание дьяволов (см. «Недовольный патруль») или иных нежелательных гостей.

Опасности Эльтуреля

В придачу к угрозам со стороны бестий и нежити в Эльтуреле персонажи вскоре узнают об опасностях, которые представляет сам город.

Падение. Любое существо, упавшее с Эльтуреля, висящего высоко над Авернусом, пролетит 500 футов и упадёт в душеразрушающие воды реки Стикс, получив 70 (20d6) дробящего урона от падения. Эффект вод реки описан на стр. 77. Впрочем, персонажи, упавшие в Стикс или попавшие в разгар битвы, кипящей вокруг него, наверняка сразу же погибнут, а их тела невозможно вернуть.

Молнии. Разряды молний со Спутника обрушиваются на город примерно раз в минуту. Шансы, что молния ударит персонажей, ничтожны, но можете использовать разряды, чтобы повысить напряжение и создать спешку. Пусть молния ударит в крышу или в землю неподалёку или обрушит здание.

Сотрясения. Время от времени весь город сотрясается из стороны в сторону — это гигантские столпы, приковы- вающие его к Авернусу, погружающие глубже в землю. Это вызывает такие же разрушения, как землетрясение на Материальном плане. Незакреплённые объекты падают, здания разрушаются, в земле и улицах образуются трещины, а существа распластываются.

Когда Эльтурель сотрясается, существа, стоящие на любой поверхности в городе, должны пройти испытание Ловкости со СЛ 10, при провале они распластываются. Кроме того, вы можете описать прочие повреждения и панику, вызванную сотрясением. Например, обрушивается здание, и всем стоявшим поблизости существам придётся уворачиваться от падающих обломков, проходя испытание Ловкости со СЛ 15 и получая 7 (2d6) дробящего урона при провале.



Карта 2.1. Эльтурель

Если персонажи преуспеют в своих усилиях, они вытащат из-под обломков троих принципиальных добрых щитовых dwarфов: Стровина Айронфиста, Картру Болдерштерн и Велькору Ашенвелл. Стровин и Картра — разнорабочие (используйте параметры **простолюдина**), а Велькора — каменщица и **послушник** dwarфийского бога Морадина. Она умеет исцелять, что может пригодиться в Высоком Зале. Все трое dwarфов говорят на всеобщем и dwarфийском, у них ночное зрение на расстоянии до 60 футов, устойчивость к урону ядом и преимущество к испытаниям против яда.

РЫЦАРЬ-НАРЗУГОН

Нарзугон (параметры см. на стр. 241) патрулирует улицы Эльтуреля верхом на **маре**, одетой в **дьявольскую сбрую** (см. стр. 223). У дьявола приказ преследовать и уничтожать любых демонов, сумевших избежать битвы на земле внизу и пробраться в город.

При виде этого существа Лулу скажет персонажам, что оно очень сильное и с ним не стоит связываться.

СТАЯ УПЫРЕЙ

По улицам Эльтуреля бродят семеро **упырей** в поисках добычи. Их вожак, в прошлом плут и искатель приключений, носит магический клёпанный кожаный доспех, повышающий его КБ до 13 (см. «Сокровища» ниже). Раньше они были горожанами, но погибли, когда Эльтурель затянуло на Авернус. Их души исказила ужасная сила этого плана, превратив их в нежить.

Сокровища. Вожак упырей носит +1 клёпанный кожаный доспех, комплект первопроходца и поясной кошель, где лежит **зелье невидимости**.

ТРАПЕЗА ВУРДАЛАКОВ

Персонажи заметят четыре фигуры в плащах, которые выбираются из переулка и крадутся в дом, стараясь остаться незамеченными. Если персонажи войдут в дом, они наткнутся на четырёх **вурдалаков**, стоящих вокруг стола и пожирающих останки семьи людей, погибших здесь при переносе на Авернус. От вурдалаков разит смертью и разложением.

Разделавшись с вурдалаками, персонажи могут пройти проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 10 и при успехе услышат слабый плач из буфета. В нём прячется девочка по имени Шора Хевран. Она не умеет драться и немедленно привяжется к первому же персонажу, кто будет к ней добр. Шора упрямо продолжит сопровождать персонажей, пока не окажется в безопасном месте. Если отвести её в Высокий Зал, каждый персонаж получит вдохновение, а тамошние выжившие позаботятся о Шоре.

ЯЗЫКИ ПЛАМЕНИ

Персонажи видят посреди улицы обугленный труп гуманоида, сжимающий в руке посеребрённый длинный меч. Едва любое существо окажется в пределах 5 футов от тела, из него извергнется язык пламени Преисподней. Каждое существо в пределах 5 футов от трупа должно пройти испытание Ловкости со СЛ 12, получая 14 (4d6) урона огнём при провале или половину этого урона при успехе.

Сокровища. Если труп тщательно осмотреть, в его обгоревшем поясном кошельке найдётся уцелевший пузырёк. Это зелье силы морозного великана.



Город Эльтурель, прикованный цепями к Авернусу, обречён утонуть в реке Стикс, если никто не придумает, как его спасти

Мосты Торма

Два моста, некогда перекинутых через овраг посреди города, — единственное, что соединяет восточную и западную части Эльтуреля. Между ними теперь раскинулся бездонный разлом. Северный мост зовётся Пределом Торма, а южный — Клинком Торма. Если персонажи не умеют летать или телепортироваться, им понадобится один из этих мостов, чтобы попасть в Высокий Зал.

Когда герои приблизятся к любому из мостов, они впервые узнают подробности о разломе и увидят стражей, преграждающих путь. Зачитайте следующий текст, чтобы начать сцену:

Разлом в земле поделил Эльтурель надвое. Безумный лязг битвы, кипящей глубоко под городом, тут слышнее, его эхо доносится из скалистых глубин разлома.

Через разлом перекинут мост двадцати футов шириной и более сотни футов длиной. На каменной кладке моста вырезаны руны — он освящён именем Торма, бога отваги и самопожертвования. Шестеро созданий Преисподней стоят на страже посреди моста, озираясь по сторонам.

Каждый мост охраняет отряд дьяволов, которому велено пресечь любое сообщение между востоком и западом города. Каждый отряд состоит из двух **бородатых дьяволов** и четырёх **игольчатых дьяволов**. Эти твари не отличаются хитростью и забрались на середину каждого моста, чтобы лучше всё видеть. Схватка с ними будет непростой, но у персонажей может найтись козырь в рукаве.

СВЯЩЕННЫЕ РУНЫ

Любой персонаж, умелый в навыках История, Магия или Религия, поймёт, что руны, вырезанные на камнях каждого моста, можно активировать и пробудить лучистую энергию, вредную для бестий и нежити. Коснувшись моста, персонаж может произнести молитву Торму, совершив в качестве действия проверку Интеллекта (Религия) со СЛ 15, и при успехе активирует руны на 1 минуту. Пока руны активны, любая бестия или нежить, начавшая свой ход в контакте с мостом, получит 22 (4d10) лучистого урона. По окончании эффекта руны нельзя снова активировать 1 час.

Высокий Зал

Хотя силы Авернуса заняты отражением атак демонов из реки Стикс, несколько отрядов дьяволов всё же послали проникнуть в Эльтурель, чтобы сеять хаос среди выживших горожан, собирать души любых встречных смертных и испытать оборону города. Бойцы этих передовых отрядов заметили, что Высокий Зал похож на центр обороны города, где легче всего выжить. Поэтому они решили штурмовать его быстро и решительно.

Приближаясь к Высокому Залу, персонажи увидят, что дьяволы штурмуют собор крепости. Персонажи могут броситься в бой, разгромить захватчиков и временно стабилизировать ситуацию. Победив дьяволов, персонажи узнают от выживших, что верховный герцог Рейвенгард был в Высоком Зале, но недавно покинул его.

Он увёл отряд солдат на городское кладбище, надеясь найти там древнюю реликвию, которая поможет спасти город.

Кратко о Высоком Зале

Высокий Зал — огромный алебастровый замок, посвящённый Торму, богу отваги и самопожертвования. Тут заседают многие религиозные и политические лидеры Эльтуреля — вернее, заседали, пока город был в мире смертных.

Вскоре после того, как Эльтурель затянуло на Авернус, на Высокий Зал упал метеорит, обрушив кабинеты и жилища всех тех, кто мог организовать оборону города. Большинство лидеров Эльтуреля при этом погибло, но верховный герцог Рейвенгард из Врат Балдура и его свита уцелели. Рейвенгард немедленно взял ситуацию под контроль, возглавил оставшиеся силы Эльтуреля и составил план обороны города. Увы, Рейвенгарду не хватило сил на то, чтобы спасти восточную часть города, а вторжения демонов и дьяволов всё больше ослабляют его позиции и в западной части.

Выжившие, в том числе руководство города, устроились в соборе Высокого Зала — пожалуй, самом безопасном и устойчивом здании, что осталось в Эльтуреле. Но даже собор подвергся нападению, и без помощи персонажей его защитники не выстоят.

Приближение к Высокому Залу

Когда персонажи подойдут к Высокому Залу, зачитайте выделенный текст, чтобы описать сцену:

Этот замок на скале когда-то был жемчужиной эльтурельской архитектуры. Сейчас сохранились лишь три из пяти его дозорных башен, и они выглядят заброшенными. Деревянные ворота, которые вели на территорию замка, расколоты, на их месте зияет дыра.

От западной части замка осталась лишь гора разбитых кирпичей и сломанных балок. Уцелевшие здания почернели от сажи. Но вопреки всему в центре замка гордо высится собор.

При входе на территорию замка персонажи не заметят никаких угроз. Уже внутри они увидят тела двух людей в латах, лежащие на земле у разбитых врат, из их рваных ран ещё сочится кровь.

Когда персонажи подойдут к центру двора, они увидят двух **адских гончих**, стоящих на страже у дверей собора. Хозяева-дьяволы велели этим бестиям не впускать и не выпускать никого из смертных.

Персонажам надо победить адских гончих, чтобы попасть в собор. Пусть герои пройдут групповую проверку Ловкости (Скрытность) со СЛ 15, чтобы укрыться среди обломков, подходя ближе. Если половина или больше персонажей преуспеет в своих проверках, групповая проверка успешна и персонажи достигнут подножия ступеней, ведущих в собор, незаметно для адских гончих, что позволит героям застичь врага врасплох, когда начнётся бой.



ШТУРМ СОБОРА

Четыре группы дьяволов и их союзников перемещаются по собору. Они широко распределены по собору, чтобы сеять как можно больше хаоса, у них приказ убивать всех, кто окажется на пути.

Как мастер, вы сами решаете, когда персонажи встретят каждую из этих групп. Сцены лучше проводить по отдельности, но можно провести и две сцены подряд, не дав персонажам отдохнуть и подлечиться, — это будет отличный вызов для сильной группы.

Если хотите, чтобы сцены были простыми и прямолинейными, можете провести их в местах без странных эффектов и опасностей. Чтобы сделать сцену интереснее, можно провести бой во время сотрясения (см. врезку «Опасности Эльтуреля», стр. 55). Если же вы хотите облегчить персонажам бой, уберите часть врагов или дайте героям помощников из выживших.

Сейчас большинство выживших в соборе готовится принять последний бой в главных склепах (зона 316), так что в этой зоне не должно быть дьяволов, если только персонажи не прибыли одновременно с ними.

Отряд 1. АБИШАЙ И КУЛЬТИСТЫ

Этот отряд ведёт командующий штурмом собора: Виктууза, **белый абишай** (параметры см. на стр. 230). Виктууза служит Тиамат, и Зариэли, надеясь завоевать расположение обеих. Сейчас он ищет предводителей сопротивления в Эльтуреле. Он хочет лишь одного —

лично доставить их головы Зариэли. Виктуузу сопровождают шесть принципиальных злых людей-**культистов**, служащих Зариэли.

Отряд 2. АТАКА КРАБОВ

Шипастый дьявол по имени Дреб привёл в собор стаю из восьми **гигантских крабов**. Они выглядят и действуют как обычные гигантские крабы, но у них из панцирей торчат шипы, и от них разит серой. Цоканье крабьих лап по мраморным полам собора не позволяет этому отряду никого застичь врасплох.

Отряд 3. ДЬЯВОЛ И РАЗБОЙНИКИ

Игольчатый дьявол привёл в собор троих людей-разбойников (используйте параметры **бандитского атамана**). Разбойники обезумели от падения в Авернус и присягнули на верность своему новому господину. Из-за помешательства они ревут и бормочут, идя по собору. Игольчатый дьявол рычит на них и телепатически требует собраться. Рассеянность и недисциплинированность этого отряда позволяет легко устроить на него засаду или незаметно подкрасться, при этом проверки Ловкости (Скрытность) получают преимущество.

Отряд 4. АДСКИЕ ОХОТНИКИ

Меррегон (параметры см. на стр. 239) командует парой облезлых **адских гончих**. Дьявол велел им вынюхивать выживших, которые тут прячутся.

СОБОР ВЫСОКОГО ЗАЛА

Собор состоит из трёх уровней: собственно собор (зоны с 31 по 36), хоры (зоны с 37 по 39) и катакомбы (зоны с 310 по 317). Эти места отмечены на картах 2.2 (стр. 61), 2.3 (стр. 62) и 2.4 (стр. 63) соответственно.

Большинство описаний исходит из того, что вторжение дьяволов сюда ещё не добралось. В зависимости от сцен, перечисленных в разделе «Штурм собора», вы можете поменять текст, чтобы описать, что происходит в зоне и как она выглядит во время или после вторжения дьяволов.

31. ЗАЛ ГЕРОЕВ

Когда персонажи войдут в эту зону, зачитайте следующее:

На вершине ступеней, ведущих в собор, широкая арка открывает вход в длинный зал с восемью колоннами. На некоторых из них вырезан Торм, но другие исказила дьявольская магия Авернуса, и они изображают крылатую дьяволицу с сияющим мечом.

ОСОБЕННОСТИ СОБОРА

Собор Высокого Зала обладает следующими особенностями, если не указано иное.

Двери. Двери в соборе железные. Каждая дверь — объект крупного размера с КБ 19, 27 ПЗ и невосприимчивостью к урону ядом и психическому урону. Если дверь в соборе заперта, её можно взломать инструментами вора, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 17, или выбить, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) со СЛ 20.

Декор. Прежде собор был украшен прекрасными картинами, статуями и прочими произведениями искусства, увековечивавшими силу и отвагу народа Эльтуреля. Но при перемещении на Авернус собор магически изменился. Теперь изображения воспевают силу и власть дьяволов, показывают, как смертные поддаются искушениям, гибнут от рук бестий и испытывают вечные муки. Когда на них смотрят, эти изображения пугающе движутся. Заклинание *обнаружение магии* покажет, что фрески, мозаики, картины и гобелены излучают ауры магии иллюзии. Эти эффекты прекратятся, если Эльтурель освободят от цепей Авернуса.

Окна. Большинство стёкол в соборе разбилось при падении на Авернус, но окна закрыты защитными ставнями, которые заперты изнутри и открываются наружу на железных петлях. Чтобы открыть ставни снаружи, нужна успешная проверка Силы (Атлетика) со СЛ 17 или успешная проверка Ловкости со СЛ 15 с использованием инструментов вора. Каждая ставня — объект крупного размера с КБ 19, 27 ПЗ и невосприимчивостью к урону ядом и психическому урону.

Освещение. Зоны в соборе ярко освещены заклинанием *вечный свет* на настенных держателях.

Размеры. Три уровня собора возвышаются друг над другом на 20 футов каждый. Помещения в соборе высотой 15 футов, дверные проёмы между ними высотой 8 футов.

Стены. Чтобы взобраться по внешним стенам собора без снаряжения, нужно успешно пройти проверку Силы (Атлетика) со СЛ 15.

Дьяволица на магически искажённых колоннах — это Заризель.

Деревянные двери, ведущие в огромный вестибюль, разбиты напавшими дьяволами (см. «Штурм собора», стр. 59) и распахнуты настежь. В дверях лежат тела четырёх стражей, перебитых одним из дьявольских отрядов.

32. ОГРОМНЫЙ ВЕСТИБЮЛЬ

В вестибюле есть две винтовые лестницы, ведущие наверх в зону 37 на хоры. Колонны тут украшены символами и сценами, изображающими Торма. Занавес, местами разорванный оружием и когтями, отделяет эту зону от центра собора.

33. ЦЕНТРАЛЬНЫЙ АЛТАРЬ

Когда персонажи войдут в эту зону, зачитайте следующее:

В этом просторном зале на постаменте высится алтарь. Он сделан из прекрасной полированной тиковой древесины в форме рукавицы, сжатой в кулак. Возле алтаря торчит большой рычаг — видимо, тут есть какой-то механизм.

Рычаг можно потянуть, кулак разожмётся, и в ладонь можно положить пожертвования Торму или тела для ритуалов.

Активация алтаря. Несмотря на всё, что творится в городе, этот алтарь всё ещё освящён Тормом. Коснувшись алтаря и успешно пройдя проверку Харизмы (Религия) со СЛ 15, существо восстановит все свои ПЗ. Каждое существо может совершить такую проверку только однажды. Хотя сила алтаря действует на любое существо, он особо связан с теми, кто служит Торму. Жрецы и палдины Торма проходят проверку с преимуществом.

Потайная дверь. Любой персонаж, который обыщет алтарь, пока ладонь раскрыта, и успешно пройдёт проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 15, найдёт большую потайную панель в ладони. Панель легко открыть, за ней обнаружится тайная лестница, ведущая в центр катакомб к западу от зоны 315.

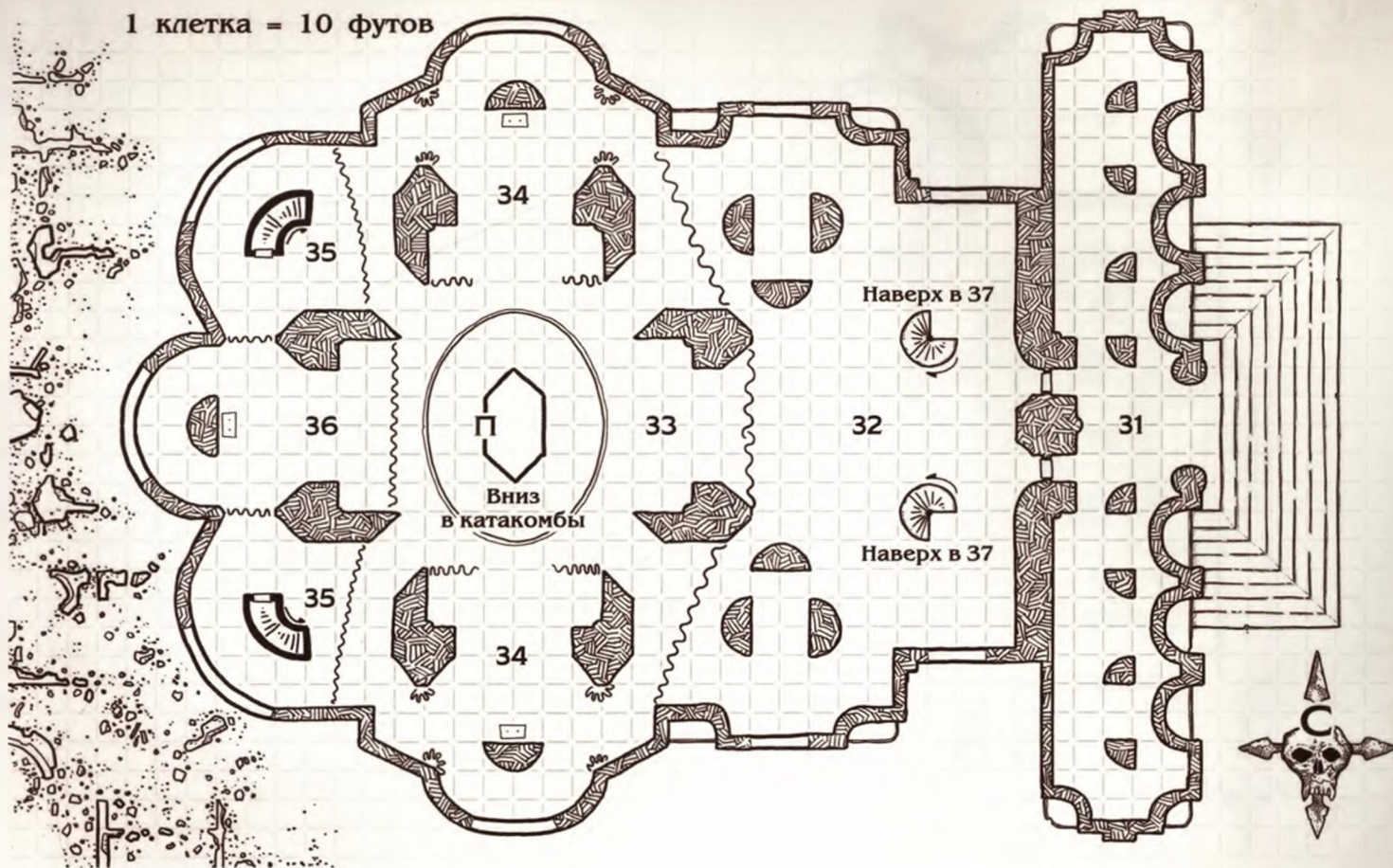
34. ОТДЕЛЬНЫЕ ЧАСОВНИ

Эти зоны можно отделить занавесом для проведения частных церемоний. В каждой из часовен лежат тела убитых стражников, а также мерзкие останки тварей Преисподней, погибших при первой атаке на собор. Перед колоннами в северном и южном концах зон стоят каменные алтари.

Выживший. Селтерн Обранч, друид и служитель Сильвануса, находился здесь во время нападения. Его сбили с ног в схватке, и он притворился мёртвым, чтобы обмануть напавших. Если персонажи обыщут тела, они заметят, как Селтерн открывает глаза.

Если персонажи хорошо с ним обойдутся, Селтерн расскажет, как отряды дьяволов атаковали собор. Он понятия не имеет о нынешнем положении дел здесь, но может сказать персонажам, что в случае атаки все готовились отступить из собора к главным склепам (в зону 316).

1 клетка = 10 футов



Карта 2.2. Собор Высокого Зала

Селтерн творил заклинание *вкусные ягоды*, чтобы под- держать здоровье соседей по собору. Но его связь с лю- бимой природой слабеет день ото дня, и он опасается, что вскоре вовсе не сможет творить заклинания. На са- мом деле он вовсе не теряет магию (только уверенность в себе), что даёт персонажам возможность отыгршем улучшить его настроение и укрепить веру.

35. ЛЕСТНИЦЫ К КЕЛЬЯМ

Эти винтовые лестницы раньше вели к жилым кельям и кабинетам. Сейчас они завалены обломками, а крыло здания, где всё это находилось, уничтожено.

36. ОСКВЕРНЁННЫЙ АЛТАРЬ ТОРМА

Когда персонажи войдут в эту зону, зачитайте следующее:

В этой отдельной часовне находится осквернённый алтарь с явным запахом бестий. Прежде он был посвящён Торму, но теперь его осквернили кровью, ихором и обрывками плоти, скреплёнными кишками и жилами.

Эта часовня похожа на те, что в зонах 34. Дьяволы, разо- ряющие сейчас собор, осквернили святой алтарь Торма. Любое существо, которое активно не поклоняется За- риэли или не принесло ей присягу, начавшее свой ход в пределах 20 футов от осквернённого алтаря, получает уязвимость к любому урону и чувствует, что его кости стали ломкими, а кожа — сухой и потрескавшейся.

Алтарь можно очистить, а скверну удалить такими способами:

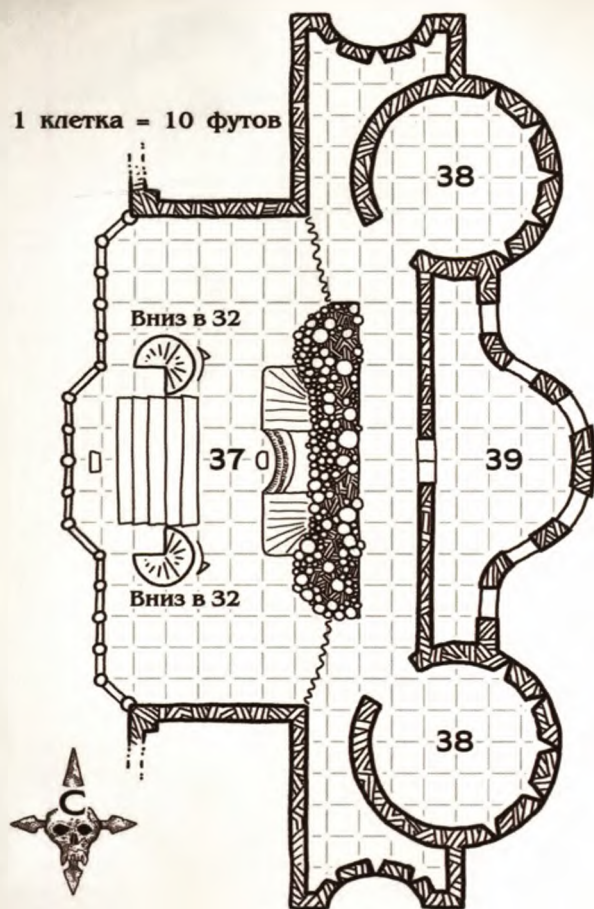
- Персонаж может встать на колени перед алтарём и молить Торма 1 минуту. В конце молебна ему надо успешно пройти проверку Интеллекта (Религия) со СЛ 15, и тогда сила Торма очистит алтарь и смоем кровь и ошмётки.
- Если вылить не менее трёх склянок святой воды на алтарь, это уничтожит скверну и очистит его.

37. ОРГАН

Винтовые лестницы из зоны 32 ведут сюда. При пер- вом появлении здесь персонажей зачитайте следу- ющий текст:

На этом балконе расположен величественный орган с множеством труб. Его белые клавиши словно светятся, а чёрные клавиши будто поглощают весь свет.

Балкон выходит на зону 33. Любой персонаж, кто сядет за орган, ощутит, что тот зачарован мощной магией, а заклинание *обнаружение магии* покажет ауру магии очарования вокруг него.



Карта 2.3. Собор Высокого Зала, хоры

Сыграв на органе и успешно пройдя проверку Харизмы (Исполнение) со СЛ 15, персонаж может исполнить воодушевляющую композицию, которая разнесётся по всему собору. Эта музыка даёт бонусную кость d8 каждому другому персонажу игрока, который её слышал. Персонаж может получить такую пользу лишь однажды, и эту d8 можно добавить к одному любому броску атаки, проверке характеристики или испытанию, совершаемому персонажем в ближайшие 24 часа.

Если персонаж провалит проверку Харизмы (Исполнение) на 5 или более, орган издаст адский рёв и визг. Услышав эту какофонию, все дьяволы, с которыми персонажи столкнутся в следующем бою в соборе, воодушевятся и получают преимущество к броскам атаки в свой первый ход.

38. СТОРОЖЕВЫЕ БАШЕНКИ

Две сторожевые башенки украшают переднюю часть этой области и выходят на двор. Через бойницы в стенах обеих башен видно землю внизу, но они слишком узки, чтобы через них протиснулись даже небольшие существа.

В северной башне находится перепуганный человек-стражник по имени Тревик Танторм. Остальные стражники спустились отсюда вниз в начале вторжения и быстро погибли. Тревик запаниковал и остался здесь. Теперь он сидит, свернувшись клубком, и шёпотом убеждает себя, что всё будет хорошо.

При успешной проверке Харизмы (Убеждение) со СЛ 10 Тревику можно вернуть отвагу, то же делает заклинание *спокойствие* или аналогичный эффект. Если персонажи ему позволят, Тревик вызовется сопроводить их в охоте на дьяволов. Однако едва он получит первый урон, он снова свернётся клубком и потребует очередная проверка в качестве действия, чтобы вернуть его в бой.

39. БАЛКОН

Двери, ведущие на этот балкон, заперты с внутренней стороны. Балкон находится в 30 футах над внешним двором.

310. ГЛУБОКИЕ ГРОБНИЦЫ

В этих зонах нашли свой последний покой прославленные священники, воины и прочие верные слуги Эльтуреля. За каждую из таких зон, посещённую персонажами, бросьте по d6. Если выпало 1, персонажи находят 1d4 перепуганных **простолюдина**, спрятавшихся тут (если дьяволы ещё не нашли их), или несколько растерзанных тел (если нашли).

Как мастер, вы сами решаете судьбу этих простолюдинов. Если персонажи не торопятся, потому что игроки не оценили всей тяжести угрозы для выживших в соборе, им стоит наткнуться на трупы — это подчеркнёт угрозу. Дать игрокам понять, что этих смертей можно было избежать, если бы они действовали быстрее, — отличный способ заставить персонажей поспешить.

311. МОРГ

Тут хранятся тела, ожидающие захоронения в других частях собора или на кладбище Эльтуреля. Сейчас тут только трупы тех, кто погиб при перемещении города на Авернус.

312. ХРАМ ПЕРВОСВЯЩЕННИКОВ

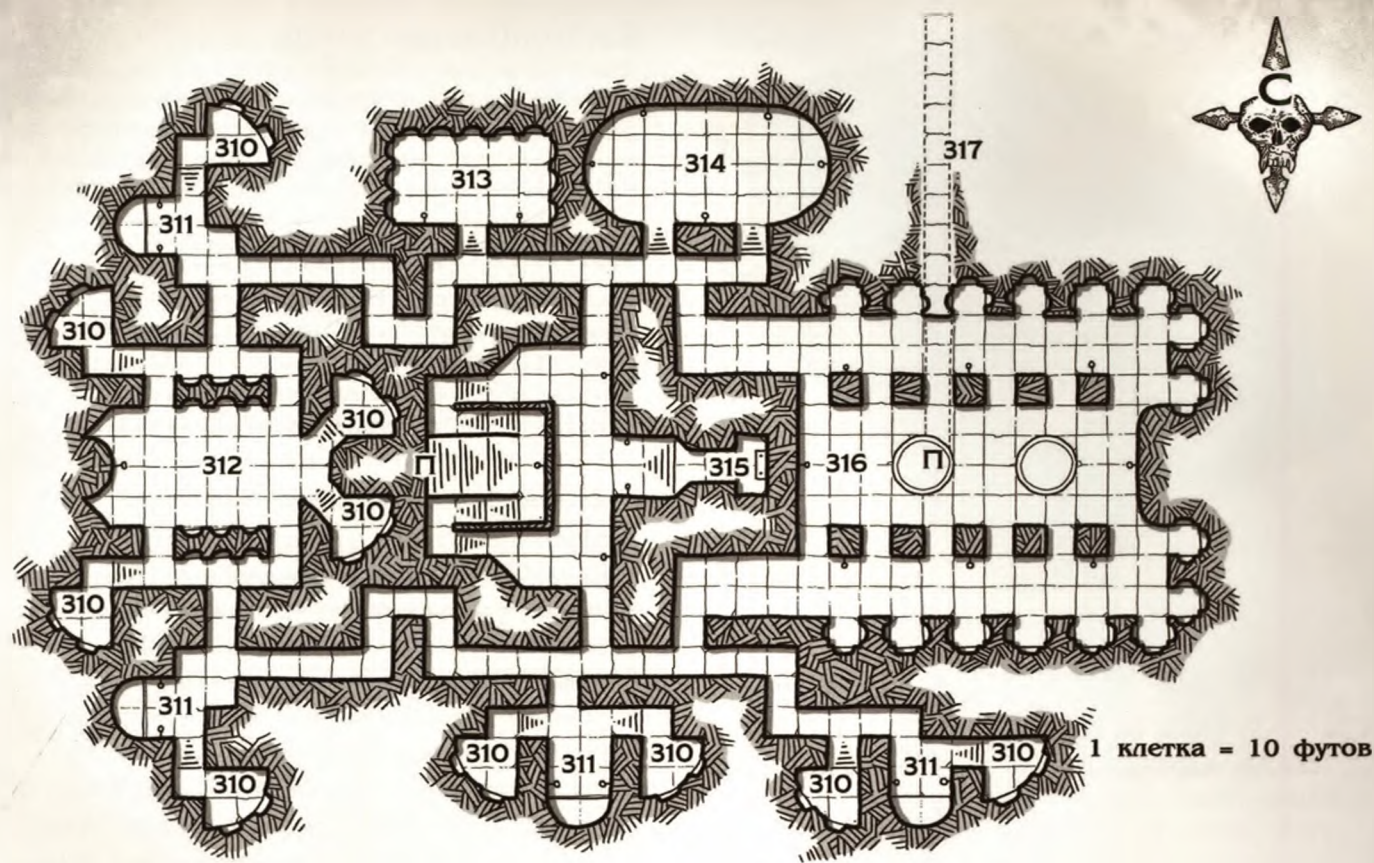
Этот просторный храм использовался для закрытых церемоний с участием самых могущественных и уважаемых лиц Эльтуреля. В каждой из полукруглых ниш тут вертикально стоит изысканный саркофаг с телом бывшего первосвященника Торма. Саркофаг может открыть персонаж, умелый в обращении с инструментами вора, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 20. В одиннадцати саркофагах только полуразложившиеся тела. В двенадцатом — **мумия**, которая атакует, едва её гроб откроют.

Сокровища. В большинстве саркофагов лежат лишь личные вещи, но в саркофаге с мумией также есть *наручи защиты* и *самоцвет элементаля* (жёлтый бриллиант). Мумия не использует эти предметы в бою.

313. ЗАЛ УЧЁНЫХ

В этом склепе покоятся кости тех, кто служил Торму и Эльтурелю своими знаниями, а не магией или боевым мастерством: учителя, инженеры, мудрецы и прочие служащие. На каждой из простых каменных полок в одиннадцати нишах помещается один набор останков.

Сокровища. Плутовка, работавшая в соборе, прятала в этом склепе ворованное. За костями на одной полке — девять красных аметистов (по 50 зм каждый) и *зелье улучшенного исцеления*.



Карта 2.4. Катакомбы под Высоким Залом

314. ПАЛАТА СОВЕТА ТОРМА

В центре этого помещения стоит большой овальный стол из изысканного красного дуба, окружённый сорока удобными сиденьями. Палата предназначалась для совещания лиц, избранных советниками первосвященников.

315. НЕИЗВЕСТНАЯ ГЕРОИНЯ

Когда персонажи войдут в эту зону, зачитайте следующее:

В конце широкой лестницы в центре этого этажа находится небольшая отдельная гробница. На смертном одре лежит тело девушки, рядом с ней — сверкающий двуручный меч.

За много лет до того, как в небесах появился Спутник, горожанам Эльтуреля не давал покоя молодой красный дракон. Он пожирал скот, жёг посевы и требовал дани. Но однажды к дракону явилась оборванная девушка без брони, вооружённая двуручным мечом, и зарубила тварь могучими ударами. Потрясённый дракон пал, не успев улететь. В изумлении и восторге народ бросился к героине, чтобы отблагодарить и вознаградить её за отвагу. Но едва они приблизились, девушка упала замертво. Незнакомку положили покоем на особом месте в соборе, и её тело осталось нетленным. Её немагический двуручный меч положили рядом. По слухам, знакомка была воплощением Торма, а может, сущность Торма наполнила её и вдохновила на подвиг.

Любого дьявола, который ступит на лестницу или в нишу, ведущую в эту зону, охватит невыносимая боль, дающая помеху к броскам атак, пока он находится в этой зоне.

316. ГЛАВНЫЕ СКЛЕПЫ

Когда персонажи войдут в эту зону, зачитайте следующее:

В этом просторном склепе более сотни перепуганных горожан. Они прячутся за саркофагами и в нишах, глаза у них покраснели, на щеках — слёзы. За большой купелью стоит измождённая женщина, её седые волосы блестят от пота. Одной рукой она прижимает к груди книгу в кожаной обложке. В другой руке у неё церемониальная булава, которая, похоже, сломается, если ей стукнуть что-то прочнее подушки.

В склепах покоятся останки многочисленных последователей и служителей Торма, погребённые за последнее столетие. Сейчас тут прячется более сотни перепуганных горожан, выживших при нападении на Высокий Зал, ожидая своей участи. Между ними и смертью стоит лишь **послушник** Феррия Джинкс. Все священники собора погибли, и никого выше неё в иерархии не осталось. Она старается успокоить народ и заставить его сидеть тихо. Феррия — простой учёный и специалист по вселению демонов и экзорцизму, а служительницей Торма стала лишь недавно.



Том Нерушимой Присяги

Том Нерушимой Присяги. Так называется книга в руке Феррии. На первой странице написана присяга, которую все жители Эльтургарда приносят, едва научатся читать, — клятва защищать Эльтурель душой и телом. Остальные страницы заполнены подписями, которые будто начертаны одной и той же рукой. Когда житель Эльтургарда кладёт руку на книгу и произносит клятву, его имя магически появляется в книге в виде подписи. Новые страницы магически появляются в книге, когда нужно вместить новые подписи.

Феррия взяла *Том Нерушимой Присяги* из собора, чтобы сохранить. Эта книга — просто список всех, кто принёс Нерушимую Присягу. Её уничтожение не разорвёт сделку, которая связывает души народа Эльтуреля с Авернусом.

Купели святой воды. Две обширные купели содержат воду, благословлённую священниками. Её хватит, чтобы наполнить пятьдесят склянок святой воды.

При успешной проверке Интеллекта (Расследование) со СЛ 15 персонаж заметит необычные детали в каменной кладке вокруг одной из купелей — там скрыт потайной тоннель (зона 317).

Развитие событий. Феррия скажет персонажам, что верховный герцог Рейвенгард увёл отряд стражников на городское кладбище, чтобы расследовать появление там нежити. Кроме того, Рейвенгард надеялся найти на кладбище святую реликвию — Шлем Видения Торма, которая, возможно, прольёт свет на причины отчаянного положения Эльтуреля и пути его спасения.

Феррия и остальные ожидали, что Рейвенгард вернётся несколько часов назад. Теперь Феррия волнуется, не постигла ли герцога ужасная судьба. Если персонажи тоже выглядят потрепанными после всех испытаний, Феррия предложит им как следует отдохнуть, а затем скорее отправиться на кладбище в поисках Рейвенгарда и его свиты.

317. Тоннель для побега

В этот тоннель можно попасть из-под одной из купелей со святой водой в зоне 316. Раньше он вёл из катакомб под собором прочь из Высокого Зала. Сейчас тоннель кончается дырой в парящем острове, на котором стоит Эльтурель, в пятиста футах над рекой Стикс.

Великое кладбище

Прежде чем персонажи отправятся искать герцога Рейвенгарда на кладбище Эльтуреля, они должны получить 6-й уровень.

Когда персонажи подойдут к кладбищу, зачитайте следующий текст, чтобы описать его состояние:

Кладбище Эльтуреля раньше окружала латунная ограда высотой 10 футов, но теперь она во многих местах обвалилась, а широкие входные ворота сорваны с петель. На острые наверх ограды насажены части тел гуманоидов. Некоторые обрубки шевелятся и дёргаются, словно нежить, двигаясь в унисон с молниями Спутника.

По всему кладбищу валяются расколотые надгробия и развалившиеся памятники. В центре кладбища стоит церковь, посвящённая Латандеру, Торму, Хельму и Тиру. Это некогда священное строение теперь излучает мерзкое сиреневое свечение.

Великое кладбище Эльтуреля некогда было прекрасным мемориалом тем, кто ушёл в лучшие миры. Красивые клумбы и газоны обрамляли могилы, статуи и мавзолеи, отдававшие дань памяти покойным.

Когда Эльтурель затянуло на Авернус, цветы на кладбище увяли, а каменные памятники треснули. Затем Гидеон Лайтвард, священник, служащий Зариэли, с помощью тёмной энергии Спутника поднял местных мертвецов и сделал их своими слугами. Тем временем воздействие магии в костнице под кладбищенской церковью открыло демонам доступ к непостоянному portalу, ведущему в город. Пока что через него прорвалось лишь несколько демонов, но если портал не закрыть, скоро явится больше.

Верховный герцог Рейвенгард, как и многие другие, знает о реликвии Торма, хранящейся под церковью. Шлем Видения Торма, по слухам, позволяет достойной душе напрямую общаться с этим благородным богом. Герцог и его свита явились на кладбище, чтобы разобраться с нашествием нежити и найти реликвию, но здесь их атаковали и демоны, и дьяволы. Когда персонажи найдут Рейвенгарда, он будет бороться не на жизнь, а на смерть с демонической силой в зале вознесения (зона K12).

ГИДЕОН ЛАЙТВАРД

В прошлом этот священник Латандера верно служил Эльтурелю и своему богу. Зариэль решила, что его фанатизм может пригодиться, и за несколько месяцев до падения Эльтуреля послала дьяволов совратить его. Дьяволы прикинулись ангелами и посулили Гидеону могущество, если он посвятит себя борьбе с вечной угрозой демонов.

Постепенно Гидеон поддался дьяволам и потерял рассудок и волю. Зариэль отравила его душу и полностью обратила его на свою службу в последние месяцы перед падением Эльтуреля. Он погиб при разрушениях, когда город затянуло на Авернус, но восстал из мёртвых как нежить. Даже в качестве нежити Гидеон остаётся вернейшим слугой своей госпожи в Эльтуреле. Он считает благородным её дело — борьбу с демонами, несущими хаос и гибель всему сущему. Но его разум помрачён ненавистью ко всем, кто отказывается ему повиноваться.

Поскольку Гидеон помешан на уничтожении демонов, персонажи могут заключить с ним временный союз, чтобы обезвредить демонический портал. Увы, если только персонажи не сумеют совсем уж заморочить ему голову, неживой священник не отпустит их с кладбища без боя.

ПОРТАЛ ДЕМОНОВ

Много лет назад мудрая и смиренная послушница Торма Опаллита Набожная пожелала поговорить со своим богом напрямую. За десятилетия бесконечных молитв в склепах под церковью она создала прямую связь между костницей и небесной сущностью Торма. Её молитвы сделали келью, где она молилась, восприимчивой к психическим связям между смертными и высшими силами.

Когда Эльтурель затянуло на Авернус, связь между кельей и Тормом исказилась. Это искажение почуял демонический владыка Бафомет. Ухватившись за эту связь, Бафомет сделал её ключевой точкой, через которую медленно и методично посылал демонов в город. До сих пор демонический владыка и его приспешники трудятся, расширяя и усиливая связь, и надеются в итоге провести целую армию демонов на Авернус через Эльтурель.



ГИДЕОН ЛАЙТВАРД

Средняя нежить, принципиальная злая

Класс брони: 11.

ПЗ: 136 (16d8 + 64).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)

Испытания: Лвк +4, Вын +7, Мдр +7.

Навыки: Проницательность +7, Религия +6.

Уязвимость к урону: лучистый.

Устойчивость к урону: дробящий, колющий и режущий урон немагических атак.

Невосприимчивость к урону: некротический, яд.

Невосприимчивость к состояниям: отравление, паралич, утомление.

Восприятие: ночное зрение 60 футов, пассивное Внимание 14.

Языки: всеобщий.

Опасность: 6 (2 300 ПО).

Регенерация. Гидеон восстанавливает 10 ПЗ в начале каждого своего хода. Если он получает лучистый урон, эта особенность не действует в начале его следующего хода. Гидеон уничтожается, только если начинает свой ход с 0 ПЗ и не может регенерировать.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гидеон совершает две атаки кулаками.

Кулак. Атака оружием в ближнем бою: +7 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 11 (2d6 + 4) дробящего урона.

Иссушающий взгляд. Гидеон выбирает целью одно существо, которое видит в пределах 60 футов от себя. Цель должна пройти испытание Выносливости со СЛ 15, получая 22 (4d10) некротического урона при провале или половину этого урона при успехе.

ИССЛЕДОВАНИЕ КЛАДБИЩА

В этом разделе описаны места на городском кладбище, как в церкви, так и вокруг неё (зоны с K1 по K6), а также подземная костница под церковью (зоны с K7 по K12). Эти места отмечены на картах 2.5 (стр. 67) и 2.6 (стр. 69).

Некоторые могилы разрыты, от них в земле остались ямы 6 футов глубиной, 2 фута шириной и 7 футов длиной. Несколько каменных мавзолеев опустело, их двери распахнуты. Внутри мавзолеев тусклый свет, пока двери открыты, и темнота, если двери закрыть.

Обследуя кладбище, персонажи наткнутся на десятки **скелетов** и **зомби**. Эта нежить бесцельно бродит по кладбищу и не представляет опасности для персонажей на пути в церковь. Однако если персонажи не справятся с Гидеоном до того, как покинут Эльтурель, священник за это время соберёт из нежити армию и станет серьёзной угрозой городу.

ПРИБЛИЖЕНИЕ К ЦЕРКВИ

Когда персонажи подойдут к церкви, их встретят три **скелета минотавров** — убитые слуги Бафомета, которых Гидеон лишил плоти и оживил с помощью силы Спутника. Эти скелеты атакуют любых незваных гостей на территории кладбища.

Когда персонажи разделяются со скелетами минотавров и впервые заглянут в церковь, зачитайте следующий текст, чтобы начать сцену:

Падение города на Авернус отразилось на этой некогда прекрасной церкви. Почти все витражи во внешних стенах разбиты, а входные двери распахнуты. В здании и вокруг него не заметно ни следа других существ.

Персонажи легко могут проникнуть в церковь через разбитое окно, войти через главный вход в зоне K1 или через незапертый чёрный ход в зону K3.

K1. ГАЛЕРЕЯ ОТВАЖНЫХ

Когда персонажи подойдут к этой зоне, зачитайте следующее:

Колонны, вырезанные в виде героев Эльтуреля, украшают эту белую мраморную террасу, ведущую к церкви. Двери из чёрного дерева распахнуты, а стёкла витражных окон террасы разбиты и осколки валяются повсюду.

Успешно пройдя проверку Интеллекта (История) со СЛ 10, персонаж сможет вспомнить имя одного из героев, изображённых на колоннах, — и по дополнительному имени за каждое очко, на которое результат превысил 10. Этим героям звали Агнитар, Зокель Торма, Бертра Зоумс, Йевина Дрюэн, Ка'зар, Зивик Лурен, Допп Хуссер, Вренк Кровавый, Лавейл де Нью и Ванлансер Иглталон.

Осмотрев колонны и успешно пройдя проверку Интеллекта (Магия или Религия) со СЛ 10, персонаж поймёт, что колонна наполняется лучистой энергией, если имя соответствующего героя произнести вслух в качестве действия. Любая нежить, которая переместится в пределы

5 футов от активированной колонны впервые за ход или начнёт там свой ход, получит 5 (1d10) лучистого урона.

Все колонны полые, внутри каждой находится нежить: в общей сложности четыре **тени** и четыре **призрака**. Семь из них выйдет из колонн и атакует любого персонажа, который рискнёт войти в церковь. Призрак, ближайший к жилищу священника (зоне K5), вместо этого попытается переместиться туда и предупредить Гидеона о незваных гостях. Получив предупреждение, Гидеон немедленно переместится в зону K4 и подготовится оборонять церковь, а призрак вернётся и вступит в бой.

K2. КАПЕЛЛА СВЕТА

Когда персонажи войдут в эту зону, зачитайте следующее:

Когда-то главный зал был прекрасен, но сейчас он завален сломанной мебелью. Все витражи на окнах разбиты, лишь один остался почти цел, полностью упав на пол. На нём изображено, как бог Торм надевает золотой шлем на голову мужчины, ставшего перед ним на колени.

Из тени выходят четыре скелета минотавров, сжимая окровавленные двуручные топоры.

Отряд минотавров Бафомета пытался захватить церковь, но Гидеон с прислужниками их перебили. Затем Гидеон превратил останки в четыре **скелета минотавров**, которые атакуют, едва любой персонаж войдёт в эту зону. Скелеты минотавров пытаются совершить атаку с разбега и вытолкнуть героев сквозь разбитые окна. Существо, вытолкнутое через разбитое окно, получает дополнительно 7 (2d6) режущего урона.

Витраж. Окно, лежащее на полу, потрескалось, на нём остались следы ног, но в целом изображение на нём вполне узнаваемо. Успешно пройдя проверку Интеллекта (История или Религия) со СЛ 10, персонаж поймёт, что в сцене на витраже Торм дарует Шлем Видения Торма Ланнишу Фогелю, прославленному герою из истории Эльтуреля и верному паладину Торма. Шлем, изображённый на витраже, — та самая реликвия, за которой герцог Рейвенгард явился в церковь.

K3. КАПЕЛЛА ТРАУРА

Когда персонажи войдут в эту зону, зачитайте следующее:

Обломки изысканной мебели и осколки витражей разбросаны по всему помещению. Часть одного большого витража уцелела, и можно понять, что на нём изображено. Витраж некогда изображал, как Латандер стоит среди павших солдат, поднимая руки, а духи погибших встают рядом с ним.

В этой части церкви проводили похоронные обряды для выдающихся политических и военных деятелей Эльтуреля.

Если существо встанет на колени перед разбитым витражом, помолится Латандеру, а затем успешно пройдёт проверку Харизмы (Религия) со СЛ 10, показывающую искренность и силу молитвы, перед молящимся появится сияющее оружие. Верные последователи Латандера автоматически успешно проходят проверку.

Сокровища. Появившееся оружие — это +2 оружие. Предмет принимает форму любого оружия, которое персонаж носит или использует в это время и которое наиболее полезно ему в бою. Персонажи могут получить только одно оружие подобным образом.

К4. РИЗНИЦА

Когда персонажи войдут в эту зону, зачитайте следующее:

Три арки, занавешенные порттьерами, соединяют это помещение с другими частями церкви. Судя по разломанным платяным шкафам и столикам и множеству разбитых зеркал, тут священники раньше переодевались для ежедневной службы. Винтовая лестница ведёт вниз, её охраняют два насекомоподобных существа, вооружённые жуткими трезубцами.

Лестница ведёт вниз в бальзамировочную (зона К7) на уровне костницы. Спуск охраняют два **меззолота**.

Гидеон Лайтвард (параметры см. на стр. 65) тоже здесь, если кто-нибудь из его слуг-нежити предупредил его о появлении персонажей. Если нет, персонажи встретят Гидеона в зоне К5.

Едва персонажи приготовятся к схватке с бестиями, снизу раздастся шум и по ступеням поднимутся шесть существ: похожий на бестию **гигантский скорпион**, а за ним пятеро **дретчей**. Увидев их, меззолоты (и Гидеон, если он тут) проигнорируют персонажей и сосредоточат атаки на скорпионе и демонах. Если Гидеон здесь и персонажи не начнут атаковать его после первой пары раундов, они получают преимущество к проверкам для переговоров с ним после боя. В противном случае у них помеха к этим проверкам.

Переговоры. Если Гидеон тут, он опустит оружие после того, как всех демонов перебьют. Если в начале боя его тут нет, он придёт из своего жилища во время боя или когда демонов победят. Он заговорит с персонажами и поблагодарит их за помощь в борьбе с демоническими ордами. Гидеон даст понять, что его волнует только защита Эльтуреля от демонов — любой ценой.

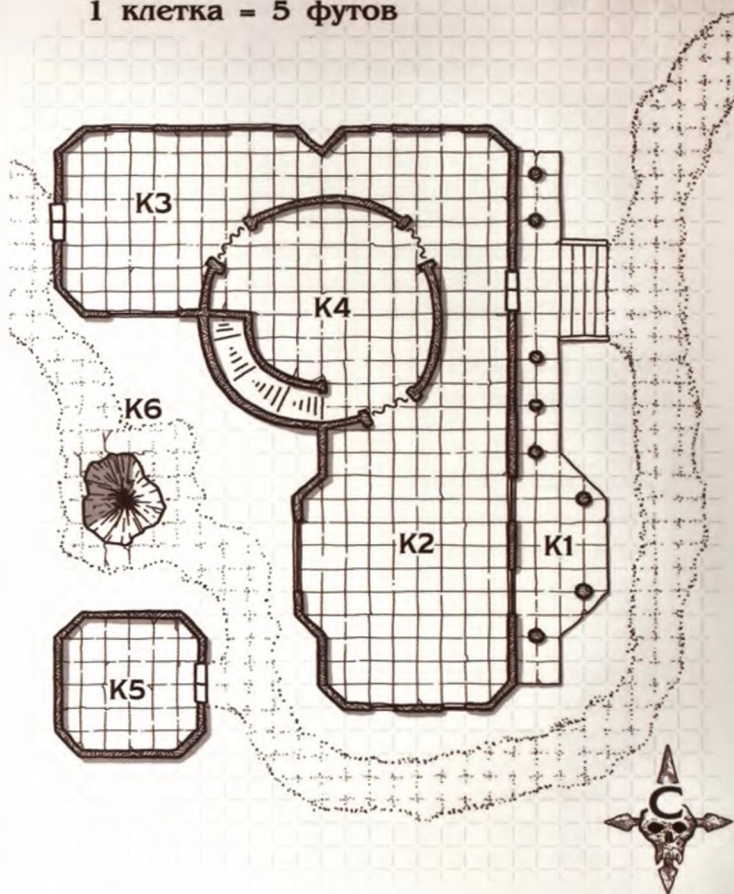
Если персонажи спросят насчёт Рейвенгарда, Гидеон ответит, что ранее отряд вооружённых людей отправился на уровень костницы. Поскольку то были не демоны, он их пропустил, но теперь из этой зоны лезут демоны, и разгневанный Гидеон считает, что люди оказались их сообщниками.

Персонажи могут завоевать доверие Гидеона, успешно пройдя проверку Харизмы (Обман или Убеждение) со СЛ 12. Если они убедят его, что их единственная цель — убить демонов, Гидеон впустит их в склеп и даже выделит одного меззолота им на помощь, если хоть одна из этих тварей уцелела. Сам Гидеон с персонажами не пойдёт, а останется защищать церковь от демонов.

К5. ЖИЛИЩЕ ГИДЕОНА

Это небольшое здание было жилищем Гидеона, когда тот надзирал за церковью и состоянием кладбища. Когда персонажи войдут в эту зону, зачитайте следующее:

1 клетка = 5 футов



Карта 2.5. Церковь Великого кладбища

В этом простом здании есть кровать, письменный стол, комод, обеденный стол и стулья. Большая часть мебели сломана, по всей комнате хаотично валяются украшения и прочие вещи, в том числе символы религии Латандера, Торма. Хельма и Тира. Толстая книга, похоже, уцелела при крушении. Она лежит открытая на покосившемся столе.

Если персонажи встретят Гидеона здесь, сведения о том, как его отыгрывать, смотрите в зоне К4.

Завет Гидеона. Эту книгу Гидеон писал в последние месяцы перед падением Эльтуреля. В ней он рассуждает о злодеяниях демонов, требует от читателя бдительно следить за их вторжениями и заявляет, что демоническую угрозу нужно победить любой ценой. Дьяволов, которые стойчески сражаются против демонических орд, он прославляет, а Хельма, Торма, Тира, Латандера и их слуг-ангелов осуждает за бездействие. Гидеон всячески восхваляет труды Зариэли по борьбе с демонами. Любой персонаж, почитавший книгу 10 минут и успешно прошедший проверку Интеллекта (Расследование) со СЛ 10, поймёт, что текст писал безумец.

Любой персонаж, который продолжит читать книгу дольше, чем нужно для общего понимания, должен пройти испытание Мудрости со СЛ 15. При провале персонаж будет проклят, обретя фанатичную ненависть к демонам. Существо, проклятое таким образом, получает 5 (1d10) психического урона, когда видит демона в пределах 60 футов от себя и заканчивает ход, не попытавшись атаковать демона. Проклятие можно снять заклинанием *снятие проклятия* или подобной магией. В конце каждого долгого отдыха проклятое существо может пройти испытание Мудрости со СЛ 15, при успехе эффект для него прекращается.

К6. ЯМА НЕЖИТИ

Когда персонажи войдут в эту зону, зачитайте следующее:

Дорогу вокруг церкви прерывает глубокая дыра в земле, из которой сочится зловонный сиреневый туман. Дымка над дырой не позволяет оценить, какой она глубины и что у неё на дне.

В этой яме глубиной 30 футов Гидеон создаёт себе слуг-нежить. Этот кратер образовал осколок того же метеорита, что поразил Высокий Зал.

Туман некромантии. Его создаёт энергия некромантии, которую излучает искажённый Спутник. Изучив туман и успешно пройдя проверку Интеллекта (Расследование) со СЛ 10, персонаж поймёт, что туман пульсирует в унисон с молниями, пробегающими по искажённому Спутнику.

Любое существо, которое войдёт в туман впервые в свой ход или начнёт в нём свой ход, получит 5 (1d10) некротического урона. Чтобы лазить по стенкам ямы без снаряжения, требуется успешная проверка Силы (Атлетика) со СЛ 10.

Всякий раз, когда Гидеон велит приспешникам бросить в яму труп, через час оттуда вылезает нежить. Новая нежить разбредается по кладбищу и терпеливо ждёт приказов Гидеона.

Пока персонажи исследуют яму, из неё появляется одно существо-нежить. Если они покинут зону, а затем вернуться, пока Гидеон ещё поблизости, может появиться дополнительная нежить. Используйте таблицу «Создание нежити», определяя, какое существо появляется.

СОЗДАНИЕ НЕЖИТИ

d20	Нежить	d20	Нежить
1–4	Скелет	13–15	Упырь
5–7	Зомби	16–17	Вурдалак
8–10	Тень	18–19	Умертвие
11–12	Призрак	20	Дух

К7. БАЛЬЗАМИРОВОЧНАЯ

Винтовая лестница из зоны К4 ведёт вниз к незапертой двери в бальзамировочную. Когда персонажи войдут в эту зону, зачитайте следующее:

Судя по всему, здесь священники и послушники готовили тела к погребению. Сейчас бальзамировочная разграблена, на полу валяются ножи, пилы и трубки. Всюду разлиты лужицы кислоты и бальзамировочной жидкости и рассыпаны осколки разбитых банок и склянок.

Двойные двери ведут на север к лестницам вниз, в зоны К8, К9 и К11.

Следы. Успешно пройдя проверку Мудрости (Выживание) со СЛ 15, персонаж заметит следы множества демонов на усеявших пол осколках. Здесь же заметны следы и одной группы людей в сапогах, ведущие вниз по лестнице. Следы этих сапог, наступивших в бальзамировочную жидкость, ведут до самой зоны К11, а потом обратно к зоне К12.

К8. КОСТНИЦА ВЕРНЫХ

Тех, кому был не по карману участок на кладбище на поверхности, достойно хоронят в этой зоне и в зоне К9. Когда персонажи войдут в эту зону, зачитайте следующее:

Вдоль стен этого помещения тянутся полки, на которых лежат пыльные кости гуманоидов. На некоторых полках с гордостью выставлены реликвии и символы религии Латандера, Торма, Хельма и Тира.

Кости, отмеченные этими символами религии, — это останки прославленных священников и послушников, работавших в церкви и завещавших похоронить их вместе с беднотой, которой они служили.

Раньше символы религии в этой области передавали благословение богов, но следы этой магии исказились при падении Эльтуреля на Авернус, а также из-за близости демонического портала в зоне К12. Если коснуться любого из символов или если любое существо, кроме бестий и нежити, задержится в этой зоне дольше чем на 1 минуту, все эти символы испустят импульс некротической энергии. Каждое существо в зоне должно будет пройти испытание Выносливости со СЛ 15, получая 18 (4d8) некротического урона при провале или половину этого урона при успехе. Эта опасность перезаряжается через 1 час, если активен портал в зоне К12.

К9. ГЛАВНАЯ КОСТНИЦА

Когда персонажи войдут в эту зону, зачитайте следующее:

Вдоль каменных стен этого просторного зала тянутся погребальные полки над шестью пустыми постаментами. Пыльные кости гуманоидов разложены от пола до потолка.

Квазит по имени Офурх, упорный слуга Бафомета, был первым демоном, проникшим через портал в зоне К12 в качестве разведчика. Он остался в этой зоне, чтобы передавать приказы прочим демонам, когда те прибывают через портал и готовятся к вторжению в Эльтурель.

Офурх останется невидимым и не издаст ни звука, когда персонажи пройдут через эту зону. Если он сможет оставаться незамеченным, то последует за персонажами, дожидаясь момента, чтобы использовать свою способность Устрашение и прогнать их с этого уровня. Если это не удастся, он снова станет невидимым и подождёт с атаками до прибытия минотавров, которые выйдут из портала, когда персонажи доберутся до зоны К12.

Квазит эгоистичен. Если его схватят, он выдаст сведения о портале и о планах своих демонических хозяев (см. «Портал демонов», стр. 65), если допрашивающий успешно пойдёт проверку Харизмы (Запугивание) со СЛ 10.

К10. КОМНАТА ДЛЯ МЕДИТАЦИИ

Когда персонажи войдут в эту зону, зачитайте следующее:

В этой палате стоят диваны и низкие табуреты из бурого дуба. Над пустым постаментом стена покрыта мозаикой из раскрашенных осколков костей, сложенных в сцены похорон, вознесения душ и небесных миров. Надпись у подножия мозаики гласит: «Размышляй о жизни. Смерть не так далека».

Любой персонаж, умелый в навыке Религия, поймёт, что в этой зоне священники, имевшие дело с мёртвыми, медитировали, чтобы выдержать мрачные тяготы своей работы.

К11. ЗАЛ ЧЕСТИ

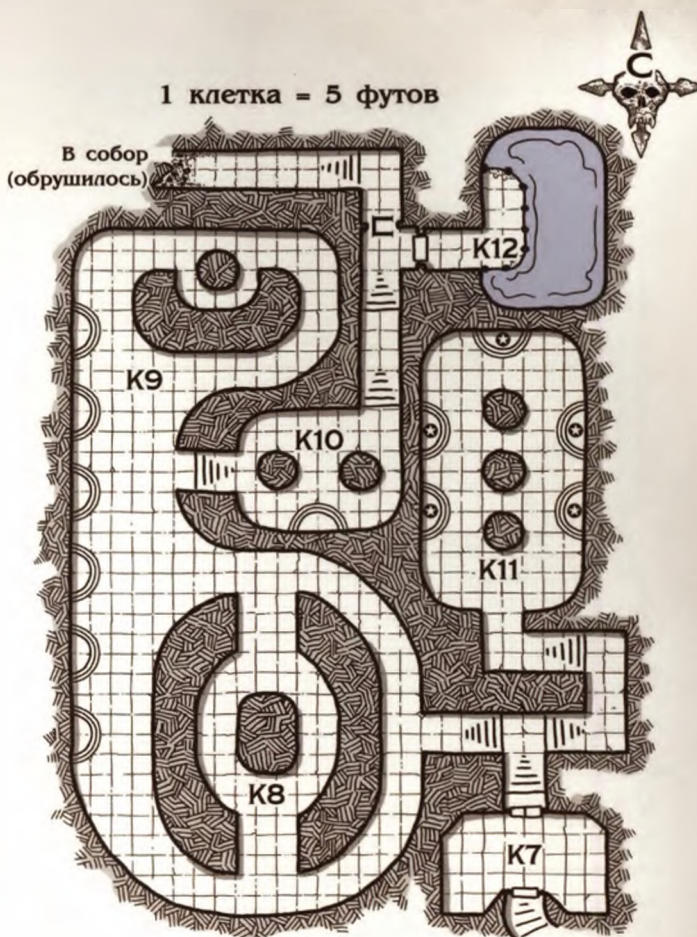
В этом зале некогда хранился Шлем Видения Торма, но его тут больше нет. Когда персонажи войдут в эту зону, зачитайте следующий текст:

В этом заваленном обломками зале на постаментах стоят пять мраморных статуй. Четыре статуи неузнаваемы — их черты изуродовали камни, рухнувшие с потолка. Пятая — прекрасная статуя мужчины, преклонившего колено.

Узнаваемая статуя изображает Ланниша Фогеля, которого можно было увидеть на витраже в зоне К2. Любой персонаж, видевший витраж, поймёт, что статуя изображает того же мужчину. Если никто не узнал Ланниша Фогеля в зоне К2, то, успешно пройдя проверку Интеллекта (История или Религия) со СЛ 10, персонаж узнает его в статуе.

Если обследовать статую, заметно, что она создана так, будто на ней должен быть снимающийся шлем, но его на голове нет.

Следы. Успешно пройдя проверку Мудрости (Выживание) со СЛ 15, персонаж заметит следы демонов, прошедших здесь, а также следы людей в сапогах, ведущие в зону К12.



Карта 2.6. Великое кладбище, уровень костницы

К12. ЗАЛ ВОЗНЕСЕНИЯ

Когда персонажи войдут в эту зону, зачитайте следующее:

Это помещение заполняет неглубокий бассейн для медитаций, окружающий широкую площадку с низким железным ограждением. Дивные фрески на стенах изображают, как Латандер, Торм, Хельм и Тир благословляют души смертных. На одной стене фреска исказилась и изображает демонические силуэты вокруг мерцающего портала.

В бассейне плавают изуродованные тела людей в мундирах солдат Врат Балдура и Эльтуреля. В мутной воде бассейна скользят тени и плавают островки чёрного ихора, оставшегося от убитых здесь демонов. Среди тел свернулся клубком мужчина в броне со щитом на спине. Он корчится от боли. Его глаза закрыты, а руки сжимают золотой шлем на голове, будто тщетно пытаюсь сорвать его. Его губы бормочут неразборчивые слова — то возвышенно и торжественно, то яростно шипя.



УЛЬДЕР РЕЙВЕНГАРД

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс брони: 20 (латный доспех, щит).

ПЗ: 112 (15d8 + 45).

Скорость: 25 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	17 (+3)

Испытания: Вын +6, Мдр +3.

Навыки: Атлетика +6, Внимание +3, Запугивание +6.

Восприятие: пассивное Внимание 13.

Языки: всеобщий.

Опасность: 5 (1 800 ПО).

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ульдер совершает три атаки ближнего боя, только одна из которых может быть атакой щитом.

+1 длинный меч. Атака оружием в ближнем бою: +7 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 8 (1d8 + 4) режущего урона или 9 (1d10 + 4) режущего урона, если используется двумя руками.

Щит. Атака оружием в ближнем бою: +6 к броску, зона досягаемости 5 футов, одно существо. **Попадание:** 6 (1d6 + 3) дробящего урона, при этом Ульдер отталкивает цель на 5 футов от себя и перемещается в освобождённое целью пространство. Если цель при этом оказывается в пределах 5 футов от существа, дружественного Ульдеру, она провоцирует внеочередную атаку этого существа.

ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Удар стража. Если враг в пределах 5 футов от Ульдера атакует любую цель, кроме него, Ульдер может совершить по этому врагу атаку ближнего боя.

В этом зале самые верные последователи Торма обращались к своему богу в поисках ответа и покоя. Глубина воды в бассейне всего 1 фут. Благостный магический эффект в бассейне заставляет воду медленно течь по часовой стрелке. Хотя вода искажена демонической магией, она не опасна для персонажей, ходящих в ней, и не считается пересечённой местностью.

На восточной стене зала бурлит поле демонической энергии — здесь портал, который Бафомет создал, искажив связь с Тормом и соединив Бездну с Авернусом через Эльтурель.

Ульдер Рейвенгард (параметры см. во врезке) нашёл Шлем Видения Торма в зоне K11 и надел его. Шлем — немагический предмет, через который Торм может посылать видения. Рейвенгард начал было устанавливать связь с Тормом, но ему и его товарищам пришлось сражаться с демонами, посланными Бафометом через портал. Рейвенгард подвергся психической атаке, которая связала его разум с Бафометом. Теперь шлем нельзя снять, а герцог застрял в битве разумов с демоническим владыкой. Рейвенгард остаётся в шоке, пока шлем не снимут. А шлем невозможно снять, пока он жив, — по крайней мере сейчас.

Пока персонажи наблюдают за терзаниями Рейвенгарда, из портала выходят три **минотавра** с бешеными глазами. Они бросаются в бой с персонажами, но не трогают Рейвенгарда, ибо чувствуют внутри него демоническую сущность.

Любой персонаж, знающий небесный или демонический язык, поймёт часть слов, которые бормочет Рейвенгард. Он переходит с одного языка на другой, когда в нём говорят то Торм, то Бафомет. Успешная проверка Интеллекта (Магия или Религия) со СЛ 15 позволит понять, что в рассудке Рейвенгарда кипит психическая борьба между божественной силой и ужасной демонической сущностью. Сила портала теперь связана со шлемом и Рейвенгардом. Та же проверка подскажет, что простые заклинания не могут порвать эту связь, но более сложный ритуал может освободить Рейвенгарда и закрыть портал, позволив силе Торма снова освятить это место.

Персонажи, поговорившие с Феррией в соборе, вспомнят, что она знаток подобных вещей и наверняка сможет помочь.

Сокровища. Обыскав тела павших стражей, можно найти три отсыревших, но ещё пригодных для использования **свитка заклинаний** (массовое исцеляющее слово, полиглот и снятие проклятия).

Помимо Шлема Видения Торма, Рейвенгард носит окровавленный латный доспех, украшенный гербом Пламенного Кулака. Его щит, также украшенный этим гербом, висит у него на спине. В ножнах на боку верховного герцога — его **+1 длинный меч**.

УХОД ИЗ ЦЕРКВИ

Победив минотавров, персонажи могут отнести Рейвенгарда обратно в Высокий Зал. Если Гидеон не уничтожен, он может остановить персонажей при выходе из церкви или с кладбища. Сведения о том, как отыгрывать Гидеона, см. в зоне K4.

Услышав, как Рейвенгард бормочет на демоническом, Гидеон решит, что Рейвенгард — демон или их союзник, и его нужно убедить в обратном. Хорошего объяснения (например, что Рейвенгард великий охотник на демонов или что он захватил демона, которого персонажи планируют убить, и тому подобного) в сочетании с успешной проверкой Харизмы (Обман или Убеждение) со СЛ 15 хватит, чтобы Гидеон их пропустил.

ПОБЕГ ИЗ-ПОД ОСАДЫ

Когда персонажи вернутся в собор Высокого Зала вместе с верховным герцогом Рейвенгардом, они могут посоветоваться с Феррией и придумать, как снять Шлем Видения Торма, не убив Рейвенгарда. Для этого требуется ритуал, провести который персонажи могут помочь. Если ритуал будет успешен, Рейвенгард выйдет из состояния шока и вспомнит свои видения, подсказывающие, как вернуть Эльтурель на Фейрун. Эти видения также пробудят часть воспоминаний Лулу. Она увидит, что нужно делать дальше, но для этого персонажи должны покинуть город и ступить на зловещую землю Авернуса.

Покидая Эльтурель, персонажи должны найти способ не попасть ни в реку Стикс, ни в лапы дьяволов и демонов, сражающихся под городом. Лишь после этого персонажи могут отправиться в форт Костяшек, где начнётся следующая часть приключения (описанная в главе 3).

ВОЗВРАЩЕНИЕ В СОБОР

Персонажи могут вернуться в относительно безопасный Высокий Зал. Если они ранее помогли победить дьяволов, штурмовавших собор, путь обратно пройдёт без происшествий. Как вариант, чтобы добавить напряжения, можете совершить бросок, чтобы понять, произойдёт ли случайная сцена в западной части города (см. «Другие сцены в Эльтуреле», стр. 54). Персонажам придётся защищать герцога Рейвенгарда, и одна или две такие сцены могут стать незабываемыми.

РИТУАЛ ВОЗВРАЩЕНИЯ

Когда персонажи вернутся в Высокий Зал с Ульдером Рейвенгардом, их встретят Феррия Джинкс и друид Селтерн Обранч, которые помогут доставить герцога в безопасное место. Если персонажи не смогли спасти людей в соборе, им придётся самим искать безопасное место для отдыха или продолжать поход без помощи. Они могут поискать безопасные места в другой части города или найти выживших с нужными навыками или сведениями, готовых помочь им. К Лулу тоже могут вернуться воспоминания, подсказывающие, куда идти дальше.

Если персонажи не поняли, почему Рейвенгард впал в состояние шока, Феррия может подсказать им. При помощи послушницы персонажи (особенно те, кто умел в навыках Магия и Религия) должны решить, что делать дальше. Демоническая сущность переплелась с волей Торма из-за шлема, и изгнать её можно только с помощью подходящего ритуала.

ПОДГОТОВКА К РИТУАЛУ

Феррия опишет, что нужно для ритуала:

- Алтарь Торма в зоне 36 нужно очистить, чтобы провести ритуал перед ним. Восстановление алтаря Торма

описано в зоне 36 (см. стр. 61). Феррия предложит персонажам полить алтарь святой водой из купели в зоне 316.

- Существо, стоящее в пределах 5 футов от очищенного алтаря, должно произнести особую молитву Торму. Только эта молитва может разорвать хватку зла и освободить разум верховного герцога Рейвенгарда.
- Требуется мощный символ отваги и самопожертвования, чтобы придать силу ритуалу. Феррия подскажет использовать меч Неизвестной Героини из зоны 315. По вашему усмотрению персонажи могут использовать и другой предмет, символизирующий отвагу и самопожертвование.

ИСПОЛНЕНИЕ МОЛИТВЫ

Феррия признаётся персонажам, что раньше не исполняла такой ритуал и что они должны быть готовы помочь ей — или отражать атаки злодеев, которые попытаются прервать ритуал.

На чтение ритуальной молитвы уходит 30 секунд. Феррия знает молитву наизусть, но и другое существо может прочесть подходящую молитву, успешно пройдя проверку Интеллекта (Религия) со СЛ 10. Пока произносится молитва, один персонаж должен потратить 5 раундов, осторожно держа меч Неизвестной Героини на Шлеме Видения Торма. Пока молитву произносят, держащий меч должен проходить испытание Выносливости со СЛ 11 в конце каждого своего хода, при провале он получает 10 (3d6) урона силой.

Сразу после того, как держащий меч совершит первое испытание, мощная магия ритуала привлечёт демонических духов, служащих Бафомету. Они вырвутся из шлема в виде двух **блуждающих огоньков** и попытаются сорвать ритуал, атакуя тех, кто читает молитву и держит меч.

Когда персонаж, держащий меч, пройдёт испытание в последний раз, ритуал завершён. Блуждающие огоньки исчезнут, а Рейвенгард придёт в чувство.

ШЛЕМ ВИДЕНИЯ ТОРМА

Можете упростить сцену с Ульдером Рейвенгардом, позволив персонажам просто снять Шлем Видения Торма с его головы, после чего Рейвенгард вскоре придёт в себя. После этого он сможет рассказать о своих видениях, которые содержат нужные героям сведения и пробудят воспоминания Лулу. Затем он позволит спланировать их дальнейший поход по спасению Эльтуреля.

Как вариант, Рейвенгард может потерять сознание, когда шлем снимут, а персонаж, снявший его, ощутит неодолимое желание надеть шлем. Персонаж, надевший шлем, ощутит покой и увидит образы бойцов в сверкающей броне, марширующих по степи в боевом строю. В следующий миг персонаж увидит орду уродливых чудовищ, несущихся по иссушённой равнине и терзающих кричащих врагов. Персонаж, надевший шлем, не сможет снять его, пока последователь Торма (например, Феррия) не сотворит на него заклинание *благословение*. За то время, что группа доберётся до собора с бессознательным Рейвенгардом, персонаж, надевший шлем, увидит те же видения, что были у Рейвенгарда. Они описаны в разделе «Путь вперёд» (стр. 72). Через 1 час Рейвенгард очнётся вполне здоровым.

Путь вперёд

После победы над силами зла верховный герцог Рейвенгард придёт в чувство и сможет рассказать о своём духовном странствии, которое пережил благодаря Шлему Видения Торма. Торм указал ему путь, но видения были туманны и искажены сущностью демона, передавшей через портал. Рейвенгард расскажет вот что:

- В своём духовном странствии Рейвенгард узрел окровавленную женщину в броне, воительницу в цветах Эльтуреля и с гербом города, сжимающую длинный меч, словно предназначенный для ангела. Из свежего пореза на щеке воительницы струилась кровь.
- Рядом с женщиной порхал на крылышках маленький золотой слоник (если Лулу ещё с группой, Рейвенгард узнает в ней это существо).
- Когда исполинский демон поскакал к женщине, намереваясь проглотить её, она вонзила меч в землю, а крылатый слоник затрубил хоботом. Вокруг меча вырос алебастровый дворец, и демона отбросило прочь. Слоник улетел вверх, в алые небеса Авернуса, и наблюдал оттуда, как на земле вздулся кровавый струп и окутал дворец и гигантского демона.
- Крылатый слоник улетел и скитался в бреду, пока не встретил двух странных птицеподобных гуманоидов, одетых в доспехи из разрозненных частей и стоящих возле странной дьявольской машины. У птицелюдов было странное оружие и инструменты.

Когда Рейвенгард перескажет своё видение, Лулу вспомнит, что помогла одной Всаднице Преисподней вонзить меч Зариэли в землю и воздвигнуть вокруг него непроницаемую крепость. Лулу вспомнит имя Всадницы, если это воспоминание уже доступно (см. таблицу «Воспоминания Лулу» на стр. 51). И Рейвенгард, и оллифант считают, что *Меч Зариэли* — ключ к спасению Эльтуреля. Любой персонаж, который наденет Шлем Видения Торма и узрит те же видения Торма, решит так же.

Рейвенгард больше не помнит ничего из видения, но услышав последнюю часть рассказа, Лулу восторженно захлопает крылышками и вспомнит пару «птицелюдов», которых звали Чукка и Клонк. По описаниям от Лулу и Рейвенгарда персонажи поймут, что Чукка и Клонк — кенку. Лулу вспомнит, что кенку отвели её в мастерскую под названием форт Костяшек. Там строят и чинят дьявольские машины, на которых можно быстро передвигаться по пустошам Авернуса. Лулу не помнит, кто правил фортом и кого ещё она там видела.

Лулу быстро взлетит на шпиль собора и оглядит пустоши Авернуса под Эльтурелем. Громко протрубив, она вернётся и доложит, что увидела форт Костяшек всего в десятке миль отсюда.

Дальнейшие действия

Ульдер Рейвенгард предпочтёт остаться в Эльтуреле, чтобы организовать выживших и отбивать атаки дьяволов, демонов и нежити, бродящих по городу. Он готов умереть, защищая Эльтурель, а задача персонажей — помочь Лулу найти *Меч Зариэли*.

Если Рея Менделморн ещё жива, она тоже останется в Эльтуреле и поможет Рейвенгарду защищать город. Сдерживая слёзы, она простится с персонажами.

Как покинуть Эльтурель

Изобретательные персонажи найдут массу способов спуститься с Эльтуреля на поверхность Авернуса, но все они рискованные.

Импровизированное снаряжение

Самые предприимчивые и творческие игроки могут придумать, что их персонажи нашли или создали снаряжение, позволяющее им спуститься. Парашюты, планеры, воздушные шары — вот лишь несколько из вариантов, до которых они могут додуматься. Сырьё для сборки такого снаряжения можно найти в лавках и складах Эльтуреля.

Когда персонажи соберут необходимые ресурсы, вы решаете, какие проверки характеристик могут потребоваться при создании импровизированного снаряжения и как определить, работает ли оно. Используйте такие принципы:

- Успешная проверка Интеллекта (Расследование) со СЛ 10 позволяет персонажу придумать механику работы снаряжения.
- Успешная проверка Мудрости (Внимание) со СЛ 10 позволяет персонажу заметить недочёты в конструкции.
- Успешная проверка Ловкости со СЛ 10 при умении в подходящих инструментах позволяет персонажу собрать сложную конструкцию или модифицировать часть импровизированного снаряжения.

Помните о происхождении и умениях персонажей в инструментах, которые могут быть полезны в этом деле.

Если только персонажи не провалят с треском свои проверки, из-за чего желаемое импровизированное снаряжение будет невозможно собрать, позвольте этому снаряжению сработать, как задумано, пусть даже не идеально. Для пущего драматизма позвольте персонажам безопасно пролететь большую часть пути, а затем, когда они будут всего в 50 футах от земли, добавьте трудность. Можете потребовать совершить дополнительные проверки характеристик вроде описанных выше, когда персонажи пытаются быстро обнаружить и исправить проблемы, или испытания Ловкости, если импровизированное снаряжение сломается и они камнем полетят к земле.

Полёт

Лулу способна летать, такая способность может быть и у кого-то из персонажей. Если у них есть крылья, магия вроде заклинания *полёт* или *зелья полёта*, персонажи могут этим воспользоваться и легко улететь с Эльтуреля. Однако летящие существа могут привлечь внимание крылатых дьяволов и демонов, если вы так решите.

Спуск по цепям

Зазубренные столпы и исполинские цепи из дьявольского железа, удерживающие Эльтурель, — единственное, что физически соединяет город и поверхность. Каждое звено цепи представляет собой кольцо из дьявольского железа длиной 30 футов, шириной 20 футов и толщиной 5 футов. О том, как разбить эти цепи, см. в главе 5.

Звенья цепи покрыты железными шипами длиной 1 фут, благодаря чему по ним относительно легко лазить. На столпах из дьявольского железа, удерживающих Эльтурель в земле, тоже хватает уступов для лазания. Если персонажи осторожно слезут по цепям и столпам, им не требуются проверки характеристик, чтобы избежать падения при лазании с нормальной скоростью. Любой персонаж, попытавшийся перемещаться или лазить быстрее в свой ход, должен пройти проверку Силы (Атлетика) со СЛ 10, при провале он упадёт.

Магия бестий делает невыносимым длительный контакт со столпами и цепями. Раз в минуту любое существо, контактирующее с дьявольским железом, должно пройти испытание Выносливости со СЛ 10, при провале оно получит 10 (3d6) некротического урона, при успехе — половину этого урона. Существо, провалившее это испытание, также должно пройти испытание Ловкости со СЛ 10, при провале оно упадёт с цепи или столпа.

Любой персонаж, в зоне досягаемости которого падающий товарищ, может пройти проверку Силы (Атлетика) со СЛ 10, чтобы схватить падающего и затащить его обратно на цепь, если падающее существо достаточно лёгкое, чтобы персонаж мог его нести.

Существа, упавшие с Эльтуреля или одной из цепей, получают урон от падения и попадают в реку Стикс (о воздействии реки см. на стр. 77). Упавшие с одного из столпов получают урон от падения и приземляются посреди битвы дьяволов и демонов, где их жестоко убивают, если они пережили падение.

БИТВА ЗА ЭЛЬТУРЕЛЬ

Легионы дьяволов разбили лагерь на берегах реки Стикс под Эльтурелем, и это главная опасность для персонажей при бегстве из города. Персонажи, способные летать, парить или планировать, могут избежать основной части армии дьяволов, но арьергард их непременно атакует. Адаптируйте следующий текст на своё усмотрение и зачитайте игрокам, чтобы начать сцену:

Легионы дьяволов, закованных в броню, окружают исполинские столпы из дьявольского железа, приковывающие Эльтурель к скалистой поверхности. Строй демонов толщиной в десяток особей бросается на ряды дьяволов. Большинство бойцов Бездны — ничтожные мэйны и дретчи, которые быстро гибнут в тщетных попытках разорвать строй дьяволов, чтобы сильные демоны, идущие следом, смогли нанести смертельные удары.

Через пустоши струится тёмная река, протекающая прямо под городом. По реке плывут суда демонов под непрерывной атакой отрядов крылатых дьяволов. Дьяволами командует жуткое исчадие ада в глухом шлеме без прорезей для глаз, которое сжимает боевой штандарт.

Демоны и дьяволы слишком заняты друг другом, чтобы отвлекаться на персонажей, если те будут держаться подальше. Дьяволами командует Люциль, вернейшее исчадие ада Зариэли. Если Люциль заметит персонажей, то отправит двенадцать игольчатых дьяволов раздаться с ними.

Персонажи, которые ввяжутся в конфликт бестий, обречены на гибель. Но обстоятельства могут сложиться так, что кому-то из персонажей придётся незаметно пройти через ряды дьяволов и орду демонов. В этом случае нужно будет отвлечь ход битвы в другом направлении, подождать прорыва демонов (или спровоцировать его самим), чтобы нарушить патовую ситуацию, или использовать магическую маскировку, которая позволит персонажам выдать себя за тех или иных бестий. Позвольте самым хитрым планам автоматически достичь успеха. В остальных случаях можете назначить проверки характеристик, чтобы определить, удачным ли оказался план. Используйте правила из *Dungeon Master's Guide* («Руководства мастера подземелий»), чтобы задать подходящую СЛ для этих проверок. В случае полного провала или отсутствия плана персонажам, возможно, придётся пробиваться сквозь толпу дерущихся бестий, а это задача не из простых.

Сокровища. Люциль носит шлем владыки дьяволов и держит боевой штандарт дьявольской мощи (описание этих магических предметов см. в приложении В). Ни тот, ни другой предмет исчадие ада по доброй воле не отдаст.

Развитие событий. Люциль снова повстречается персонажам в конце приключения, когда те вернутся освободить Эльтурель (см. «Финал в Эльтуреле», стр. 154).

В ФОРТ КОСТЯШЕК!

Сбежав из Эльтуреля, персонажи отправятся в поход длиной в десять миль к форту Костяшек. Если они будут двигаться быстро и осторожно, то доберутся до места, не влипнув в новые неприятности. Позвольте им достичь 7-го уровня перед началом главы 3.





ГЛАВА 3. АВЕРНУС



Едомые оллифантом Лулу и знаниями, полученными в Эльтуреле, персонажи отправляются в поход по Авернусу, первому кругу Девяти Преисподних, чтобы найти *Меч Зариэли* и освободить Эльтурель от цепей. Ориентироваться в пустошах Авернуса, на первый взгляд, сложная задача, но к счастью, Сильвира Савикас дала персонажам карту ещё в главе 1. Подробнее о том, как использовать карту Авернуса на постере, см. на стр. 79.

Эльтурель и форт Костяшек не отмечены на этой карте — Эльтуреля не было здесь, когда карту рисовали, а в форте Костяшек создавший её картограф не бывал. Можете расположить Эльтурель в любом месте вдоль реки Стикс, а форт Костяшек — где угодно в пределах 10 миль от Эльтуреля.

ПРОВЕДЕНИЕ ЭТОЙ ГЛАВЫ

Эта глава начинается со сведений об Авернусе, которые вам нужны, чтобы проводить сцены и описывать места приключений.

Сюжет начинается там, где закончилась глава 2: персонажи отправились в поход ради спасения Эльтуреля. Ульдер Рейвенгард и Рея Ментелморн остались в Эльтуреле, чтобы организовать выживших и защищать город. Лулу ведёт персонажей к форту Костяшек, где живут двое кенку-мусорщиков Чукка и Клонк, — Лулу верит, что они могут помочь. Правящая фортом ночная карга Безумная Мэгги надзирает за постройкой и починкой дьявольских боевых машин. Если персонажи согласятся

на сделку с ночной каргой, они могут получить одну или несколько таких машин. Безумная Мэгги может также помочь Лулу вернуть часть потерянных воспоминаний.

Из форта Костяшек Лулу поведёт персонажей туда, где, как ей кажется, спрятан *Меч Зариэли*: на холм Харумана. Там они встретят Джандера Санстара, вампира с полезными сведениями, и его мучителя Харумана, павшего Всадника Преисподней и одного из генералов Зариэли. Лулу в итоге поймёт, что совершила ужасную ошибку и завела персонажей не туда. Она предложит два варианта дальнейшего пути: Путь Демонов и Путь Дьяволов. На каждом пути персонажам надо посетить несколько мест Авернуса, чтобы выяснить, где спрятан *Меч Зариэли*.

В любое время при исследовании Авернуса персонажи и Лулу могут встретить Бродячий Базар — рынок, скитающийся по Авернусу на крышах гигантских дьявольских машин. Бродячий Базар позволит персонажам отдохнуть и пополнить припасы, которые на Авернусе добыть трудно.

В финале главы персонажи узнают, что *Меч Зариэли* скрыт в месте под названием Кровавая Цитадель. Если Лулу ещё жива, она поможет им попасть туда. Подробности о Кровавой Цитадели см. в главе 4.

ЧТО ТАКОЕ АВЕРНУС?

Авернус — передовая в великой войне между злыми силами хаоса и принципиальности, известной как Война Крови. Демоны из Бездны проникают на Авернус по реке Стикс и атакуют легионы дьяволов.

Авернус не всегда был разорённой войной пустошью, как сейчас. Давным-давно это был мир цветущих садов и уютной красоты, который Асмодей создал, чтобы искушать смертных. Но появление реки Стикс и бесконечные набеги атакующих демонов погубили этот рай. Остались лишь груды костей, развалины и разбитые боевые машины. По всей пустоши разбросаны части городов, похищенных с других планов, жалкие останки бывлой красоты Авернуса, следы уничтоженных армий небожителей и гробницы древних путешественников.

Авернус не предназначен для наказания злых душ. Вместо этого он представляет собой «следующий уровень» развития злых душ после того, как они окончат свои гнусные смертные жизни. Девять Преисподних позволяют душам существовать в концентрированной форме. Здесь с помощью духовной связи они могут проявить самые низменные страсти — жестокость, подлость, жажду власти и порабощения, неутолимую алчность. Преисподняя позволяет вечно удовлетворять любые желания, от мелких причуд до семи смертных грехов.

Каждая крупница зла находит применение в Девяти Преисподних, и каждый их круг по-своему устроен для усвоения и использования пороков и слабостей смертных. Дьяволы с Авернуса стараются использовать гордыню и гнев, суля униженным, гневным и эгоистичным власть и возможность предаваться тёмным страстям. Однако у этого удовольствия есть цена.

Любой, кто попадёт на Авернус, узрит ни с чем не сравнимое поле брани. Следы давних побоищ, развалины исполинских боевых машин и поля, усеянные белыми костями, тянутся до самого горизонта. Среди всего этого петляет река Стикс, а толпы демонов и дьяволов сражаются на её зловонных берегах.

Большинство дьяволов Авернуса служат Зариэли, но и другие Владыки Девяти посылают бойцов, чтобы отражать вторжения демонов. Те дьяволы, что не состоят в легионах Зариэли, служат посланниками с других кругов или лазутчиками архидьяволов, выискивая уязвимые места, чтобы воспользоваться ими и воплотить свои мечты о власти.

ФОРТ КОСТЯШЕК

Для персонажей 7-го уровня

Искатели приключений расспрашивают Чукку и Клонка, пару мусорщиков-кенку. Фортом управляет ночная карга Безумная Мэгги, надзирающая за постройкой и починкой дьявольских боевых машин.

ХОЛМ ХАРУМАНА

Для персонажей 7-го уровня

Безумная Мэгги помогла Лулу вернуть часть воспоминаний, и оллифант ведёт героев туда, где рассчитывает найти Кровавую Цитадель, но попадает на холм Харумана, обитель великого зла.

БРОДЯЧИЙ БАЗАР

Для персонажей 7-го уровня и выше

Этот странствующий рынок посещает все уголки Авернуса. Наткнувшись на Бродячий Базар, персонажи могут отдохнуть, поторговать и отобедать в ресторане ракшасы по имени Махади.

ГНЕЗДО ОС ПРЕИСПОДНЕЙ

Для персонажей 7-го уровня

После стычки с осами Преисподней на холме Харумана персонажам надо спасти Лулу, которую осы похитили и унесли в ближайшее гнездо.

ПУТЬ ДЕМОНОВ

Для персонажей 8–10-го уровней

Если персонажи выберут этот путь для поисков Меча Зариэли, серия сцен приведёт их к демоническому владыке Кощищу и к столкновению с Олантусом, падшим Всадником Преисподней.

ПУТЬ ДЬЯВОЛОВ

Для персонажей 8–10-го уровней

Если персонажи выберут этот путь для поисков Меча Зариэли, серия сцен приведёт их к Белу, исчадию ада, правившему Авернусом до Зариэли. Бел поможет — но не бесплатно.

Диаграмма 3.1. Блок-схема главы 3

ГОСТИ АВЕРНУСА

Время от времени на Авернус прибывают экстрапланарные путешественники. Среди них — торговцы оружием и броней, мечтающие разбогатеть, безумные волшебники, желающие испытать новые заклинания, жрецы, посланные их богами, кладоискатели в поисках пропавших артефактов, суровые работаровцы, контрабандисты, провозящие *монеты душ*, и учёные, желающие узнать из первых рук об интригах в мире дьяволов. Искатели приключений прибывают сюда, чтобы заключить сделку с могущественными бестиями, вмешаться в Войну Крови или освободить несчастные души, запертые в Девяти Преисподних.

ВОЙНА ЗАРИЭЛИ

Низвергнув на Авернус Эльтурель, а в перспективе и Врата Балдура, Зариэль надеется захватить как можно больше злых смертных, сделать из них дьяволов и пополнить ряды своих поредевших в битвах легионов. При помощи Тейвиуса Крига Зариэль научилась использовать греховную природу смертных и их привычку подчиняться вождям, обладающим духовной властью. Благодаря Кригу жители Эльтуреля связаны Нерушимой Присягой и должны драться и умирать за Зариэль в этой бесконечной войне.

БОРЬБА ЗАРИЭЛИ

Можно сказать, Зариэль — бриллиант в короне Асмодея. Как-никак, бывшая ангельская дева, а ныне архидьяволица на службе Преисподней. Из-за такого происхождения множество дьяволов мечтает свергнуть её, и в первую очередь — исчадие ада Бел, чьё место она заняла. По приказу Асмодея Бел теперь служит советником Зариэли, но эти двое друг друга едва переносят.

Несмотря на междоусобицу в рядах дьяволов, Зариэль правит уверенно и внушает ужас своим легионам. Кара для тех, кто дерзнёт предать её, будет быстрой и ужасной.

ВОЙНА ЗА ДУШИ

Души — самый ценный ресурс в Девяти Преисподних. Война Крови истощает легионы Зариэли, и ей требуется приток свежих душ на замену. Для этого Зариэль ищет в мире смертных злодеев, которые могут поставить ей больше душ.

Боевой порядок Преисподней

Демоны ходят в атаку хаотичными ордами, полагаясь на внезапность и численный перевес. Дьяволы же организованы в воинские части, называемые легионами. В каждый легион входит одна тысяча дьяволов, организованных так:

- 1 легион = 10 когорт, командует легат
- 1 когорта = 10 копий, командует сигнифер
- 1 копьё = 10 дьяволов, командует опцион

Легионы отбросов состоят из ничтожных лемунов и напперибо, а бородатые дьяволы и меррегоны составляют основу обычных легионов. У каждого легиона собственное название, обычно обозначающее его задачу, и номер. К примеру:

- 5-й пехотный легион «Адское истребление»
- 13-й кавалерийский легион «Гнев Бела»
- 47-й легион отбросов «Жалкое мясо»

Поскольку дьяволы не могут просто так взять и выйти из Авернуса на Материальный план, им требуются приспешники вроде культистов и злых волшебников, которые могут связаться с ними и исполнить их волю в обмен на богатство и власть. Избранная группа дьяволов и их смертных последователей, пытающихся сеять смуту и разрушать гармоничную жизнь общества, служит главными искусителями Зариэли. Финансируя злые организации, создавая и распространяя оружие, провоцируя бессмысленное насилие во имя чьего-либо врага, чтобы разжигать войны, дьяволы подталкивают смертных к злодеяниям. Они отравляют их души тысячами и добиваются, чтобы легионы дьяволов получали новых солдат для Войны Крови.

ИГО ЗЛА

Из-за постоянного давления со стороны как Бездны, так и сородичей по Преисподней, Зариэль и её высокопоставленные вассалы стараются всё время держать свои армии в бою. Однако даже у гнева и гордыни Зариэли есть свои пределы, и это даёт ей шанс на искупление. В каком-то извращённом смысле Зариэль воплотила свою мечту тех времён, когда была ангелом, — сражаться лицом к лицу против орды демонов в Войне Крови. Но это тяжкое бремя, и при случае Зариэль можно убедить сложить его, отпустить Эльтурель и вернуться к свету, поменяв свои взгляды.

ОСОБЕННОСТИ АВЕРНУСА

Над пустошами Авернуса нависают зловещие тучи, закрывающие весь небосвод. Время от времени из них на землю обрушиваются метеоры. Тусклый свет постоянно сочится из-за горизонта, словно там горят девять заходящих солнц, но в небе нет никаких небесных тел — ни солнца, ни луны, ни звёзд. Из-за вечного сумрака обитатели Авернуса теряют счёт времени.

Воздух здесь разит серой и горящей смолой, а порывы жаркого ветра воют над выжженной землёй. Порой эти ветра поднимают огромные песчаные бури, способные содрать плоть с костей и погрузить всё вокруг во тьму.

Кусачие мухи, осы Преисподней и кровососы реют в воздухе, охотясь на любой источник свежей крови. Их стаи могут разрастаться так, что закрывают небеса и оглушают жужжанием своих крыльев. На земле же тысячами бродят напперибо, слепые распухшие отбросы Преисподней, словно живые озёра стонущей плоти в отчаянных поисках пропитания. Костяные поля, зыбучие пески, ямы с кипящей смолой, озёра лавы, каньоны воющих душ и солончаки, оставшиеся от слёз проклятых, поджидают любого, кто путешествует по пустошам.

РЕКА СТИКС

Эта река течёт по всем Нижним планам, словно издаваясь над всеми попытками составить её карту или предсказать её течение. Но заблудиться при плавании по Стиксу не самое опасное. Достаточно испытать или даже коснуться её вод, чтобы ваши рассудок и личность разрушились, а воспоминания исчезли. Есть бестии, невосприимчивые к эффектам реки, но большинство существ перед ними беззащитны.

Если у существа нет невосприимчивости к эффектам реки, то, испив воды из Стикса или войдя в реку, оно попадает под действие заклинания *слабоумие* (СЛ испытаний 20). Существо должно повторять испытание в каждый ход, который начинает в реке, пока не провалит его. Слабоумное существо может пить из Стикса и плавать в его водах, не подвергаясь больше никаким вредным эффектам.

Если существо провалит испытание и останется под действием заклинания 30 дней подряд, эффект станет постоянным (без испытаний), а существо потеряет всю свою память и станет почти неразумной тенью прежнего себя. После этого эффект можно отменить только заклинанием *желание* или божественным вмешательством.

Вода, набранная в Стиксе, теряет эффективность через 24 часа и становится безвредной жидкостью с дурным вкусом. Впрочем, арканалоты, ночные карги и прочие злые существа могут знать ритуалы, продлевающие эффективность воды, если вы так решите.

ИЗМЕНЕНИЯ МАГИИ

Авернус — это вход в Девять Преисподних, поле боя, пропитанное потусторонней энергией. Магия Плетения тут работает иначе и проявляется необычно.

ВНЕШНИЕ ИЗМЕНЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ

По вашему усмотрению заклинание можно незначительно поменять, чтобы подчеркнуть искажающую природу Авернуса. Вот несколько примеров:

Адское возмездие. Пламя, вызванное заклинанием, сопровождается хохотом бесов.

Магическая рука. Призванная рука — когтистая лапа.

Облако тумана. В жёлтом тумане, пахнущем серой, появляются и исчезают стонущие лица.

Поиск пути. Появляется *бес*, неохотно ведёт заклинателя в желаемое место, постоянно жалуясь при этом, и исчезает, когда место достигнуто или заклинание прекращается.

Призыв скакуна. Скакуном становится *мара*.

Призыв фамильяра. Фамильяром становится *бес*.

Рука Бигби. Созданная ладонь — когтистая лапа бестии.

Телепатические узы Рари. Персонажи, связанные заклинанием, на фоне смутно слышат шёпот дьяволов, но не могут разобрать слов.

ТЕЛЕПАТИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ

Архидьяволы могут подслушать заклинания связи, такие как *сообщение* и *послание*, отправленные из Девяти Преисподних или в их пределах. Из-за этого все, кто связывается телепатически, постоянно ощущают, что их подслушивают или за ними наблюдают какие-то дьявольские силы, даже когда архидьяволы не подслушивают разговор.

Архидьявол может перехватить и телепатическую связь, созданную с помощью магических предметов вроде *посыльных камней* или *шлема телепатии*. Связь с *серпентиновой совой*, *Глазом дракона* или разумным оружием тоже не защищена. Но *кольца скрытого разума* работают на Авернусе так же, как на любом другом плане, а потому чрезвычайно ценятся в Девяти Преисподних. Все бестии мечтают о них, чтобы скрыться от бдительного разума своих господ.



ИХОР ДЕМОНОВ

Ихор — та жижа, что остаётся от демона после смерти. Это остатки крови, внутренностей и телесных жидкостей демона с плотностью и запахом желчи.

На Авернусе гибнет столько демонов, что ихор образует лужи и небольшие озера. На большинстве планов бытия ихор безвреден, но на Нижних планах он способен менять существ. Дьяволы и прочие существа придумали, как использовать ихор демонов в ритуалах, чтобы улучшить работу дьявольских боевых машин (как описано в приложении Б).

Когда существо напрямую контактирует с ихором демонов на Авернусе, оно должно пройти испытание Выносливости со СЛ 10. Бести, жижи, нежить и растения автоматически успешно проходят такие испытания. При провале ихор магически искажает существо, как именно — определяется броском по таблице «Искажение плоти». Заклинание, снимающее проклятие, прекращает для существа все эффекты искажения ихором.

ОРУЖИЕ, ПОКРЫТОЕ ИХОРОМ

Ихор демонов очень липкий, им можно покрыть оружие. Существо, получившее на Авернусе урон от оружия, покрытого ихором, подвергается искажению плоти при провале испытания (как описано ранее). После попадания в цель оружие перестаёт быть покрытым ихором.

ПИЩА И ВОДА

На Авернусе проверки Мудрости (Выживание) для поиска провизии совершаются с помехой. Вода тут есть, но вкус у неё тухлый, а найти её трудно. Пищу тоже можно найти, но флора и фауна на вкус отвратительны независимо от способа приготовления. Даже сухие пайки, принесённые на Авернус, становятся горькими с привкусом пепла.

ОТДЫХ НА АВЕРНУСЕ

На Авернусе нет «дней» и «ночей», но время всё равно измеряют часами. Так что персонажи могут устраивать долгий и короткий отдых как обычно.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Вот несколько необязательных правил, которые помогут вам передать атмосферу Авернуса.

Торговля

Девять Преисподних всегда готовы к торговле, если речь идёт о душах смертных. На Авернусе двигатель торговли — война. Передовым отрядам Войны Крови всегда требуются свежие бойцы, оружие, броня и боевые машины. Главное топливо этой торговли — сокровища и монеты душ.

Сокровища ценны для дьяволов лишь тем, что помогают искушать смертных (особенно людей), толкать их на путь греха и в итоге заполучать их души. Поскольку золото тысячелетиями использовалось в Девяти Преисподних, искатели приключений могут наткнуться тут на монеты давно забытых цивилизаций.

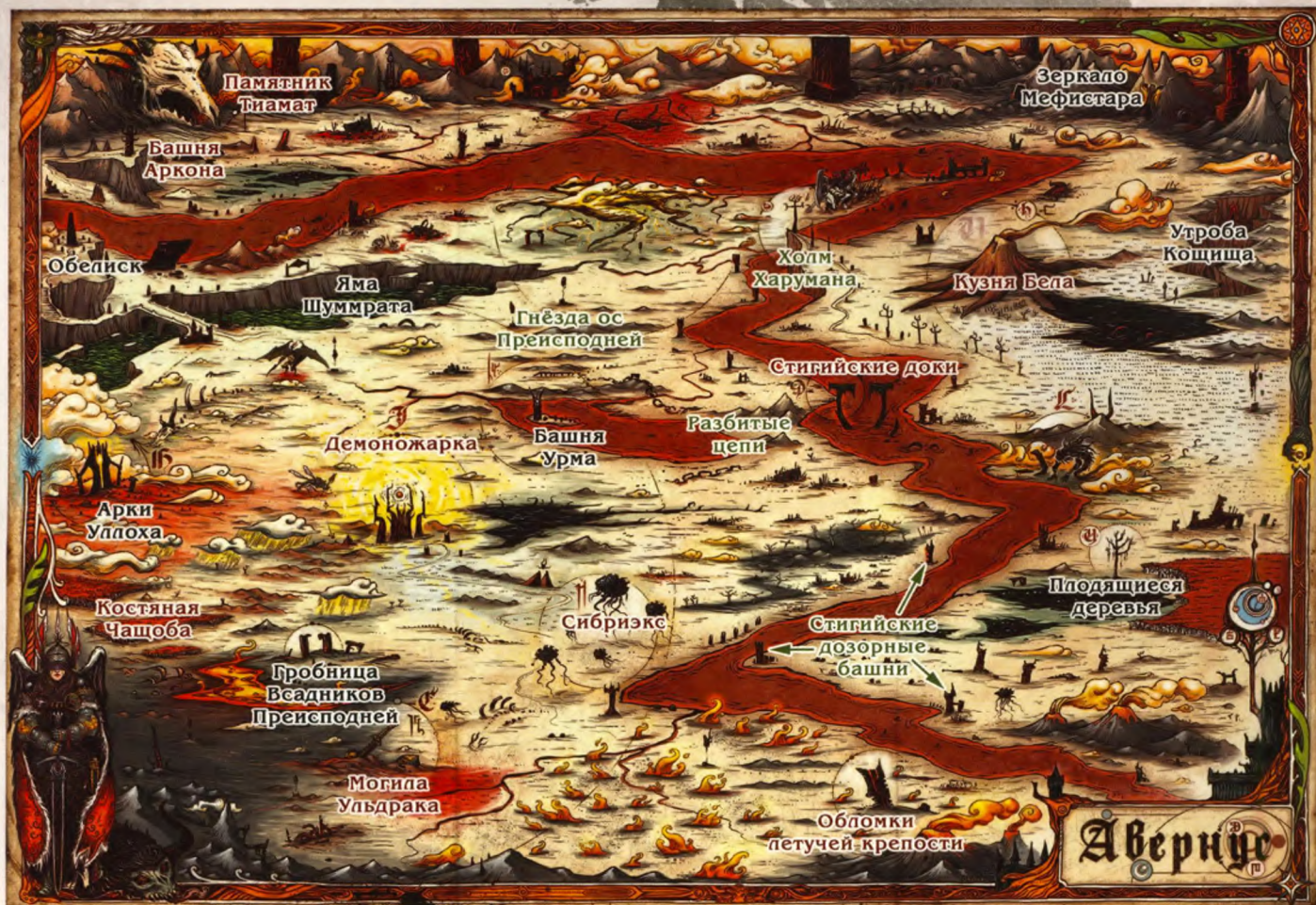
Серебро для дьяволов вредно. Однако дьяволы продают и серебро тем, кто хочет убрать соперников с пути.

ИСКАЖЕНИЕ ПЛОТИ

d100	Эффект
01–05	Цвет волос, глаз и кожи цели становится синим, красным, жёлтым или приобретает узор.
06–10	Глаза цели вылезают из головы на стебельках.
11–15	На руках цели вырастают когти, которые можно использовать как кинжалы.
16–20	Одна нога цели вырастает длиннее другой, её скорость ходьбы снижается на 10 футов.
21–25	Глаза цели начинают светиться, наполняя 15-футовый конус тусклым светом, когда открыты.
26–30	Пара крыльев, пернатых или кожистых, вырастает на спине цели и даёт ей скорость полёта 30 футов.
31–35	Уши цели срываются с её головы и улетают прочь; цель становится оглохшей.
36–40	Два зуба цели превращаются в бивни.
41–45	Кожа цели покрывается струпьями, что даёт бонус +1 к КБ, но снижает Харизму на 2 (не ниже 1).
46–50	Руки и ноги цели меняются местами, цель может перемещаться только ползком.
51–55	Руки цели превращаются в щупальца с пальцами на конце, её зона досягаемости увеличивается на 5 футов.
56–60	Ноги цели становятся очень длинными и прыгучими, скорость ходьбы увеличивается на 10 футов.
61–65	У цели вырастает упругий хвост, который можно использовать как кнут.
66–70	Глаза цели чернеют, она получает ночное зрение на расстоянии до 120 футов.
71–75	Цель опухает, её вес утраивается.
76–80	Цель худеет и становится костлявой, её вес уменьшается вдвое.
81–85	Голова цели увеличивается вдвое.
86–90	Уши цели превращаются в крылья, давая ей скорость полёта 5 футов.
91–95	Тело цели становится хрупким, она получает уязвимость к дробящему, колющему и режущему урону.
96–00	У цели вырастает вторая голова, она получает преимущество к испытаниям против испуга обворования и шока.

ВЕЗДЕСУЩЕЕ ЗЛО

Девять Преисподних пропитаны злом, и гости этого плана чувствуют его влияние. В конце каждого долгого отдыха, совершённого на этом плане, гость, чьё мировоззрение не злое, должен пройти испытание Мудрости со СЛ 10. При провале мировоззрение существа меняется на принципиальное злое. Изменение станет постоянным, если существо не покинет план в течение 1d4 дней. В противном случае прежнее мировоззрение существа возвращается спустя один день, проведённый на другом плане, кроме Девяти Преисподних. Заклинание *рассеивание зла и добра*, сотворённое на существо, тоже восстанавливает исходное мировоззрение.



Карта 3.1. Авернус

СДЕЛКИ ПРОТИВ СМЕРТИ

Всякий раз, когда персонаж проваливает испытание против смерти в Девяти Преисподних, с ним может телепатически связаться архидьявол и предложить помощь. Персонаж должен согласиться после этого выполнить задание архидьявола. Суть задания он узнает лишь после того, как примет эти условия.

Персонаж, принявший условия архидьявола, автоматически выбрасывает 20 при следующем испытании против смерти. Одновременно персонаж подвергается эффекту заклинания *гейс* (без испытания). Если это заклинание прекратится досрочно, ПЗ персонажа снизятся до 0 и он начнёт умирать. Задание, которое персонаж должен выполнить, обычно простое и ясное и всегда в интересах архидьявола, предложившего сделку. К примеру, персонаж должен доставить *монету души* приспешнику архидьявола, отказать в помощи кому-то, кого персонажу суждено встретить в будущем, или уничтожить что-то, что архидьявол ненавидит (например, символ религии).

УТОМЛЕНИЕ

Сочетание давящей жары и сверхъестественного зла на Авернусе истощает тела и души тех, кто не злой. Для любого незлого существа обычное путешествие по Авернусу — это марш-бросок, оно должно проходить испытание Выносливости в конце каждого часа путешествия. СЛ равна 10 + 1 за каждый час путешествия. При провале существо получает одну степень утомления.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТЫ НА ПОСТЕРЕ

На постере изображён регион Авернуса — пустошь шокирующих масштабов, сформированная целыми эпохами демонических вторжений. Путешественников ждёт местность, обманывающая восприятие и отвергающая любые попытки составить её точную карту.

Стандартные методы картографии тут бесполезны — расстояния на Авернусе невозможно измерить, а ориентиры мистическим образом меняются местами. Поэтому на карте изображены рисунки различных мест и лишь примерное их расположение относительно друг друга. Карту ни в коем случае нельзя воспринимать буквально.

КАРТОГРАФИЯ АВЕРНУСА

Небожители и демонические владыки мечтают о полноценной карте Авернуса, но попытки составить карту этого круга Преисподней неизменно оканчивались провалом.

Если персонаж попытается составить карту Авернуса, его ожидает безумие. После каждого занятия картографией персонаж должен пройти испытание Мудрости со СЛ 15. При провале персонаж получает случайный вид кратковременного безумия, зависящий от броска по таблице в главе 8 *Dungeon Master's Guide* («Руководства мастера подземелий»). Если персонаж провалит такое испытание во второй раз, делайте бросок по таблице «Долговременное безумие», если в третий — «Бессрочное безумие».

На карте не указан масштаб, а расположение мест на ней основано на воспоминаниях дотошного, но безумного картографа. Расстояния и время путешествия между местами невозможно угадать по карте: они меняются при каждом путешествии на усмотрение мастера. Не позволяйте игрокам думать, что они понимают географию Авернуса, вызывайте у них чувство тревоги и недоумения, когда они блуждают по пустошам.

Карта на постере полна странных образов и необычных значков. Это художественные зарисовки Авернуса, сделанные картографом, и их смысл по большей части остаётся тайной. Исследуя Авернус, персонажи обнаружат необычное свойство карты: она разговаривает! Всякий раз, когда они прибывают в одно из мест, описанных в этой главе, из карты раздаётся голос картографа, дающий подсказку. Карта способна только зачитывать эти подсказки — персонажи не могут расспросить её подробнее или завязать с ней диалог. Безумный бред картографа предваряет описание каждого места, отмеченного на карте. Если спросить о месте, не изображённом на карте, картограф пробормочет что-то бессвязное, безумно заорёт или зарыдает в отчаянии.

ПРОКЛАДКА МАРШРУТА

Маршрут, проложенный между двумя пунктами по карте, будет как минимум ненадёжен. Будет проще, если персонажи бывали в месте назначения раньше, но даже это не гарантирует, что они попадут туда, куда шли.

Прокладывая маршрут по Авернусу, попросите игрока, чей персонаж занимается навигацией, бросить две кости:

- Бросьте 2d4, если персонажи направляются в место, отмеченное на карте, где прежде не бывали.
- Бросьте 2d8, если персонажи возвращаются в место, где прежде бывали.
- Бросьте 2d10, если местный проводник ведёт персонажей в место назначения.

Если результаты на двух костях разные, персонажи прибывают в место назначения, как предполагалось. Если выпал дубль, они оказываются в любом другом месте на ваш выбор.

Зоны форта Костяшек

Главная особенность этого форта — холм в форме ладони. Между её «пальцами» находятся пещеры, где Безумная Мэгги надзирает за починкой нескольких дьявольских боевых машин (правила и параметры боевых машин см. в приложении Б). Вокруг холма высится кольцо обломков, которое служит простым защитным валом. Он в 15 футов толщиной и в среднем 20 футов высотой.

В вал встроена собранная из хлама башня (см. «Вход в форт», стр. 81). Один из красных колпаков, охраняющих башню, стоит возле железного гонга, в который может ударить, чтобы поднять тревогу в случае нападения. Проход высотой 15 футов и шириной 20 футов ведёт через башню. Его можно перекрыть стеной из хлама на катках в случае нападения.

По ту сторону вала, окружающего холм, стоят лагуны, собранные из металлолома и хлама. Они почти пусты, не считая пары коек, поскольку из местных только кенку нуждаются в еде, питье и сне. Сюда члены шайки Безумной Мэгги уходят, когда им нужно уединение. Между лагунами высятся ободранные остовы нескольких боевых машин, с которых свинтили всё ценное.

ФОРТ КОСТЯШЕК

Покинув Эльтурель, персонажи направляются в форт Костяшек — крепость-мастерскую на краю обширных пустошей Авернуса, по которым рыщут соперничающие шайки мусорщиков. Форт Костяшек не отмечен на карте Авернуса на постере — картограф так и не побывал в этом месте.

Форт Костяшек служит укрытием шайке мародёров с пустошей, прозванной Костяшками, а также гаражом, где они собирают и чинят дьявольские боевые машины. Костяшки подчиняются ночной карге Безумной Мэгги, заключившей сделку с Зариэлью. Эрцгерцогиня Авернуса не трогает форт Костяшек, а за это Безумная Мэгги держит в узде прочих главарей банд в округе.

Лулу считает, что кенку из видений живут в форте и могут помочь героям. Это отчасти правда. Они могут привести Лулу и персонажей к Безумной Мэгги, а та может оказать им помощь.

ПРИБЫТИЕ В ФОРТ

Когда персонажи впервые увидят форт Костяшек, опишите его так:

Укреплённый форт стоит на невысоком плато, возвышающемся над изрытой кратерами равниной. В центре крепости — холм из камня цвета ржавчины, похожий на впившуюся в землю ладонь с пустотами между пальцев. Этот холм окружает неровная стена из камней, костей и металлических обломков. Издали видна башня в стене, на которой стоят шестеро небольших часовых.

Когда персонажи готовы подойти к форту, переходите к разделу «Вход в форт». Но сперва ознакомьтесь с кратким изложением того, как лучше всего провести эту сцену.

ПРОВЕДЕНИЕ СЦЕНЫ В ФОРТЕ

В этой части приключения персонажам нужно осторожно найти общий язык с ночной каргой и её шайкой безумных приспешников.

Сцена вращается вокруг темы, важной для любых переговоров: влияния. У Безумной Мэгги есть многое из того, что полезно персонажам: дьявольские боевые машины, провизия, временное укрытие и сведения. У персонажей есть то, чего очень хочет Безумная Мэгги: воспоминания Лулу.

Один из способов провести сложную сцену общения вроде этой — вообразить шкалу от 1 до 10, где 1 — худший возможный исход, а 10 — лучший. Персонажи начинают с 5, и по мере того как развивается сцена, они продвигаются по шкале вверх или вниз. Позитивное и полезное взаимодействие поднимает их по шкале, а при враждебном или недружелюбном общении они теряют очки, которые подсчитываете вы. От того, к чему они в итоге придут, зависит исход сцены. К примеру, если персонажи достигли 10 на шкале, они получают от Безумной Мэгги всё, чего захотят: одну или несколько машин, чтобы ускорить путешествия по Авернусу, все необходимые сведения, подарки в виде денег или магии, провизию. Если персонажи достигли 1, они разозлили



Безумную Мэгги и ничего не получили. Им, возможно, даже придётся прорываться из форта Костяшек с боем. Если у персонажей остаётся возможность продолжать поход, впечатляющий провал может стать таким же незабываемым, как и успех.

В дальнейших разделах описаны важные персонажи мастера и существа в форте Костяшек. В описания включены их личные качества и цели и что они могут предложить персонажам. Эти описания позволяют вам как мастеру определить, как герои могут повлиять на персонажей мастера в переговорах и получить то, что им нужно.

Используйте шкалу от 1 до 10, определяя общий успех персонажей во взаимодействии со странным, интригующим и опасным миром Безумной Мэгги и Костяшек. Пусть решения, озарения и познания персонажей, отыгрыш, успехи и провалы изменяют значение на шкале вверх или вниз по вашему усмотрению.

Вход в форт

Входом в форт Костяшек служит башня с воротами. Шестеро **красных колпаков** (параметры см. на стр. 233) стоят на страже наверху. Один из часовых окликнет персонажей, когда те подойдут, и потребует пароль. Через несколько секунд другой красный колпак скажет: «У нас же нет пароля!» Остальные примутся хохотать.

Красные колпаки, стоящие на часах, не пропустят персонажей так просто и будут требовать от них за проход творить всякие глупости. Через несколько минут, когда персонажам надоест это терпеть, красные колпаки скажут им, что хватит стоять столбом, как болваны, и пора заходить.

ВСТРЕЧА С КЕНКУ

Когда персонажи войдут, опишите такую сцену внутри форта:

По ту сторону вала всё засыпано мусором и запчастями, кое-где собранными в подобие машин. Ветхие лачуги, собранные из такого же хлама, что и внешний вал, служат жилищами.

Среди всего этого бесцельно бродит отряд небольших фей, похожих на одичавших гномов. Многие из них носят красные колпаки, а у некоторых из колпаков сочится противный ихор.

Одну из странных машин изучает пара кенку, обмениваясь пронзительным клёкотом. Эти кенку буквально увешаны необычными инструментами. При виде вас они оборачиваются и изумлённо глазеют.

Кенку Чукка и Клонк сразу узнают Лулу, которую встречали раньше. Прежде чем персонажи успеют отреагировать, Клонк окликнет их:

Один из кенку машет вам, как бы прося не двигаться с места. «Ну и дела! Терпение — это добродетель. Не заставляйте босса ждать!» Он убегает в одну из лачуг.

Через несколько мгновений он возвращается, а за ним идёт высокая карга в длинном рваном балахоне, покрытом грязью, кровью, плесенью и чем-то ещё похуже. Её глаза, похоже, глядят независимо друг от друга, а спутанные бурые волосы свисают на лицо. На плечах у неё сидит по красноглазому ворону, и птицы внимательно вас разглядывают. За спиной карги ковыляет огромное существо, будто сшитое из частей тел разных бестий, оно стонет и подпрыгивает на каждом шагу.

Оба глаза карги наконец фокусируются на вашей группе, а в особенности на Лулу. «Ух ты! — кричит карга, пуская слюни. — Где вы нашли эдакое сокровище?»

Персонажи могут рассказать о своей цели. Безумная Мэгги предложит пробудить воспоминания Лулу и с удовольствием расскажет о возможной связи Лулу с Зариэлью. Но прежде Безумная Мэгги скажет персонажам, что ей нужно собрать припасы для ритуала возвращения памяти. Это даст персонажам возможность пообщаться с остальными членами шайки Безумной Мэгги и, возможно, завоевать их расположение, как сказано в дальнейших описаниях.

Безумная Мэгги и Микки



БЕЗУМНАЯ МЭГГИ

Пока всё внимание Зариэли отвлекает Война Крови, жадные до власти главари банд с пустошей Авернуса собрали хорошо вооружённые шайки единомышленников с дьявольскими машинами и в жестоких схватках завоевали себе личные вотчины. Безумная Мэгги — одна из таких.

Безумная Мэгги — **ночная карга**, которая прикидывается заботливой бабулей, но за её доброй улыбкой скрывается жестокое коварство. Помимо своего **каменного сердца**, карга носит **чёрную сумку душ** (подробнее об этих магических предметах см. раздел «Ночная карга» в *Monster Manual* [«Энциклопедии чудовищ»]). В сумке лежит **девять монет душ** (см. стр. 225), которыми Безумная Мэгги питает свои боевые машины.

Много лет назад мечта узреть всё самое худшее привела ночную каргу на первый круг Девяти Преисподних. За ней последовали десятки кровожадных красных колпаков. На Авернуса Мэгги нашла обрывки прекрасного гобелена, изображавшего падение Зариэли. Гобелен показывал, как ангел спустилась на Авернус, как её предали Всадники Преисподней, как она подчинилась Асмодею и стала архидьяволицей, достойной править Авернусом. Безумная Мэгги одержима великой сагой о Зариэли и обшаривает пустоши Авернуса в поисках связанных с этим реликвий. Между делом Мэгги стала уважаемым главарём банды на пустошах Авернуса.

Цели Мэгги

Мэгги помешана на страданиях и наслаждается грехопадением доблестных. Она ищет артефакты, связанные с падением Зариэли. Узнав о связи Лулу с Зариэлью, ночная карга попытается раскопать потерянные воспоминания Лулу, надеясь, что там хранятся самые изысканные эмоции, связанные с падением Зариэли. Если персонажи помогут Мэгги в этом деле, они завоюют расположение карги — и получат влияние на неё.

Что предлагает Мэгги

Мэгги знает, как пробудить воспоминания, которые Лулу потеряла. Восстановив эти воспоминания, персонажи узнают, куда им дальше держать путь.

Мэгги также может снабдить персонажей одной или несколькими дьявольскими боевыми машинами, что сделает путешествие по пустошам намного легче. Кроме того, если персонажи не могут сами добыть провизию, Мэгги может снабдить их водой и пищей. Мэгги также может рассказать об угрозах, с которыми персонажи могут столкнуться на пустошах, — например, о других шайках, — если персонажи добьются достаточного влияния на неё и порадуют Мэгги своими дарами.

Шайка Костяшек

В шайку Мэгги входят Чукка, Клонк, мясной голем из бестий по имени Микки, пара легкомысленных бесов, огненный череп и толпа смертоносных фей.



ЧУККА И КЛОНК

Двое **кенку** — давние и верные помощники Безумной Мэгги. Она зовёт их Сороками. Клонк, более крупный кенку, силен и молчалив, он иногда водит боевую машину Мэгги. Чукка — оживлённый, раздражительный и занимается починкой машин в форте.

Чукка и Клонк потеряли своё оружие и заменили его тем, что нашли на местных полях брани:

- Чукка использует посеребрённую пикку (+2 к броску) с зоной досягаемости 10 футов, которая наносит при попадании 5 (1d10) колющего урона.
- Клонк использует *боевой молот пламени Преисподней* (+2 к броску), который наносит при попадании 4 (1d8) дробящего урона или 5 (1d10) дробящего урона, если используется двумя руками. Подробнее об *оружии пламени Преисподней* см. на стр. 226.

Цели Чукки и Клонка. Кенку обожают строить, чинить и водить дьявольские машины. В какой-то момент по ходу визита персонажи заметят, как кенку яростно колотят молотком сломанный «Демонодав» (параметры машины см. на стр. 219). Машина не работает, и они не могут понять почему. Они будут благодарны любому, кто поможет разобраться с проблемой.

Как помочь кенку. Одна деталь «Демонодава», шипастая шестерня, нарушает течение дьявольской энергии в машине. Эта шестерня, собранная из шипов демона хезроу, испускает демоническую энергию, которая и вызывает неисправность. Поизучав машину не менее 10 минут и успешно пройдя проверку Интеллекта (Магия или Расследование) со СЛ 15, персонаж выяснит, какая деталь барахлит.

Чукка и Клонк будут благодарны, что персонажи нашли причину проблем. Персонажи могут дополнительно помочь им, удалив из шестерни демоническую сущность. В этом могут помочь заклинания, такие как *рассеивание магии* и *защита от зла и от добра*, и другие способы, которые персонажи смогут придумать. Если персонажи помогут кенку привести машину в порядок, они поделятся своей радостью с Безумной Мэгги, и та с большей вероятностью поможет персонажам в их поисках.

МИККИ, МЯСНОЙ ГОЛЕМ

Вскоре после прибытия на Авернус Безумная Мэгги сшила Микки, **мясного голема из бестий** (параметры см. на стр. 240), из частей тел разных бестий, собранных на полях брани Авернуса. Микки — милый, но не отличающийся умом громила, повинующийся Мэгги.

Цель Микки. Никто другой в форте Костяшек не знает, что в ступне Микки застрял большой осколок уничтоженного костяного дьявола, из-за чего голему трудно ходить. Он не умеет говорить и лишь стонет при ходьбе да ещё приплясывает. Безумным и красным колпакам это нравится, и они иногда дико пляшут и поют вместе с ним. При виде этого персонажи могут пройти проверку Мудрости (Проницательность) со СЛ 15 и понять, в чём проблема Микки. Они могут попытаться удалить осколок кости, не навредив способности ходить. При успешной проверке Мудрости (Медицина) со СЛ 15 им удастся удалить кость. После этого Микки сможет ходить без стонов и подпрыгивания, а Безумная Мэгги станет более склонна помочь персонажам. А вот красные и безумные колпаки рассердятся, что больше не могут плясать с Микки.

Шпилька и Иголка

Безумная Мэгги заключила сделку с исчадием ада и получила на службу двух хитрых, но ленивых **бесов** по прозвищу Шпилька и Иголка. Безумная Мэгги так хорошо с ними обращается, что бесы и не представляют, как могли бы служить кому-то другому. В присутствии Мэгги бесы обычно принимают форму воронов и вьют гнёзда у неё в волосах или сидят на плечах.

Когда Шпилька и Иголка не шлятся по форту Костяшек, они следят за ходом Войны Крови и шпионят за соперниками Безумной Мэгги. В отличие от большинства дьяволов, Шпилька и Иголка не особо жаждут повышения. Они плевали на иерархию Преисподней и воротят нос с отвращением, когда на них пытаются повесить больше ответственности.

Цели бесов. Хотя бесам и нравится жизнь в форте Костяшек, у них есть проблема. Они сдуру разыграли одного из безумных колпаков, Ваззика. Теперь они боятся, что Ваззик и его чокнутые дружки отомстят. Бесы не хотят рассказывать об этом Мэгги, которая запретила им обижать колпаков, так что персонажи могут стать для них спасением.

Как помочь бесам. По ходу событий в форте Костяшек персонажи заметят, что Шпилька и Иголка сидят вдали и перешёптываются, поглядывая на персонажей. Если к ним подойти, бесы сделают вид, что скрывают великую тайну. Разумеется, это ложь. Они скажут, что безумный колпак Ваззик собирается убить Лулу, и предложат персонажам разделаться с ним первыми.

Успешная проверка Мудрости (Проницательность) со СЛ 14 даст понять, что бесы врут. Если их в этом обвинить, бесы расскажут правду, почему хотят убить Ваззика. Они сообщат персонажам, где и когда Ваззика можно встретить без друзей, и пообещают замолвить словечко перед Мэгги, когда персонажи разделаются с безумным колпаком.

Сведения бесов верны, и персонажи могут разделаться с проблемой быстро и тихо. Однако если хоть кто-то заметит убийство, персонажам придётся расхлёбывать последствия. К счастью для персонажей, Мэгги не слишком ценит безумных колпаков и не обратит внимания на убийство, но персонажи могут немного упасть в её глазах и получить меньшее вознаграждение.

БАРНАБАС, ОГНЕННЫЙ ЧЕРЕП

Когда-то Барнабас был могущественным волшебником, но после смерти его склеп осквернил злой враг, который похитил и заколдовал его череп, превратив в **огненный череп**. Безумная Мэгги заключила сделку с этим волшебником и получила в уплату Барнабаса. Теперь он член её шайки.

Барнабас рассеянный и немного пафосный, но у него постоянно есть блестящие идеи, и он может вспомнить удивительно полезные вещи из своего магического прошлого.

Цели Барнабаса. Красные колпаки любят кидать в Барнабаса чем попало. Однажды, получив по челюсти шестернёй, Барнабас потерял зуб. Он заметил, как красный колпак Грабба схватил зуб и убежал. Барнабас стесняется рассказать об этом Безумной Мэгги, но она подозревает о проблеме, потому что Барнабас начал шепелявить.

Череп тайно попросит персонажей найти его пропавший зуб. Он укажет на красного колпака Граббу, но признает, что вся эта мелюзга для него на одно лицо.

Как помочь Барнабасу. Персонажи могут допросить красных колпаков, начав с Граббы, чтобы узнать, у кого зуб. При каждом допросе есть шанс 50%, что красный колпак разозлится и атакует персонажей, а на помощь ему придёт ещё 1d4 красных колпака.

Красные колпаки верят, что зуб — волшебный талисман, так что они передают его друг другу, чтобы Барнабас его не нашёл. Поскольку зуб переходит из рук в руки, у персонажей мало шансов найти его, хватая по одному колпаку за раз. Но персонажи могут незаметно последить за красными колпаками 10 минут и пройти проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 11. При успехе персонаж заметит, как один колпак передаёт другому окровавленный кошель, а тот суёт его в карман. В кошельке хранится зуб Барнабаса.

Персонаж, в зоне досягаемости которого красный колпак, может обчистить его карманы и заполучить кошель незаметно, если успешно пройдёт проверку Ловкости (Ловкость рук) со СЛ 14.

Добровольно красный колпак кошель не отдаст, но его можно заставить, обворожив магией. Колпак атакует персонажа, который попытается забрать кошель силой, и в следующий раунд на помощь ему придёт ещё двенадцать красных колпаков. Безумная Мэгги не вмешается в драку, если только персонажи уже не успели её чем-то порадовать. Впрочем, если ритуал ещё не состоялся, она не позволит колпакам убить персонажей.

КРАСНЫЕ КОЛПАКИ И БЕЗУМНЫЕ КОЛПАКИ

Красные колпаки — это кровожадные феи. Свои колпаки они вымачивают в свежей крови. Безумные колпаки — такие же феи, которые вместо крови вымачивают колпаки в ихоре демонов. Сейчас под началом Безумной Мэгги шестьдесят красных и тридцать безумных колпаков, но примерно треть из них вне форта — патрулирует окрестные пустоши под властью Мэгги. Когда потери истощают ряды её армии, Безумная Мэгги получает новых красных колпаков из Страны Фей от могущественной феи, с которой заключила сделку. Поэтому ночная карга несильно заботится о жизни и здоровье своих приспешников-колпаков. Подробности о этих существах см. в приложении Г.

Цели красных и безумных колпаков. У этих существ целей немного — они безумные феи, обожающие хаос и убийства. Их общение с персонажами должно это отражать. Например, один из них может предложить персонажу отрубленный палец как символ дружбы, а затем обвинить их в том, что они этот палец у него украли. Только их любовь к Безумной Мэгги и страх перед ней позволяют карге их кое-как контролировать.

Безумная Мэгги знает повадки этих созданий и не слишком обидится на персонажей, если те кого-то из них убьют, особенно если это самозащита.



Безумный колпак

Дьявольские машины Безумной Мэгги

В форте Костяшек тут и там стоит множество каркасов дьявольских боевых машин на разных стадиях разрушения. Только две выглядят более-менее целыми. Та, что поменьше, — «Дьяволокат», побольше — «Мучитель» (параметры машин см. на стр. 218). «Дьяволокату» не хватает колёс, а «Мучителю» — гарпуномёта, к тому же его броня словно проедена кислотой, так что КБ машины всего 15.

Если персонажи завоюют достаточно расположения Безумной Мэгги, она может подарить им одну машину или обе. Чукка и Клонк могут приделать колёса к «Дьяволокату» и оружие к «Мучителю», если Безумная Мэгги велит им. Броню «Мучителя» тоже можно заменить, но сперва нужно потрудиться, собирая металлолом на полях брани Авернуса. Такой сбор наверняка привлечёт нежелательное внимание прочих главарей банд (см. стр. 90).

Помимо описанных ранее боевых машин, у Безумной Мэгги есть несколько боевых машин в рабочем состоянии, которые проходят плановое обслуживание и доработку в гараже под холмом. Эти машины не продаются, но дерзкие искатели приключений могут попробовать их угнать. Среди этих машин — два «Дьяволоката», три «Мучителя», упомянутый ранее «Демонодав» (тот, который пытались починить Чукка и Клонк) и «Падальщик», который Безумная Мэгги использует для сбора трофеев.

Путешествие Лулу в мир снов

Чтобы заполучить *Меч Зариэли*, персонажам надо найти Кровавую Цитадель, а это знание надо выудить из памяти Лулу. Когда Безумная Мэгги узнает, что персонажей интересуют скрытые воспоминания, она предложит провести ритуал, который создаст мир снов, где воспо-

минания оллифанта можно будет увидеть. Для Безумной Мэгги ритуал — сам по себе награда, ведь карга мечтает выяснить всё, что Лулу известно о падении Зариэли.

Закончив приготовления, Безумная Мэгги начертит на земле зловещий круг и положит в центре несколько удобных чёрных подушек. Лулу она велит лечь на подушки, и оллифант с некоторой тревогой подчинится. Затем Мэгги поставит в круг два черепа, отметив, что её сёстры не будут возражать, если она поковыряется у них в мозгах по этому вопросу.

Карга велит Лулу и персонажам занять места в круге. Она скажет героям закрыть глаза и не открывать их, сообщит, что ритуал продлится около десяти минут и в его ходе всех в круг соединит телепатическая связь. Если кто-то покинет круг, ритуал прервётся и карге придётся начинать заново. Незавершённый ритуал не раскроет воспоминаний Лулу.

Когда карга начнёт ритуал, персонажи ощутят, как между ними, Мэгги и Лулу возникает телепатическая связь. С закрытыми глазами персонажи почувствуют яркую вспышку света, а затем тьму. Лёгкое покалывание охватит тела персонажей, в их разуме возникнут яркие радуги, и они увидят первый сон Лулу. Безумная Мэгги не пойдёт с ними в мир снов, но персонажи услышат бестелесный голос карги, когда она заговорит.

В магическом мире снов персонажи могут получать психический урон от приснившихся враждебных существ и прочих эффектов. Если психический урон снизит ПЗ персонажа до 0, он теряет сознание, но стабильно и не может перейти в следующий сон. Если все персонажи потеряют сознание, путешествие в мир снов прервётся. Безумная Мэгги может начать его снова, когда персонажи придут в сознание и оправятся от потрясения.

Сон 1. Радужные ангелы

Зачитайте выделенный текст, когда персонажи впервые попадут в мир снов Лулу:

Яркий лучистый свет сотен пляшущих радуг медленно тает, всё вокруг наполняет тёплый свет солнца. В этом пространстве Лулу лениво порхает по цветущему лугу у плеча прекрасного ангела с повязкой на глазах. Пара движется сквозь высокую зелёную траву. У вас в голове раздаётся голос карги: «Пройдите сквозь это видение. Это всё мечты Лулу, а не реальность. Надо увидеть больше!»

Каждый персонаж должен пройти испытание Интеллекта со СЛ 10. При успехе хотя бы одного персонажа солнечный луг померкнет, и последовательность снов перейдёт к следующему сновидению.

Если все персонажи провалят испытание, каждый персонаж получит по 11 (2d10) психического урона и всем им надо проходить испытание снова. При успехе хотя бы одного персонажа со второй попытки сновидение померкнет и начнётся следующее. Если все снова провалят испытание, то вновь получают психический урон. Процесс повторяется, пока хоть один персонаж не пройдёт испытание успешно или пока все не потеряют сознание.

Сон 2. ИЗМЕНА!

Персонажи, оставшиеся в сознании по окончании первого сна, переходят во второй:

Вы видите на бесплодных пустошах Преисподней поле брани, окружённое пламенем. В центре круга лежат без сознания Лулу и ангел с тяжёлыми ранами. Сами вы стоите, охраняя Лулу и ангела, лицом наружу, а к вам подкрадываются шестеро небольших дьяволов, покрытых шипами. Вдали отряд израненных людей-воинов отступает через портал.

«Дьяволы! — шипит бестелесный голос карги. — Победите-ка этих дьяволов!»

Персонажи должны защитить Лулу и Зариэль от шести **игольчатых дьяволов**. Для начала персонажи и дьяволы должны сделать броски инициативы. Потом начинается битва персонажей с воображаемыми дьяволами в мире снов. Персонажи начинают бой с максимальными ПЗ минус любой психический урон, полученный в прошлом сне. Любой урон, нанесённый воображаемыми дьяволами, превращается в психический. Когда ПЗ дьяволов снижаются до 0, они с криком падают замертво.

Сон кончается, когда ПЗ половины игольчатых дьяволов снизят до 0. По окончании сна поле боя меркнет и последовательность снов переходит к следующему сновидению.

Сон 3. СДЕЛКА С ДЬЯВОЛАМИ

Персонажи, оставшиеся в сознании по окончании второго сна, переходят в третий:

Вокруг раскинулся мрачный пейзаж, затянутый густым чёрным дымом и наполненный запахами смерти и разложения. Мелкие дьяволы, пережившие предыдущий сон, падают перед вами на колени и молят о пощаде, обещая отныне служить вам.

Если персонажи примут предложение дьяволов, те поднимутся в небеса и улетят, но вернутся помочь персонажам в следующем сне. Если нет, дьяволы растворятся в пустоте и больше не появятся.

Когда персонажи сделают выбор, сон меркнет и последовательность снов переходит к следующему сновидению.

Сон 4. ОПУСТОШЕНИЕ

В начале четвёртого сна зачитайте:

Вы бредёте по бескрайним пустошам, разорённым войной. Внезапно с земли поднимается чёрная грязь, охватывая ваши ступни и крепко удерживая. Вас одолевает ужасное чувство отчаяния.

«Не дайте грязи вас поглотить! — говорит бестелесный голос Безумной Мэгги. — Пробейтесь сквозь её защиту! Пусть глядит!»

Пусть персонажи сделают броски инициативы за себя из снов. Каждый персонаж обездвижен чёрной грязью. В свой ход персонаж должен использовать действие, чтобы попробовать вырваться из грязи, пройдя проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) со СЛ 15. Если хоть один персонаж принял предложение дьяволов в прошлом сне, игольчатые дьяволы спустятся с небес и помогут персонажам высвободиться, дав каждому из них преимущество к проверке.

Вырвавшись из грязи, персонаж поднимается в воздух и быстро избавляется от отчаяния. До конца этого сна вырвавшийся персонаж ничего не может делать, кроме как использовать действие Помощь в каждый свой ход, чтобы помочь другому персонажу в грязи.

Персонаж, проваливший первую проверку, чтобы вырваться из грязи, должен повторять проверку в начале каждого своего хода. При каждой проваленной проверке после первой персонаж получает по 22 (4d10) психического урона, когда чувство ужасного отчаяния усиливается. Если ПЗ персонажа снизится до 0 из-за психического урона, он во сне полностью погрузится в грязь и будет потерян.

Мир снов может перейти к последнему сновидению, если хоть один персонаж высвободился из грязи.

Сон 5. ОТКРОВЕНИЕ

Персонажи, оставшиеся в сознании по окончании четвёртого сна, переходят в пятый и последний. Зачитайте следующее:

Лулу покоится на чёрной подушке посреди непроницаемо тёмной пустоты. Она одна и без сознания, ярко озарённая белым светом, льющим сверху. Рядом с Лулу стоит латунная подозрная труба на ажурной треноге.

Лулу пробуждается и спокойно оглядывается по сторонам. При виде трубы она подходит и прижимается глазом к окуляру. Затем Лулу внезапно отшатывается, её глаза расширены, рот разинут, на лице написан восторг. Она кричит: «Меч! Меч! Я знаю, где он!»

По окончании сна персонажи и Лулу пробуждаются в круге ритуала. Лулу с трудом сдерживает восторг — ей кажется, что она выяснила, где находится Кровавая Цитадель. Она нетерпеливо просит персонажей продолжать путь.

Если никто из персонажей не добрался до последнего сна, Безумная Мэгги захочет повторить ритуал. Как вариант, к Лулу может вернуться достаточно воспоминаний, чтобы перейти к следующему этапу пути, не проводя ритуал во второй раз. Безумная Мэгги будет недовольна, если не увидит сон целиком, и менее склонна помочь персонажам добраться до нужного места, если они не захотят пройти последовательность снов до конца.

Если персонажи добрались до конца мира снов, его видела и Безумная Мэгги. Пережив боль столь чистого страдания, карга буквально лучится от удовольствия. Если персонажи не сделали ничего, что бы разозлило её, в форте Костяшек, Безумная Мэгги подарит им одну или

больше дьявольских боевых машин из числа доступных. Если персонажи помогли её шайке ещё как-то, она может также предоставить им что-то или всё из следующего:

- До трёх *монет душ* (см. стр. 225), которые нужны, чтобы заправлять дьявольские машины.
- Посеребрённое оружие на выбор персонажей, полезное в боях с дьяволами и ликантропами.
- Сухие пайки на две недели для каждого персонажа (на вкус ужасны, но сохраняют питательность).
- Сведения о главарях других банд (см. стр. 90) и имя того, кто может помочь им (см. «Блуждающая сцена: Весельчак-осквернитель», стр. 133).

ПРОЩАНИЕ

То, как Костяшки проводят персонажей, зависит от того, насколько герои угодили Безумной Мэгги: от трогательного прощания практически со слезами на глазах, если Мэгги и её шайка получили всё желаемое, до позорного изгнания безумными колпаками, если всё пошло наперекосяк.

ПОГОНЯ И МЕСТЬ

Если персонажи заберут из форта Костяшек одну или несколько дьявольских боевых машин без разрешения Безумной Мэгги, ночная карга отправится в погоню за ними, чтобы отобрать угнанное и «плату за пользование». Мэгги сама поведёт свой «Падальщик», а Микки посадит на пассажирское сиденье сзади. Огненный череп Барнабас будет управлять ловчей клешней машины с помощью заклинания *магическая рука*, Чукка и Клонк сядут за гарпуномёты, а на броне повиснет шестеро безумных колпаков, готовых перепрыгнуть на вражескую машину. Если Чукка и Клонк смогли завести сломанный «Демонодав», эта машина тоже погонится за персонажами, управляемая экипажем из красных и безумных колпаков.

РАГГАДРАГГА АТАКУЕТ!

Едва персонажи окажутся примерно в полумиле или чуть дальше от форта Костяшек, их настигнут неприятности в лице главаря вражеской банды:

Вдали вздымаются клубы багровой пыли, поднятые огромной боевой машиной, которая несётся в вашу сторону. Управляют ей кабаноголовые и крысоголовые гуманоиды в защитных очках.

Приближающаяся дьявольская машина — это окровавленный «Демонодав» (параметры см. на стр. 219), у которого спереди скрежешут металлические челюсти, а сзади болтается шар для сноса зданий. Машина несётся на перехват персонажей и не пытается скрываться.

Если у персонажей есть одна или несколько боевых машин, они могут оторваться, обхитрить или уничтожить вражескую машину. Если же они идут пешком, им придётся найти способ обезвредить машину и победить её экипаж. Если они справятся, то могут забрать «Демонодав» себе.



Раггадрагга

«Демонодав» ведёт главарь банды Раггадрагга, **кабан-оборотень** со 120 ПЗ. Он командует бандой **Кровь-Кишки**, состоящей ещё из двух **кабанов-оборотней** Джиббза и Узивога (в машине они управляют челюстями и шаром для сноса) и двух **крыс-оборотней** Финника и Йиги (которые управляют гарпуномётами). Луны на Авернусе нет, так что банда не повинует лунным циклам и предпочитает оставаться в гибридной форме.

Если Раггадрагга победит персонажей, он выбьет из них все сведения, а затем потребует за них выкуп у Безумной Мэгги. Заплатит ли ночная карга выкуп, зависит от её отношения к персонажам, когда те покидали форт Костяшек.

Если персонажи победят банду, то могут захватить «Демонодав», но топливо в нём кончится через 6 часов.

Сокровища. У Раггадрагги есть три *монеты душ* (см. стр. 225), которыми он подпитывает «Демонодав». У него также есть *опалая венец*, который он может надеть и использовать для дистанционных атак. У прочих членов банды сокровищ нет.





Главарь банд Авернуса покоряют пустоши Преисподней
на боевых машинах, питающихся душами

ГЛАВАРИ БАНД ПУСТОШЕЙ АВЕРНУСА

Странствуя по пустошам Авернуса, персонажи наверняка наткнутся на главарей мелких банд, которые ищут *монеты душ* и металлолом, чтобы питать и чинить свои дьявольские боевые машины. Безумная Мэгги и Рагга-драгга — двое таких главарей, с которыми персонажи столкнутся вначале. В этом разделе описаны ещё три главаря, чьи банды рыщут по пустошам: бескрылый рогатый дьявол Горькое Дыхание, человек-некромант Феонор и цепной дьявол Принцепс Ковик. Эти главари жестоки и беспощадны, как Преисподняя, в которой они обитают, и придерживаются принципа «выживает сильнейший».

На Авернусе власть главаря зависит от силы и размеров его банды, а также мощи его дьявольских боевых машин. Едва один главарь отправляется к праотцам, его место тут же занимает другой. Горькое Дыхание, Феонор и Принцепс Ковик — лишь последние в долгой цепочке главарей банд, терзавших просторы Авернуса. Не будь Зариэль так занята Войной Крови, она бы очистила Авернус от этих вредителей. Но пока она довольствуется тем, что банды режут друг друга сами.

Если вам надо добавить больше энергии в приключение, пусть один из этих главарей появится и станет вызовом для персонажей. Один из них может искать *монеты душ*, чтобы питать боевые машины, другой — желать союза с сильным отрядом искателей приключений против общего врага. Кроме Безумной Мэгги, ни у кого из главарей нет своего логова, так что их можно встретить где и когда угодно.

На Авернусе куда больше главарей банд, чем описано тут. Вы можете придумать своих главарей с собственными бандами и боевыми машинами. Не бойтесь давать персонажам слишком много боевых машин. Вы всегда можете ограничить их использование, лишив героев доступа к *монетам душ*, которые машинам нужны как топливо. У типичного главаря есть *2d6 монет душ* и *2d6* склянок ихора демонов (см. стр. 78) в любой конкретный момент.

ДЬЯВОЛЬСКИЕ МАШИНЫ В БОЮ

Все главари банд, описанные в этом приключении, пользуются боевыми машинами, чтобы наводить ужас на соперников, отбивать атаки демонов и прочие угрозы и сбегать от дьявольских патрулей Зариэли. Правила для дьявольских боевых машин в приложении Б помогут вам в ходе сцен. Но лучше всего бои на дьявольских машинах получаются, если разыгрывать их как «театр разума», где важнее передать эмоции от погони, чем знать точное расположение каждой машины на поле боя.

Если возникает ситуация, не учтённая в правилах для машин, полагайтесь на основные правила. К примеру, если персонаж хочет перепрыгнуть с одной движущейся машины на другую, определите, вышло у него это или нет, проверкой Силы (Атлетика), задав СЛ прыжка в зависимости от расстояния между машинами (и прочих факторов, если нужно). Главное, пусть всё будет увлекательно и стремительно — и не стесняйтесь менять правила, когда они мешают.



ГОРЬКОЕ ДЫХАНИЕ

Это желчный, злопамятный главарь банды, который пал жертвой жестокой политики Авернуса. В прошлом он был исчадием ада по имени Л'зет и строил козни против Зариэли, прислуживая Белу. Едва Зариэль возглавила Авернус, она понизила Л'зета до **рогатого дьявола**.

Какое-то время Л'зет зализывал раненое самолюбие. Но в итоге униженный дьявол снова обрёл амбиции и впутался в заговор по свержению Зариэли. Шпионы архидьяволицы прознали об этом, и в дополнительное наказание Зариэль отняла у Л'зета крылья и прокляла рогатого дьявола так, что он больше не может заключать сделки. Любой документ, подписанный Л'зетом, тут же тает, а любые слова обращаются в дым на его устах. Потому Л'зета и прозвали Горькое Дыхание.

МАРОДЁРЫ ГОРЬКОГО ДЫХАНИЯ

Зариэль объявила, что ни один дьявол не смеет служить Горькому Дыханию. Однако указ Зариэли не помешал изгнаннику объединить силы с бандой грабителей-хобгоблинов под предводительством опытного **военачальника хобгоблинов** по имени Верховный Граж Каркаджук.

Горькое Дыхание водит «Мучитель», на котором вместо гарпуномёта стоит дьявольский крикун (см. стр. 221). Остальной экипаж машины составляют **хобгоблины**. Верховный Граж Каркаджук водит «Дьяволокат» и командует парой «Падальщиков», которыми управляют **капитаны хобгоблинов** с обычными хобгоблинами в экипаже. Параметры машин см. в приложении Б.



ПРИНЦЕПС КОВИК

Этот невероятно жестокий **цепной дьявол** командовал 8-м пехотным легионом «Воплощение ужаса», пока его не разбил на берегах Стикса демонический владыка Кощище. Принцепс Ковик обвинил в поражении своих начальников, собрал выживших бойцов легиона и основал Остаток Восьмого, банду дьяволов-разбойников, отвергающих иерархию Преисподней.

Дьяволы служат под началом Ковика добровольно, поскольку цепной дьявол завоевал их доверие. Новые дьяволы-изгои нередко встают под знамёна Ковика. Эмблема цепного дьявола — цифра «8» из железных цепей на багровом поле. Ковик стремится собрать достаточно сил и дьявольских боевых машин, чтобы совершить то, что не удавалось ни одному архидьяволу: навеки загнать демонов обратно в Бездну.

ОСТАТОК ВОСЬМОГО

Остатки легиона рыщут в поисках любого источника *монет душ*. Жертвы, расставшиеся с *монетами душ* добровольно, могут продолжать путь, их не тронут, если только среди них нет демонов.

Ковик ездит на «Дьяволокате», а два **бородатых дьявола** водят аналогичные машины. Остальная банда состоит из четырёх **шипастых дьяволов** на «Мучителе» и восьми **бородатых дьяволов** на «Демонодаве» (параметры см. в приложении Б). Остаток Восьмого не использует ихор демонов в своих машинах.



ФЕОНОР

Это тощая нейтральная злая женщина-**архимаг** с молочно-белыми глазами и зонтиком из костей и человеческой плоти. Соперники знают её как могущественного некроманта. Ходят слухи, что она сбежала с Материального плана от какой-то ужасной участи, но на самом деле её пригласил на Авернус ракшаса Махади, владелец Бродячего Базара (см. стр. 123). Когда Махади гостил в родном мире Феонор, он по уши влюбился в её холодное, как смерть, безразличие. Вскоре после прибытия на Авернус Феонор устала от попыток Махади впечатлить её. Даже не попрощавшись, она отправилась в пустоши Авернуса на одной из дьявольских боевых машин ракшасы и даже не оглянулась. Много лет спустя Махади всё ещё вспоминает о ней как о «той беглянке».

Гримаса на лице Феонор выражает её презрение ко всей мультивселенной вокруг. Она предпочитает не говорить, а когда говорит, то обычно лишь шёпотом, короткими предложениями, которые перемежаются раздражёнными вздохами.

ЗОЛОТОЙ РОК

Феонор ездит на «Демонодаве» под названием «Золотой рок» — он назван так потому, что Махади снабдил его позолоченной бронёй смерти (см. стр. 222). Машину водит **вурдалак**, а прочие роли в экипаже занимают **упыри**. Ей также подчиняется отряд из десяти **ползающих рук**, а пара «Мучителей» с экипажем из **меззолотов** обеспечивает эскорт. Параметры всех машин см. в приложении Б.



ПОХОД ЗА МЕЧОМ

Благодаря снам Лулу персонажи отправляются в тщетные поиски Меча Зариэли на холме Харумана. Осознав, что Кровавая Цитадель не там, где ей казалось, оллифант предложит персонажам два пути. Оба в итоге приведут к Кровавой Цитадели, но потребуют умения торговаться, дерзости и слепой удачи.

На диаграммах 3.2 (стр. 96) и 3.3 (стр. 106) представлены два пути, которыми персонажи могут пройти через Авернус к Кровавой Цитадели: Путь Демонов и Путь Дьяволов. Ни тот ни другой не «путь» в буквальном смысле — скорее последовательность мест, которые персонажам надо посетить по порядку. Если персонажи собьются с пути, используйте необязательные сцены, чтобы направить их (см. «Прочие места» на стр. 122 и «Блуждающая сцена: Весельчак-осквернитель» на стр. 133).

Для всех сцен, связанных с путём, на диаграммах 3.2 и 3.3 указан рекомендуемый уровень персонажей. Если средний уровень вашей группы ниже рекомендованного, добавьте случайные сцены или перенаправьте героев сперва в другое место, чтобы они повысили уровень.

Как вариант, позвольте персонажам исследовать места на карте Авернуса с постера в любом порядке на их выбор или даже переходить с пути на путь по их желанию.

ХОЛМ ХАРУМАНА

УЗРИТЕ! ПЁС ЗАРИЭЛИ РАСПЯЛ ТЕХ, КТО ПРЕДАЛ его госпожу в бою.

Картограф

Холм Харумана отмечен на карте 3.1 (стр. 79). Когда персонажи придут туда, зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

Вдоль дороги, ведущей на вершину крутого холма, высятся деревья, выкованные из железа. На их острые ветви насажены пленные рыцари, их тела извиваются от мучительной боли, а жирные кровососы питаются их кровью.

Человек по имени Харуман был паладином Хельма и одним из вернейших Всадников Преисподней Зариэли. Дезертиров, предавших Зариэль, он распял на «Дороге трусов» — аллее измученных душ, ведущих на этот пустынный холм. Каждую душу насадили на шипастое металлическое дерево. Таблички у них над головами гласят, что большинство из них были смертными рыцарями, которые бросили Зариэль и сбежали во время её атаки на Авернус. Стаи **кровососов** жужжат в ветвях, алчно высасывая кровь распятых жертв. Кровососы атакуют персонажей, только если те попробуют освободить пленников (см. «Прибытие Харумана» далее). Бросьте 2d4, чтобы определить число атакующих кровососов.

ДЖАНДЕР САНСТАР

У вершины холма на одном из самых больших деревьев висит **вампи́р** Джандер Санстар. Бывший эльфийский воин был обречён на вечное существование в виде нежити и попытался искупить грехи своей падшей души, поклявшись охотиться на себе подобных. Позже он присоединился к Зариэли в атаке на Девять Преисподних. Теперь кровососы снуют по телу Джандера, поддерживая его существование тем, что вливают в него кровь товарищей по несчастью.

Джандер будет умолять персонажей снять его с дерева, чтобы его душа могла покинуть это проклятое место. Он поделится такими сведениями:

- Джандер и Харуман были в составе отряда, который ангел Зариэль повела в атаку на Девять Преисподних.
- Ворвавшись через портал на Авернус, Джандер запаниковал и сбежал обратно в Эльтурель. Он предал своих отважных товарищей, закрыв за собой портал.
- Джандер и прочие дезертиры умолчали о том, что позорно удрали и предали Зариэль. Это тайное бремя стыда Всадники Преисподней, как их с тех пор прозвали, унесли с собой в могилу.
- После многих лет страданий Джандер решил выйти под солнце и отдаться на волю Латандера. Но бог остался глух к его молитвам, и душа эльфа отправилась в Девять Преисподних в расплату за грехи.

Увидев Джандера, висящего на железном дереве, Лулу восстановит воспоминания о нём. Она вспомнит, как он предал Зариэль, и поглядит на него с укором. Затем она признается персонажам, что ошиблась и завела их не туда. Ей надо тщательнее обдумать свои сны, чтобы вспомнить местоположение Кровавой Цитадели.

ПРИБЫТИЕ ХАРУМАНА

Если персонажи освободят Джандера или кого-то из его спутников, тела освобождённых обратятся в прах, дав им долгожданный покой. В ответ двадцать **кровососов** атакуют героев. В начале второго раунда боя остальные распятые на деревьях души взвоят в ужасе, когда Харуман, который теперь **нарзугон** (параметры см. на стр. 241), спустится с небес верхом на **маре**, чтобы покарать нарушителей. Он начнёт сцену в 300 футах от персонажей и велит маре приблизиться к ним как можно скорей. Едва Харуман атакует, из гнезда неподалёку появится **оса Преисподней** (параметры см. на стр. 243), которая попытается схватить Лулу и улететь с ней (см. «Развитие событий»).

Если персонаж нанесёт Харуману урон атакой, из земли вырастет новое дерево с именем персонажа на нём и указанием преступления — «нападение на представителя власти». Персонаж, впервые увидевший своё имя на дереве, должен пройти испытание Мудрости со СЛ 15, при провале он испуган Харуманом на 1 минуту. Проваливший испытание персонаж может повторять его в конце каждого своего хода, при успехе эффект для него прекращается.

СОКРОВИЩА

Харуман ездит на **маре**, используя **дьявольскую сбрую** (см. стр. 223).



Харуман

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если оса Преисподней схватит Лулу, то утащит её к себе в гнездо. Чтобы спасти Лулу, персонажам придётся штурмовать гнездо (см. «Гнездо ос Преисподней», стр. 94).

Если персонажи помешают похищению Лулу, оллифант будет им благодарна и попросит прощения за то, что завела их сюда. Она признает, что помнит о Кровавой Цитадели не так чётко, как ей казалось. Хорошенько обдумав свои сны, она скажет, что два места на Авернусе важны при поисках Цитадели: то место, где появляются демоны (см. «Плодящиеся деревья», стр. 96), и то, где их истребляют (см. «Демоножарка», стр. 106). Лулу не знает, какое лучше осмотреть первым, она лишь покажет оба места на карте персонажей и оставит им решение. Тот или иной выбор запустит одну из ветвей расследования, которое в итоге приведёт к Кровавой Цитадели. Подробности о Пути Демонов и Пути Дьяволов смотрите на диаграммах 3.2 (стр. 96) и 3.3 (стр. 106).



ГНЕЗДО ОС ПРЕИСПОДНЕЙ

ПАДШИЕ АНГЕЛЫ — ЛИШЬ МЯСО ДЛЯ ОС Преисподней. Берегись, не то они накормят тобою своих личинок!

Картограф

По всему Авернусу колонии агрессивных ос Преисподней строят исполинские гнёзда из коконов с останками убитых ангелов и прочих павших небожителей. Эти постройки магически парят, поэтому их приковывают цепями к поверхности Авернуса. Ангелы в коконах корчатся от движения личинок, пожирающих их внутренности, создавая ложное впечатление, что они ещё живы. Из-за этого уже один только вид гнезда ос Преисподней может свести смертного с ума. В этом разделе описано типичное гнездо вроде того, в которое Лулу унесут с холма Харумана.

Когда персонажи впервые наткнутся на гнездо ос Преисподней, зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

Гигантский куль из влажного вещества, похожего на бумагу, парит высоко над поверхностью Преисподней. К его поверхности прилеплены, словно мухи в янтаре, фигуры ангелов с пернатыми крыльями, их тела беспомощно корчатся под слоями липкой массы. Железные цепи у подножия приковывают летучую постройку к земле.

В типичном гнезде восемь **ос Преисподней** (параметры см. на стр. 243), но ещё вдвое большее число обычно охотится, когда сюда пришли герои. Если осы парализуют всех персонажей, то перенесут их в хранилище наверху гнезда (зона У4), чтобы кормить ими личинок.

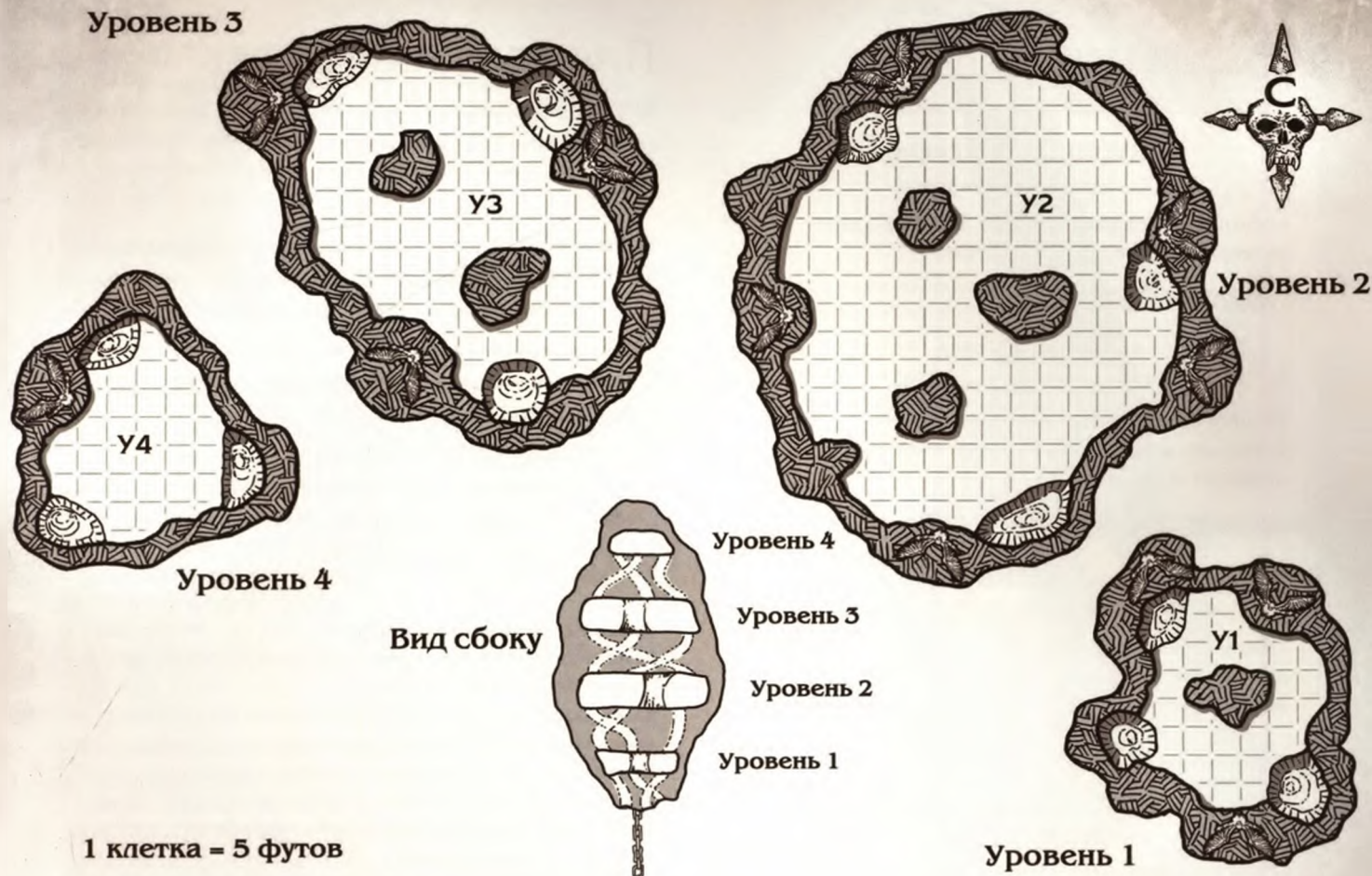
СЦЕНЫ В ГНЕЗДЕ

Описанные далее зоны отмечены на карте 3.2. В гнезде нет лестниц, так что персонажам нужно будет летать или использовать снаряжение верхолаза, чтобы перемещаться между уровнями. Каждый уровень осиного гнезда, по сути, одно просторное помещение. На карте 3.2 приведён боковой разрез гнезда, где указано, как уровни расположены относительно друг друга.

На карте 3.2 также отмечено, где в полупрозрачных стенах гнезда погребены мёртвые ангелы. Хорошо сохранившиеся трупы ангелов видны существам и изнутри гнезда, и именно они поддерживают гнездо в воздухе. Если убрать их из стен, гнездо медленно опустится наземь.

У1. ВХОДНОЙ УРОВЕНЬ

Вход в гнездо находится снизу, там, где одна или несколько тяжёлых цепей тянутся на 100 футов вниз к поверхности. Осы здесь почти ничего не хранят, чтобы не мешать доступу к верхним уровням. Тем не менее тут копится брошенное снаряжение и кровавый осадок, оставшийся от сожранных осами пленников.



Карта 3.2. Гнездо ос Преисподней

Сокровища. Тот, кто обыщет груды хлама, найдёт рюкзак с пятью наборами лекаря и полностью заряженным жезлом волшебных стрел.

Развитие событий. Лишний шум здесь привлечёт ос Преисподней из зоны У2. Существам, копающимся в хламе, надо пройти проверку Ловкости (Скрытность) со СЛ 12, при провале они потревожат ос. Если в колонии поднимется тревога, всем нужно совершить броски инициативы. Все осы действуют при одном значении инициативы. В начале каждого хода ос одна **оса Преисподней** (параметры см. на стр. 243) прибывает из зоны У2, чтобы защитить гнездо, пока не появятся все три. Остальная колония будет настороже ещё два часа.

У2. СОТЫ ТРУТНЕЙ

На этом уровне много восьмиугольных сот, которые осы лепят из полупереваренной смеси костей, песка и жира. Три **осы Преисподней** (параметры см. на стр. 243) находятся тут, если их не выманило в зону У1 вторжение персонажей.

У3. ЛИЧИНКИ ОС ПРЕИСПОДНЕЙ

Этот уровень гнезда всегда настороже, тут три **осы Преисподней** (параметры см. на стр. 243).

На этом уровне личинки ос Преисподней растут в трупах ангелов. Если персонаж получит колющий или режущий урон в пределах 15 футов от трупа ангела или окажется в пределах 5 футов от него, труп взорвётся, выпуская 2d6 враждебных личинок ос Преисподней (используйте для них параметры **гигантской многоножки**).

У4. ХРАНИЛИЩЕ

Осы Преисподней прикрепляют жертв к стенам этого уровня с помощью того же липкого вещества, из которого сделано само гнездо. Здесь постоянно находятся две **осы Преисподней** (параметры см. на стр. 243).

Если Лулу похитили и притащили в гнездо, персонажи найдут её здесь прилепленной к стене (см. «Развитие событий» далее). Любое существо, прилепленное к стене, может использовать действие и пройти проверку Силы (Атлетика) со СЛ 20, чтобы освободиться при успехе. Персонаж также может пройти эту проверку, чтобы освободить товарища в зоне досягаемости.

Сокровища. Обломки снаряжения, оставшегося от прошлых жертв, валяются на полу. Обыскав снаряжение, персонажи найдут три **монеты душ** (см. стр. 225) и **шлем телепатии**.

Развитие событий. Если персонажи спасут Лулу, она признает, что помнит о Кровавой Цитадели не так чётко, как ей казалось. Хорошенько обдумав свои сны, она скажет, что два места на Авернуса важны при поисках Цитадели: то место, где появляются демоны (см. «Плодятся деревья», стр. 96), и то, где их истребляют (см. «Демоножарка», стр. 106). Лулу не знает, какое лучше осмотреть первым, она лишь покажет оба места на карте персонажей и оставит им решение. Тот или иной выбор запустит одну из ветвей расследования, которое в итоге приведёт к Кровавой Цитадели. Подробности о Пути Демонов и Пути Дьяволов смотрите на диаграммах 3.2 (стр. 96) и 3.3 (стр. 106).

Путь Демонов

ПЛОДЯЩИЕСЯ ДЕРЕВЬЯ

Для персонажей 8-го уровня

«Демоны порождают демонов. Куда попадает их мерзость, там они и плодятся».

БАШНЯ УРМА

Для персонажей 8-го уровня

«Башня мечется меж планов, повинувшись капризам безумного мага. Никто не знает, куда она отправится теперь».

ОБЕЛИСК

Для персонажей 8-го уровня

«Незнакомец с неведомыми целями. Помогайте ему на свой страх и риск, ибо он может ввергнуть вас в безумие».

ЗЕРКАЛО МЕФИСТАРА

Для персонажей 8-го уровня

«Свет мой, зеркальце ледяное. Чем за взгляд расплачусь с тобою?»

ЯМА ШУММРАТА

Для персонажей 8-го уровня

«Тут мы видим преотвратнейшую ситуацию. Бедняга Шуммрат уже не тот, что прежде».

ГРОВНИЦА ВСАДНИКОВ ПРЕИСПОДНЕЙ

Для персонажей 9-го уровня

«Нет покоя павшим товарищам Зариэли. Да и кому легко на этих пустошах?»

АРКИ УЛЛОХА

Для персонажей 9-го уровня

«Лишь глупцы ступают во врата Уллоха. Они ведут не туда, куда стоит идти мудрому».

УТРОБА КОЩИЦА

Для персонажей 10-го уровня

«Враг моего врага — мой друг. Вот только знают ли об этом бестии?»

ПЛОДЯЩИЕСЯ ДЕРЕВЬЯ

ДЕМОНЫ ПОРОЖДАЮТ ДЕМОНОВ. КУДА ПОПАДАЕТ их мерзость, там они и плодятся.

Картограф

Когда персонажи придут сюда, зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

Поросль, похожая на деревья, тянется по берегам озера пузырящейся чёрной жижи. Каждое дерево образуется из того же ихора, что в озере, а из его ветвей растут трепещущие перепончатые стручки.

Пятеро бородатых дьяволов сгружают уголь в кучу вокруг ствола одного дерева. Четверо из них жестоко дразнят и травят пятого товарища.

Озёра ихора демонов образуются там, где погибло много демонов. Уродливые деревья вырастают по берегам, а на их ветвях зреют стручки из плоти. Созрев, они падают наземь, раскрываются, и из каждого вылупляется взрослая **курица Бездны** (параметры см. во врезке). Это плотоядные, агрессивные и вкусные падальщики, обитающие в Бездне. Они хлопают кожистыми крыльями, чтобы отпугивать хищников и быстрее бегать, а на вкус они как жирная курятина.

С вашего позволения персонаж, сотворивший заклинание *призыв фамильяра*, может выбрать курицу Бездны вместо ворона.

ДЬЯВОЛЬСКАЯ БРИГАДА

Зариэль отправляет бригады дьяволов-уборщиков искать деревья на берегах озёр и уничтожать их, пока они не стали густыми зарослями. Прибыв на место, персонажи наткнутся на бригаду из пяти **бородатых дьяволов**, сооружающих костёр под деревом, чтобы сжечь его. Четверо дьяволов дразнят пятого по имени Крикендольт. Врак проломил Крикендольту череп в одной из битв Войны Крови, оставив ему жуткие шрамы и травму мозга, от которой его мировоззрение поменялось на хаотичное доброе. Теперь он жалеет кур Бездны. Товарищи Крикендольта узнали о его слабости и заставляют его жестоко убивать кур. Втайне Крикендольт держит у себя в сумке питомца — **курицу Бездны** по кличке Ушная Сера.

Дьяволы наверняка атакуют персонажей, едва завидят, если персонаж не сумеет убедить их пойти на переговоры, успешно пройдя проверку Харизмы (Убеждение) со СЛ 12. Дьяволы не простят своему товарищу его слабость, но персонажи могут убедить их отпустить Крикендольта с ними, если предложат хорошую плату. Крикендольт хорошо знает Авернус и станет полезным спутником и проводником. Персонажи могут излечить Крикендольта от его болезни заклинанием *излечение* или другой подобной магией, что вернёт ему принципиальное злое мировоззрение.

Диаграмма 3.2. Путь Демонов

Дьяволы не знают, где Кровавая Цитадель, но знают, кто может подсказать. За монету души дьяволы подсказут группе искать таинственного чужеземца (см. «Развитие событий» далее). Если персонажам нечем заплатить, им придётся вернуться позже с монетой души и снова найти дьяволов на берегу озера.

СОКРОВИЩА

Дьяволы носят при себе пять монет душ (по одной каждый, см. стр. 225) и три склянки ихора демонов (см. стр. 78).

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Дьяволы расскажут персонажам о могущественном маге, который навещает Авернус с других планов и часто нанимает юголотов для охраны. Если уж кто знает, где найти Кровавую Цитадель, то именно Морденкайнен! Дьяволы отметят местонахождение башни волшебника на карте Авернуса. Последовав по их наводке, группа отправится к Башне Урма.

БАШНЯ УРМА

Башня мечется меж планов, повинаясь капризам безумного мага. Никто не знает, куда она отправится теперь.

Картограф

Башня Урма путешествует по всей мультивселенной. На Авернусе она окажется, только если персонажи прежде поговорят с дьяволами-уборщиками (см. «Плодящиеся деревья» ранее).

Когда персонажи придут туда, где стоит Башня Урма, зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

Железная башня высится на острове посреди озера кипящей крови. Ни одного окна нет в стенах башни, а единственная видимая дверь выходит на высокий балкон. Красные молнии беспрестанно блещут меж двух металлических рогов на крыше башни.

Морденкайнен, хаотичный нейтральный человек-архимаг, часто посещает Авернус, изучая, как Девять Преисподних влияют на разные школы магии. Архимаг Ойта возглавляет группу могучих искателей приключений под названием Круг Восьми, он написал несколько книг о планах бытия и создал много известных заклинаний.

Когда Морденкайнен покидает Авернус, башню он забирает с собой. Её пустое железное основание остаётся на месте, отмечая, где она была, а когда башня вернётся, она вставится в основание с радостным щелчком. Морденкайнен нанимает юголотов, чтобы те исполняли его волю на Авернусе. Платит он так хорошо, что эти бестии вечно толпятся у его башни. В любой момент тут можно встретить девятых меззолотов и трёх никалотов. Эти бестии не ищут неприятностей, а хотят заключить выгодную сделку с магом.



КУРИЦА БЕЗДНЫ

Маленькая бестия (демон), хаотичная злая

Класс брони: т3 (естественная броня).

ПЗ: 10 (3d4 + 3).

Скорость: 30 футов, полёт 30 футов (см. «Плохой летун» ниже).

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	4 (-3)	9 (-1)	5 (-3)

Устойчивость к урону: молния, огонь, холод.

Невосприимчивость к урону: яд.

Невосприимчивость к состоянию: отравление, слепота.

Восприятие: слепозрение 30 футов (слепота вне этого радиуса), пассивное внимание 9.

Язык: понимает демонический, но не говорит.

Опасность: ¼ (50 ПО).

Плохой летун. Если курица Бездны в воздухе в конце хода и ничто, кроме скорости полёта, её в нём не удерживает, она падает.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Курица Бездны совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. Атака оружием в ближнем бою: +4 к броску, зона досягаемости 5 футов, одно существо. **Попадание:** 4 (1d4 + 2) колющего урона.

Когти. Атака оружием в ближнем бою: +4 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 5 (1d6 + 2) режущего урона.

Двое никалотов — Торгразк и Шрааль — служат Зариэли, их послали сюда убить Морденкайнена. Если они подслушают его разговор с персонажами, то решат поменять планы. Обе бестии станут невидимы и проследят за группой, надеясь, что выпадет шанс похитить кого-нибудь из персонажей и доставить Зариэли. В случае успеха Зариэль пригласит всю остальную группу к себе в летучую крепость обсудить условия, на которых она отпустит их товарищей (см. «Летучая крепость Зариэли», стр. 127).

РАЗГОВОР С МОРДЕНКАЙНЕНОМ

Морденкайнен — строгий лысый мужчина с аккуратной козлиной бородкой и пронизательным взглядом. Когда его башня прибудет на Авернус, Морденкайнен выйдет на балкон и обратится к собравшимся внизу бестиям. Между юголотами часто вспыхивают драки — они борются за его внимание.

Тут часто рыщут убийцы, посланные Зариэлью, так что Морденкайнен посылает вместо себя *симулякр*, который превратится в сугроб снега, если его уничтожить. Настоящий архимаг остаётся в глубине башни и в случае опасности быстро перенесёт её на другой план бытия.

Если персонажи явятся к симулякру Морденкайнена, тот потребует ответить, зачем они пришли. Архимаг не знает, где находится Кровавая Цитадель, и не намерен её искать. Но поскольку он считает, что «во вселенной надо сохранять равновесие», он подскажет персонажам, где найти менее великого мага, который тоже изучает магию на Авернусе, — а именно «одного малоизвестного мага», которого можно встретить возле обелиска. Юголоты недавно доложили Морденкайнену об этом незнакомце, и у архимага есть свой мотив: если персонажи в итоге прикончат загадочного мага, у Морденкайнена будет на Авернусе одним соперником меньше.

ОБЕЛИСК

Незнакомец с неизвестными целями. Помогайте ему на свой страх и риск, ибо он может ввергнуть вас в безумие.

Картограф

Когда персонажи прибудут на это место, зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

На вершине холма стоит обелиск тридцати футов высотой, окружённый семью каменными монолитами поменьше. Между монолитов расхаживает высокий мужчина в драной мантии, яростно жестикулируя и выкрикивая ругательства в пустоту.

Исчадие ада Бел заточил **барлгуру** Уббалукса в этом круге монолитов. Чтобы помучить врага, Бел раскрыл ему, что ключ к побегу из этой тюрьмы зашифрован в мистических рунах на монолитах. С тех пор измученный демон без конца пытается разгадать загадку и сбежать. Фигура, мечущаяся среди камней, — это Уббалукс, замаскированный под человека заклинанием *изменение облика*. Магия обелиска не позволяет демону покинуть

круг, а также не даёт магии прорицания влиять на камни или выбирать целью существ внутри круга.

Уббалукс выглядит как высокий человек-волшебник. Демон скопировал этот облик с последнего, кто забредал в круг камней (Уббалукс сожрал беднягу). Если персонажи приблизятся, «волшебник» радостно поприветствует их и с удовольствием расскажет о своих магических опытах, но будет постоянно путаться и уходить от темы разговора. Из разговора с псевдоволшебником можно узнать вот что.

- Волшебник утверждает, что не помнит своего имени и откуда он родом.
- Если спросить его о Кровавой Цитадели, волшебник пообещает направить персонажей к «тому, кто им поможет», если они сперва помогут ему разгадать тайну обелиска.

Уббалукс действительно может помочь персонажам найти путь к Кровавой Цитадели, но сперва демон надеется обманом заставить персонажей выпустить его из тюрьмы.

Если персонажи раскроют его обман, демон во всём признается и взмолится о помощи (см. «Развитие событий» далее).

ТЕОРИЯ ВОЛШЕБНИКА

Волшебник утверждает, что каждый монолит круга связан с одной из восьми школ магии (воплощение, иллюзия, некромантия, очарование, превращение, преграждение, прорицание и эвокация). Согласно его теории, центральный обелиск даёт мистические силы магам по всему космосу, и он просит персонажей помочь зарядить его. На самом деле Уббалукс выдумал эту теорию, чтобы с помощью

ЭФФЕКТЫ МОНОЛИТОВ

Школа	Эффект
Воплощение	В незанятом пространстве в пределах 5 футов от вас появляется монодрон и следует за вами всюду, пока его не уничтожат. Он безразличен ко всем существам, включая вас.
Иллюзия	Иллюзорная стая безвредных летучих мышей или голубей (на выбор мастера) порхает вокруг вашей головы весь следующий час. Заклинание <i>рассеивание магии</i> , сотворённое на стаю, прекращает эффект.
Некромантия	Вы дополнительно получаете от монолита 30 некротического урона.
Очарование	Монолит творит на вас заклинание <i>замешательство</i> (СЛ испытания 15). Оно длится 1 минуту.
Превращение	Ваша кожа становится синей на ближайшие 24 часа. Заклинание <i>снятие проклятия</i> прекращает эффект для вас.
Преграждение	Вы получаете бонус +2 к КБ на следующие 24 часа.
Прорицание	Вы получаете выгоды заклинания <i>истинное видение</i> на 1 час.
Эвокация	Монолит творит заклинание <i>волшебная стрела</i> , нацелив на вас пять стрел.

персонажей проверить новый план побега. Изучив каменные монолиты и успешно пройдя проверку Интеллекта (Магия) со СЛ 15, персонажи выяснят, что мистические руны и правда связаны с восемью школами магии.

Волшебник попросит, чтобы каждый персонаж положил руку на отдельный камень, чтобы «помочь ему направить потоки магии». Когда все положат руки, Уббалукс запоёт. Воздух наполнит запах озона, а по камням пробежат молнии. Каждый персонаж, участвующий в опыте, получит 22 (5d8) урона молнией и дополнительный эффект, зависящий от школы магии, которая связана с тем монолитом, которого он касался (см. таблицу «Эффекты монолитов»). Очередная попытка Уббалукса сбежать кончится провалом.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Сбросив маскировку, демон-барлгура начнёт умолять персонажей найти Мефистофеля и вернуться с ответом на его загадку. Барлгура подскажет им, где найти магическое зеркало (Зеркало Мефистара), через которое можно заглянуть в Канию и связаться с архидьяволом. Уббалукс пообещает, что, если персонажи уговорят Мефистофеля, он отведёт их к тому, кто уж точно знает, где Кровавая Цитадель.

ЗЕРКАЛО МЕФИСТАРА

СВЕТ МОЙ, ЗЕРКАЛЬЦЕ ЛЕДЯНОЕ. ЧЕМ ЗА ВЗГЛЯД
расплачусь с тобою?

Картограф

Когда персонажи придут сюда, зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

В конце этого скалистого ущелья вклинилась огромная ледяная плита. Сквозь её поверхность вы видите образ далёкого ледника, укрытого снегом.

Любой, кто посмотрит в поверхность этого ледяного зеркала высотой 20 футов, увидит своё отражение бездушным, истощённым и заиндевевшим. Этот призрачный образ стоит в холодной пустынной тундре, где вдали виднеется башня из льда. Успешно пройдя проверку Интеллекта (Магия) со СЛ 25, персонажи поймут, что это башня Мефистар, логово архидьявола Мефистофеля.

Любой персонаж, узревший своё отражение в этом зеркале, должен пройти испытание Интеллекта со СЛ 20, при провале он окажется в шоке на 1 минуту. Пока шокированный персонаж глядит в глаза своему отражению, Мефистофель получает доступ ко всем его мыслям, страхам и знаниям и узнаёт про их поиски Меча Заризли для спасения Эльтуреля (см. «Развитие событий» далее).

ПОСЛАННИК

Вскоре после прибытия сюда персонажи увидят в зеркале одного из посланников Мефистофеля: **камбиона** по имени Ригорат. Посланник, видимый только в ледяном мире за зеркалом, прилетает со стороны башни.

Кожа у него мертвенно-синяя, а лицо застыло в крике. В руке Ригорат держит чайник с кипящей водой. Прежде чем заговорить, он выльет кипяток себе на лицо, чтобы растопить его. После каждой реплики лёд начинает снова покрывать его лицо, замораживая его в болезненной гримасе.

Ригорат воспринимает персонажей через зеркало, но не может пройти через его поверхность, как и персонажи не могут пройти сквозь зеркало или нацелить на Ригората заклинания или атаки. Ригорат попытается заключить с персонажами дьявольский контракт от лица своего господина Мефистофеля, суля знания и власть в обмен на их помощь:

- Чтобы выполнить свою часть сделки, персонажи должны перекрыть сток из реки Стикс в разлом, заполненный слизью (см. «Яма Шуммрата», стр. 100).
- Если персонажи выполняют свою часть, Ригорат дарует им редкое знание: разгадку тайны, которую они ищут, и постоянное повышение Интеллекта или Мудрости каждого персонажа на 1.
- Персонажи, пришедшие сюда от Обелиска (см. стр. 98), могут выторговать у Ригората знания, как выпустить Уббалукса из круга камней. В этом случае его условия те же.

Ригорат откажется объяснять, зачем Мефистофелю запряда на реке Стикс. Его господин опасается гнева Заризли и откажется подсказывать путь к Кровавой Цитадели. Если персонажи заключат договор с Мефистофелем, Ригорат вырежет его условия на поверхности зеркала. Слова образуют ледяные наросты со стороны группы, Ригорат велит счистить их, растопить и выпить воду, чтобы заключить сделку.

Чтобы помочь персонажам в их задаче, посланник слепит из снега **беса**, который прыгнет через зеркало к группе. Этот бес невосприимчив к урону холодом и носит перевязь с пятью дрожь-палками (см. врезку «Дрожь-палка»), с помощью которых можно разрушить берег реки. Бес сосредоточен на своём задании, не терпит задержек и плюётся сосульками, когда злится. Бес может отвести персонажей к разлому Ямы Шуммрата.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если Мефистофель узнает о Мече Заризли, он велит невидимому бесу проследить за группой по завершении работ над запрудой и доложить ему, когда те найдут Кровавую Цитадель. После этого Мефистофель пошлёт на Авернус **ледяного дьявола** с приказом убить персонажей и забрать меч. Заполучив меч, Мефистофель планирует использовать его, чтобы повлиять на Заризль в будущих переговорах.

ДРОЖЬ-ПАЛКА

Эта немагическая палка длиной 12 дюймов и весом 4 фунта выкована из синеватого дьявольского железа на Кании, восьмом круге Девяти Преисподних. Если погрузить её в землю или вбить в сплошной камень, палка будет 1 минуту испускать сейсмическую вибрацию в радиусе 20 футов вокруг себя, сотрясая землю в этой области. По окончании эффекта дрожь-палка разломится и станет бесполезной, а все строения в пределах 20 футов от неё получают 35 (10d6) дробящего урона.

ЯМА ШУММРАТА

Тут мы видим ПРЕОТВРАТНЕЙШУЮ СИТУАЦИЮ.

Бедняга Шуммрат уже не тот, что прежде.

Картограф

Когда персонажи придут сюда, зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

Глубокий разлом тянется по поверхности Авернуса, докуда хватает глаз. Этот каньон глубиной больше мили наполнен озером зелёной слизи, которая пульсирует, словно дышит. Неподдалёку сток из реки Стикс льётся водопадом с обрыва в слизь.

С железного подъёмного крана, нависающего над разломом, свисает железная клетка, где сидит безволосый гуманоид с зелёной кожей и кандалами на лодыжках. Клетка опускается на цепи в слизь, погружая в неё существо на минуту, и снова поднимается вверх. Это купание повторяется снова и снова, и пленник, похоже, ничего с этим не может поделать.

Давным-давно Бел заточил своего соперника, исчадие ада по имени Шуммрат, на дне этого глубокого разлома. За долгие годы Шуммрат растворился, став зловонным озером слизи. Древняя способность к регенерации позволяет ему поддерживать некое подобие жизни, благодаря чему посетители могут телепатически общаться с Шуммратом. Однако сток реки Стикс протёк в его каньон и отравил рассудок дьявола. Шуммрату теперь хватает памяти лишь на тридцать секунд, и он без конца передаёт одну и ту же мысль.

Те, кому удастся связаться с Шуммратом, обнаружат, что он повторяет одно и то же послание: он не смог поклониться перед Белом и мечтает о возмездии. Шуммрат может говорить с персонажами телепатически, но его разум заикнулся на мысли о мести.

ПЛЕННЫЙ УЛЬТРОЛОТ

Прибыв сюда, персонажи заметят **ультролота**, запертого в железной клетке и подвешенного над разломом. Железный кран управляется магией, его механизм периодически опускает клетку в слизь и едва не топит пленника каждый раз. Ультролот Баазит скован *пространственными оковами*, не позволяющими ему телепортироваться из клетки.

Баазит телепатически свяжется с персонажами, едва они окажутся в пределах дистанции. Ультролота заточило здесь исчадие ада за кражу *монет душ*. Баазит пообещает показать персонажам, как создавать из слизи магических слуг, если его освободят. Баазит также может направить группу к Кузне Бела (см. «Кузня Бела», стр. 113).

Персонаж может заклинить подъёмный механизм крана ломиком или иным инструментом, помешав ему опускаться и поднимать клетку Баазита. Когда клетка прекратит движение, персонаж может взломать дверцу

инструментами вора, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 20. Заклинание *стук* или иная подобная магия тоже откроют дверцу.

СОЗДАНИЕ ГОМУНКУЛА

Персонажи могут последовать советам Баазита, набрать горсть слизи и потратить час, лепя из неё маленькую фигурку гуманоида. После этого слизь оживёт и станет принципиальным злым **гомункулом** из зелёного желе, верным хозяину. У каждого персонажа может быть только по одному такому слуге одновременно. Если персонаж сделает второго гомункула, первый растает в липкую лужицу неживой слизи.

СОКРОВИЩА

Освободив или убив Баазита, персонажи могут забрать *пространственные оковы*, удерживавшие его.

ПЕРЕКРЫТИЕ СТОКА

Если персонажи путешествуют с ледяным бесом (см. «Зеркало Мефистара», стр. 99), тот приведёт их к самой узкой части стока из реки Стикс и начнёт вбивать пять дрожь-палок в стены скалистого ущелья (см. «Дрожь-палка» на стр. 99). Персонажам бес скажет стоять на страже, пока он работает. Пока бес расставляет дрожь-палки, восемь **игольчатых дьяволов** спускаются с неба и атакуют. Через минуту после активации последней дрожь-палки сочетание сейсмической вибрации всех палок приведёт к огромному обвалу, который перекроет сток и создаст запруду.

Когда вредные воды Стикса отрежут от его разлома, Шуммрат постепенно начнёт восстанавливать разум и тело. Через 48 часов Шуммрат примет форму **исчадия ада** и улетит сражаться со своим давним соперником Белом. Если персонажи позже по ходу приключения посетят Кузню Бела (см. «Кузня Бела», стр. 113), они обнаружат, что её осаждают наспех собранные отряды Шуммрата. Атакующих быстро отбросят, а Шуммрату придётся бежать в дальние уголки Авернуса, спасаясь от гнева Бела.

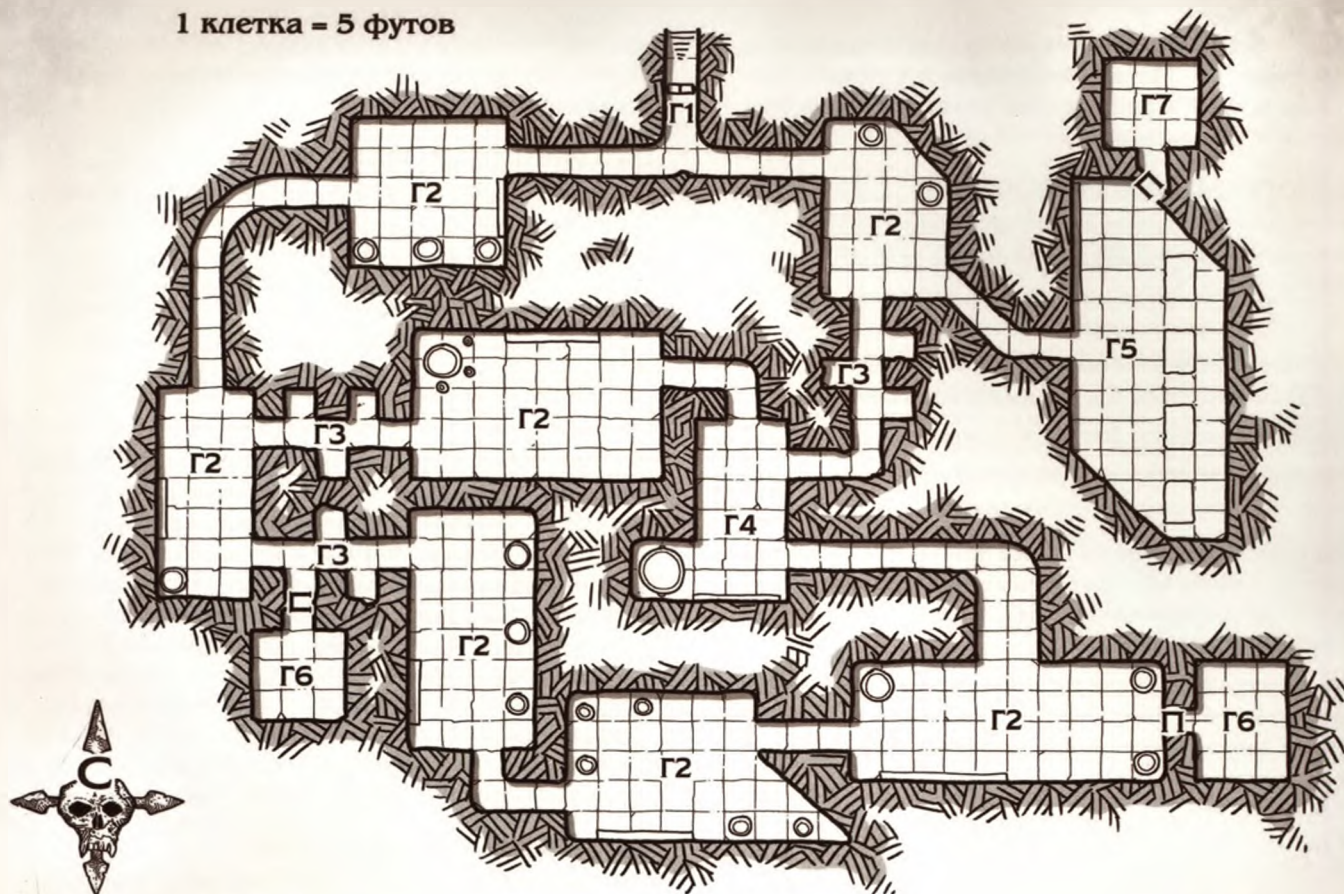
РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажам удастся запрудить реку Стикс, они могут вернуться к Зеркалу Мефистара и потребовать награду. Камбион Ригорат расскажет им, что Уббалукс должен принести присягу Мефистофелю, чтобы выйти из круга камней. Если Уббалукс послушается и присягнёт на верность Мефистофелю, архидьявол позволит барлгуре сбежать.

Если персонажи вернутся к обелиску с такими новостями, Уббалукс с неохотой примет условия и покажет персонажам на карте Авернуса, где находится гробница Всадников Преисподней. Уббалукс скажет, что рыцарь смерти Олантиус, страж гробницы, знает, где находится Кровавая Цитадель. Демон также сообщит, что пароль для входа в катакомбы, где погребены павшие товарищи Зариэли, — «Во имя славы!».

Покидая обелиск, персонажи увидят, как Уббалукс клянётся в верности Мефистофелю, после чего каменные монолиты покрываются чёрным льдом и все разом раскалываются. Уббалукс покидает круг камней, крича на ревущем ветру: «Наконец-то! Я свободен!»

1 клетка = 5 футов



Карта 3.3. Гробница Всадников Преисподней

Гробница Всадников Преисподней

Нет покоя павшим товарищам Зариэли.

Да и кому легко на этих пустошах?

Картограф

Когда персонажи придут сюда, зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

Едкий смог клубится вокруг голого холма, над которым возвышаются гигантские надгробия и пара покосившихся монолитов. Они оба пронзают багровые небеса, достигая пятидесяти с лишним футов над землёй. Десятки рыцарей в броне неподвижно стоят на коленях у каждого монолита. Между монолитами в глубину холма спускается ониксовая лестница.

Ониксовая лестница ведёт в катакомбы, где погребены останки Всадников Преисподней, сражавшихся на стороне Зариэли. Их истерзанные души жаждут покоя, но обречены скитаться по этому месту, пока их снова не призовут к оружию.

Десятки мёртвых рыцарей склонились перед монолитами, сложив головы на эфесы мечей. Броня рыцарей

хранит лишь их кости, однако эти скелеты стоят вертикально, будто в молитве. На броне каждого рыцаря видны выцветшие символы Эльтуреля.

Сцены в гробнице

Описанные далее зоны отмечены на карте 3.3. Во всей гробнице царит мороз и клубится туман по щиколотку. Все помещения и проходы в ней высотой 10 футов и вытесаны в сплошном камне.

Г1. ЗАПЕРТЫЕ ВРАТА

Когда персонажи спустятся в катакомбы, зачитайте:

Пара базальтовых дверей преграждает вам путь. На их поверхностях вырезан барельеф в виде рыцаря, сражающегося с дьяволом. Оба вооружены огненными мечами.

На дверях нет видимых ручек, замков или задвижек. Они магически заперты, укреплены и зачарованы для сопротивления магии. Любое заклинание, сотворённое, чтобы отпереть, повредить или преобразить двери, не срабатывает. Персонажи могут обойти двери с помощью магии вроде заклинания *дверь в пространстве*. Они могут просочиться в щель меж дверей, если им позволяет магия (вроде заклинания *газообразность*). Но проще всего произнести пароль «Во имя славы!», чтобы пройти дальше. Пароль персонажи могут узнать у барлгуры Уббалукса (как описано в разделе «Яма Шуммрата», стр. 100).

Если персонаж произнесёт пароль вслух в пределах 10 футов от дверей, они медленно откроются. Двери закроются сами собой через 1 час, если их чем-нибудь не подпереть или не заклинить.

Г2. ПОГРЕБАЛЬНЫЕ КОМНАТЫ

В катакомбах есть несколько погребальных комнат. Когда персонажи войдут в одну из них, зачитайте следующий текст:

Крупные погребальные урны из железа с почтением расставлены по этому залу. На каждой выгравирован герб благородной семьи из Эльтуреля. Полированные мечи, кавалерийские пики и щиты висят на стенах.

Если персонаж произнесёт слова почтения над урнами или как-то иначе нарушит их покой, из останков восстанут три **привидения** рыцарей Зариэли. Они торжественно поведают следующее:

- Рыцари сражались плечом к плечу с ангелом Зариэлью и пали в бою за Авернус.
- Поход Зариэли провалился. Большинство её генералов, включая её саму, пали на сторону зла и превратились в бестий.
- Один из генералов Зариэли Олантиус покончил с собой, не покорившись тирании. Зариэль вернула его в виде рыцаря смерти, чтобы заставить его служить.
- Души рыцарей обречены оставаться здесь. Они жаждут уйти в загробный мир, но присяга, данная Зариэли, обязывает их служить. Они умоляют персонажей помочь им обрести покой.

Если персонажи пообещают помочь привидениям найти вечный покой, те поведают дополнительные сведения:

- Олантиус презирает Зариэль, но магически подчинён ей. Привидения верят, что в нём ещё сохранилось добро.
- Олантиус обитает здесь же в катакомбах. В его пристанище могли сохраниться следы оставшейся в нём человечности, которые помогут персонажам убедить его.

После того как их пробудили, привидения останутся у своих урн, пока персонажи не покинут катакомбы или не освободят их души. Если персонаж осквернит останки, привидения используют способность Вселение, чтобы изгнать незваных гостей из катакомб.

Г3. ГРОБЫ РЫЦАРЕЙ

Когда персонажи приблизятся к одной из этих зон, зачитайте:

В стенных нишах стоят железные гробы. На крышке каждого лежит по одной увядшей алой розе.

В каждом из этих коридоров по шесть гробов, парами друг над другом.

Погребение на Авернусе отравило души этих рыцарей. В каждом гробу один **дух**, магически удерживаемый внутри розой, лежащей на крышке. Если персонаж уберёт розу с гроба, цветок немедленно иссохнет, а дух

восстанет из гроба и атакует любое живое существо или бестию, которых увидит. Дух не может прикоснуться к розам на других гробах.

Г4. ГРОБНИЦА КОЛДУНОВ

Когда персонажи заглянут в это помещение, зачитайте:

Железная урна, наполненная доверху человеческими костями, стоит в боковом алькове этого зала. На соседней стене вырезан барельеф, изображающий, как колонна конных рыцарей скачет через портал в пылающий мир.

Колдуны Зариэли помогли воздвигнуть гробницу Всадников Преисподней, чтобы обрести дьявольскую власть над смертным миром. После смерти их проклятые тела затянуло на Авернус, чтобы они вечно сторожили гробницу. Теперь в этом помещении таятся восемь **мумий**, охраняя путь к мемориальным стелам. Если нежить услышит героев в катакомбах, она спрячется в большой урне на западе. Когда персонажи войдут, мумии попытаются беззвучно вылезти из засады и застигнуть их врасплох.

Сокровища. У одной из мумий есть *жезл секретов*, а другая носит *ожерелье огненных шаров*. Если персонажи победят нежить, то могут забрать эти предметы себе.

Г5. МЕМОРИАЛЬНЫЕ СТЕЛЫ

Когда персонажи войдут в это помещение, зачитайте:

В этом зале стоят четыре мемориальные стелы, на каждой из которых выгравированы сотни имён. У вершины каждой стелы надпись на всеобщем гласит: «Здесь лежат погибшие. Пусть эхо их душ звенит до конца времён».

Стены напротив стел украшает барельеф с печальным ангелом, чьи глаза завязаны. Ангел сидит верхом на мамонте с пернатыми крыльями. Мамонт встал на дыбы, а ангел поднимает меч над головой. Вокруг них лежат тела убитых рыцарей и дьяволов.

Изучив стелы *обнаружением магии* или иной подобной магией, персонажи заметят сильную ауру некромантии, исходящую от выгравированных имён.

Пока стелы наделены магией, некротическая энергия обрушивается на любого, кто их коснётся. Существо, коснувшееся стелы, должно пройти испытание Ловкости со СЛ 15, при провале оно получит 36 (8d8) некротического урона, при успехе — половину этого урона. Если уничтожить пергаменты душ в обеих ритуальных палатах (зоны Г6), стелы деактивируются. После этого персонажи могут освободить души воинов, сколов их имена с камня. По мере исчезновения имён привидения рыцарей исчезают, облегчённо вздохнув. Если убрать все имена со стелы, каждый персонаж получит эффект заклинания *благословение* на следующие 24 часа.

Г6. РИТУАЛЬНЫЕ ПАЛАТЫ

Две эти палаты скрыты за потайными дверями. Персонажи со значением пассивной Мудрости (Внимание) 15 или выше заметят двери, оказавшись в пределах 5 футов

от них. В остальных случаях персонаж может найти потайную дверь, если осмолит окружающую её стену и успешно пройдёт проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 15.

Эти палаты магически защищены от нежити, так что нежить не может войти в них и даже заметить, что они есть. В каждой ритуальной палате на вид нет ничего, кроме тумана по щиколотку. Однако любой персонаж, который исследует её, потревожит туман и увидит, что под ним:

Едва вы потревожили клубящийся под ногами туман, он расступается, и вы видите ритуальный круг, вычерченный на полу кровью. Внутри него разложены сотни лоскутов пергамента, на каждом аккуратно написано кровью имя.

На пергаментх перечислены все воины, погребённые здесь. Любой персонаж, который видел стелы в зоне Г5, сможет, успешно пройдя проверку Интеллекта (Магия) со СЛ 14, понять назначение пергаментов: они привязывают души воинов к стелам и заставляют их служить Зариэли даже после смерти, исполняя давнюю присягу. Уничтожив пергаменты, персонажи деактивируют мемориальные стелы и могут отпустить души рыцарей со службы (подробности см. в зоне Г5).

Г7. Пристанище Олантиуса

Это помещение скрыто за потайной дверью. Персонажи со значением пассивной Мудрости (Внимание) 15 или выше заметят дверь, оказавшись в пределах 5 футов от неё. В остальных случаях персонаж может найти потайную дверь, если осмолит окружающую её стену и успешно пройдёт проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 15. Если персонажи откроют потайную дверь, зачитайте игрокам следующий текст:

В этой тесной келье на большом письменном столе лежит стопка из восьми дневников в кожаных обложках.

Дневники принадлежат рыцарю смерти Олантиусу и написаны на всеобщем. Проведя короткий отдых за чтением дневников, персонажи узнают следующее:

- Олантиус так и не оправился от капитуляции Зариэли перед Асмодеем и превращения её в дьяволицу. Он винит себя, что заранее не распознал тревожные знаки будущего падения Зариэли — её фанатичное желание истреблять демонов любой ценой.
- Олантиус покончил с собой, чтобы не пасть вместе с ней, но Зариэль превратила его в чудовищную нежить, чтобы он служил ей вовеки.
- Олантиус описывает Харумана, своего прежнего товарища по оружию, как бездушного дьявола, неспособного на жалость и помешанного лишь на том, чтобы карать всех, кто стоит на пути Зариэли.
- Олантиус оплакивает гибель своих воинов и не в силах помочь им.

- Олантиус хорошо отзывается о генерале Яэли, он явно её тайный поклонник и уважает её. В одном дневнике Олантиус намекает, что знает, где та спрятала Меч Зариэли, но не упоминает место.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ОЛАНТИУСА

Если персонажи осквернят хоть одну гробницу или тронут дневники в зоне Г7, **рыцарь смерти** Олантиус вернётся на колеснице, запряжённой двумя быками-горгонами. Олантиус обязан защищать гробницу и явится из любого угла Авернуса исполнить этот долг. Он спустится под землю, чтобы выследить нарушителей и допросить их, а колесницу и горгон оставит снаружи.

Перемещаясь по катакомбам, Олантиус велит всем встреченным привидениям сражаться на его стороне. Все привидения, которых персонажи призвали из урн в погребальных комнатах (зонах Г2), превратятся в **призраков** под началом Олантиуса и помогут в его охоте.

Олантиус — крайне опасный враг для персонажей 9-го уровня. К счастью, герои могут избежать боя с ним, если поймут, что он готов им помочь.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Договорившись с Олантиусом, персонажи могут получить ценного союзника в борьбе с Зариэлью. Чтобы получить шанс переманить рыцаря смерти на свою сторону, персонажам надо прочесть его дневники и узнать о его ненависти к Зариэли. Иначе он попытается уничтожить их за непочтение.

Олантиус готов выдать, где находится Кровавая Цитадель, только если персонажи отвлекут внимание Зариэли. Им надо найти демонического владыку Кощище — он пленён на Авернуса, а его молот отняла Зариэль. Если демонического владыку освободить, он наверняка захочет вернуть своё оружие. Начнётся суматоха, которая и нужна Олантиусу.

Арки Уллоха могут перенести персонажей в Утробу Кощища, где держат в плену демонического владыку, но для этого персонажам надо держать в уме точное место, проходя через врата. Олантиус подскажет персонажам, где находятся Арки Уллоха, и покажет их и Утробу Кощища на карте Авернуса.

Освободив Кощище, персонажи могут доложить об этом Олантиусу в гробнице Всадников Преисподней, после чего тот раскроет им местоположение Кровавой Цитадели.

АРКИ УЛЛОХА

Лишь глупцы ступают во врата Уллоха.

Они ведут не туда, куда стоит идти мудрому.

Картограф

Когда персонажи придут сюда, зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

Две узорчатые чёрные арки высются над обжигающе жаркой равниной. Их видно за многие мили — каждая возвышается на двести футов. На каждом дюйме их кладки вырезаны образы дьяволов, сражающихся с демонами.

В стародавние времена с помощью этих арок архидьяволы телепортировали целые боевые отряды на другие планы бытия. С тех пор магия арок ослабла, но её пока хватает на перенос существ в другие места Девяти Преисподних. Изучив арки заклинанием *обнаружение магии* или иной подобной магией, персонажи заметят мощную ауру магии воплощения вокруг каждой арки.

Когда существо оказывается в пределах 100 футов от любой из арок, эти строения издадут громкий резонирующий гул, который по мере приближения становится громче, а тон его — выше. Когда существо проходит через арку, проход заполняет ревущий занавес пламени, и существо телепортируется в другое место Девяти Преисподних. Любое существо или объект, прошедшие через арку, пока портал открыт, попадут в то же место назначения. Каждая арка достаточно широка, чтобы пропускать дьявольские боевые машины.

Чтобы попасть в конкретное место, существо должно либо побывать там раньше, либо суметь указать это место на карте. Персонажи, указавшие Утробу Кощища на карте, проходя через портал, телепортируются к верхней части тюрьмы-разлома, где держат демонического владыку.

Если же персонажи не смогут указать место назначения, определите его случайно. Пускай игрок бросит d20 на карту-постер Авернуса. Ближайшее к упавшей кости место и станет пунктом назначения. Если кость скатится с карты, пусть мастер выберет место сам.

Портал останется открыт и направлен на определённое место 10 минут, после чего деактивируется, а арка, создавшая его, обвалится и рухнет наземь.

УТРОБА КОЩИЩА

ВРАГ МОЕГО ВРАГА — МОЙ ДРУГ. ВОТ ТОЛЬКО
знают ли об этом бестии?

Картограф

Когда персонажи прибудут сюда, зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

Тёмный разлом зияет между клочущими вулканами, которые плюются лавой и дымом в ненавистные небеса. Воздух дрожит от рёва чудовища в тёмных глубинах разлома.

Демонический владыка **Кощище** (параметры см. во врезке) похож на приземистого холмового великана с короткими толстыми ногами и уродливой головой.

Морозные великаны, предавшие своих богов и обратившиеся к служению демонам, могут призвать Кощище, принося ему кровавые жертвы на алтарях, вытесанных из льда. Если демонический владыка решит ответить на зов великанов, он охотится и сражается в их рядах какое-то время, наделяя морозных великанов диким безумием и жаждой крови. Затем он возвращается в Бездну. Любимое оружие Кощища — *Маталоток*, боевой молот, выкованный богом морозных великанов Тримом (подробнее об этом легендарном магическом предмете см. в приложении В).

В последнем набеге на Девять Преисподних Кощище был побеждён архидьяволицей Зариэлью. Она отняла у него молот и приковала Кощище на дне этого разлома. Зариэль знает, что, если его убить, он просто возродится у себя на ледяном слое Бездны. Без *Маталотка* невосприимчивость Кощища к урону холодом сменяется устойчивостью к урону холодом.

Прикованный вечно натянутыми магическими цепями, не позволяющими ему творить заклинания, Кощище сидит со скованными за спиной руками в озере чёрной смолы глубиной 10 футов и диаметром 80 футов в пещере на дне разлома. Его нечестивые вопли и цветастую ругань слышно на много миль вокруг. Персонажей, которые попытаются общаться с демоническим владыкой, он встретит низким рёвом гнева и отчаяния. В редкие моменты здравомыслия Кощище смотрит на героя и рычит: «ОСВОБОДИ МЕНЯ!» или «ВЕРНИ МНЕ МОЛОТ!» (сперва на великаньем, затем на демоническом). Если Кощище не получит ожидаемого ответа, он свяжется с помощью телепатии с ближайшим персонажем, требуя немедленно его освободить, но ничего не обещая за это.

РАЗЛОМ

Разлом уходит на глубину 500 футов. Хотя уступов для лазания предостаточно, спуск на дно крут и опасен. Персонажи, не умеющие летать, должны пройти проверку Силы (Атлетика) со СЛ 15 при спуске или подъёме без снаряжения верхолаза. Провалив проверку на 5 или менее, персонаж не продвигается в свой ход. Провалив проверку более чем на 5, персонаж упадёт на дно разлома.

ТЮРЕМЩИКИ

Демонического владыку сторожат *цепной дьявол* по имени Мейзер и четыре *адские гончие*. Если нарушителей заметят, гончие выскочат из пещер наверху, а дьявол вылезет из ямы со смолой.

Мейзер поддерживает цепи Кощища всегда натянутыми. В яме со смолой хранятся десятки цепей (каждая длиной 100 футов), которые Мейзер может оживить действием *Оживление цепей*. Мейзер использует эти цепи, чтобы обездвижить врагов или затащить их в яму со смолой, где пересечённая местность.

Если цепной дьявол погибнет, цепи Кощища достаточно ослабнут, чтобы демонический владыка от них освободился. Вырвавшись на свободу, он вновь сможет творить заклинания.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если освободить Кощище, он возопит (на великаньем), что отправляется к Зариэли за своим молотом и кланётся сокрушить её. Затем он творит *путешествие с ветром* и принимает форму облака с потрясающей скоростью полёта 300 футов. В этой форме он спешно понесётся по Авернусу, намереваясь вернуть молот. Персонажей, способных преследовать его с такой скоростью, он приведёт к Зариэли (см. главу 5).

Освободив Кощище, персонажи могут вернуться в гробницу Всадников Преисподней. Олантус сдержит слово и сообщит местоположение Кровавой Цитадели (см. главу 4). Перед уходом персонажей из катакомб он попросит героев, если те встретят Яэль, передать его наилучшие пожелания.



Кошище

Крупная бестия (демон), хаотичная злая

Класс брони: 16 (естественная броня).

ПЗ: 243 (18d10 + 144).

Скорость: 40 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
30 (+10)	12 (+1)	27 (+8)	18 (+4)	22 (+6)	19 (+4)

Испытания: Лвк +9, Вын +16, Мдр +14.

Навыки: Внимание +14, Выживание +14, Запугивание +12.

Устойчивость к урону: молния, огонь.

Невосприимчивость к урону: холод, яд; немагический дробящий, колющий и режущий урон.

Невосприимчивость к состояниям: испуг, обворожение, отравление.

Восприятие: истинное зрение 120 футов, пассивное Внимание 24.

Языки: великаний, демонический, телепатия 120 футов.

Опасность: 25 (75 000 ПО).

Легендарная устойчивость (3 в день). Если Кошище проваливает испытание, он может вместо этого сделать его успешным.

Устойчивость к магии. У Кошища преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

Врождённые заклинания. Заклинательная характеристика Кошища для врождённых заклинаний — Харизма (СЛ испытаний против заклинаний 20). У него есть следующие врождённые заклинания, ему не требуются для них реагенты:

Неограниченно: *приказ, тьма*;

1 в день каждое: *врата, повреждение, путешествие с ветром, рассеивание зла и добра, телекинез, телепортация*.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Кошище совершает две атаки ближнего боя, только одна из которых может быть укусом.

Укус. Атака оружием в ближнем бою: +18 к броску, зона досягаемости 5 футов, одно существо. **Попадание:** 13 (1d6 + 10) колющего урона.

Маталоток (боевой молот). Атака оружием в ближнем бою: +18 к броску, зона досягаемости 10 футов, одна цель. **Попадание:** 19 (2d8 + 10) дробящего урона или 21 (2d10 + 10) дробящего урона, если используется двумя руками. Оружие при этом также испускает взрыв холода, наносящий 10 (3d6) урона холодом каждому существу в пределах 30 футов от себя.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Кошище может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Кошище восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака. Кошище совершает одну атаку оружием в ближнем бою.

Перемещение. Кошище перемещается на расстояние вплоть до значения своей скорости.

Проклятие (стоит 2 действия). Кошище проклинает одно существо, которое видит в пределах 60 футов от себя.

Проклятое существо получает уязвимость ко всему урону, наносимому Кошищем, до конца следующего хода Кошища.

Путь Дьяволов

ДЕМОНОЖАРКА

Для персонажей 8-го уровня

«Чистейшая душа заманивает бестий в ловушку.
Бах! Бах!»

КОСТЯНАЯ ЧАЩОБА

Для персонажей 8-го уровня

«Ваше будущее записано в вашей крови.
Она вскрыет вам вены, чтобы показать историю,
скрытую у вас в сердце».

МОГИЛА УЛЬДРАКА

Для персонажей 8-го уровня

«Павший титан — или слабак с манией величия?
Оставляю решать это вам».

БАШНЯ АРКОНА

Для персонажей 9-го уровня

«Он носит руку зла, но цель ускользает
из его пальцев».

ПАМЯТНИК ТИАМАТ

Для персонажей 9-го уровня

«Драконы дьяволы гнездятся в гигантском
черепе, откуда королева драконов говорит
пятью языками».

КУЗНЯ БЕЛА

Для персонажей 9-го уровня

«Свергнутый эрцгерцог прячется в вулкане,
мечтая вернуть похищенный трон».

СИБРИЭКС

Для персонажей 10-го уровня

«Сибриэкс плодит ужасы и копит секреты.
Говорят, он не младше самой Бездны».

ОБЛОМКИ ЛЕТУЧЕЙ КРЕПОСТИ

Для персонажей 10-го уровня

«Оружие, созданное для архидьяволицы,
разрушено в бою и брошено на разграбление».

ДЕМОНОЖАРКА

Чистейшая душа заманивает бестий в ловушку.

Бах! Бах!

Картограф

Когда персонажи приблизятся к этому месту, зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

Яркий свет исходит от ржавого металлического памятника
в форме поднятых жвал гигантского жука.

Свет испускает **единорог** по кличке Цвет Луны, запертый в сфере магической силы диаметром 10 футов, которая не пропускает никакую материю и заклинания ни внутрь, ни наружу. Сфера подвешена между двумя шпильями в 50 футах над землёй. Её свет приманивает демонов, как мотыльков пламя, а едва они приблизятся, их аннигилируют. Пока единорог заперт в сфере, он не может пользоваться своими магическими способностями.

Сфера выбирает целью ближайшую бестию в пределах 100 футов от себя и испускает в её сторону сияющий луч, образующий линию до цели шириной 5 футов и длиной до 100 футов. Любое существо на линии, у которого 100 ПЗ или менее, дезинтегрировано и становится горстью пепла. Существа на линии с более чем 100 ПЗ должны пройти испытание Ловкости со СЛ 18, при провале они получают 260 (40d12) лучистого урона, при успехе — половину этого урона. После выстрела демоножарка должна перезарядиться 1 минуту, прежде чем снова сможет выстрелить.

Чтобы освободить единорога, персонажам надо уничтожить ржавое металлическое строение вокруг него. У строения КБ 14, 250 ПЗ, невосприимчивость к урону ядом и психическому урону. Если снизить его ПЗ до 0, оно рухнет, а силовая сфера медленно опустится наземь и растает. Если персонажи выпустят единорога и если они в основном доброго мировоззрения, тот будет сопровождать их.

ДАО РАЛЬЗАЛА

Демоножарку охраняет **дао** по имени Ральзала. Она присягнула Зариэли, чтобы отомстить сопернику-дао, пытавшемуся её погубить. С тех пор она пожалела о сделке и хочет разорвать контракт с архидьяволицей.

Ральзала прячется под землёй у подножия демоножарки. Если персонажи повредят демоножарку, Ральзала выйдет из-под земли, сотворит врождённое заклинание **полиглот** и предложит им сделку. Она подскажет, что опальный архидьявол Бел с радостью поможет персонажам свергнуть Зариэль. Если персонажи помогут Ральзале разорвать контракт с Зариэлью, та пообещает указать им, где Кузня Бела, и написать рекомендательное письмо.

Ральзала знает оракула по имени Красная Рут, которая может найти решение её проблемы. Сама Ральзала не может покинуть демоножарку и поговорить с оракулом, но персонажи могут ей помочь. Она скажет им найти Красную Рут в осквернённом лесу неподалёку и следовать её инструкциям, чтобы разорвать контракт. Героям предстоит отправиться в Костяную Чашщобу.

Диаграмма 3.3. Путь Дьяволов



КОСТЯНАЯ ЧАЩОБА

ВАШЕ БУДУЩЕЕ ЗАПИСАНО В ВАШЕЙ КРОВИ.

Она вскроет вам вены, чтобы показать историю, скрытую у вас в сердце.

Картограф

Когда персонажи придут сюда, зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

Перед вами раскинулся лабиринт из кривых деревьев и похожих на кости лиан. С деревьями сливаются окаменелые трупы, поросшие грибами, которые питаются кровью, сочащейся в подлеске. Тут и там вьются узкие тропинки, ведущие глубже в чащу.

В стародавние времена ночная карга Красная Рут осквернила поселение дриад, отравив корни их деревьев ядом, искажающим разум. Когда дриады обратились ко злу, их лес перенёсся из Страны Фей на Авернус. Те дриады, что не поддались яду, погибли, пытаясь снова слиться с деревьями. Остальные рассыпались в пепел и стали страдающими неупокоенными духами, подобными баньши. Довольная собой, Красная Рут поселилась в чаще искажённого леса.

Персонажи могут углубиться в лес из любопытства или в поисках оракула, который мог бы разорвать контракт Ральзалы с Зариэлью.



СЦЕНЫ В ЧАЩОБЕ

Описанные далее зоны отмечены на карте 3.4 (стр. 108).

Ч1. Входы

Покружив вдоль зарослей на опушке, персонажи обнаружат пять отдельных тропинок, ведущих вглубь. Вне этих троп лес представляет собой непроходимую чащу, ветви даже сплетаются над головой, скрывая небо.

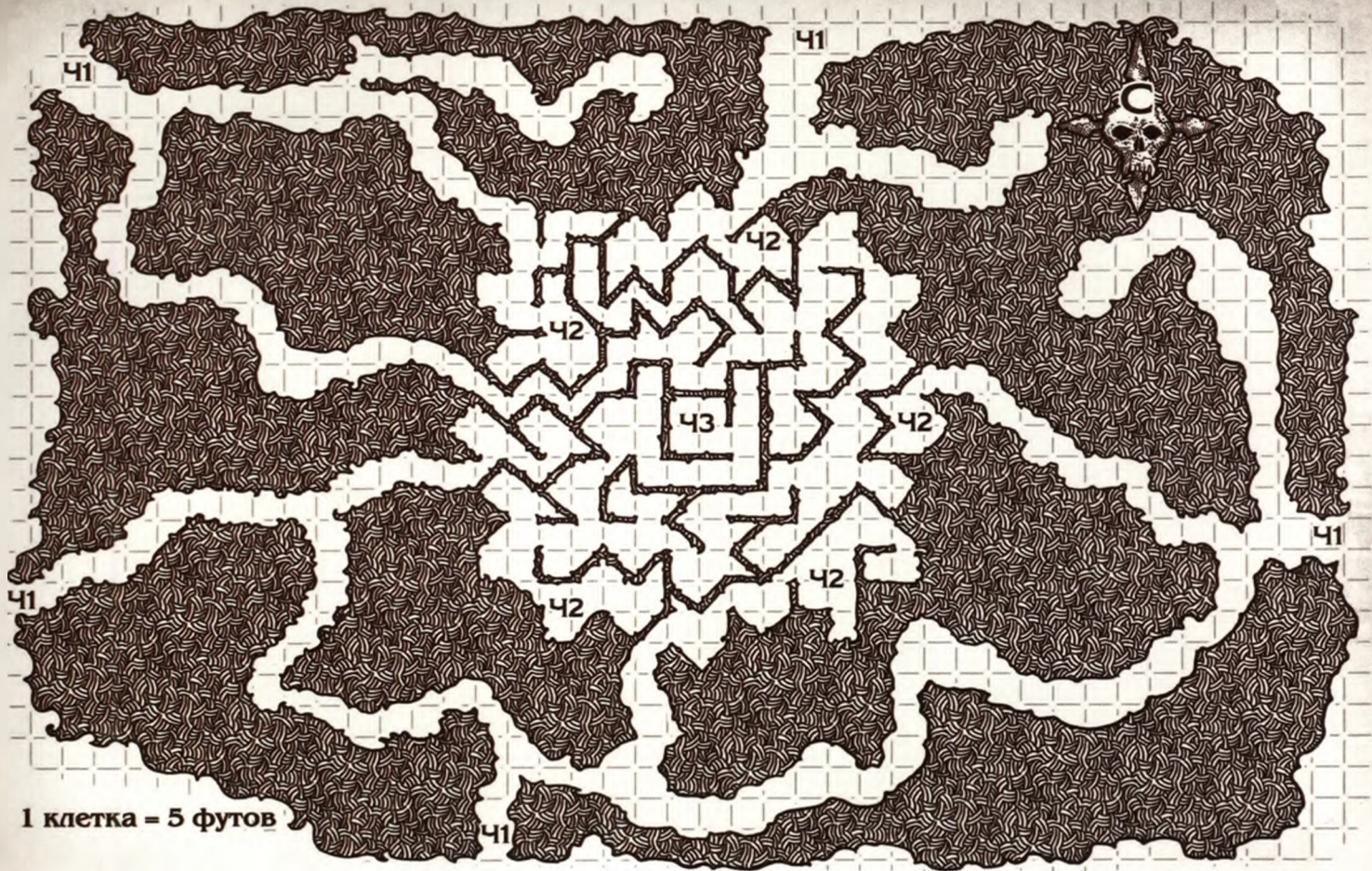
Чтобы не заблудиться в лесу, персонажам надо пройти групповую проверку Мудрости (Выживание) со СЛ 15. При успехе персонажи найдут логово Красной Рут в чаще леса (зона Ч3). При провале они окажутся в одном из тупиков, перечисленных далее (зона Ч2), и должны снова пройти проверку, чтобы продолжить движение. Побывав во всех четырёх тупиках, группа автоматически найдёт логово Красной Рут.

Ч2. Тупики

Если персонажи заблудились в чаще, сделайте бросок по таблице «Тупики», определяя, куда они попали, или выберите такой результат, с каким они ещё не сталкивались.

Тупики

d4	Тупик
1	Духи дриад
2	Мёртвая путница
3	Терновая ловушка
4	Ходячие кучи



Карта 3.4. Костяная Чашаба

Духи дриад. Три духа проклятых дриад (используйте для них параметры **баньши**) приближаются к персонажам и требуют напомнить им «чудеса жизни». На ваше усмотрение персонаж может успокоить духов сентиментальным рассказом, поцелуем, песней или чем-то ещё, что напомнит дриадам о доме. Если персонажи не смогут их успокоить, духи атакуют.

Мёртвая путница. В конце тропы лежит труп эльфийки-дроу, пронзённой голодными лианами, на её лице застыло выражение ужаса. На плече путницы висит прожорливая сумка.

Терновая ловушка. В конце тропы в ветвях персонажи замечают посох из боярышника, окружённый терновыми зарослями глубиной 15 футов. Каждый 5-футовый участок зарослей считается пересечённой местностью, у него КБ 11, 15 ПЗ, невосприимчивость к психическому урону и уязвимость к урону огнём. Если терновник повредить, но не уничтожить, он магически снова вырастет, восстановив все ПЗ, через 24 часа. Терновник обездвиживает любое существо, которое закончит свой ход в пределах 5 футов от него. Каждое существо, начавшее свой ход обездвиженным из-за терновника, получает 22 (4d10) режущего урона от него. Обездвиженное существо может освободиться, только если все терновые заросли в пределах 5 футов от него уничтожены.

Посох среди терновника — лишь приманка, он рассыпется в прах, если кто-то возьмёт его.

Ходячие кучи. Три **ходячие кучи** вылезают из чащи и атакуют персонажей.

ЧЗ. ЛОГОВО КРАСНОЙ РУТ

Когда персонажи придут сюда, зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

В центре лабиринта обнаружилось жилище, похожее на пещеру. У входа на верёвочках висят сотни костей и частей тел, а потолок унизан гирляндами из кровавых кишок. В воздухе гудят мухи.

Ночная карга Красная Рут устроила себе тут кровавое логово. Она носит платье, сшитое из костей, и ожерелье из детских черепов на шее. При разговоре ожерелье без конца напевает колыбельные на разных языках.

Злые гости прибывают на Авернус со всех концов мультивселенной, чтобы услышать прорицания Красной Рут и отведать её мистических зелий. Если персонажи расскажут Красной Рут о проклятии дао, она предложит им сделку за помощь (см. «Оборона логова» далее).

Красная Рут с удовольствием продаст свои зелья, сваренные из крови, за **монеты душ** (см. стр. 225), цены указаны в таблице «Товары Красной Рут». У каждого выпиваемого зелья есть неприятный, но безвредный побочный эффект: кишечные газы, волдыри, облысение или любая другая гадость, какую вы придумаете. Её предсказания дают эффект заклинания **божественное откровение** с той разницей, что Красная Рут находит ответы, не обращаясь к божествам.

ТОВАРЫ КРАСНОЙ РУТ

Товар	Цена
Зелье, обычное или необычное	1 монета души
Зелье, редкое	2 монеты души
Заклинание божественное откровение	3 монеты души

ОБОРОНА ЛОГОВА

Красная Рут ответит, что знает, как освободить дао Ральзалу от контракта, но в обмен персонажи должны оказать ей услугу. Карга скажет, что давненько не парилась в баньке — кажется, в прошлый раз она мылась пару столетий назад. Персонажи должны организовать и оплатить ей сеанс ухода в «Адском вознесении» на Бродячем Базаре (стр. 123). Прежде чем персонажи примут решение, она поставит ещё одно условие: присмотреть за её рощей, пока её нет. Если персонажи атакуют Красную Рут или начнут угрожать ей на переговорах, она просто перенесётся на Эфирный план и не вернётся, пока они не уйдут.

Ночная карга может определить местонахождение Бродячего Базара, пролив немного своей крови на землю и изучив образовавшийся узор. После этого Красная Рут может указать место на карте персонажей (оно может быть любым на ваш выбор). Когда персонажи придут на место, они найдут там Бродячий Базар, как карга и предсказывала. Хотя Красная Рут и знает, что владелец «Адского вознесения» — ракшаса, она не скажет об этом персонажам, рассчитывая, что те сами догадаются.

Вернувшись с Бродячего Базара с подтверждением, что Красной Рут назначен сеанс, персонажи должны будут присмотреть за её рощей несколько часов, пока карга парится в баньке. Всё это время духи проклятых дриад будут бунтовать, пытаясь уничтожить логово Красной Рут в наказание за её преступления. Их силы состоят из двух духов дриад (используйте для них параметры **баньши**) и ходячего дерева-нежити (используйте параметры **древня**, но это дерево — нежить, у него устойчивость к некротическому урону).

Если персонажи победят нежить, по возвращении Красная Рут сдержит слово. Если нет, дерево-нежить обрушит вход в жилище Красной Рут. Ночная карга будет недовольна и использует Выход в Эфир, чтобы пройти через завалы в свою пещеру, где и скроется, даже не попрощавшись.

СОКРОВИЩА

У духов дриад нет сокровищ, но в дупле дерева-нежити застрял гномий скелет. Скелет одет в шляпу ведьмы (это шляпа маскировки) и сжимает +1 жезл боевого мага.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Выполняя свою часть сделки, Красная Рут сообщит, что Ральзале надо испить крови титана, чтобы освободиться от контракта с Зариэлью. Ночная карга скажет, что в этом может помочь Ульдрак, но предупредит, что «он уже не тот, что прежде». Если персонажи покажут карту, она отметит, где его найти. Так группа отправится к могиле Ульдрака.

МОГИЛА УЛЬДРАКА

ПАВШИЙ ТИТАН — ИЛИ СЛАБАК С МАНИЕЙ ВЕЛИЧИЯ?
Оставляю решать это вам.

Картограф

Когда персонажи придут сюда, зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

Разбитый шлем и меч титана лежат, наполовину погребённые пеплом Авернуса. Сферический камень в эфесе меча всё ещё мерцает алым сиянием.

Эмпиреец Ульдрак спустился в Девять Преисподних, чтобы убить Тиамат и завоевать славу своему богу Сурту, но драконья королева легко его победила. Эмпиреец не погиб, но Тиамат прокляла его за дерзость, превратив в **игольчатого дьявола**. Жалкое создание теперь прячется в шлеме, который прежде носило. Тысячелетиями Ульдрак обитал тут, бесплодно мечтая вернуться к истинной форме.

ОБЩЕНИЕ С УЛЬДРАКОМ

Ульдрак — раздражительное существо, которое едва помнит своё прошлое. Давным-давно он узнал, как снять с себя проклятие, но это спасение было столь недостижимо, что он смирился с поражением. Теперь его больше интересует выживание, чем бегство из Девяти Преисподних.

То, что Ульдрак был эмпирейцем, ещё заметно в его голосе. Он понимает все языки и в разговоре порой сбивается на великаний. Тысячелетия одиночества повредили его рассудок, и он часто спорит сам с собой, даже при посторонних.

Ульдрак поведаёт свою печальную историю любому, кто спросит его, куда делся эмпиреец. Персонажи, пришедшие за кровью Ульдрака (см. «Костяная Чаша» ранее), могут, узнав, что Ульдрак теперь дьявол, пройти проверку Интеллекта (Магия) со СЛ 12. При успехе они догадаются, что кровь надо извлечь из него в форме титана, иначе проклятие не снять. К счастью, Ульдрак придумал план (см. «Развитие событий»).

Сокровища. Сфера в навершии меча Ульдрака — это **Глаз дракона**. Этот предмет необходим для плана Ульдрака по освобождению от проклятия.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Чтобы вернуть истинную форму, Ульдраку нужно пролить хоть каплю крови Тиамат на землю Авернуса. Сражаться с Тиамат в его нынешнем виде — самоубийство, но Ульдрак узнал, что драконорожденный Аркон Жестокий носит кровь Тиамат в реликварии на шее. Ульдрак расскажет, что «самоцвет», мерцающий в эфесе древнего меча, — это **Глаз дракона**, магический предмет, наверняка интересный Аркону. Он предложит персонажам обменять его у Аркона на реликварий и вернуться сюда. Если персонажи согласятся, Ульдрак подскажет им, где башня Аркона.

БАШНЯ АРКОНА

ОН НОСИТ РУКУ ЗЛА, НО ЦЕЛЬ УСКОЛЬЗАЕТ
из его пальцев.

Картограф

Когда персонажи придут сюда, зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

На горизонте высится тёмная башня, её чёрная вершина устремлена ввысь на сотни футов, а бастионы украшены обугленными черепами на железных шипах. Вершина башни разветвляется на пять узких шпилей, пронзающих небеса, словно когтистые пальцы. Вокруг шпиля кружит огромный белый дракон, потемневший от пепла и сажи.

Приблизившись к башне, вы замечаете фигуры стражников на бастионах — это нежить на разных стадиях разложения.

Аркон Жестокий захватил эту башню, сделав своей базой. При помощи поклоняющегося Тиамат жреца смерти, тортла по имени Крулл, драконорожденный воин ищет, как подчинить своей воле артефакт, зовущийся *Дланью Векны*, чтобы с помощью его тайн освободить драконью королеву Тиамат из Девяти Преисподних. Аркон отправился к памятнику неподалёку, чтобы связаться с богиней, и оставил здесь Крулла.

Обсидиановые камни для башни Аркона драконы вырвали из пламенных вулканов Авернуса. Пятьдесят скелетов и тридцать зомби стоят, готовясь оборонять башню, которую также охраняет **взрослый белый**

Крулл

Средний гуманоид (тортл), принципиальный злой

Класс брони: 17 (естественная броня).

ПЗ: 117 (18d8 + 36).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	12 (+1)

Испытания: Мдр +8. Хар +4.

Навыки: Выживание +8, Магия +4, Медицина +8, Природа +4.

Восприятие: пассивное Вниманье 15.

Языки: акван, всеобщий, драконий.

Опасность: 6 (2 300 ПО).

Задержка дыхания. Крулл может задерживать дыхание до 1 часа.

Неизбежное разрушение. Некротический урон, наносимый заклинаниями Крулла, игнорирует устойчивость к некротическому урону.

Заклинания. Крулл — заклинатель 14-го уровня, его заклинательная характеристика — Мудрость (СЛ испытаний против заклинаний 16, +8 к броску атаки заклинанием). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

Фокусы (неограниченно): ледяное прикосновение, починка, священное пламя, сопротивляемость, спасение умирающего, тавматургия;

1-й круг (4 ячейки): исцеление ран, ложная жизнь, луч болезни, нанесение ран, обнаружение зла и добра;

2-й круг (3 ячейки): ослабляющий луч, паралич гуманоида, посмертный покой, призрачное оружие, слепота/глухота;

3-й круг (3 ячейки): касание вампира, магический круг, оживление мертвецов, призрачные стражи, разговор с мёртвым;

4-й круг (3 ячейки): защита от смерти, изгнание, поиск существа, прорицание, увядание;

5-й круг (2 ячейки): барьер для жизни, болезнь, высшее восстановление, смертельное облако;

6-й круг (1 ячейка): истинное видение, создание нежити;

7-й круг (1 ячейка): божественное слово, регенерация.

ДЕЙСТВИЯ

Когти. Атака оружием в ближнем бою: +8 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1d4 + 5) колющего урона.

+1 двуручный молот. Атака оружием в ближнем бою: +9 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 13 (2d6 + 6) дробящего урона плюс 9 (2d8) некротического урона.

Защитный панцирь. Крулл прячется в свой панцирь. Пока он не вылезет в качестве бонусного действия, у него бонус +4 к КБ и преимущество к испытаниям Силы и Выносливости. Пока Крулл в панцире, он считается распластанным, его скорость равна 0 и не может быть увеличена, у него помеха к испытаниям Ловкости, он не может совершать ответные действия, а единственное доступное ему действие — вылезти из панциря.

дракон Обатала. Заметив нарушителей, дракон взрвёт, предупреждая **Крулла** (параметры см. во врезке), и тот выйдет из башни встретить гостей. На панцире Крулла вырезаны драконьими рунами молитвы Тиамат. Его сопровождают четыре **упыря**-помощника. Упыри грызут кости и плотоядно косятся на персонажей, пока Крулл ведёт переговоры. Ни при каких обстоятельствах Крулл не пустит незваных гостей в девятиэтажную башню (ведь они могут помешать его опытам), а особенно в палаты Аркона.

Крулл готов отвести персонажей к Аркону, если у тех есть с собой что-нибудь ценное, например **Глаз дракона** из могилы Ульдрака или единорог, спасённый из демоножарки (стр. 106). Иначе торти велит персонажам проваливать, пока живы.

Помимо нежити, башню защищают ещё четыре дракона поменьше, живущих в ней: **молодой чёрный дракон** Сларкас, **молодой синий дракон** Висталансер, **молодой зелёный дракон** Вермилиус и **змеёныш красного дракона** по кличке Вспыш. Драконы атакуют персонажей, если те ворвутся в башню, и будут сражаться за неё насмерть.

Сокровища. Крулл использует +1 двуручный молот, а в перевязи носит пять зелий исцеления и две монеты душ (см. стр. 225). В башне полно лабораторий, моргов и гнёзд драконов, где на ваше усмотрение могут найтись другие сокровища, защищённые магическими оберегами.



РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи убедят Крулла отвести их к Аркону, торти приведёт их в безопасности к Памятнику Тиамат (стр. 112). Как вариант, персонажи могут остаться у башни Аркона и подождать возвращения драконо-рожденного. Аркон будет действовать так же, как у памятника, только не сможет призвать химеру Асоджано.

Аркон Жестокий

Средний гуманоид (драконорожденный), принципиальный злой

Класс брони: 23 (обсидианово-кремневые драконьи латы, щит).

ПЗ: 221 (26d8 + 104).

Скорость: 40 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	10 (+0)	18 (+4)

Испытания: Мдр +5, Хар +9.

Навыки: Атлетика +10, Запугивание +9, Обман +9.

Устойчивость к урону: огонь, яд; дробящий, колющий и режущий урон немагического оружия.

Невосприимчивость к состояниям: испуг.

Восприятие: ночное зрение 60 футов (может видеть невидимых существ на том же расстоянии), пассивное Вниманье 10.

Языки: всеобщий, драконий.

Опасность: 16 (15 000 ПО).

Особое снаряжение. Аркон использует **Храмоед** (см. стр. 226)

и носит **обсидианово-кремневые драконьи латы** (см. стр. 226).

Броня даёт Аркону преимущество к проверкам характеристик и испытаниям при попытках избежать захвата или освободиться от него.

Аура ненависти. Пока Аркон не выведен из строя, он и все бестии и нежить в пределах 30 футов от него наносят дополнительно 4 урона при каждом попадании атакой оружием в ближнем бою (уже учтено в атаках Аркона). Этот дополнительный урон того же типа, что и тип урона этого оружия.

Длань Векны. У длани 8 зарядов, ежедневно на рассвете она восстанавливает 1d4 + 4 потраченных заряда. Аркон может сотворить следующие заклинания из длани, потратив указанное число зарядов (СЛ испытаний 18): **замедление** (2 заряда), **перст смерти** (5 зарядов), **сон** (1 заряд) и **телепортация** (3 заряда).

Врождённые заклинания. Заклинательная характеристика Аркона — Харизма (СЛ испытаний против заклинаний 17). У него есть следующие врождённые заклинания, ему не требуются для них реагенты:

3 в день каждое: **возрождение**, **клеящая кара** (как заклинание 4-го круга), **оживление мертвецов**;
1 в день каждое: **возвращение к жизни**, **гейс**.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Аркон совершает три атаки оружием.

Храмоед (боевой топор). Атака оружием в ближнем бою:

+13 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 16 (1d8 + 12) режущего урона или 17 (1d10 + 12) режущего урона, если используется двумя руками, плюс 9 (2d8) урона холодом. Если цель — существо, а у Аркона выпало 20 при броске атаки, существо получает дополнительно 9 (2d8) некротического урона, а Аркон восстанавливает столько ПЗ, сколько некротического урона нанёс.

Пилум. Атака оружием, в ближнем бою или дистанционная:

+10 к броску, зона досягаемости 5 футов или дистанция 30/120 футов, одна цель. **Попадание:** 8 (1d6 + 5) колющего урона плюс 4 колющего урона и 9 (2d8) урона холодом, если используется для совершения атаки ближнего боя.

ПАМЯТНИК ТИАМАТ

Драконьи дьяволы гнездятся в гигантском черепе, откуда королева драконов говорит пятью языками.

Картограф

Когда персонажи придут сюда, зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

К склону горы прислонён колоссальный череп дракона, окружённый костями размером с дом. Из пасти черепа клубится едкий дым. Среди костей разбит военный шатёр, а рядом с ним стоит двухколёсная боевая машина.

Вокруг шатра собралась дюжина галдящих гуманоидов, похожих на ящериц. У них блестящие мечи, белая чешуя и белые кожистые крылья.

Тоннель позади черепа ведёт в логово Тиамат. Внутри черепа гнездятся дьяволы-абишаи. Считается, что они выполняют волю Тиамат — а может, сторожат её тюрьму по приказу Асмодея.

Из глубин своего логова Тиамат слышит молитвы и клятвы верных слуг, взывающих к ней из пасти колоссального драконьего черепа. Если драконья королева снисходит до ответа, из тьмы раздаются пять её шипящих голосов, резонирующих в черепе. Они отдают приказы, заканчивая предложения друг за другом.

Было бы безумием штурмовать это место, не имея целой

армии. В сернистых пещерах за черепом гнездятся абишаи всех цветов, и десятки белых абишаев (параметры см. на стр. 230) готовы выйти и отразить любой штурм или вторжение.

Дьявольская боевая машина, стоящая у шатра, — это «Дьяволокат» (см. стр. 218) минотавра Торогара Стального Кулака, телохранителя Аркона Жестокого.



ТОРОГАР СТАЛЬНОЙ КУЛАК

Крупный монстр, принципиальный злой

Класс брони: 17 (естественная броня).

ПЗ: 168 (16д10 + 80).

Скорость: 40 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
25 (+7)	17 (+3)	20 (+5)	8 (–1)	9 (–1)	16 (+3)

Испытания: Сил +11, Вын +9.

Навыки: Атлетика +11, Выживание +3, Запугивание +7, Обман +7.

Восприятие: ночное зрение 60 футов, пассивное Вниманье 9.

Языки: всеобщий, демонический.

Опасность: 11 (7 200 ПО).

Особое снаряжение. Торогар носит рукавицы пламенной ярости (см. стр. 226) и пояс силы огненного великана. Без пояса его Сила равна 21. У него также есть монета души (см. стр. 225).

Запоминание пути. Торогар может с лёгкостью вспомнить любой пройденный путь.

Кровавый натиск. Сразу после использования действия Рывок Торогар может совершить одну атаку ближнего боя рогами.

Ярость (перезарядка после короткого или долгого отдыха).

В качестве бонусного действия Торогар может впасть в ярость на 1 минуту. Ярость прекращается досрочно, если Торогар теряет сознание или если его ход кончается, а он не атаковал враждебное существо и не получал урона со своего прошлого хода. Во время ярости Торогар получает следующую пользу:

- У него преимущество к проверкам и испытаниям Силы.
- Он наносит дополнительно 3 урона, попав по цели атакой оружием в ближнем бою.
- У него устойчивость к дробящему, колющему и режущему урону.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Торогар совершает три атаки: две скимитами и одну рогами.

Скимитар. Атака оружием в ближнем бою: +11 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 14 (2д6 + 7) режущего урона или 17 (2д6 + 10) режущего урона в ярости плюс 3 (1д6) урона огнём от рукавиц пламенной ярости.

Рог. Атака оружием в ближнем бою: +11 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 16 (2д8 + 7) колющего урона или 19 (2д8 + 10) колющего урона в ярости.

Аркон Жестокий

Драконорожденный **Аркон Жестокий** (параметры см. на стр. 111) у себя в шатре со спутниками: **мантикорой** Чанго и свирепым телохранителем, минотавром **Торогаром Стальным Кулаком** (параметры см. во врезке). Аркон посетил памятник, чтобы связаться с королевой драконов и доложить о ходе борьбы за подчинение своей воле **Длани Векны**, которой он овладел в походе в мир Эксандрии.

Если персонажи приблизятся к лагерю Аркона, двенадцать **белых абишаев** (параметры см. на стр. 230) бросятся из лагеря перехватить их. Если персонажей сопровождает тортл Крулл (см. «Башня Аркона», стр. 110) или у них есть то, что Аркон сочтёт ценным, их пустят в лагерь.

Аркон считает, что с помощью **Длани Векны** найдёт способ освободить Тиамат из заточения в Девяти Преисподних — конечно, если длань его самого прежде не прикончит. Длань медленно отравляет плоть Аркона, и его тело начало разлагаться с одной стороны. Чтобы побороть это разложение, Аркону приходится с помощью **Длани Векны** высасывать жизнь из существ с добрым мировоззрением. Если персонажи попробуют заключить сделку с Арконом и получить пузырёк крови Тиамат или помощь в связи с самой королевой драконов, Аркон потребует в обмен принести в жертву доброе существо. Лулу — идеальный кандидат, как и единорог Цвет Луны (см. «Демоножарка», стр. 106). Но принести Аркону такую жертву — злое деяние.

В бою Аркон использует заклинание *клеймящая кара*, чтобы наделять атаки своего оружия лучистой мощью Тиамат. Если бой обернётся не в его пользу, он использует способность **Длани Векны** к телепортации, чтобы вернуться к себе в башню, прихватив как можно больше союзников. Если кто-то из его товарищей падёт в бою, Аркон использует *возрождение* и *возвращение к жизни*, чтобы воскресить их как можно скорее.

Если Аркон поймёт, что противник слишком силен, он прикажет абишам атаковать. Аркон также может использовать бонусное действие и вызвать **химеру** Асоджано, живущую в глубине колоссального драконьего черепа. Это злое чудовище служит Тиамат и считает Аркона другом и союзником.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Скорее всего, персонажи пришли сюда выторговать у Аркона пузырёк крови Тиамат, который он хранит. Получив реликварий, они могут вернуться к Ульдраку и с помощью крови Тиамат снять с него проклятие. Ульдрак радостно выльет шипучее содержимое пузырька наземь себе под ноги. Через мгновение он сбросит дьявольскую шкуру и снова примет истинную форму — принципиального злого **эмпирейца**. Весело хохоча, Ульдрак выдернет из земли меч и с удовольствием сцедит персонажам целый галлон своей крови, чтобы те сняли проклятие с Ральзала. Покончив с этим, он сотворит заклинание *планарный переход* и вернётся в царство своего бога Сурта.

Вернувшись к демоножарке, персонажи обнаружат, что Ральзала тоже держит слово. Испив крови эмпирейца, она освободится от контракта, затем напишет рекомендательное письмо Белу на базальтовой табличке и укажет персонажам путь к его вулканическому логову. Приключения продолжатся в Кузне Бела.

Кузня Бела

СВЕРГНУТЫЙ ЭРЦГЕРЦОГ ПРЯЧЕТСЯ В ВУЛКАНЕ, мечтая вернуть похищенный трон.

Картограф

Когда персонажи придут сюда, зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

На горизонте высится исполинский вулкан, исторгающий из жерла облака пламени и пепла. Воздух дрожит от его гневного рокота. На скалистых склонах вулкана вытесана огромная многоступенчатая крепость.

В этой железной крепости обитает Бел, один из величайших стратегов Девяти Преисподних. С этих бастioned заместитель Зариэли и бывший владыка Авернуса надзирает за кузнями, где создают оружие и броню для Войны Крови.

Крепость Бела охраняет армия дьяволов, а тёмная магия предупреждает его о незваных гостях внутри. Посторонних, которые подойдут слишком близко, атакует штурмовая команда из двух **рогатых дьяволов** и десяти **бородатых дьяволов**. Если нарушители выживут и останутся поблизости, на них обрушится целая армия дьяволов.

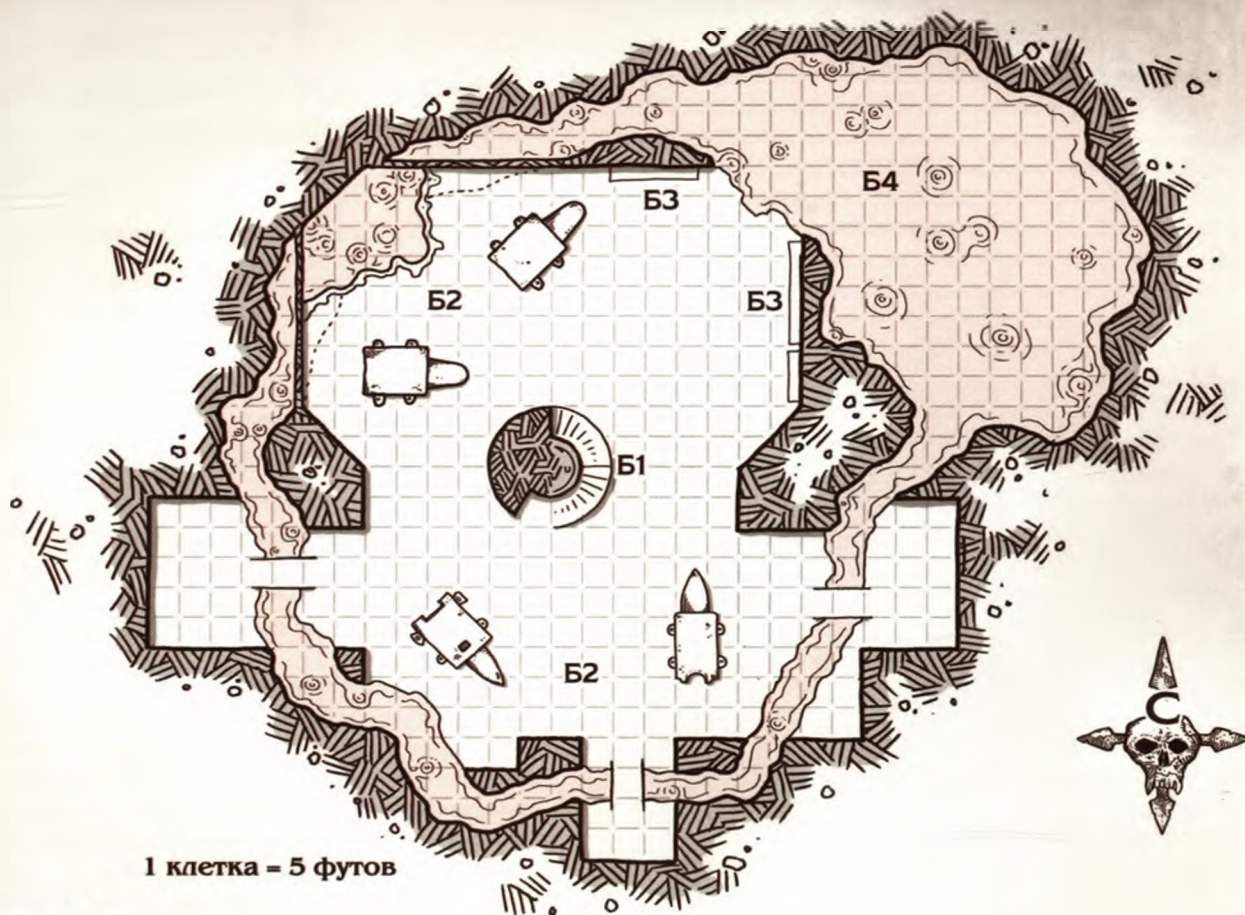
Персонажи могут получить аудиенцию у Бела, если им дали рекомендательное письмо (его может написать дао Ральзала) или если их схватили или убили солдаты Бела. Бел обожает воскрешать убитых врагов, чтобы допросить, особенно если они на вид чужестранцы. Тайно проникнуть в крепость Бела возможно, но только если у персонажей есть магия, защищающая от прорицания. Подружившись с Олантиусом (см. «Гробница Всадников Преисподней», стр. 101), заключив ещё одну сделку с Красной Рут (см. «Костяная Чаша», стр. 107) или выполнив задание Мефистофеля (см. «Зеркало Мефистара», стр. 99), персонажи вполне могут проникнуть в крепость Бела тайно вместе с любой данью, которую их союзник преподносит Белу. Проникнув внутрь — тайно, с рекомендательным письмом или как пленники, — персонажи в итоге попадут на нижний уровень крепости, где обитает сам Бел.

ОСОБЕННОСТИ КУЗНИ

Кузня Бела вытесана в вулканической скале, в ней повсюду потолки невероятной высоты — 50 футов. Остальные особенности Кузни описаны далее.

Жар. В Кузне Бела невыносимо жарко, температура там 55–65 градусов Цельсия. Сильная жара вредит персонажам, не адаптировавшимся к такой среде (см. «Сильная жара» в *Dungeon Master's Guide* [«Руководство мастера подземелий»], глава 5).

Лава. Реки открытой лавы текут по кузне, растапливая руду и металлы. Любое существо, попавшее в лаву впервые в свой ход или начавшее в ней свой ход, получает 33 (6d10) урона огнём. Увеличьте урон огнём до 99 (18d10), если существо погружено в лаву целиком.



Карта 3.5. Кузня Бела

СЦЕНЫ В КУЗНЕ

Описанные далее зоны отмечены на карте 3.5.

Б1. Спуск в Кузню

Зачитайте игрокам следующий текст, когда их персонажи достигнут нижнего уровня крепости Бела:

Железная винтовая лестница спускается в кузню, похожую на пещеру. Ручьи бурлящей лавы текут по всему комплексу, озаряя огненным светом огромные наковальни. Скованные цепями великаны с угольно-чёрной кожей и пламенно-рыжими волосами куют оружие под мрачным присмотром исчадия ада, сидящего на летучем троне. По всей кузне дождём сыплются искры.

Исчадие ада — это Бел (см. «Отыгрыш Бела» далее). Только он может управлять своим летучим тронном крупного размера, у которого скорость полёта 15 футов и парение.

Б2. Кузнецы-великаны

Четыре **огненных великана** в цепях куют огромными молотами на наковальнях дьявольское оружие и броню под бдительным присмотром Бела. Наковальню каждого великана окружают предметы подходящего для него размера: железные вёдра с маслянистой водой, мотки смазанных цепей, кучи железных опилок и прочее.

Огненных великанов зовут Друмра, Джальт, Роска и Зракорн. Пока великаны в цепях, у них скорость ходьбы 10 футов. Великаны ненавидят Бела, но магия принуждает их выполнять его приказы. Их цепи может разбить или отпереть только Бел.

Б3. Стойки с оружием

На стойках висит оружие, ожидая доставки на фронт Войны Крови. По большей части оно слишком велико для существ среднего или небольшого размера.

Сокровища. Среди крупного оружия есть и три магических оружия размером для средних и небольших существ: пара *пилюмов пламени Преисподней* и *двуручный меч пламени Преисподней* (см. стр. 226).

Б4. Озеро магмы

В этой пещере над озером магмы на стальных столбах и подставках подвешена огромная жуткая машина. Это новое секретное оружие Бела в тайной борьбе за свержение Зариэли. К прибытию персонажей дьявольская машина ещё строится и не готова.

ОТЫГРЫШ БЕЛА

Бел (параметры см. во врезке) надзирает за производством оружия и брони для Войны Крови. Хотя Асмодей и велел Зариэли сделать Бела своим советником, Бел с Зариэлем друг друга на дух не переносят и выдумывают способы не пересекаться. Узнав о намерениях персонажей, Бел решит использовать их как пешек, чтобы бросить тень на Зариэль и в итоге свергнуть её.

Внешне Бел прикидывается вернейшим вассалом Зариэли. Втайне же он с помощью телепатии обсудит с персонажами предательский план. Он таков:

- Бел хочет, чтобы персонажи добыли девять адамантиновых стержней, которые шпионы Зариэли стащили из его кузни. Заполучив все девять, Бел готов рассказать, где находится Кровавая Цитадель.
- Бел предложит персонажам поговорить с сибриэксом, которого недавно захватили его лазутчики. Сибриэкс собирают запретное знание, а конкретно этот послужил Белу ценным источником сведений. Он может знать, где лазутчики Зариэли прячут адамантиновые стержни.
- Чтобы доставить персонажей к сибриэксу, Бел готов дать им баржу, на которой можно сплавиться по реке Стикс.

Бел не расскажет персонажам, что Спутник (который он зовёт Соляным Сокрывателем) был создан в его кузне и что в нём заточён планетар. Бел также умолчит, что девять адамантиновых стержней — ключи к Спутнику, с помощью которых можно освободить планетара. Если персонажи спросят, зачем ему стержни, Бел ответит: «Какое вам дело? Это и так лучшая сделка, какую вам предложат на Авернусе. Советую соглашаться».



БЕЛ

Крупная бестия (дьявол), принципиальная злая

Класс брони: 19 (естественная броня).

ПЗ: 364 (27d10 + 216).

Скорость: 30 футов, полёт 60 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
28 (+9)	14 (+2)	26 (+8)	25 (+7)	19 (+4)	26 (+8)

Испытания: Лвк +9, Вын +15, Мдр +11.

Навыки: Магия +14, Обман +15, Проницательность +11, Убеждение +15.

Устойчивость к урону: холод; дробящий, колющий и режущий урон немагических атак, кроме посеребрённого оружия.

Невосприимчивость к урону: огонь, яд.

Невосприимчивость к состояниям: отравление.

Восприятие: истинное зрение 120 футов, пассивное Внимание 14.

Языки: всеобщий, дьявольский, телепатия 120 футов.

Опасность: 25 (75 000 ПО).

Аура страха. Все враждебные Белу существа, начинающие свой ход в пределах 20 футов от него, должны пройти испытание Мудрости со СЛ 23, если Бел не выведен из строя. При провале существо испугано до начала своего следующего хода. При успехе существо получает невосприимчивость к Ауре страха Бела на следующие 24 часа.

Врождённые заклинания. Заклинательная характеристика Бела — Харизма (СЛ испытаний против заклинаний 23). У него есть следующие врождённые заклинания, ему не требуются для них реагенты:

Неограниченно: *обнаружение магии, огненный шар*;

3 в день каждое: *возвращение к жизни, зеркальное отражение, обманка, огненная стена, паралич чудовища, рассеивание магии, телепортация*;

1 в день каждое: *заклęcie, метеориты*.

Легендарная устойчивость (3 в день). Если Бел проваливает испытание, он может вместо этого сделать его успешным.

Магическое оружие. Атаки оружием Бела — магические.

Устойчивость к магии. У Бела преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Бел совершает три атаки: две двуручным мечом и одну хвостом.

Двуручный меч. Атака оружием в ближнем бою: +16 к броску, зона досягаемости 10 футов, одна цель. **Попадание:** 23 (4d6 + 9) режущего урона плюс 21 (6d6) урона огнём. Если цель — горящий объект, который не носят и не держат, он загорается.

Хвост. Атака оружием в ближнем бою: +16 к броску, зона досягаемости 10 футов, одна цель. **Попадание:** 25 (3d10 + 9) дробящего урона. Если цель — существо, она должна пройти испытание Выносливости со СЛ 23, при провале она в шоке до конца своего следующего хода.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Бел может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Бел восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Огненный шар. Бел сотворяет *огненный шар*.

Тактическое преимущество (стоит 2 действия). Бросьте за Бела d6. Вычитите результат из следующего броска атаки, совершённой в следующую минуту по Белу или союзнику по его выбору.

Призыв ледяного дьявола (стоит 3 действия). Бел магически призывает ледяного дьявола с ледяным копьём, как описано в разделе «Ледяной дьявол» в *Monster Manual* («Энциклопедии чудовищ»). Дьявол появляется в незанятом пространстве в пределах 60 футов от Бела, действует как союзник Бела и может призывать других дьяволов, если у него есть такая способность. Ледяной дьявол остаётся, пока Бел не умрёт или не отпустит его в качестве действия.

Если персонажи будут слишком настойчивы или агрессивны, Бел вздохнёт и щёлкнет пальцами, отчего дьявольские цепи спадут с огненных великанов. Он пообещает свободу тому великану, кто убьёт нарушителя. Великаны навалятся на персонажей, не зная пощады, а Бел сложа руки будет наблюдать за схваткой. В бою огненные великаны будут метать вёдра, инструменты и тяжёлые цепи вместо валунов. Они также попытаются затолкать противников в кипящую лаву.

Если персонажи победят огненных великанов, Бел сделает им комплимент и предложит всё ту же сделку. Если персонажи снова откажутся, Бел усмехнётся и скажет: «Как жаль. А бедолаги из Эльтуреля на вас так рассчитывали!» Затем он предложит телепортировать их прочь из крепости, чтобы они продолжили свой путь. Будучи гостеприимным хозяином, Бел не атакует персонажей напрямую, если те не нападут первыми. В таком случае он сотворит на члена группы заклинание *заклечение* (сперва на Лулу). Если заклинание сработает, Бел пообещает выпустить пленника после того, как ему вернут все девять адамантиновых стержней, не задавая вопросов.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Когда персонажи будут готовы покинуть крепость, Бел телепортирует их обратно на поверхность. Если персонажи приняли условия Бела, **бес** по имени Балакрос будет ждать их там. Бел велел бесу отвести персонажей к сибриэксу. Бес уже выполнял такое задание раньше, и ему не нужно напоминать, что он должен также по возвращении всё рассказать Белу и нашептать господину на ухо всё, что сказал сибриэкс.

Если персонажи откажутся от компании Балакроса, бес попрощается с ними, станет невидимым и последует за ними на уважительном расстоянии.

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО РЕКЕ

Балакрос предложит отвести персонажей к железной барже, пришвартованной у берега реки Стикс. От вулкана Бела туда ведёт дорога из железа. Её патрулируют **бородатые дьяволы**, которые не атакуют персонажей, пока тех сопровождает Балакрос. С бортов баржи свисают черепа и кости демонов. Персонажи, плывущие на барже, должны пройти под Стигийскими доками (см. стр. 131) по пути к сибриэксу.

Баржа 30 футов длиной, 15 футов шириной и способна перевезти не более двух дьявольских боевых машин огромного размера. Гребцами служат двенадцать **меррегонов** (параметры см. на стр. 239) под началом **костяного дьявола** Кринжака. Кринжаку велено доставить персонажей, куда им нужно. Хотя Кринжак и принёс присягу Белу, он тайно шпионит на Зариэль. Подвезя персонажей как можно ближе к сибриэксу, насколько позволяет река Стикс, он улетит предупредить Зариэль, что персонажи работают на Бела.

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СУШЕ

Если персонажи предпочтут отправиться к сибриэксу как-то иначе, бес Балакрос предложит служить им проводником, поскольку он знает, где сибриэкс. Он также может указать персонажам его местонахождение на карте Авернуса.

СИБРИЭКС

СИБРИЭКС ПЛОДИТ УЖАСЫ И КОПИТ СЕКРЕТЫ.

Говорят, он не младше самой Бездны.

Картограф

Когда персонажи придут сюда, зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

Шипастые цепи приковывают летучий сгусток пульсирующей плоти диаметром пятнадцать футов к железному помосту высотой 20 футов. Два обвитых цепями дьявола стоят на помосте и пытаются раздутое существо, натягивая его цепи. Из его ран сочится ихор, образуя лужи под помостом.

Третья бестия с головой шакала сидит, скрестив ноги, на середине высоты помоста и кричит на пленника через бронзовый рупор на разных языках.

Бестию Бела захватили **сибриэкса** (параметры см. во врезке) и уже долго пытаются и допрашивают его. Сибриэкс скован дьявольскими цепями из Кузни Бела, которые не позволяют ему ни творить заклинания, ни совершать действия, чтобы сбежать.

Ихор демонов у подножия помоста жутко воняет, но его легко обойти. Подробнее об ихоре демонов см. на стр. 78.



Сибриэкс

Двое **цепных дьяволов**, Шалок и Дженк, пытаются сибриэкса под присмотром Фечтаттера, жестокого **арканалота**. Фечтаттер подписал дьявольский контракт с Белом и присягнул тому на верность в обмен на магические предметы и книги заклинаний. Все три бестии невосприимчивы к способности сибриэкса **Искажение существа**.

Через рупор Фечтаттер взывает к сибриэксу, общаясь с ним как с тупым ребёнком. Реплики арканалота обычно начинаются с «Расскажи мне всё, что знаешь о...», а кончаются долгой паузой в ожидании ответа. Сибриэкс становится всё упрямее, что бесит Фечтаттера. Арканалот предложит персонажам три *монеты душ*, если те разговоят сибриэкса, но не собирается держать слово.

СОКРОВИЩА

Фечтаттер носит *кольцо сквозного зрения* на правой руке. В карманах его заляпанной желчью мантии два *зелья улучшенного исцеления* и *шесть монет душ* (см. стр. 225). Арканалот также носит при себе грязную книгу заклинаний в переплёте из кожи чазма. В ней содержатся все подготовленные им заклинания.

СИБРИЭКС

Огромная бестия (демон), хаотичная злая

Класс брони: 19 (естественная броня).

ПЗ: 150 (12d12 + 72).

Скорость: 0 футов, полёт 20 футов (парение).

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	3 (-4)	23 (+6)	25 (+7)	24 (+7)	25 (+7)

Испытания: Инт +13, Хар +13.

Навыки: Внимание +13, История +13, Магия +13.

Устойчивость к урону: молния, огонь, холод; дробящий, колющий и режущий урон немагических атак.

Невосприимчивость к урону: яд.

Невосприимчивость к состояниям: отравление.

Восприятие: истинное зрение 120 футов, пассивное Внимание 23.

Языки: все, телепатия 120 футов.

Опасность: 18 (20 000 ПО).

Врождённые заклинания. Заклинательная характеристика сибриэкса для врождённых заклинаний — Харизма (СЛ испытаний против заклинаний 21). У него есть следующие врождённые заклинания, ему не требуются для них реагенты:

Неограниченно: *паралич чудовища*, *приворот гуманоида*, *приказ, рассеивание магии*;
3 в день: *слабоумие*.

Загрязнение. Сибриэкс испускает ауру осквернения на 30 футов во все стороны. Все растения, не являющиеся существами, вянут в этой ауре, а земля в ней становится пересечённой местностью для других существ. Каждое существо, начавшее свой ход в ауре, должно пройти испытание Выносливости со СЛ 20, при провале оно получит 14 (4d6) урона ядом. При успехе существо невосприимчиво к Загрязнению этого сибриэкса на 24 часа.

Легендарная устойчивость (3 в день). Если сибриэкс проваливает испытание, он может вместо этого сделать его успешным.

Устойчивость к магии. У сибриэкса преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

ДОПРОС СИБРИЭКСА

Сибриэкс бродил по Авернусу, собирая сведения во всех местах, где бывал, пока не попался бестиям Бела. На ваше усмотрение у сибриэкса могут быть знания о других местах на карте персонажей. Он выдает то, что знает, только если персонажи применяют магические способы допроса. Ему не известно ничего, что помогло бы персонажам найти *Меч Зариэли*, но он знает, где находятся девять адамантиновых стержней Бела.

Сибриэкс телепатически свяжется с первым членом группы, кто окажется в пределах 120 футов, и предложит сведения в обмен на свободу. Персонаж, с которым сибриэкс общается телепатически, почует неискренность, успешно пройдя проверку Мудрости (Проницательность) со СЛ 17. Сибриэкс лжёт: он не намерен помогать персонажам.

Успешно пройдя проверку Харизмы (Обман или Убеждение) со СЛ 17, персонаж может убедить сибриэкса поделиться частицей полезных сведений в знак доброй воли.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Сибриэкс совершает один Плевок желчью и три атаки цепью и укусом в любом сочетании.

Цепь. Атака оружием в ближнем бою: +6 к броску, зона досягаемости 15 футов, одна цель. **Попадание:** 20 (2d12 + 7) колющего урона.

Укус. Атака оружием в ближнем бою: +6 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 9 (2d8) колющего урона плюс 9 (2d8) урона кислотой.

Плевок желчью. Сибриэкс выбирает целью одно существо, которое видит в пределах 120 футов от себя. Цель должна пройти испытание Ловкости со СЛ 20, при провале она получит 35 (10d6) урона кислотой.

Искажение существа. Сибриэкс выбирает целями три или менее существа, которых видит в пределах 120 футов от себя. Каждая цель должна пройти испытание Выносливости со СЛ 20. При успехе цель невосприимчива к Искажению существа этого сибриэкса. При провале цель отравлена и также получает 1 степень утомления. Пока цель отравлена таким образом, она должна повторять испытание в начале каждого своего хода. Три успеха прекращают отравление. Прекращение отравления снимает все вызванные им степени утомления. При каждом провале цель получает ещё одну степень утомления. Достигнув шестой степени утомления, цель умирает и мгновенно превращается в живое **отродье Бездны** (параметры см. на стр. 118) под контролем сибриэкса. Отменить превращение тела может только заклинание *желание*.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Сибриэкс может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Сибриэкс восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Заклинание. Сибриэкс сотворяет заклинание.

Брызги желчи. Сибриэкс использует Плевок желчью.

Искажение (стоит 2 действия). Сибриэкс использует Искажение существа.

Если спросить его, где адамантиновые стержни, сибриэкс заявит, что видел все девять в обломках рухнувшей летучей крепости. Сибриэкс не раскроет её местонахождение, но бес Балакрос знает, где обломки, и если ему сказать о них, отведёт туда персонажей. По вашему усмотрению Лулу также может вдруг вспомнить, где обломки.

ОСВОБОЖДЕНИЕ СИБРИЭКСА

Если персонажи попытаются освободить сибриэкса, Фечтаттер и цепные дьяволы атакуют их. Достаточно разбить три цепи из шести, сковывающих сибриэкса, после чего он выскользнет, взлетит в воздух и попытается улететь как можно дальше от железного помоста. У каждой цепи КБ 19, 33 ПЗ, предел прочности 10, невосприимчивость к урону огнём, ядом и психическому урону.

ИСКАЖЕНИЕ ПЛОТИ

Когда существо проваливает испытание против эффекта Искажение существа, можете бросить процентные кости и свериться с таблицей «Искажение плоти» (стр. 78), чтобы выбрать дополнительный эффект. Он исчезнет, когда Искажение существа прекратится для этого существа. Если существо превратилось в **отродь Бездны** (параметры см. во врезке), эффект становится постоянной особенностью тела.

Существо может добровольно поддаться искажению плоти, но это болезненный процесс, который занимает как минимум 1 час, и всё это время существо должно оставаться в пределах 30 футов от сибриэкса. По окончании процесса сделайте один бросок по таблице «Искажение плоти» (или выберите один эффект сами), определяя, как именно существо изменилось навсегда.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Обманом или магией заставив сибриэкса выдать, где находятся адамантиновые стержни Бела, персонажи могут отправиться за ними к обломкам летучей крепости.

ОТРОДЬ БЕЗДНЫ

Средняя бестия (демон), хаотичная злая

Класс брони: 11.

ПЗ: 18 (4d8).

Скорость: 20 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	12 (+1)	11 (+0)	5 (-3)	8 (-1)	5 (-3)

Устойчивость к урону: молния, огонь, холод.

Невосприимчивость к урону: яд.

Невосприимчивость к состояниям: испуг, обворование, отравление.

Восприятие: ночное зрение 120 футов, пассивное Вниманье 9.

Языки: понимает демонический, но не говорит.

Опасность: ¼ (50 ПО).

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Атака оружием в ближнем бою: +3 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. Попадание: 5 (1d8 + 1) режущего урона.

ОБЛОМКИ ЛЕТУЧЕЙ КРЕПОСТИ

Оружие, созданное для архидьяволицы, разрушено в бою и брошено на разграбление.

Картограф

Чтобы добраться до обломков летучей крепости, персонажам надо пересечь жаркую ветреную равнину, где бушуют магические огненные бури. Летящие персонажи и быстрые дьявольские машины легко минуют эти бури.

Персонажам, идущим пешком, придётся пройти групповую проверку Мудрости (Выживание) со СЛ 20, чтобы пересечь равнину. При провале огненная буря, наполняющая 60-футовый куб, обрушится на землю и окутает как можно больше членов группы. Затем буря привяжется к одному персонажу, выбранному случайно, и будет держаться вокруг него 1 минуту. После этого буря отвяжется от персонажа и уйдёт в случайном направлении. Буря должна постоянно контактировать с землёй. Если бурю отделить от персонажа, к которому она привязалась, она уйдёт в случайном направлении и перестанет угрожать группе.

Любой персонаж, вошедший в огненную бурю впервые за ход или начавший в ней свой ход, должен пройти испытание Ловкости со СЛ 20. При провале он получит 44 (8d10) урона огнём, при успехе — половину этого урона. Буря поджигает горючие объекты, которые не носят и не держат. Успешно сотворённое на бурю *рассеивание магии* (СЛ 18) заставит её погаснуть и исчезнуть.

ПРИБЫТИЕ К ОБЛОМКАМ

Когда персонажи приблизятся к обломкам, зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

Над выжженной равниной высятся руины железной крепости. Она похожа на клинок исполинского меча, вонзившийся глубоко в землю с наклоном в 20 градусов. Большая часть корпуса на поверхности проржавела и зияет дырами. В пустых внутренностях остова завывает горячий ветер, а над ним кружат шесть гигантских стервятников.

Демоны разрушили эту крепость в бою, и Заризель бросила её здесь ржаветь. Крепость высотой 150 футов, но нижняя треть погребена под землёй. Все нижние палубы уже разграбили, но главная палуба наверху всё ещё может быть полезна. Персонажи могут забраться на эту палубу снаружи по корпусу — её нижняя часть в 80 футах от земли. Чтобы лазить по обломкам снаружи без подходящего снаряжения, нужно успешно пройти проверку Силы (Атлетика) со СЛ 15. Летящие персонажи доберутся до главной палубы без труда.

Гигантские стервятники, кружащие над обломками, — это шестеро **враков**. Они атакуют любого, кто окажется в пределах 50 футов от главной палубы. Если убить трёх враков, остальные улетят и не вернуться.

НИЖНИЕ ПАЛУБЫ

В нижних палубах зияют дыры, через которые легко про-
никнуть внутрь. Персонажи могут пройти на главную
палубу без проверок характеристик, просто поднявшись
по развалинам нижних палуб, но обломки внутри
крепости делают подъём изнурительным.

КОСТЯНЫЕ СЛИЗНИ

Это крупные моллюски, источающие клейкую
жидкость, чтобы прилеплять к себе черепа,
кости и прочий мусор для защиты. Они пол-
зают по обломкам в поисках органической
материи на обед, прилепляясь к обломкам
стен, полов и потолков в поисках укрытия
от пронзительных ветров и голодных врагов.
Если персонажи будут подниматься внутри
обломков, их атакуют пять **костяных слизней**
(параметры см. во врезке). Костяные слизни
слишком медленные, чтобы сбежать из боя,
а потому дерутся насмерть.

Умирающий костяной слизень испускает вопль,
на который с шансом 50% слетятся враки и атакуют
всех существ без разбора, включая костяных слизней.

ПРИЁМНИК ДУШ

Глубоко внутри обломков есть цилиндрическая же-
лезная труба диаметром 5 футов, проходящая почти
по всем палубам крепости. Через неё раньше высасывали
измученные души из реки Стикс и подавали их в бак
диаметром 10 футов под главной палубой, чтобы питать
крепость. В трубу можно попасть через люки на всех па-
лубах, кроме главной. Внутри бака наверху трубы сидит
чудовище, похожее на многоножку длиной 30 футов,
которое источает некротическую слизь. Едва услышав,
как открыли один из люков, оно скользнёт вниз по трубе,
чтобы пожрать всех существ, кого увидит. У него параме-
тры **ремораза** со следующими изменениями:

- Вместо урона огнём чудовище наносит некроти-
ческий урон.
- У него невосприимчивость к некротическому урону
вместо урона холодом.

ОСОБЕННОСТИ ГЛАВНОЙ ПАЛУБЫ

У главной палубы, показанной на карте 3.6 (стр. 120),
такие особенности:

Железные поверхности. Пол, стены, потолок и двери
сделаны из железа, которое местами погнуто и разо-
рвано. Потолки всюду высотой 15 футов.

Источники света. Зоны, соединённые с внешним миром,
тускло освещены багровым небом Авернуса. В осталь-
ном единственные источники света — безобидные
сплохи искр, которые порой брызжут из разломов
в потолке.

Уклон. Как и остальная крепость, главная палуба накло-
нена под углом 20 градусов. Зона О5 — нижняя часть
палубы, О8 — верхняя. Наклонённый металлический
пол — пересечённая местность.



КОСТЯНОЙ СЛИЗЕНЬ

Крупный монстр, без мировоззрения

Класс брони: 12 (естественная броня).

ПЗ: 27 (5d10).

Скорость: 15 футов, лазание 15 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	5 (-3)	11 (+0)	6 (-2)	9 (-1)	3 (-4)

Восприятие: ночное зрение 60 футов, пассивное Внимание 9.

Языки: —

Опасность: ¼ (50 ПО).

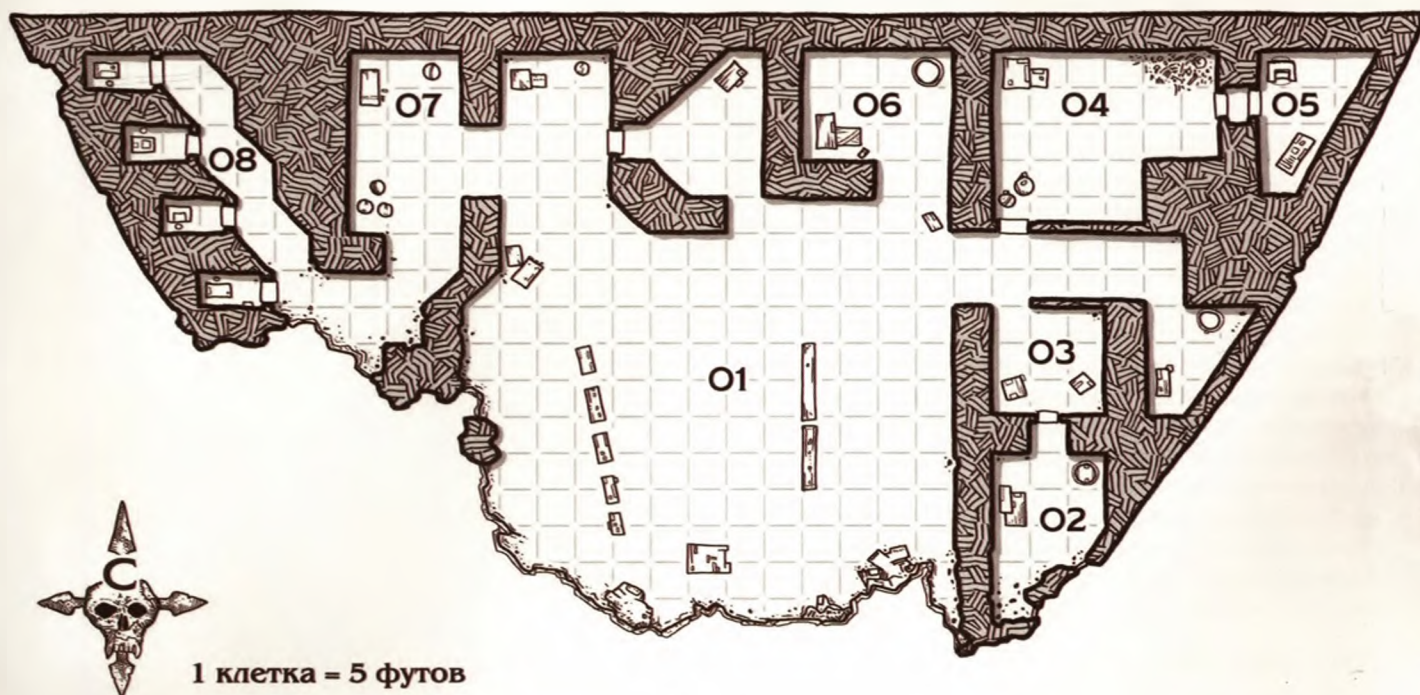
Клейкий. Костяной слизень может приклеить к себе объекты
среднего или меньшего размера. Существо размером не больше
среднего, коснувшееся костяного слизня, захвачено им
(СЛ освобождения 10).

Паучьи лапы. Костяной слизень может лазать по трудно-
доступным поверхностям, в том числе по потолку. Проверка
характеристики для этого не требуется.

Предсмертный вопль. Когда костяной слизень умирает,
он издаёт леденящий душу вопль, слышимый на расстоянии
до 120 футов. Вопль заставляет немагическую органическую
материю в пределах 10 футов от костяного слизня гнить. Каждое
существо в пределах 10 футов от умирающего костяного слизня
получает 9 (2d8) некротического урона.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Атака оружием в ближнем бою: +2 к броску, зона досягаемости
5 футов, одно существо. **Попадание:** 4 (1d8) колющего урона.



Карта 3.6. Обломки летучей крепости, главная палуба

СЦЕНЫ НА ГЛАВНОЙ ПАЛУБЕ

Описанные далее зоны отмечены на карте 3.6.

О1. Мостик

Если с ними ещё не разделились, шестеро **враков**, кружащих вокруг крепости, спикируют на персонажей, едва те войдут в эту зону.

Из прорех в потолке сыплются искры. Похоже, тут был капитанский мостик, но теперь большая его часть открыта всем ветрам. Помещение обчистили, остались только ряды разодранных пультов и пара болтающихся цепей.

Пульты управления не работают, но персонажи могут выдрать из них провода и прочие металлические детали.

Развитие событий. Обследовав эту зону, персонажи услышат, как подъезжают дьявольские боевые машины. Через дыры в стене они увидят, как к обломкам приближаются три машины:

- Два «Дьяволоката» — один ведёт Чукка, другой Клонк (см. стр. 83). У каждого кенку по сумочке с тремя **монетами душ** (см. стр. 225).
- «Мучитель», который ведёт **огненный череп** Барнабас (заклинанием **магическая рука**), также в экипаже три **красных колпака** (параметры см. на стр. 233). На корпусе машины сидят ещё шесть **безумных колпаков** (см. стр. 233).

Безумная Мэгги послала этот отряд поискать в крепости запчасти и прочие ценности. В «Мучителе» и «Дьяволокатах» топлива на 12 часов, прежде чем им потребуются ещё **монеты душ**.

Если персонажи оставили свои боевые машины снаружи крепости, Чукка и Клонк их обыщут, а Барнабас поведёт красных и безумных колпаков на нижние палубы в поисках ценностей. Если персонажи покинули форт Костяшек, оставшись в добрых отношениях с Безумной Мэгги, огненный череп и кенку не доставят персонажам неприятностей. А вот безумные колпаки могут попробовать угнать одну из дьявольских машин персонажей или случайно выпустить чудовище, сидящее в приёмнике душ (см. «Приёмник душ», стр. 119).

О2. ПУЛЬТ ТРЕВОГИ

В этот отсек персонажи могут попасть с палубы ниже, забравшись через люк в полу, или войти через железную дверь. Опишите игрокам отсек так:

В зазубренных дырах во внешней стене пылает небо Авернуса, озаряя отсек. Распахнутый люк в полу ведёт на нижнюю палубу, а в одну стену встроено металлический пульт.

Подёргав переключатели пульта, пока тот подключён к стене, персонаж вызовет один или несколько звуковых эффектов, которые слышно по всей крепости:

- Гудящий сигнал тревоги.
- Громкая нестройная инструментальная музыка с кричащим вокалом.
- Вкрадчивый женский голос произносит: «Аж та носс из'леч'из та краж-ка-нок Асмодей дас». На дьявольском это значит: «Вы очень важны. Вам суждено повышение. Асмодей любит вас».
- Низкий дьявольский голос повторяет снова и снова: «Чи'гва урносс!» («Покинуть судно!» на дьявольском).

ОЗ. СЛОМАННЫЕ МАШИНЫ

Опишите этот отсек игрокам так:

Из дыр в потолке сыплются искры и падают на пару прямоугольных механизмов, вырванных из стен. Сейчас машины стоят посреди отсека, их вырванные провода торчат, как растрёпанные волосы.

Каждая машина похожа на железный шкаф, усеянный переключателями и циферблатами, которые больше не работают. Потратив не менее 1 часа, чтобы разобрать машину, и успешно пройдя проверку Интеллекта (Магия) со СЛ 20, персонаж поймёт её назначение:

- Машина побольше подавляла телепатическую связь в пределах 1 мили от крепости.
- Машина поменьше могла посылать телепатические передачи всем дьяволам в пределах 1 мили от крепости.

О4. АРХИВ

Прислушавшись у железной двери в этот отсек, персонажи услышат за ней нечеловеческий хохот. Чтобы видеть в этом отсеке, требуется ночное зрение или источники света.

На груди гуманоидных костей в дальнем нижнем углу отсека сидит сгорбленный гнолл, который выглядит истощённым. Он грызёт кость и безумно хохочет себе под нос. Возле его гнезда — ещё одна железная дверь.

На полу возле вас валяется пара стеклянных рожков в форме колокольчиков, от которых тянутся провода. Похоже, их выдернули из пары высоких тонких металлических машин, стоящих у стены напротив вас.

Гнолл — это превращённый **смертоносный слаад** под действием заклинания *слабоумие*. Сражаясь вместе с ордой демонов Йеногу, слаад упал в реку Стикс и потерял рассудок. Через пять дней он сможет пройти новое испытание против этого эффекта. Осмотрев гнолла, персонаж может пройти проверку Интеллекта (Магия) со СЛ 15 и при успехе поймёт, что разума его лишил какой-то магический эффект.

Пока слаад слабоумен, его значения Интеллекта и Харизмы равны 1, он не может творить заклинания, активировать магические предметы, понимать языки и общаться разборчиво. Он даже не осознаёт себя достаточно, чтобы вернуться в истинную форму. Он лишь с недоверием следит за персонажами, но не атакует. Оружия у него нет, но в свой ход он может кого-нибудь укусить в качестве действия:

Укус. Атака оружием в ближнем бою: +9 к броску, зона досягаемости 5 футов, одно существо. **Попадание:** 8 (1d6 + 5) колющего урона.

Если сотворить на несчастного *высшее восстановление*, *излечение* или иную подобную магию, к нему вернётся рассудок. Он тут же примет истинную форму слаада и атакует. Будучи созданием абсолютного зла и хаоса, он обожает бессмысленное разрушение.

Машины. Рожки-колокольчики на полу можно соединить с панелями двух машин, стоящих в углу, но обе они не действуют. Каждая похожа на вертикальный шкаф, покрытый переключателями и перегоревшими лампочками. Потратив не менее 1 часа, чтобы разобрать машину, и успешно пройдя проверку Интеллекта (Магия) со СЛ 20, персонаж поймёт её назначение:

- Машина побольше передавала сообщения другим летучим крепостям (их нужно было диктовать в колокольчик машины).
- Машина поменьше транслировала сообщения внутри самой летучей крепости (их нужно было диктовать в колокольчик машины).

Машина побольше не подлежит восстановлению, но машину поменьше может починить персонаж, умелый в обращении с инструментами механика, если проведёт 1 час за ремонтом, используя запчасти из других машин на палубе, и успешно пройдёт проверку Интеллекта со СЛ 15. Если заменить колокольчик и пару проводов, машина сможет проработать ещё 24 часа. Всё это время персонажи смогут передавать свои голоса через машину по всей рухнувшей крепости.

О5. АДАМАНТИНОВЫЕ СТЕРЖНИ

Этот отсек — нижняя точка главной палубы. Опишите его игрокам так:

В этом тёмном отсеке стоит металлический пульт, вырванный из стены справа от вас. Этим пультом к другой стене прижат небольшой иссушённый крылатый дьявол — похоже, его раздавило насмерть. В другом углу стоит 3-футовый запёртый сейф из дьявольского железа с кривыми ножками и тремя циферблатами на толстой дверце. На каждом циферблате видны цифры на дьявольском.

Сейф прикреплён к полу *абсолютным клеем*, переместить его нельзя. Он герметичен и невосприимчив к урону и инструментам вора. Чтобы открыть его, персонажам нужно знать код из трёх цифр. Если установить циферблаты на $\mathbb{H} \cdot \mathbb{H} \cdot \mathbb{H}$ (666 на дьявольском), дверца откроется. Сейф также можно открыть тремя заклинаниями *стук* — у сейфа три отдельных замка.

После трёх неудачных попыток открыть сейф неверным кодом по всей главной палубе прозвонит сигнал тревоги. Звук достаточно громкий, чтобы насторожить враков, кружащих над крепостью, но сюда они не прилетят. Сигнал умолкает через 1 минуту.

В сейфе хранятся девять адамантиновых стержней, каждый весит 3 фунта и украшен дьявольскими рунами, гласящими «Замок Солярного Сокрывателя», и цифрой от 1 до 9. Эти стержни персонажи и ищут.

Персонажи, читавшие дьявольский контракт Тейвиуса Крига, могут вспомнить, что «Солярный Сокрыватель» — другое название Спутника. Вооружившись этим знанием, персонаж может пройти проверку Интеллекта (Магия) со СЛ 10 и при успехе поймёт, что стержни отпирают Спутник, а значит, внутри него что-то есть.

Мёртвый дьявол. Игольчатый дьявол управлял этим пультом, когда крепость рухнула на Авернус. Пульт вырвался из стены и расплющил дьявола насмерть. Пульт не работает, а его назначение выяснить невозможно.

06. ЧЁРНЫЙ КОЛОКОЛ

Раз в минуту по этому отсеку проносится звук «ка-кланк». Тут есть следующее:

В одном углу этого отсека стоят два ржавых железных ящика, а в противоположном — железный механизм в форме колокола. Этот колокол высотой девять футов и выкрашен чёрным, на нём есть царапины и вмятины. Время от времени колокол издаёт звук «ка-кланк».

В каждом ящике — двадцать железных склянок с ихором демонов (см. стр. 78).

Заклинание *обнаружение магии* покажет на механизме-колоколе ауру магии превращения. Осмотрев колокол и успешно пройдя проверку Интеллекта (Магия) со СЛ 20, персонаж поймёт его назначение: он поддерживал крепость в воздухе в правильном положении. Ритмичный звон, который он издаёт, — это неисправность, вызванная тем, что крепость наклонена.

07. ГНЕЗДО КРОВСОСОВ

Опишите этот отсек игрокам так:

В этом отсеке есть разобранный металлический пульт и несколько ржавых труб, тянущихся с пола до потолка. В одной трубе виден разрыв длиной два фута.

Назначение пульта выяснить невозможно.

В трубе с разрывом гнездятся десять кровососов. Если трубу пошевелить или как-то ещё потревожить, кровососы вылетят и атакуют.

08. СИГНАЛЬНЫЕ ПУЛЬТЫ

Из этого коридора ведут четыре двери. За каждой — ниша с небольшим пультом и креслом, привинченным к полу. На пультах есть клавиши, они работают как дьявольские печатные машинки. Раньше бес у каждого пульта печатал приказы начальников на листках бумаги, чтобы доставить их потом по назначению. Над каждым пультом подвешен длинный узкий рожок, по которому офицеры с мостика диктовали приказы.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Едва персонажи соберутся уходить, обшарить обломки прибудет шайка одного из главарей, описанных в разделе «Главари банд пустошей Авернуса» на стр. 90. У персонажей есть несколько раундов, чтобы спрятаться, подготовить засаду или вернуться в свои машины, прежде чем прибудет враг.

У каждого главара своя причина посетить крепость:

Горькое Дыхание. Рогатый дьявол намерен устроить здесь свою базу и хочет осмотреть место.

Принцепс Ковик. Лазутчики Ковика в Кузне Бела донесли цепному дьяволу об адамантиновых стержнях. Ковик намерен продать их Махади (стр. 123) за монеты душ.

Феонор. Архимаг прослышала, что кто-то хранит в обломках запас ихора демонов, и хочет его похитить.

ВОЗВРАЩЕНИЕ СТЕРЖНЕЙ БЕЛУ

Бел не рассчитывает, что персонажи вернут ему адамантиновые стержни, и будет даже разочарован, если они так поступят («Мы ведь даже контракт не подписали!» — взвывает он). На самом деле он рассчитывал, что персонажи с помощью стержней вскроют Спутник, освободят планетара и сорвут планы Зариэли насчёт Эльтуреля. Если вернуть стержни Белу, его заподозрят в подобных намерениях. Пробормотав пару отборных ругательств, он настоятельно посоветует персонажам отнести стержни в Эльтурель, воткнуть их в замки по экватору Спутника и посмотреть, что из этого выйдет.

Бел с удовольствием оставит персонажам стержни, но сдержит слово и расскажет, где находится Кровавая Цитадель. Он сообщит персонажам, что *Меч Зариэли* — артефакт с добрым мировоззрением и его давно пытается уничтожить сам Авернус. Бел посоветует поторопиться с поисками меча, пока Авернус не проглотит Кровавую Цитадель и меч не пропал навеки. Если Лулу ещё с группой, она тоже попросит персонажей забрать меч, прежде чем возвращаться в Эльтурель.

ПРОЧИЕ МЕСТА

Некоторые места на карте Авернуса лежат вне двух основных путей. Другие, вроде Бродячего Базара и летучей крепости Зариэли, перемещаются. Эти места кратко описаны ниже, а подробнее — в следующих разделах.

Бродячий Базар. Передвижной рынок на основе дьявольских боевых машин.

Летучая крепость Зариэли. Из этой мобильной базы Зариэль командует своими легионами.

Разбитые цепи. Цепи, которыми Авернус безуспешно пытался притянуть другие города до Эльтуреля.

Стигийские дозорные башни. Укрепления на берегах Стикса, где дьяволы выставили дозор на случай вторжения.

Стигийские доки. Речные доки, где летучие крепости останавливаются на ремонт и заправляются душами из Стикса.

БРОДЯЧИЙ БАЗАР

Бродячий Базар Махади обожают появляться, когда его совсем не ждут.

Картограф

По Авернису ездит странствующий рынок — сборище купцов, ремесленников и изгоев, занимающихся каждый своим промыслом и продающих свои товары. Руководит им раکشаса Махади, которому покровительствует сам Асмодей.

Большинство торговцев Бродячего Базара в кабале у Махади и выплачивают долг за души. Во многих случаях условия оплаты столь туманны, что позволяют Махади держать их на службе столько, сколько он сочтёт нужным для работы Бродячего Базара.

СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ

Персонажи могут попасть на Бродячий Базар по одной или нескольким причинам:

- Им нужны припасы, оружие, а то и дьявольская боевая машина.
- Им нужно безопасное место для отдыха и, пожалуй, сытный обед.
- Они прослышали, что можно продать ихор демонов безумному волшебнику с Бродячего Базара.
- Они собрали больше *монет душ*, чем могут унести, и ищут, где их потратить.

МАХАДИ, ХОЗЯИН БАЗАРА

Ракшаса Махади (параметры см. на стр. 125) выглядит как зажиточный купец-магнат. Махади очень могущественен, но старается избегать лишних рисков, особенно в Девяти Преисподних, где его могут убить окончательно. Махади служит глазами и ушами Асмодее на Авернису. Он посредник в сделках, а потому знает даже о тех контрактах, которые могли бы остаться незамеченными его покровителем.

Как у хозяина Бродячего Базара, у Махади особое разрешение Асмодее свободно перемещаться между Материальным планом и Девятью Преисподними, если это нужно для дела. Он вправе собирать сведения и заключать контракты и прочие сделки при необходимости.

Помимо управления Бродячим Базаром, Махади также владеет «Адским вознесением» — рестораном с сауной. Поскольку это заведение существует в демиплане, гостям удобно посещать его в любой момент, даже когда караван в пути. Гостям не стоит опасаться оказаться в плену в демиплане, если им есть чем заплатить, — Махади серьёзно относится к контракту между гостем и хозяином. Каждый посетитель должен согласиться на эти условия, прежде чем его впустят.

У Махади есть особая коллекция именных *монет душ*, в каждой хранится душа врага, которого раکشаса победил в прошлом. Махади общается с этими душами лично, заставляя их делиться советами на самые разные темы.

ОТЫГРЫШ МАХАДИ

Поначалу Махади создаёт впечатление обаятельного и гостеприимного хозяина. Каждого посетителя «Адского вознесения» он заставляет ощутить себя самой важной персоной в мультивселенной, потакая всем капризам и желаниям. Он любезен со всеми гостями Бродячего Базара, но клиенты его личного заведения подпадают под действие особого контракта, а потому он ценит их выше прочих.

Разумеется, посетители «Адского вознесения» должны полностью оплатить счёт, прежде чем покинуть заведение. Если клиент почему-то не может заплатить, подписанный им при входе контракт чётко гласит, что залогом служит его душа. Придётся выплатить долг, трудясь на Махади. Все такие лица подпадают под эффект заклинания *гейс*, сотворённого на 9-м круге, — нельзя добровольно нарушить гейс, не выплатив долг полностью. Что Махади делает с такими должниками, зависит от их способностей. Одни становятся слугами, работающими в «Адском вознесении». Если у них есть деловая хватка, они могут со временем создать собственное заведение на Бродячем Базаре.

Если искатели приключений известят Махади (а через него — Асмодее), что у Аркона есть *Длань Векны*, Махади пойдёт на всё, чтобы заключить с ними сделку, и предложит любые дары, перечисленные в разделе «Сделки с Махади», в обмен на артефакт. Это заменяет обычно предлагаемые Асмодеем условия.

СДЕЛКИ С МАХАДИ

Махади имеет право заключать сделки от лица и в интересах Асмодее, как если бы он был архидьяволом (см. приложение А). Все эти сделки нужно предлагать другой стороне без изменений, и условия не обсуждаются. Во всех подобных сделках Асмодее нужно лишь одно: подписав такой контракт, персонаж навеки отдаёт свою душу. Если подписавший контракт персонаж достиг 17-го уровня и умирает, то это навсегда, вернуть его к жизни невозможно. Асмодей заберёт его душу на вечную службу и превратит в исчадие ада.

По условиям контракта Махади может предложить в обмен на душу такие дары:

Воскрешение. Асмодей посылает своего верного священника сотворить *истинное воскрешение* на мёртвого персонажа.

Магический предмет. Асмодей дарит искателю приключений *скипетр мощи владыки*, на который могут настроиться только сам получатель и его прямые потомки.

Превращение в тифлинга. Асмодей превращает персонажа в тифлинга с дьявольским происхождением напрямую от него. Замените расовые особенности персонажа расовыми особенностями тифлинга.

МАХАДИ И ЗАРИЭЛЬ

Зариэль пользуется услугами Махади, приобретает у него припасы, магические и прочие ценные предметы, необходимые для продолжения Войны Крови. Высокопоставленные дьяволы нередко проводят совещания в «Адском вознесении» как на нейтральной и уединённой территории.

По контракту с Асмодеем Махади обязан воздерживаться от переворота на Авернусе и не способствовать такому перевороту напрямую. Однако ничто в контракте не указывает, что Махади не может косвенно помогать тем, кто пытается свергнуть Заризель или другого правителя, поделившись сведениями или продав товары.

МАХАДИ И ЛУЛУ

Прибыв на Бродячий Базар, Лулу поймёт, что его завораживающие огни, звуки и запахи ей смутно знакомы. Махади покажется Лулу наиболее знакомым в базаре, но она не знает почему.

Хотя Лулу не помнит, чтобы раньше посещала Бродячий Базар, Махади с удовольствием напомним, как он приютил её, когда она блуждала по Авернусу. Махади, конечно, умолчит, что он втёрся к ней в доверие, а затем облил её водой реки Стикс, чтобы стереть ей память и лишить магических способностей. Затем Махади продал Лулу неким дьяволам, а те в свою очередь вернули её Заризели.

Махади не ожидал вновь увидеть Лулу, но ничем этого не выдаст. Он поначалу подозревает, что оллифант вернулась отомстить за стёртую память. Осознав, что она пришла с миром, Махади снова прикинется, что он ей друг.

ПРИБЛИЖЕНИЕ К БРОДЯЧЕМУ БАЗАРУ

Бродячий Базар путешествует на крышах девяти огромных дьявольских боевых машин, похожих на «Демонодавов» (см. стр. 219), но с огнёмётами и стигийскими водоёмётами вместо челюстей и шаров для сноса.

Когда Махади находит подходящее для торговли место, он велит водителям образовать защитный периметр в форме подковы. Дьявольские машины останавливаются, их экипаж (состоящий из закабалённых людей, двергаров, хобгоблинов, саламандр, суккубов, инкубов и прочих существ) высаживается и начинает расставлять шатры и тому подобное. Все лавки открываются через час и остаются открыты, пока Махади не решит, что пора собираться и уезжать.

Если персонажи придут к Бродячему Базару, когда он открыт, опишите его игрокам так:

Множество разноцветных шатров стоит бок о бок, создавая оазис уюта посреди жутких пустошей Авернуса. Огромные боевые машины стоят полукругом вокруг шатров, а между ними на цепях висят занавесы из прямоугольных железных пластинок и фонарей. Лёгкая нежная музыка и чудесные ароматы плывут по жарким ветрам, маня исследовать их поближе.

Бродячий Базар даёт укрытие любому посетителю и считается нейтральной территорией, где нельзя затевать конфликты. У входа висит табличка, чудесным образом понятная на всех языках: «Здесь рады всем. Никаких драк! Никаких заклинаний! Никаких исключений!»

Махади приветствует всех посетителей и подсказывает, где им найти нужные заведения, а особенно нахваливает свой любимый ресторан с сауной «Адское вознесение». Там он готов выполнить любой их каприз, надеясь загнать их в долги. Если это не сработает, он не против и заплатить за их службу. Персонажи могут оставаться столько, сколько захотят, пока Махади не решит, что пора собираться и уезжать. Персонажи, попавшие в долговую кабалу к Махади, могут остаться на Бродячем Базаре, но только как слуги.

ЗАВЕДЕНИЯ БРОДЯЧЕГО БАЗАРА

Персонажи могут посетить любое заведение Бродячего Базара. Вы можете придумать своё заведение и добавить к перечисленным здесь.

«АДСКОЕ ВОЗНЕСЕНИЕ»

Владелец «Адского вознесения» Махади относится к своему делу очень ответственно. Каждый клиент, входящий в демиплан, где находится заведение, должен подписать дьявольский контракт. Там указано простейшее условие: клиент должен заплатить за все использованные товары и услуги, прежде чем уйдёт.

На Махади работает много слуг, каждый из которых под влиянием заклинания *гейс*, что заставляет их оказывать наилучшие услуги и выглядеть при этом счастливыми. Большинство этих слуг — бывшие клиенты.

Вошедших в «Адское вознесение» клиентов проводят в личные кабинеты, где они могут нежиться на подушках и диванах, заказывать экзотические блюда со всех планов бытия и наслаждаться разнообразными услугами сауны — от самых простых до изысканных и безумных.

Поскольку «Адское вознесение» находится в демиплане, оно за пределами Девяти Преисподних. Это заведение — удобное место для встреч с существами, которые не могут или не хотят отправляться в Девять Преисподних (или даже на Авернус). Разумеется, вход в демиплан нужно обговорить с Махади, пообещав достойную плату.

Каждый кабинет в «Адском вознесении» создаётся для своей задачи. Когда задача выполнена и посетители покидают помещение, оно исчезает, если Махади не решит иначе.

Услуги ресторана. Меню «Адского вознесения» меняется каждый день, предоставляя широкий ассортимент по фиксированным ценам. Пример меню, которое можно раздать игрокам, приведён в приложении Д. Полноценный обед стоит одну *монету души*. В отличие от прочей еды на Авернусе, которая ужасна на вкус, еда в «Адском вознесении» восхитительна.

Здесь можно сделать особо редкие заказы, но для их выполнения требуется несколько недель, и это будет дорого. Махади берёт от пяти до десяти *монет душ* за экзотические заказы, в зависимости от сложности их выполнения. Обед в «Адском вознесении» приносит ту же пользу, что и заклинание *пир героев*, но с побочным эффектом: поевшие получают помеху к проверкам Мудрости (Проницательность) против Махади.

Услуги сауны. В «Адском вознесении» широкий ассортимент таких услуг. Простейшие услуги (общий уход за телом и кожей, маникюр и педикюр, массаж, причёска и мытьё) предоставляются вместе с обычным обедом без дополнительной платы.



РАКШАСА МАХАДИ

Средняя бестия, принципиальная злая

Класс брони: 17 (естественная броня).

ПЗ: 195 (23d8 + 92).

Скорость: 40 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	20 (+5)

Испытания: Мдр +9, Хар +10.

Навыки: Внимание +9, Магия +7, Обман +10, Проницательность +9.

Уязвимость к урону: колющий урон магического оружия, используемого добрыми существами.

Невосприимчивость к урону: дробящий, колющий и режущий урон немагических атак.

Восприятие: ночное зрение 120 футов, пассивное Внимание 19.

Языки: всеобщий, дьявольский; может читать любые надписи.

Опасность: 14 (11 500 ПО).

Ограниченная невосприимчивость к магии. На Махади не действуют заклинания 6-го круга или ниже, и они же не могут его обнаружить, если только он сам не желает, чтобы они на него подействовали. Он получает преимущество к испытаниям против всех остальных заклинаний и магических эффектов.

Врождённые заклинания. Заклинательная характеристика Махади для врождённых заклинаний — Харизма (СЛ испытаний против заклинаний 18, +9 к броску атаки заклинанием). У него

есть следующие врождённые заклинания, ему не требуются для них реагенты:

Неограниченно: изменение облика, магическая рука, малая иллюзия, обнаружение мыслей;

3 в день каждое: адское возмездие, внушение, невидимость, обнаружение магии, полноценный образ, приворот гуманоида, разговор с мёртвым, рассеивание магии;

1 в день каждое: гейс, демиплан, изгнание, истинное видение, планарный переход, подчинение гуманоида, полёт, силовая клетка.

Магическое оружие. Атаки оружием Махади — магические.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Махади совершает четыре атаки когтями.

Когти. Атака оружием в ближнем бою: +7 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 9 (2d6 + 2) режущего урона, и если цель — существо, оно проклято. Магическое проклятие вступает в действие каждый раз, когда существо совершает короткий или долгий отдых, и наполняет мысли цели ужасными образами и грёзами. Проклятая цель не получает пользы от короткого и долгого отдыха. Проклятие длится, пока не будет снято заклинанием *снятие проклятия* или подобной магией.

Призыв эринии (1 в день). Махади призывает Ильзубет, эрiniu, связанную с ним дьявольским контрактом. Эриния появляется в свободном пространстве в пределах 60 футов от него, действует как его союзник и не может призывать других дьяволов. Она остаётся на 10 минут либо пока Махади не отпустит её в качестве действия. Если эриния умрёт, Махади теряет этот вариант действия.

Среди особых услуг есть терапия снов, полное восстановление тела, терапия долголетия, а также масса услуг на любые вкусы, сколь угодно извращённые. Каждая такая услуга стоит дополнительную *монету души*. Махади постоянно и умело предлагает клиентам всё новые услуги за дополнительную цену. Он обожает захватывать власть над такими личностями и навечно оставлять их на Авернусе.

«КУЗНЯ ОГНЕННОЙ ЗМЕИ»

Этим заведением управляют три саламандры — Расш, Скидс и Слагг. Саламандры в долгу перед Махади, который принял их и укрыл после дерзкого побега из Кузни Бела. Они служат ему в счёт уплаты долга, обслуживают его дьявольские боевые машины и куют товары на продажу посетителям. Время от времени Махади отпускает их с базара за запчастями, необходимыми каравану. В работе саламандрам помогают девять **магминов** и восемь **живых доспехов**.

Свою дьявольскую боевую машину саламандры собрали из полудюжины других. В любой момент машина может разделиться на три машины поменьше, каждой из которых управляет по саламандре. Эти три машины поменьше — «Мучители» (см. стр. 218).

Оружие и броня. Всё металлическое оружие и броня, которое описано в главе 5 *Player's Handbook* («Книги игрока»), доступно для продажи в этой лавке с наценкой 150%.

Ремонт боевой машины. Саламандры могут починить повреждённую, но ещё работающую дьявольскую боевую машину по цене 50 зм за каждый восстановленный ПЗ.

ЦИРЮЛЬНИЦА БЁРНИ

Бёрни выглядит как весёлая и ухоженная калишитка. Она предоставляет любые услуги цирюльницы, в том числе медицинский уход за ранами и болезнями. Для целей исцеления считайте, что у Бёрни есть черта Лекаря и умение в обращении с наборами лекаря и травника.

Во время работы Бёрни рассказывает разные истории, выдумывая их на ходу, но обязательно с моралью в конце. Рассказы Бёрни могут подтолкнуть к достижимой цели, если клиент доброго мировоззрения и готов принимать советы болтливой цирюльницы.

На самом деле Бёрни — **древний медный дракон**, и зовут её Баларистал. Бёрни отправилась на Авернус по прямому поручению Бахамута, чтобы следить за активизацией последователей Тиамат. Королева злых драконов уже пыталась сбежать из Девяти Преисподних, и её противники не хотят рисковать. Бёрни особенно интересуется сведениями о действиях Аркона Жестокого (см. стр. 111).

У Бёрни есть несколько благословений благодаря службе Бахамуту:

- Если Бёрни не решит иначе, любое существо, менее могущественное, чем божество, отойдя на три шага от неё, уже не вспомнит её или что общалось именно с ней.
- Бёрни находится под действием постоянного заклинания *сокрытие разума*, её нельзя обнаружить ни магическими, ни обычными средствами, пока она сама того не пожелает. В расплату за это благословение Бёрни не может прямо действовать против обитателей Девяти Преисподних — впрочем, она может воспользоваться помощью тех, кто на это способен.
- Бёрни всегда знает местонахождение Бродячего Базара и может переместиться туда аналогично заклинанию

слово возвращения. Именно так она появляется словно из ниоткуда на начинающем утром работу рынке, чтобы оказывать услуги цирюльника и рассказывать истории.

- Раз в день, когда Бёрни пожелает, она может мгновенно перенестись ко двору Бахамута с помощью мощного благословения, подобного заклинанию *планарный переход*.

Цены цирюльника. Бёрни берёт 1 зм за каждую услугу по уходу. Бёрни может бесплатно предоставить немного магического исцеления, но только для существ с добрым мировоззрением.

Если кто-то предложит Бёрни *монету души* по какой-либо причине, она будет очень разочарована и откажется даже прикасаться к ней.

«ОТСЮДА ДО АВЕРНУСА»

Амницу Фет'Ала (параметры см. на стр. 228) предлагает услуги **бесов-курьеров** и много других услуг заклинателей для передачи сведений на расстоянии. Разумеется, чем безопаснее передача, тем дороже услуга. Кроме того, Фет'Ала разменивает *монеты душ* — за каждую он даёт 100 зм монетами или самоцветами. Он также может служить официальным нотариусом при заключении дьявольских контрактов.

Когда-то в прошлом Фет'Ала провалил важное задание и прогневал Асмодея. В наказание Асмодей отдал его Махади. Формально Фет'Ала не должник Махади, но он в опале у Асмодея и не знает, сколько столетий продлится его служба. Амницу запрещено оспаривать власть Махади во всём, что связано с работой Бродячего Базара и особыми заданиями, которые ракшаса получает от Асмодея.

Цены за доставку. Фет'Ала берёт по одной *монете души* за доставку посылки весом до 5 фунтов. За тяжёлые посылки (до 50 фунтов) он берёт по две *монеты души*.

Цены нотариуса. Фет'Ала берёт по одной *монете души* за услуги нотариуса и берёт пошлину в одну *монету души* за сделки, не связанные с душами небожителей. Если небожитель замешан, амницу берёт десять *монет души*.

«РАЗВЕСНОЙ ИХОР!»

Эллиах, принципиально злой человек-маг, собирает ихор демонов (см. стр. 78) и продаёт его склянками. Воздействие ихора исказило Эллиаха:

- Его руки превратились в щупальца с пальцами на концах, увеличив его зону досягаемости на 5 футов.
- Его уши отрастили крылья и улетели. Так что он глухой и вынужден читать по губам и общаться жестами.

Эллиах встретил Махади, когда убежал от сборщиков долгов. Махади увидел в нём потенциал, оплатил его долги и привёз на Авернус работать на Бродячем Базаре. Многие коллеги считают Эллиаха безумным, он использует ихор демонов для разнообразных магических опытов, которые никогда не приносят ожидаемых результатов.

Цены за ихор. Эллиах продаёт ихор демонов по 100 зм за склянку и покупает по 25 зм за склянку.

ФЕРМА ЛАРВ З'НЕТА

З'нет — сварливый старый **военачальник хобгоблинов**, который продаёт и покупает **ларв** (параметры см. в главе 2 *Dungeon Master's Guide* («Руководства мастера подземелий»)). Махади помог З'нету достичь власти и сокрушить

целые королевства на Материальном плане. Завоевания З'нета даже впечатлили могучего бога Маглубиета, который предложил хобгоблину командный пост на полях боя Геенны. Но прежде чем он успел одержать хоть одну победу на этом плане, Махади забрал должок З'нета и утащил его на Авернус. Тут он и прозябает в неизвестности, вдали от планарных полей брани, на которых мечтал погибнуть.

З'нет добывает ларв у юголотов и продаёт с наценкой каргам и прочим желающим, а половину прибыли отдаёт Махади в обмен на пищу и прочие услуги. Искателям приключений в лавке З'нета покупать нечего. Впрочем, З'нет нередко тратит свои доходы, нанимая убийц прикончить Махади. Ракшасу это бесконечно забавляет.

Если персонажи посетят его заведение, З'нет предложит им девять *монет душ* (все свои накопления) за голову Махади. Заклинание *гейс* не позволяет хобгоблину рассказать об истинной форме Махади. Горе-убийц, подсланных З'нетом, Махади встретит с улыбкой и охотно примет *монеты душ* З'нета в уплату за товары и услуги в своём ресторане.

Ларвы. В любой момент у З'нета в клетках сидит 2d6 ларв. За каждую он берёт по одной *монете души*.

Летучая крепость Зариэли

Это строение высотой 450 футов подвижно, а потому его нет на карте-постере и на карте 3.1. Из этой летучей крепости Зариэль наблюдает за обороной своего дьявольского царства.

Попытка проникнуть в крепость, пока та летит, смерти подобна — на её борту сотни дьяволов. Но когда крепость обслуживают и заправляют в Стигийских доках (см. стр. 131), Зариэль и большая часть команды покидают её, оставив на борту лишь минимальный экипаж. В него входят такие враждебные силы:

- **Эриния** Нариянжела дежурит на мостике на главной палубе (верхней палубе крепости).
- Восемнадцать **бородатых дьяволов** в латных доспехах (КБ 18) патрулируют нижние палубы парами.
- Три **костяных дьявола** кружат над крепостью.

Проникновение в крепость

Персонажи могут попасть в летучую крепость Зариэли одним из следующих способов.

Люк на крыше

Способные летать персонажи могут попасть в летучую крепость через незапертый 10-футовый квадратный люк на плоской крыше крепости. Люк сторожат костяные дьяволы, летающие над крепостью. Он ведёт в коридор возле мостика на главной палубе. Когда крепость пришвартована в Стигийских доках, коридор не охраняется.

Сигнальные шахты

Маленькие люки в корпусе ведут в шахты диаметром 1 фут, поднимающиеся до главной палубы. В бою через эти лазы входят и выходят бесы-курьеры Зариэли. Уменьшившись до маленького размера или приняв газообразную форму, персонажи могут проникнуть по этим узким шахтам на главную палубу.





ТРУБА ПРИЁМНИКА ДУШ

Души из реки Стикс втягивают в летучую крепость через отверстие с решёткой в нижней части судна. Оно ведёт в железную трубу диаметром 5 футов, которая проходит через всю летучую крепость и ведёт в сферический железный бак диаметром 10 футов прямо под главной палубой. Труба длиной 400 футов сверху донизу, в ней есть люки, ведущие на все нижние палубы, но не на главную.

Когда летучая крепость пришвартована над рекой Стикс, приёмник душ и бак наполнены некротической энергией. Пока труба всасывает души из Стикса и собирает их в баке, любое существо, попавшее в трубу или бак впервые в свой ход или начавшее там свой ход, получает 16 (3d10) некротического урона.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КРЕПОСТИ

Персонажи, победившие эринию на мостике, могут попробовать захватить летучую крепость. Однако пультов, управляющих ходом и курсом крепости, нет — её перемещение телепатически контролирует Зариэль, причём только когда она на борту. Никто другой не сдвинет крепость с места.

ДИВЕРСИЯ В КРЕПОСТИ

Персонажи могут повредить крепость, выведя из строя или уничтожив устройство на мостике, похожее на колокол. Оно аналогично тому, что находится в зоне О6 в обломках летучей крепости (см. стр. 122), но не издаёт никаких странных звуков — только низкий, еле слышный гул. Устройство поддерживает крепость в воздухе в правильном положении. Если окружить колокол полем антимагии или разрушить его, крепость рухнет. Само устройство — объект крупного размера, у которого КБ 19, предел прочности 10, 45 ПЗ, невосприимчивость к урону ядом и психическому урону.

Если крепость рухнет, она уничтожена. Любое существо, находившееся на борту летучей крепости в момент крушения, получает 70 (20d6) дробящего урона плюс 70 (20d6) урона огнём и расплывается среди обломков.

ПРОЕЗД «ЗАЙЦЕМ»

Если персонажи пробрались на борт незамеченными, пока крепость стояла в Стигийских доках, они могут на ней прокатиться. Когда летучую крепость заправят и обслужат, Зариэль с командой вернутся и направят крепость на передовую Войны Крови.

Пока Зариэль на борту летучей крепости, экипаж составляют сотни дьяволов — персонажам столько не победить, если у них нет целой армии. Патрули на палубах усилены эриниями, которые с помощью истинного зрения ищут эфирных и невидимых врагов, так что «зайцы» долго незамеченными не останутся.

Если персонажи позволят себя схватить, их отведут к Зариэли на главную палубу, где к ней присоединится генерал — **исчадие ада** и шесть офицеров-эриний, в том числе Нариянжела. Их охраняет дюжина **бородатых дьяволов** в латных доспехах (КБ 18). Советы, как отыгрывать Зариэль, см. в главе 5.

ЖАЛКИЙ ДЬЯВОЛ: ТЕЙВИУС КРИГ

Если персонажи убили Тейвиуса Крига в главе 1, его душа отправилась в Девять Преисподних и вылезла из реки Стикс лемуrom. Зариэль сразу узнала об участии Тейвиуса и подобрала его. Повысив Тейвиуса до амницу за его верную службу, Зариэль заперла его, пока Эльтурель не будет уничтожен. Персонажи найдут Тейвиуса запертым в камере на борту летучей крепости Зариэли. Он полон жалости к себе.

Обыскав нижние палубы летучей крепости Зариэли, персонажи услышат рыдания из неохраняемой камеры. Если они пойдут на звук, зачитайте игрокам следующий текст:

Через прутья решётки вы видите рыдающую фигуру, которая прячется в тени. На вид это пузатый дьявол с крылышками и рожками, прикованный к дальней стене кандалами. Стены его камеры покрыты богомерзкими рунами, мерцающими дьявольским багровым светом.

Жалкая фигура в камере — это Тейвиус Криг, ныне **амницу** (параметры см. на стр. 228). Если персонажи встречали Тейвиуса, когда тот был человеком, они узнают его и в виде дьявола, успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 10. Запертую дверь камеры можно выбить, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) со СЛ 25, или взломать замок инструментами вора, успешно пройдя проверку Ловкости со СЛ 20.

Тейвиус не представляет для персонажей угрозы в нынешнем состоянии, длины его кандалов не хватает, чтобы добраться до двери. Если захотят, персонажи могут убить его дистанционными атаками через решётку, даже не входя в камеру. Однако Тейвиус будет кричать от боли, получая урон, что может привлечь патрули бородатых дьяволов (по вашему усмотрению).

Тейвиус уверен, что, когда Эльтурель погрузится в реку Стикс, Зариэль его освободит, но до тех пор он намерен рыдать, жалея себя. Он не рассчитывал так быстро отправиться в Девять Преисподних. Подробнее о том, как отыгрывать Тейвиуса-дьявола, см. в главе 5.

СИМВОЛЫ И КАНДАЛЫ

Символы на стенах не позволяют существам телепортироваться в камеру и из неё. К примеру, существо не может использовать для этого *туманный шаг* или *дверь в пространстве*. Впрочем, клетка не мешает существам входить и выходить, меняя форму. Так, существо в газообразной форме может проникнуть через решётку, как и существо, достаточно тонкое, чтобы пролезть между прутьями.

Кандалы Тейвиуса может открыть только Зариэль, но существо может сломать их, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) со СЛ 25. Кандалы также можно атаковать: у них КБ 19, предел прочности 15, 20 ПЗ, невосприимчивость к урону ядом, психическому урону, а также дробящему, колющему и режущему урону немагических атак, кроме адамантина.

РАЗБИТЫЕ ЦЕПИ

Это место паломничества, насколько можно так сказать об этом проклятом мире. Маяк надежды для всех, кто ищет недостающее звено или выход.

Картограф

Когда персонажи придут к одному из таких мест, зачитайте игрокам следующий текст:

По равнине тянутся колоссальные шипастые цепи, их звенья присыпаны пеплом и обломками каменной кладки. Каждая разбитая цепь длиной примерно в милю.

Давным-давно эти исполинские цепи приковывали к Авернусу похищенный город. Но этот город каким-то чудом освободился, а разбитые цепи и обломки каменной кладки остались. Цепи похожи на те, что удерживают Эльтурель.

Изучив цепи, персонажи поймут, что одно или несколько звеньев расколола мощнейшая сверхъестественная сила. Источник повреждений определить не удастся, но персонажи придут к выводу, что и цепи Эльтуреля вполне возможно разбить.

ДЬЯВОЛ-ПАЛОМНИК

Цепные дьяволы часто ходят в паломничества к таким местам. У первой разбитой цепи, на которую персонажи наткнутся, **цепной дьявол** по имени Зартар выполняет ритуал.

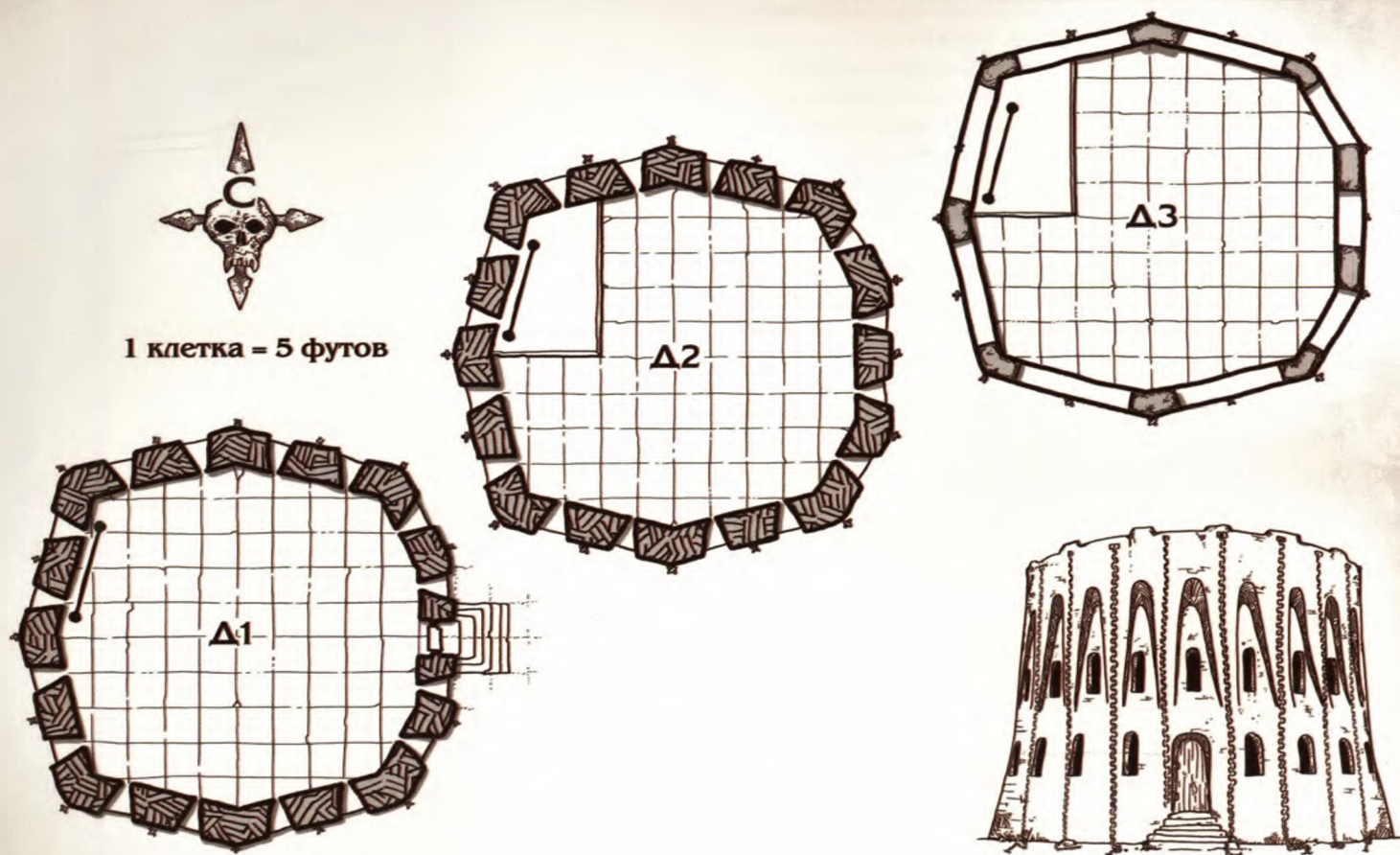
Зартар верует, что разбитые цепи могут даровать великую силу тому цепному дьяволу, что встанет на них и воспоёт молитву Асмодею. Цепного дьявола охраняют два **бородатых дьявола**, Нарг и Янгор. Если персонажи будут шуметь рядом с Зартаром, то нарушат его концентрацию, отчего все трое дьяволов придут в ярость и атакуют.

СТИГИЙСКИЕ ДОЗОРНЫЕ БАШНИ

Стикс служит демонам воротами в Девять Преисподних. Дьяволы зорко сторожат его берега!

Картограф

Вдоль берегов реки Стикс стоят дозорные башни — с такой частотой, чтобы армия демонов не смогла прорваться на Авернус незамеченной. Вершину каждой башни видно с двух соседних, а войска в округе готовы быстро прибыть на помощь и разбить войско демонов, напавшее с реки. Гарнизон башен составляют дьяволы Зариэли, но в трудные времена, когда на Авернуса нехватка душ, некоторые башни пустуют. К тому же из-за изменчивости Авернуса башни порой отдаляются друг от друга.



Карта 3.7. Стигийская дозорная башня

ОСОБЕННОСТИ БАШЕН

Типичная дозорная башня — приземистое сооружение из чёрного базальта в 30 футов высотой и с открытым верхом. Другие её особенности описаны далее.

Гарнизон. Если башня не заброшена, её гарнизон таков: командир — **амницу**, его заместитель — **цепной дьявол**, десять **бородатых дьяволов** (каждый с **адской гончей** на короткой цепи) и два **игольчатых дьявола** (расположение этих дьяволов см. в разделе «Зоны дозорной башни»).

Горн. У каждого дозорного дьявола есть железный горн. В качестве бонусного действия дьявол может протрубить в горн, издав жуткий рёв, который слышно за 300 футов.

Земля у подножия. В радиусе 60 футов от башни на земле нет укрытий.

Цепи на стенах. Железные цепи с шипами свисают по внешним стенам с интервалом в 10 футов. Эти цепи — часть обороны башни, цепной дьявол может оживить их способностью Оживление цепей. Забраться по такой цепи можно, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) со СЛ 16.

ЗОНЫ ДОЗОРНОЙ БАШНИ

Описанные далее места отмечены на карте 3.7.

Д1. ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

Дверь на первый этаж — каменная плита, запертая изнутри на железный засов. Изнутри его легко поднять, но чтобы сломать снаружи, нужно успешно пройти проверку Силы (Атлетика) со СЛ 23.

Этот этаж башни непримечателен и пуст, не считая простого прямоугольного каменного стола и пары каменных скамей. Запасное древковое оружие и чешуйчатые доспехи для пяти дьяволов крупного размера и десяти дьяволов среднего размера хранятся на стойках вдоль стен.

На этом этаже расквартированы десять **бородатых дьяволов** и десять **адских гончих**. С шансом 30% половина бородатых дьяволов и адских гончих в данный момент в отлучке, патрулируя периметр. Они вернутся через 1 минуту после начала боя, если только он не пройдёт очень тихо.

Железная лестница в северо-западном углу ведёт через отверстие наверх. Она достаточно широка для существ крупного размера.



Д2. ВТОРОЙ ЭТАЖ

Тут расквартированы **амницу**-командир и его заместитель, **цепной дьявол**. Они любят бороться со скукой, пытая какое-нибудь разумное существо, а то и нескольких.

Пол в этой комнате завален цепями с крюками, а к стенам прибиты кандалы. Посреди комнаты к полу привинчено железное кресло с шипами. На подлокотниках и в подножье кресла установлены железные кандалы. В одном углу комнаты зияют дыры в полу и потолке, через них проходит большая железная лестница, ведущая на первый этаж и на крышу.

Дьяволы любят приковывать пленников к стенам, а в железном кресле держат допрашиваемых. Цепной дьявол может использовать способность Оживление цепей, чтобы оживить здесь цепи.

Д3. КРЫША

На крыше сидят два **иглочатых дьявола**, которые служат часовыми и разведчиками. Отверстие в одном углу ведёт внутрь башни — железная лестница спускается в зоны Д1 и Д2.

СТИГИЙСКИЕ ДОКИ

Летучим крепостям Авернуса нужно топливо — а что может быть лучше душ проклятых?

Картограф

В этом ржавеющем ремонтном доке обслуживают и чинят летучие крепости Зариэли. Когда персонажи сюда придут, зачитайте игрокам следующий текст:

Над Стиксом возвышается колоссальная железная конструкция, перекинутая через реку. Похоже, это пара швартовочных фиксаторов. К ним прикреплены огромные зажимы, цепи и пластины, с помощью которых можно закрепить огромные суда.

Если персонажи придут сюда после встречи с Белом, тут пришвартована летучая крепость Зариэли (см. «Летучая крепость Зариэли», стр. 127). В таком случае зачитайте игрокам ещё и этот текст:

В доках пришвартована исполинская базальтовая цитадель в форме клинка. Летучая крепость гудит, всасывая кричащие души из реки Стикс.

Стигийские доки — это платформа ремонта и обслуживания высотой 100 футов, возвышающаяся на скалистых берегах реки Стикс. Зажимы, цепи и пластины на верхних фиксаторах доков способны удерживать летучую крепость.

Доками управляет **рогатый дьявол** по имени Базельстин. Он подчиняется Зариэли, но жаждет свободы, чтобы заниматься экспериментами с механизмами. Чтобы заручиться его поддержкой, посетителям надо сперва поработать пилотами-испытателями последнего изобретения дьявола.

Доки патрулируют двенадцать **шипастых дьяволов** группами по трое. Если летучая крепость Зариэли здесь, в небе также кружат трое **косяных дьяволов**. Нарушителей они атакуют или отпугнут. Если персонажи захотят поговорить с дьяволами, Базельстин лично спустится, чтобы разобраться с ними.

ОБЩЕНИЕ С БАЗЕЛЬСТИНОМ

Этот рогатый дьявол измазан машинным маслом и постоянно жуёт куски дымящихся раскалённых углей. Базельстина больше интересуют машины, чем существа, и он не откажется починить или улучшить дьявольские боевые машины, которыми пользуются персонажи. Возможные замены орудий, улучшения брони и магические приборы описаны в приложении Б. В оплату рогатый дьявол потребует, чтобы ему помогли испытать машину (см. «Тестовый запуск 221» ниже). Если персонажи справятся с заданием, Базельстин готов полностью отремонтировать их дьявольские боевые машины. Он также бесплатно предоставит одну замену орудия, улучшение брони или магический прибор.

ТЕСТОВЫЙ ЗАПУСК 221

Если персонажи примут условия Базельстина, зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

Базельстин отвёл вас к ржавой барже, стоящей на якоре в реке Стикс в нескольких сотнях ярдов от дока. На погрузочном кране баржи на ржавых цепях висит сферический водолазный колокол диаметром 10 футов из железа и стекла. Из нижнего полушария колокола торчат насосные трубы, словно хлипкие руки.

Базельстин собрал эту экспериментальную батисферу, чтобы обследовать дно реки Стикс в поисках осевших там душ. Ему нужно испытать машину, но дьяволами он рисковать не хочет. Батисфера Базельстина — объект крупного размера, способный вместить до четырёх существ среднего размера. Входной люк находится в верхнем полушарии батисферы. Базельстин заверит персонажей, что машина полностью герметична.

Базельстин велит персонажам пристегнуться внутри колокола, а сам с помощью крана опустит их в реку. Их задача — с помощью насосных труб вобрать души, осевшие на дне реки в 40 футах ниже баржи. Водолазный колокол держится на 50-футовой цепи — её длины более чем достаточно, чтобы достичь дна. В батисфере четыре «насосные установки», каждая с креслом и металлическими рычагами управления.

Базельстин знает, что в батисфере воздуха хватит на 1 час для одного пассажира (а для четверых — на 15 минут). Чтобы не рисковать, он планирует погружать колокол только на 10 минут.

Если в испытании участвует несколько персонажей, Базельстин постучит в окошко перед спуском и скажет: «Кто из вас соберёт больше душ со дна, тому я дам монету души!»

Измученные души, проплывая мимо по реке Стикс, царапают батисферу и кричат. Когда батисфера опустится на дно, персонажи внутри неё могут с помощью насосных труб собрать осевшие на дно души. В конце каждой минуты персонаж, управляющий насосной установкой, проходит проверку Ловкости. Результат проверки означает количество собранных персонажем душ. Собранные души хранятся в баках под дном батисферы, на каждом баке есть циферблат, отмечающий количество душ в нём.

Бестии пожирают такие души, как амброзию. Эти души можно также обратить в лемуров, когда их «спасут» со дна реки.

АТАКА ДЕМОНОВ

Через десять минут после погружения батисферы в реку десять **враков** спустятся с небес и атакуют стигийские доки. Базельстин отвлечётся на атаку, и некому будет управлять баржей и краном. Пусть после ухода Базельстина персонажи сделают броски инициативы. Персонажи в батисфере понятия не имеют, что творится на барже, и наоборот, а река Стикс так мутна, что видимость в воде всего 10 футов.

Любой персонаж, оставшийся на барже, может взять на себя управление брошенным краном. Сидя за пультом крана, персонаж может использовать действие, чтобы выяснить, как им управлять, и справится, успешно пройдя проверку Интеллекта (Магия) со СЛ 17. Провалив проверку на 5 или более, персонаж случайно протащит батисферу на 2d10 футов по дну, нанеся всем существам внутри неё по 5 (2d4) дробящего урона. Нужно три успешных проверки подряд, чтобы поднять батисферу на баржу.

Когда все персонажи совершат по одному ходу, на баржу приземлится **глабрезу** и сделает бросок инициативы. В каждый свой ход демон использует действие, пытаясь перекусить своими клешнями ржавую цепь батисферы. Ему это удастся, если он успешно пройдёт проверку Силы со СЛ 20. Если цепь оборвётся, батисфера опустится на дно реки Стикс и останется там, пока её не вытащат. Когда глабрезу совершит три хода, Базельстин вернётся и прогонит демона, если того ещё не победили. Если цепь батисферы оборвана, Базельстин объявит тестовый запуск 221 неудачным и бросит затонувших членов группы на произвол судьбы. Если нет, рогатый дьявол с помощью крана поднимет батисферу на баржу, объявит эксперимент успешным и наградит *монетой души* того персонажа, кто собрал больше душ.

Когда запас воздуха закончится, персонажи в батисфере начнут задыхаться. Если открыть люк, когда батисфера под водой, её затопит вода из реки Стикс и пассажиры подвергнутся её эффектам (см. стр. 77).



БЛУЖДАЮЩАЯ СЦЕНА: ВЕСЕЛЬЧАК-ОСКВЕРНИТЕЛЬ

Персонажи могут встретить Весельчака-осквернителя в любой части Авернуса. Где и когда он появится, решаете вы.

Этот искатель приключений — элэдрин из Страны Фей — застрял на Авернусе, брошенный спутниками. Последние семьдесят лет он бродит по Авернусу, заключая с бестиями сделки, чтобы выжить. Весельчак в итоге продал свою душу исчадию ада, которое помогло ему свергнуть главаря банды, никалота по имени Яррасто. Весельчак подчинил банду никалота и забрал его дьявольские боевые машины. Его банда назвалась Осквернителями Весельчака, и их свирепость долго внушала ужас прочим бандам Авернуса.

Трое соперников Весельчака — Горькое Дыхание, Принцесс Ковик и Феонор — объединили силы и истребили Осквернителей. Сам Весельчак сбежал и теперь колесит по Авернусу на «Дьяволокате» (см. стр. 218) в поисках искателей приключений, которые помогли бы ему отомстить этим главарям банд. Его единственной союзницей остаётся Безумная Мэгги (стр. 82), но он не желает вступать в её шайку.

Когда персонажи впервые встретят Весельчака, зачитайте или перескажите следующий текст:

Вы видите двухколёсную боевую машину, остановившуюся у большого валуна. На вершине валуна стоит стройная эльфоподобная фигура, которая мочится против жаркого ветра.

У Весельчака безумная улыбка, за которую он и заслужил прозвище. При виде персонажей он улыбнётся пошире и спрыгнет поприветствовать их.

Этому элэдрину больше подошло бы прозвище Весельчак-заводила. Он постоянно пытается заразить собеседников своим неутомимым оптимизмом и шокирующей безбашенностью. Весельчак считает, что может многого добиться позитивным настроением и смертельно опасными трюками. Он признаёт, что его выходки могут погубить других, но верит, что может подчинить мультивселенную своим капризам, если очень постарается. Честно говоря, он просто чокнутый.

Одна из любимых выходок Весельчака — с помощью заклинания *иллюзорная местность* создать на Авернусе частичку Страны Фей: прекрасную лесную поляну, где он может отдохнуть несколько часов, размышляя и строя планы.

СОКРОВИЩА

Весельчак носит +2 кожаный доспех. Также у него семь монет душ (см. стр. 225) в мешочке и +1 короткий меч.

ВЕСЕЛЬЧАК-ОСКВЕРНИТЕЛЬ

Средняя фея (эльф), хаотичная злая

Класс брони: 18 (+2 кожаный доспех).

ПЗ: 165 (22d8 + 66).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)

Навыки: Обман +7, Убеждение +7.

Устойчивость к урону: дробящий, колющий и режущий урон немагических атак.

Восприятие: ночное зрение 60 футов, пассивное Внимание 10.

Языки: всеобщий, силван, эльфийский.

Опасность: 7 (2 900 ПО).

Врождённые заклинания. Заклинательная характеристика Весельчака для врождённых заклинаний — Харизма (СЛ испытаний против заклинаний 15). У него есть следующие врождённые заклинания, ему не требуются для них реагенты:

Неограниченно: *безудержный смех Таши*, *приворот гуманоида*; 3 в день каждое: *внушение*, *замешательство*, *захватывающая речь*; 1 в день каждое: *безудержная пляска Отто*, *иллюзорная местность*.

Устойчивость к магии. У Весельчака преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

Шаг феи (перезарядка 4–6). В качестве бонусного действия Весельчак может телепортироваться в незанятое пространство в пределах 30 футов, которое может видеть, или в свободное сидение своей дьявольской боевой машины.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Весельчак совершает две атаки оружием. Вместо одной из этих атак он может сотворить заклинание.

+1 короткий меч. Атака оружием в ближнем бою: +9 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. *Попадание:* 9 (1d6 + 6) колющего урона.



ГЛАВА 4. МЕЧ ЗАРИЭЛИ



Когда персонажи найдут, где спрятан Меч Зариэли, они должны уже достичь 11-го уровня. Оружие ждёт их в соборе, сотканном из позитивной энергии. Авернус отторгает это строение, он окружил его кровоточащим струпом, за что место и прозвали Кровавой Цитаделью. Струп также удерживает демона Крокек'тоика, которого демонический владыка Йеногу послал поглотить меч. Священная сила цитадели не позволяет струпу поглотить её полностью и слить с Авернусом, а потому верхушка цитадели ещё видна. Местонахождение цитадели подскажут Бел или Олантиус в главе 3.

Демоны Йеногу вырыли в струпе тоннели и ищут способ освободить Крокек'тоика и проникнуть в Кровавую Цитадель, которая пока что неприступна. Отрядом демонов командует нальфешни по имени Трантолокс.

ПРИБЛИЖЕНИЕ К ЦИТАДЕЛИ

Когда персонажи приблизятся к Кровавой Цитадели, зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

Над зловонной кровавой трясиной возвышается огромный омерзительный струп размером с холм. Из струпа торчит купол алебастрового храма. К зданию сходятся множество чёрных цепей Авернуса, закреплённых в этом уродливом кургане.

Видимая часть Кровавой Цитадели непроницаема и неразрушима. Если Лулу ещё с персонажами, она поделится опасениями, что струп рано или поздно поглотит всё строение. Если это случится, цитадель станет частью Девяти Преисподних, а Меч Зариэли будет утерян навеки. Она также скажет персонажам, что единственный вход в цитадель скрыт в нижней части струпа.

Демоны Йеногу вырыли тоннели и пещеры по всему струпу. Если не указано иное, бойцы Йеногу атакуют персонажей, едва завидят их, и дерутся насмерть.

СТРУП

Высота струпа 300 футов. Нижние 100 футов струпа твёрдые как камень, у каждого 5-футового куба КБ 17, 18 ПЗ, невосприимчивость к урону ядом и психическому урону. Верхние 200 футов — свежая мягкая плоть, покрытая сочащимися ранами. У этой части струпа плотность как у губки, уничтожить её куда легче. У 5-футового куба мягкой части струпа КБ 9, 10 ПЗ и невосприимчивость к психическому урону. Если нанести мягкой части струпа урон, из раны хлынет зловонная кровь.

ВХОД В СТРУП

Самый простой способ попасть внутрь — через дыру возле вершины (зона С1). По цепи или внешней поверхности струпа можно забраться при успешной проверке Силы (Атлетика) со СЛ 15.

Попав в Струп, Лулу почувствует, на каком расстоянии и в каком направлении находится вход в Кровавую Цитадель (зона С14), и поведёт персонажей туда.

ВНУТРЕННИЕ ОСОБЕННОСТИ

На карте 4.1 показан разрез внутренностей струпа. У них такие особенности:

Внутренние поверхности. Все тоннели и пещеры демоны вырыли когтями и иногда зубами.

Озёра крови. Наполняют области, указанные на карте 4.1, и считаются пересечённой местностью. Любой гуманоид, который войдёт в озеро или начнёт в нём свой ход, должен пройти испытание Мудрости со СЛ 13. При провале это существо на следующие 8 часов получает изъян: «Я жесток и плевать хотел на остальных». Изъян заменяет те свойства личности, которые ему противоречат. Магия вроде заклинания *рассеивание зла и добра* снимает изъян.

Размеры тоннелей. Если не указано иное, тоннели шириной 10 футов. В разных местах потолки снижаются так, что существам среднего размера надо под ними проползать.

Темнота. В струпе нет источников света, если не указано иное. Демоны, проникшие в него, обладают ночным зрением.

Зоны Струпа

Описанные далее сцены связаны с картой 4.1 (стр. 137). Поскольку струп окружает Кровавую Цитадель, существа могут перемещаться с левого края карты на правый и обратно.

С1. СЛИЗИСТЫЙ ВХОД

Этот вход в струп — тоннель в форме трубы радиусом 20 футов. Когда персонажи подойдут ко входу, зачитайте игрокам следующий текст:

Круглая дыра зияет возле вершины струпа, образуя тоннель, уходящий во тьму.

Тоннель сужается, спускаясь в зону С2.

С2. ВИТРАЖ С АНГЕЛОМ

Копая этот тоннель, демоны отрыли витраж высотой 20 футов и шириной 5 футов:

С одной стороны этого узкого коридора струп расчищен, частично открывая один из витражей цитадели. Из непрозрачных синих и жёлтых стёкол выложено задумчивое лицо прекрасного ангела.

Заклинание *обнаружение магии* покажет на окне ауру магии преграждения. Окно невозможно разбить, и попасть отсюда в цитадель нельзя. Любое существо с добрым мировоззрением, коснувшись окна, получит 20 временных ПЗ. Получив эффект магии окна, существо не может получить его снова в ближайшие 24 часа.

С3. КАРГА-УТОПЛЕННИЦА

Когда персонажи войдут в этот зал шириной 30 футов, зачитайте игрокам следующий текст:

СТРУП

Для персонажей 11-го уровня

Искатели приключений пытаются войти в Кровавую Цитадель, прозванную так из-за сочащегося кровью нароста вокруг неё. Вырытые демонами тоннели ведут к входу в цитадель.

ВХОД В ЦИТАДЕЛЬ

Для персонажей 12-го уровня

Пробравшись по тоннелям струпа, искатели приключений попадают в Кровавую Цитадель и впервые видят *Меч Зариэли*.

ИДИЛЛЫГЛЕН

Для персонажей 12-го уровня

Искатели приключений проваливаются в одно из воспоминаний Лулу и переносятся в прошлое, где проходят испытание в схватке Зариэли с Йеногу.

ОБРЕТЕНИЕ МЕЧА

Для персонажей 12-го уровня

Побывав в Идиллгылене, искатели приключений возвращаются в Кровавую Цитадель, где *Меч Зариэли* ждёт достойного. Тот, кто возьмёт меч, изменится навеки.

Диаграмма 4.1. Блок-схема главы 4

Центр этого зала заполняет озеро крови. По краям озера сидят пятеро козлоголовых демонов, от которых разит гнильём, и глазуют на плавающий в нём труп.

Пять *булезау* (параметры см. на стр. 230) утопили в озере ночную каргу. Эта карга Йиггльблайт помогала Трантолоксу искать Крокек'тоика, но нальфешни заподозрил, что карга строит против него козни. Трантолокс велел булезау убить каргу. Демоны намерены сожрать труп, когда тот распухнет, но и персонажи сойдут на закуску.

Сокровища. Обыскав лохмотья карги, персонажи найдут поясной кошель с алмазом, стоящим 5 000 зм, и небольшую склянку воды из реки Стикс. Склянка магически сохраняет воду свежей (её эффекты описаны на стр. 77).

С4. ПОТОК КРОВИ

Когда персонажи войдут в этот зал шириной 40 футов, зачитайте игрокам следующий текст:

Кровь струится из раны, зияющей в потолке, образуя озеро, которое покрывает весь пол этого зала. В крови плавает кусок струпа.

На стенах висят три невидимых **барлгуры**, вцепившись когтями в мягкие стены. Демоны подождут, пока добыча войдёт в зал, прежде чем атаковать. Убегающих жертв они алчно преследуют.

Барлгуры вырвали из центра потолка тот самый кусок струпа, из-за чего комнату залила кровь. Потратив пять использований набора лекаря и успешно пройдя проверку Мудрости (Медицина) со СЛ 15, персонаж может забинтовать рану и остановить кровотечение. Процесс займёт 5 минут и подвергнет персонажа воздействию крови (см. «Внутренние особенности», стр. 135). Закливание *исцеление ран* или иная подобная магия тоже закроет рану и остановит кровотечение.

С5. ДРАКА ЗА ЕДУ

Когда персонажи войдут в этот зал шириной 30 футов, зачитайте игрокам следующий текст:

Два демона, похожих на чешуйчатых двуногих жаб высотой по 9 футов каждая, стоят по пояс в озере крови, орут друг на друга и дерутся когтями. Возле них плавает недоеденный труп бородатого дьявола, сжимающий глефу. Ширина озера 20 футов, длина 40 футов, его окружает сухой берег в форме подковы.

Два голодных **хезроу** дерутся за вкусный труп дьявола. Если они не заметят персонажей, то продолжают драку, пока один из них не погибнет. Если персонажи позволят драке продолжаться, у хезроу-победителя останется 30 ПЗ. У персонажей преимущество к проверкам Ловкости (Скрытность), чтобы проскользнуть мимо хезроу незамеченными, пока демоны заняты друг другом.

Сокровища. У полусъеденного бородатого дьявола в руках +1 *глефа*.

С6. ПЫТОЧНАЯ

Когда персонажи войдут в этот зал шириной 30 футов, зачитайте игрокам следующий текст:

На концах двух железных цепей, прикреплённых к потолку, висят черепа гиен. Они впилась в плоть кричащего дьявола размером с человека, тощее тело которого покрывают острые шипы. Три жужжащие мухи размером с лошадей тчут в прикованного дьявола длинными хоботками.

Пленник — это **шипастый дьявол** Алазуб, у него осталось 25 ПЗ. Гигантские мухи — три **чазма**. Персонажи, вошедшие в зал, подвергнутся эффекту особенности чазмов Гул. Чазмы прекратят пытаться Алазуба и атакуют нарушителей.

Трантолокс схватил Алазуба, когда тот шпионил возле струпа. Он хочет выбить из дьявола, что тот знает о цитадели, куда демоны хотят проникнуть. Увы, шипастый дьявол не знает ничего, что может быть полезно для нальфешни.

Цепи. Две цепи удерживают Алазуба на высоте 25 футов от пола. У каждой цепи КБ 19, 15 ПЗ, невосприимчивость к урону огнём, холодом, ядом и психическому урону.

Череп гиен на концах цепей держат Алазуба за одну руку каждая, впиваясь в плоть дьявола. Персонаж может использовать действие и вырвать череп из руки Алазуба, но это нанесёт дьяволу 7 (2d6) колющего урона. Этот урон считается магическим и потому игнорирует устойчивость Алазуба к колющему урону. Успешно пройдя проверку Мудрости (Медицина) со СЛ 15, персонаж сумеет снять череп с дьявола, не повредив ему.

Отыгрыш Алазуба. Дьявол пришёл к струпу шпионить за Трантолоксом для Зариэли. Если его освободить, персонаж может пройти проверку Харизмы (Обман) против Мудрости (Проницательность) Алазуба и при успехе убедит его, что Зариэль послала персонажей ему на подмогу. Если Алазуб поверит, что герои на его стороне, то персонаж может пройти проверку Харизмы (Убеждение) со СЛ 15 и при успехе убедит Алазуба поделиться следующими сведениями:

- Демоны под началом нальфешни Трантолокса раскопали вход в Кровавую Цитадель, но не могут попасть внутрь (см. зону С14).
- Теневой демон нашёл Крокек'тоика, пропавшего любимца Йеногу, в затвердевшей части струпа. Он повёл отряд демонов, чтобы откопать исполинскую тварь (см. зону С9).

Если персонажи не станут освобождать Алазуба, шипастый дьявол предложит им сделку. Он может дать все сведения, которыми обладает, или сделать всё, что в его силах, в обмен на свободу. Если Лулу ещё с персонажами, она настаивает, что не стоит заключать сделок с дьяволом, и рассердится, если к её советам не прислушаются. Лулу откажется делать что-либо, кроме самой минимальной помощи персонажам, пока те не убедят её снова в своём благоразумии.

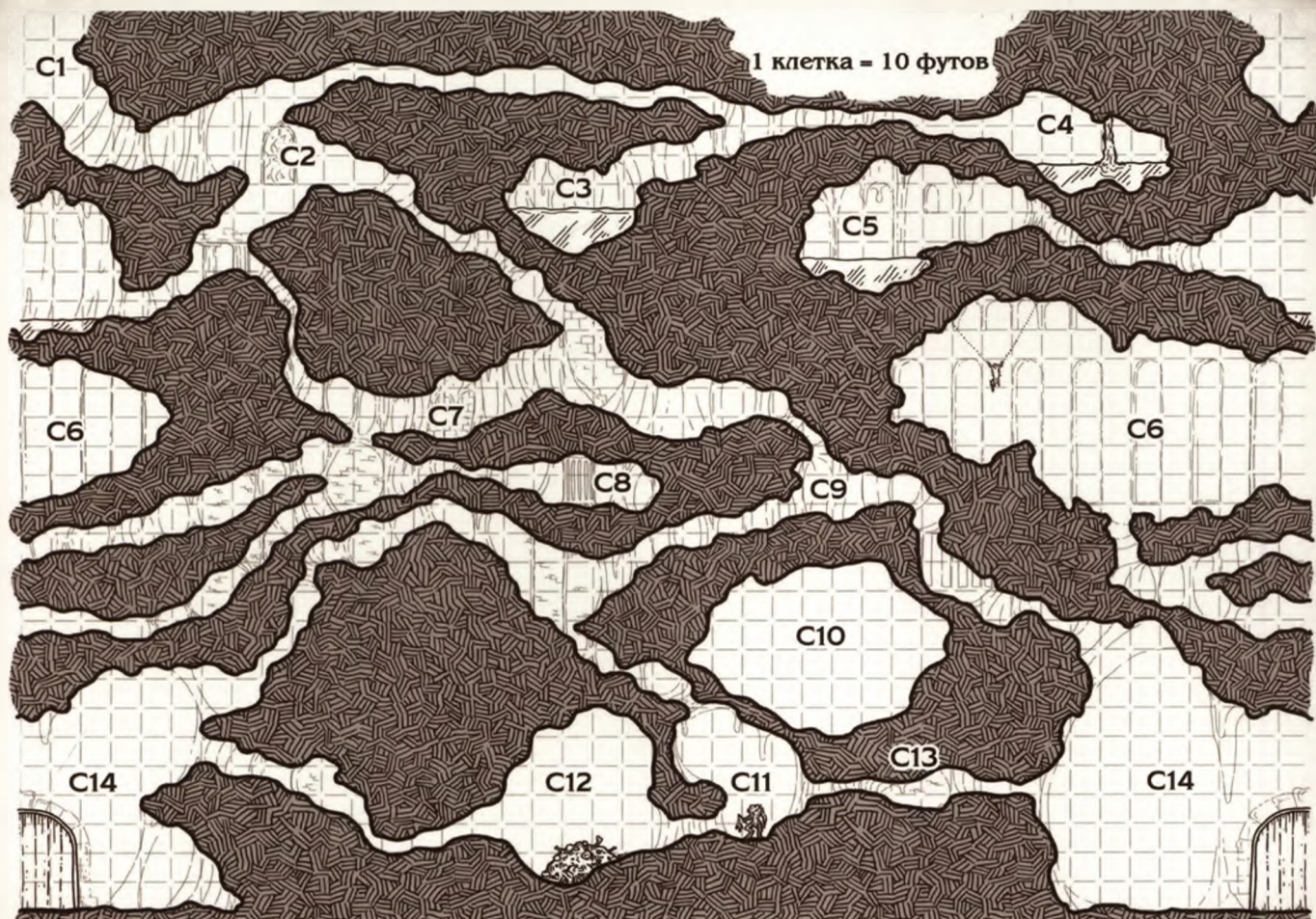
Если персонажи упомянут, что их интересует *Меч Зариэли*, Алазуб поймёт, что это враги Зариэли, и постарается первым делом донести архидьяволице о них. Когда персонажи отпустят его и закончат разговор, шипастый дьявол покинет струп.

С7. КЛАДОВАЯ ТРАНТОЛОКСА

Когда персонажи войдут в эту пещеру шириной 20 футов, зачитайте игрокам следующий текст:

Рои адских мух жужжат в этом тёмном зале, где валяются изуродованные трупы дьяволов и обглоданные кости. Через дыру в полу видна ещё одна тёмная пещера под этой.

Если изучить изуродованные трупы, среди них есть три бородатых дьявола, два шипастых дьявола и костяной дьявол. Все трупы растерзаны в клочья и местами обглоданы.



Карта 4.1. Струп, вид сбоку

Когда любое существо, кроме бестий, впервые попытается пересечь зал, мухи соберутся в четыре враждебные **стаи насекомых**. Вместо скорости лазания у них скорость полёта 30 футов.

С8. ЛОГОВО КАРГИ

Тоннель, ведущий в эту пещеру, сужается до высоты 2 фута. Существам среднего размера придётся по нему ползти. Когда персонажи заглянут в эту комнату шириной 20 футов, зачитайте игрокам следующий текст:

Пол в этой тёмной пещере завален костями и испещрён сочащимися язвами. В неглубоких нишах, вырытых в стенах струпа, стоит множество заткнувших пробками склянок, полированных чёрных сфер, черепов гуманоидов и прочих странных вещей.

Здесь устроила логово ночная карга Йиггльблайт, но от неё уже жестоко избавились (см. зону С3).

Сокровища. Заклинание *обнаружение магии* покажет в нишах шесть магических предметов, в том числе чёрный мешок, сшитый из плоти, блестящий чёрный самоцвет в форме кулачка ребёнка, железная фляжка, где заточён **мясной голем из бестий** (параметры см. на стр. 240), который в состоянии берсерка и неуправляем, и три **монеты душ** (см. стр. 225). Мешок — *сумка душ* Йиггльблайт, для героев она бесполезна. Чёрный самоцвет — *каменное сердце* ночной карги (подробнее об этих предметах см. *Monster Manual* [«Энциклопедию чудовищ»], раздел «Ночная карга»).

У Йиггльблайт была также коллекция ядов в шести небольших пробирках из костей человеческих пальцев, заткнувших пробками. В каждой пробирке — одна доза яда, все шесть разные: дым офура, злоба, масло таггита, слизь ползающего падальщика, ступор и эссенция эфира (эффекты см. в *Dungeon Master's Guide* [«Руководстве мастера подземелий»], глава 8, раздел «Яды»). Персонаж с набором отравителя может с его помощью взять крошечные образцы каждого яда на анализ. Проведя 1 минуту за анализом и успешно пройдя проверку Интеллекта (Природа) со СЛ 15, персонаж сможет опознать яд и его эффекты. Бонус умения персонажа применим к этой проверке, если персонаж умел в обращении с набором отравителя.

Другие ценности — три 3-фунтовых шара из полированного обсидиана (100 зм каждый), которые можно использовать как мистические фокусирующие предметы.

Среди прочей всячины есть пустой гробик размером для человеческого ребёнка, медный коровий колокольчик, верёвочная петля, высушенный коготь нотика на чёрной тесёмке, закопчённый деревянный ларец с тремя зубами змеёныша красного дракона, засохший росток томата в глиняном горшке, украшенном рисунками пляшущих херувимов, и девять черепов гноллов.

С9. ДЕМОНЫ-КОПАТЕЛИ

К этой зоне струп становится из мягкого и сочащегося засохшим до твёрдости камня.

Когда персонажи войдут в эту комнату шириной 20 футов, зачитайте игрокам следующий текст:

Десять небольших демонов, покрытых тусклой серой шерстью, рыча, роют когтями и зубами твёрдый пол. Над мелюзгой летает демон, сотканный из теней, прикрикивая на них на демоническом.

Если Лулу с персонажами, она ощутит присутствие Крокек'тоика поблизости (см. зону С10). Она расскажет персонажам о любимце Йеногу и предположит, что демоны пытаются его освободить.

Теневой демон Ватилан командует семью **дретчами**, которые копают в сторону зоны С10. Теневой демон нашёл Крокек'тоика, исследуя струп с помощью особенности Бестелесное перемещение. Если персонажи атакуют, он бросит дретчей на произвол судьбы, пройдёт через ближайшую стену и полетит в зону С14, чтобы предупредить Трантолокса о незваных гостях. Ватилан останется рядом с нальфешни, пока не убедится, что с нарушителями покончено.

С10. ТЮРЬМА КРОКЕК'ТОИКА

Крокек'тоик (параметры см. на стр. 234), любимец Йеногу, заперт в этом тесном помещении, выведен из строя и обездвижен. Если уничтожить хотя бы 20 футов струпных стен, сдерживающих Крокек'тоика, чудовище снова сможет двигаться и вырвется из струпа.

Пробиваясь из струпа, Крокек'тоик оставит за собой тоннель радиусом 30 футов. Демон голоден и попытается сожрать любое существо, которое станет у него на пути. Затем он отправится на поиски своего хозяина Йеногу.

Если выпустить Крокек'тоика, Трантолокс и остальные демоны из зоны С14 придут посмотреть, в чём дело. Нальфешни попытается управлять Крокек'тоиком, но тот подчиняется лишь Повелителю Гноллов. После 3 раундов безуспешных попыток подчинить Крокек'тоика Трантолокс и прочие демоны отступят в зону С14.

С11. СТАТУЯ ЙЕНОГУ

Когда персонажи войдут в этот зал шириной 40 футов, зачитайте игрокам следующий текст:

Девятифутовая статуя приземистой двуногой твари с когтистыми лапами стоит на полу этого зала. Вокруг статуи, хохоча, пляшут три демона, похожие на стервятников, и шестеро гноллов.

Три **врака** и шестеро **гноллов** танцуют вокруг статуи, упиваясь злобным безумием. Враки не побоятся применить свои споры, даже рискуя заразить союзников гноллов. Демоны и гноллы дерутся насмерть.

Статуя вырезана из затвердевшего струпа. Заклинание **обнаружение магии** покажет, что она излучает ауру магии эвокации. Когда любой демон или гнолл, у которого остался хоть 1 ПЗ, начинает свой ход в пределах 30 футов от статуи, он восстанавливает 10 ПЗ.

Если Лулу ещё с персонажами, она узнает в статуе грубое изображение Йеногу и предложит героям уничтожить её.

Статуя — объект крупного размера с КБ 17, 60 ПЗ, невосприимчивостью к урону ядом и психическому урону. Если статую уничтожить, она взорвётся. Каждое существо в пределах 30 футов от взрывающейся статуи должно пройти испытание Ловкости со СЛ 15, при провале оно получит 22 (4d10) колющего урона, при успехе — половину этого урона.

С12. ЗАЛ ТРАНТОЛОКСА

Когда персонажи войдут в этот зал шириной 30 футов, зачитайте игрокам следующий текст:

Этот зал пуст, лишь в середине высится огромная гора костей и потрохов.

Сокровища. Изучив кости и потроха, персонажи заметят в куче бутылочку, заткнутую пробкой. Это *бутылка с дымом*.

С13. ХОХОЧУЩИЕ ГНОЛЛЫ

Персонажи услышат хохот гноллов, входя в этот коридор. Они могут застигнуть гноллов врасплох, если погасят свой свет и успешно пройдут групповую проверку Ловкости (Скрытность) со СЛ 10.

Тарг Нар, **гнолл**, **клык Йеногу** со 100 ПЗ, командует шайкой из пятнадцати **гноллов**. Тарг Нар подчиняется Трантолоксу, который велел ему сторожить коридор. От скуки гноллы перекидываются отрубленной головой своего товарища, которого Трантолокс сгоряча обезглавил.

С14. ВХОД В КРОВАВУЮ ЦИТАДЕЛЬ

Когда персонажи войдут в эту зону шириной 40 футов, зачитайте игрокам следующий текст:

Посреди стены струпа виднеются латунные двойные двери. Барельеф на них изображает ангела с завязанными глазами и мечом в руке, а вокруг вырезаны прекрасные позолоченные руны. Трое козлоголовых демонов с шипастыми хвостами пытаются выбить двери, а жирная тварь, похожая на примата с бивнями и крылышками, подгоняет их пинками и выкрикивает приказы на демоническом языке.

Нальфешни Трантолокс командует тремя **булезау** (параметры см. на стр. 230), которые пытаются выбить двери в Кровавую Цитадель. Нальфешни отчаянно хочет захватить для Йеногу *Меч Зариэли*. Но все старания булезау тщетны — двери не поддаются (см. «Двери» далее).

Нальфешни не атакует персонажей сразу, если решит, что можно обманом заставить их открыть двери. Нальфешни предложит союз, обещая «поделить поровну» любые сокровища, какие найдутся в цитадели. Если Лулу ещё с персонажами, она крайне не советует доверять демону. Трантолокс не собирается держать слово и делает вид, что ничего не знает о *Мече Зариэли*. В бою нальфешни будет драться, пока его ПЗ не снизятся до 60, а затем попытается сбежать из струпа и вернуться к Йеногу. Безумные булезау дерутся насмерть.



Двери. Как и сама цитадель, двери неразрушимы. Руны на них гласят на небесном: «Встанем все как один против зла. Лишь чистый сердцем раскроет священные врата».

Заклинание *обнаружение магии* покажет на дверях ауру магии преграждения. Их может открыть лишь существо с добрым мировоззрением и лишь пока Лулу в пределах 60 футов от дверей. Лулу и сама может открыть двери, если нужно. Если Лулу жива, но её нет рядом, когда персонажи пытаются попасть в цитадель, двери останутся закрыты. Персонажи получают телепатическое послание незнакомым женским голосом: «Приведите Лулу, и я введу вас». Двери можно будет открыть, лишь когда персонажи вернутся с Лулу. Если Лулу погибла ранее по ходу приключения, она ждёт героев в цитадели, сразу за дверьми.

Когда двери откроются, из-за них хлынет яркий белый свет, озаряя зону С14. Любая бестия или нежить, которая войдёт в свет или начнёт в нём свой ход, должна пройти испытание Выносливости со СЛ 22, получая 44 (8d10) лучистого урона при провале или половину этого урона при успехе. Бестии и нежить не могут пройти через этот вход в цитадель, даже когда двери открыты.

Развитие персонажей. Позвольте игрокам повысить уровень персонажей с 11-го до 12-го, прежде чем они войдут в Кровавую Цитадель.

ВХОД В ЦИТАДЕЛЬ

Персонажи должны достичь 12-го уровня к тому времени, как войдут в Кровавую Цитадель. Она существует для одной цели: не дать Мечу Зариэли попасть в руки зла.

Зачитайте или перескажите игрокам следующий текст, когда персонажи войдут в Кровавую Цитадель:

Яркий белый свет выжигает кровь и грязь с вашей одежды. Целебная энергия возвращает жизнь в затёкшие мышцы, затем сияние становится менее ярким, позволяя увидеть внутреннее убранство собора. Как свет проходит сквозь струп и витражи — загадка, ответ на которую знает лишь магия.

Ограждённый колоннами проход ведёт от дверей к пьедесталу, украшенному небесными рунами. На пьедестале стоит камень, а в него воткнут сияющий длинный меч.

Если Лулу погибла ранее по ходу приключения, добавьте:

Прямо за дверями порхает золотистый оллифант. Лулу приветствует вас, радостно трубя хоботом.

К Лулу возвращаются все её ПЗ, если её воскресила магия цитадели. Однако она не помнит ничего с тех пор, как персонажи в последний раз видели её.

Священная сила цитадели исцеляет персонажей, и они получают эффект долгого отдыха. Если существо получило изъяз от озера крови или иного схожего эффекта, он тоже исчезает. Если сотворить в Кровавой Цитадели *обнаружение магии*, заклинание покажет, что всё строение излучает ауры магии преграждения и эвокации.

Внутри цитадель представляет собой один огромный алебастровый зал, ярко освещённый магическим солнечным светом, сияющим из окон. На постаменте стоит *Меч Зариэли* (см. стр. 224), а под ним вырезаны письмена на небесном языке: «Героя, что сольётся с этим клинком, не станет более».

Персонажи не могут завладеть мечом, пока не увидят воспоминание об Идилльгене (см. далее).

ПРИВИДЕНИЕ ЯЭЛИ

Едва персонажи приблизятся к *Мечу Зариэли*, перед ними появится привидение Яэли. Оно затянёт персонажей в одно из воспоминаний Лулу, чтобы оценить, достойны ли они владеть этим оружием. Зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

Перед вами появляется полупрозрачный образ женщины лет тридцати в латных доспехах и со шрамом на щеке. Она указывает на оллифанта, и глаза Лулу наливаются белизной. У вас в ушах звучит шёпот: «Я помню!» Волна лучистой энергии исходит из тела Лулу, и в этом сиянии исчезают и призрачная воительница, и оллифант, и сама Кровавая Цитадель.

Покой собора сменяют хаос, крики ужаса, едкий дым. Вы стоите на окраине небольшого посёлка, вокруг пылают домики, поля и деревья. Сломанная вывеска на земле гласит, что поселение зовётся Идилльген. Горожане с криками разбегаются от хохочущих и рычащих демонов и гноллов.

Персонажи переносятся в воспоминание Лулу об Идилльгене, оказавшись у западной части Идилльской дороги (зона И1 на карте 4.2).

ИДИЛЛЬГЕН

Яэль затянула персонажей в воспоминание Лулу о последней битве Зариэли с Йеногу на Фейруне. Персонажи переживут серию событий в Идилльгене, прежде чем вернуться в Кровавую Цитадель, где наконец смогут обрести *Меч Зариэли*. Пока персонажи в Идилльгене, Лулу не с ними, но она появится в виде крылатого мамонта в событии 7 (стр. 144).

ИСТОРИЯ ИДИЛЛЬГЕНА

Успешно пройдя проверку Интеллекта (История или Религия) со СЛ 20, персонаж вспомнит такие сведения об Идилльгене:

- Столетия назад на Идилльген напали племена гноллов. Пока они грабили посёлок, жрец Латандера Сольндор Брайтстар вместе с народом воззвал к своему богу о помощи. Латандера тронула отвaga людей, и он послал ангела Зариэль разбить гноллов. Зариэль прогнала гноллов, а народ воздвиг в её честь статую.
- Много поколений спустя гноллы вернулись в Идилльген, на сей раз в компании демонов, а командовал отрядом сам Йеногу. Зариэль и Всадники Преисподней пришли на помощь Идилльгену, но к тому времени посёлок уже почти догорел.

ОСОБЕННОСТИ ИДИЛЛЬГЕНА

У посёлка Идилльген такие особенности.

ГРАНИЦЫ

Персонажи заперты в той части Идилльгена, что показана на карте 4.2. За гранью карты всё скрывает туманная мгла. Персонажей, которые попробуют взлететь на высоту выше 120 футов, окутает такая же мгла.

Войдя во мглу или начав в ней свой ход, существо должно пройти испытание Мудрости со СЛ 15. При провале оно получит 22 (4d10) психического урона, при успехе — половину этого урона.

ГОРЯЩИЕ ЗДАНИЯ

Неподписанные здания на карте 4.2 — это жилые дома и лавки, подожжённые гноллами. Все припасы оттуда вынесли или убегающие горожане, или мародёры из орды Йеногу. Все дома одно- или двухэтажные (на выбор мастера), по 10 футов высоты на этаж. Внутри в комнатах потолки высотой 9 футов, а дверные проёмы между ними высотой 8 футов. Персонажи могут лазать по стенам зданий без снаряжения, если успешно пройдут проверку Силы (Атлетика) со СЛ 15.

Существо, начавшее свой ход в горящем здании или на нём, должно пройти испытание Выносливости со СЛ 15. При провале оно получит 10 (3d6) урона огнём, при успехе — половину этого урона.

ГОРЯЩИЕ ДЕРЕВЬЯ

Все деревья, отмеченные на карте 4.2, высотой 1d6 + 10 футов и горят. Лазать по ним можно без проверки характеристики. Однако любое существо, начавшее свой ход на горящем дереве, должно пройти испытание Выносливости со СЛ 15. При провале оно получит 10 (3d6) урона огнём, при успехе — половину этого урона.

ЖИТЕЛИ

Как и сам Идилльген, его жители — лишь обрывки воспоминаний Лулу. В основном они убегают или прячутся в ужасе, спасая свои жизни. Если существа попытаются у них что-то выведать, то в лучшем случае услышат о демонах и гноллах, которые явились не пойми откуда и грабят город.

У персонажей есть шанс спасти народ Идилльгена от орды Йеногу и прочих опасностей. Жители, спасённые от верной смерти, кратко благодарят персонажей, затем убегают за туманные границы памяти Лулу и исчезнут.

СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА

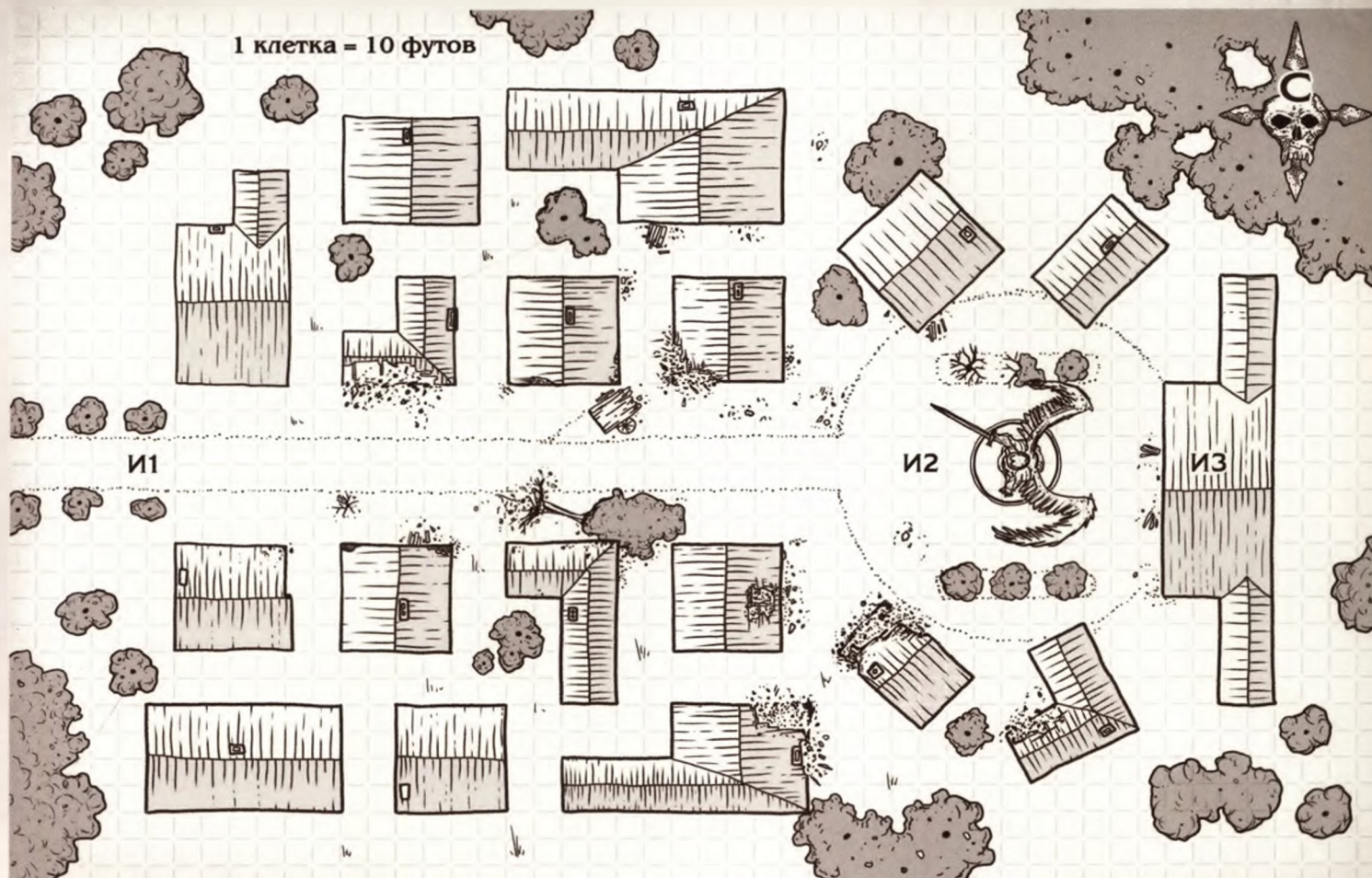
Воспоминания об Идилльгене так же реальны для персонажей, как любое другое место. Они могут здесь умереть.

ЗОНЫ ИДИЛЛЬГЕНА

Описанные далее места отмечены на карте 4.2.

И1. ИДИЛЛЬСКАЯ ДОРОГА

Единственная мощёная улица в Идилльгене ведёт из западной части посёлка к статуе Зариэли (зона И2). Улица завалена разбитыми телегами, обломками и трупами.



Карта 4.2. Идиллглен

И2. СТАТУЯ ЗАРИЭЛИ

Белая мраморная статуя высотой 30 футов стоит на 2-футовом постаменте. Она изображает спокойного ангела-защитника в доспехах и с повязкой на глазах, с мечом наголо и расправленными крыльями. На постаменте высечены слова на всеобщем: «Зариэль, хранительница Идиллглена. Молите Латандера, и свет его защитит вас».

Статуя Зариэли — объект исполинского размера. У неё КБ 17, 300 ПЗ, предел прочности 15, невосприимчивость к урону ядом, психическому и лучистому урону. Заклинание *обнаружение магии* покажет, что статуя излучает ауру магии преграждения.

Если любая бестия начнёт свой ход в пределах 15 футов от статуи, та вспыхнет лучистой энергией. При каждой вспышке каждая бестия в пределах 30 футов от статуи должна пройти испытание Вывосливаемости со СЛ 15, получая 18 (4d8) лучистого урона при провале или половину этого урона при успехе.

Любой персонаж, который коснётся статуи и использует действие, чтобы помолиться Латандеру, получит эффект заклинания *защита от зла и от добра* на 1 час. Каждый персонаж может получить этот эффект лишь один раз за время пребывания в воспоминании.

И3. ХРАМ ЛАТАНДЕРА

Этот двухэтажный белокаменный храм, украшенный изображениями солнца на внешних стенах, — крупнейшее здание в посёлке. Его окна закрыты железными ставнями, а двери дубовые. Обитатели и особенности храма описаны далее.

Обитатели. Джесса Брайтстар, нейтральная добрая женщина, человек, **священник** Латандера, увела сюда пятьдесят своих прихожан (**простолюдинов**), они молятся на первом этаже. Если начнётся бой, простолюдины будут совершать действие Уклонение. Жители в ужасе от орды Йеногу и будут благодарны персонажам за любую помощь.

Освещение. Факелы на стенах ярко освещают храм изнутри.

Запертый вход. Двойные дубовые двери в храм заперты изнутри на засов. Существо может в качестве действия попробовать выбить двери снаружи, пройдя для этого проверку Силы (Атлетика) со СЛ 22. Персонаж также может уговорить прихожан открыть двери, крикнув им снаружи и успешно пройдя проверку Харизмы (Убеждение) со СЛ 15.

Окна со ставнями. Все окна закрыты железными ставнями, запертыми изнутри. У них КБ 19, 25 ПЗ, предел прочности 10, невосприимчивость к урону ядом и психическому урону. Персонаж может взломать их инструментами вора, если успешно пройдёт проверку Ловкости со СЛ 15.

Отыгрыш Джессы Брайтстар. Джесса — набожная служительница Латандера и потомок Сольндора Брайтстара (см. «История Идиллглена» ранее). Это вежливая женщина чуть старше сорока лет, она руководит паствой, которая молит Латандера послать Зариэль и снова защитит народ Идиллглена.

Джесса свято верит, что Латандер услышит молитву и нужно лишь подождать, пока прибудет Зариэль. При встрече с персонажами Джесса использует заклинания, чтобы исцелить и усилить их. Она надеется, что герои защитят её прихожан до прихода Зариэли. Если орда Йеногу ворвётся в храм, Джесса встанет на пути любой угрозы, защищая простолюдинов, и жертвует жизнью, если придётся.

СОБЫТИЯ В ИДИЛЛЬГЛЕНЕ

Эти события произойдут по порядку, когда персонажи попадут в Идилльглен.

СОБЫТИЕ 1. ПРИБЫТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Едва персонажи окажутся в Идилльгене (в зоне И1), одновременно произойдут такие сцены:

- Шесть **гноллов** окружают и атакуют персонажей.
- Шесть **дретчей** на Идилльской дороге (зона И1) раздирают когтями перевёрнутую двуколку, под которой прячется Элла Дипвелл, нейтральная женщина, человек, **простолюдин**.
- **Гигантская гиена** атакует **мастифа** возле статуи Зариэли (зона И2).
- **Хезроу** колотит по двери храма Латандера (зона И3), пытаясь пробиться внутрь.

Пусть игроки сделают броски инициативы для своих персонажей. Затем определите инициативу для гноллов, дретчей, гигантской гиены и хезроу. Все гноллы действуют при одном значении инициативы, все дретчи также действуют вместе. Элла в бою не участвует.

Гноллы. Они дерутся насмерть, безумно хохоча при этом.

Двуколка и дретчи. Двуколка — объект крупного размера с КБ 15, 27 ПЗ, невосприимчивостью к урону ядом и психическому урону. Существо может в качестве действия поднять её, если успешно пройдёт проверку Силы (Атлетика) со СЛ 15.

Если дретчи разломают двуколку, то атакуют Эллу Дипвелл. Если та погибнет, дретчи нападут на персонажей.

Если персонажи сами атакуют дретчей, те отвлекутся на бой с ними и забудут про двуколку. Когда дретчей перебьют, Элла вылезет из-под двуколки, поблагодарит героев и убежит в безопасное место.

Гигантская гиена и мастиф. Если персонажи не вмешаются, гигантская гиена займётся ими, когда добьёт мастифа. Если персонажи сами атакуют гиену, она забудет про мастифа и сразится насмерть с более серьёзной угрозой.

Если персонажи спасут мастифа, тот останется с ними и будет совершать действие Помощь, отвлекая врагов в бою. Успешно пройдя проверку Мудрости (Дрессировка) со СЛ 12, персонаж может убедить мастифа не лезть в бой и найти укрытие.

Хезроу. В свой ход демон пытается выбить двери храма, для этого ему нужно пройти проверку Силы (Атлетика) со СЛ 20. Если хезроу высадит двери, в следующий ход он начнёт атаковать народ внутри храма. Если персонажи сами атакуют хезроу или если он перебьёт всех в храме, он переключится на персонажей.

Следующее событие. Когда в живых останется лишь один из врагов персонажей, переходите к событию 2.

СОБЫТИЕ 2. ВОИТЕЛЬ ЙЕНОГУ

Событие начнётся ещё до окончания предыдущего. Зачитайте игрокам следующее:

Приближается хор испуганных криков — люди, овцы и свиньи разбегаются по посёлку. За ними гонится демон. Нижняя часть тела у него от огромной змеи, а верхняя — от шестирукого гнолла. В каждой когтистой лапе он сжимает по жуткому мечу.

Перепуганные жители и животные несутся по Идилльгену, убегая от Гарокнула — уникального демона, служащего Йеногу. Используйте для него параметры **марилит**. Разбегающиеся животные и люди исчезнут, когда доберутся до края карты. Гарокнул прекратит погоню и сразится с персонажами. Если его ПЗ снизятся до 50 или менее, Гарокнул использует следующее действие, чтобы телепортироваться прочь.

Следующее событие. Когда Гарокнул сбежит или погибнет, переходите к событию 3.

СОБЫТИЕ 3. ВЛАСТЬ БЕЗУМИЯ

Это событие начинается сразу после предыдущего. Зачитайте игрокам следующий текст:

Пятеро стражников, вооружённых копьями, приближаются с севера. Они с головы до ног покрыты чёрным ихором и глядят на вас голодными глазами.

Пятерых людей-стражников зовут Каладра Тельмастер, Эсселин Кзарн, Джай Вен, Таль Ханнефар и Ярклос Саммерласт. Их броня покрыта ихором демонов Йеногу. От ихора стражники обезумели и возжелали плоти гуманоидов. Завидев персонажей, стражники атакуют их.

Персонаж, который убьёт стражника, будет наказан разумом Лулу. Этот персонаж должен пройти испытание Мудрости со СЛ 15, при провале он получит одну степень утомления — это разум Лулу вытягивает из него энергию.

Безумие стражников можно исцелить заклинаниями *высшее восстановление*, *рассеивание зла и добра* или *снятие проклятия*. Исцелённые стражники благодарят персонажей и объясняют, что сражались с демонами в поле, когда вдруг ощутили неуправляемую тягу к пожиранию гуманоидной плоти. Стражникам не терпится вернуться в бой на полях, и они исчезнут, уйдя во мглу границ.

Следующее событие. Когда персонажи разберутся со стражниками, переходите к событию 4.

СОБЫТИЕ 4. ЗЛОВЕЩЕЕ СПОКОЙСТВИЕ

В начале этого события Яэль телепатически свяжется с персонажами:

В ваших головах звучит женский голос: «Молодцы. Передохните теперь. У вас час до того, как начнётся настоящий кошмар».



Персонажи могут провести следующий час, изучая Идиллглен из воспоминаний Лулу. Они могут осмотреть посёлок, погасить пожары, пообщаться с Джессой Брайтстар в храме Латандера (зона И3) или просто устроить короткий отдых. Всё это время поля продолжают пылать, а порой из-за туманных границ будут доноситься крики.

Следующее событие. В конце этого события персонажи услышат вдали хриплый смех. Он начнёт приближаться, возвещая о прибытии нового отряда Йеногу. Переходите к событию 5.

СОБЫТИЕ 5. НОВАЯ АТАКА

Это событие начинается сразу после предыдущего. Зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

На западной окраине Идиллглена появляются шесть демонов: громила, похожий на гориллу, и пятеро поменьше, похожие на собак с серыми телами и большими ушами. Издали доносится хохот, возвещая, что на подходе и другие враги.

Барлгура и пять **дретчей** появятся на западной окраине карты 4.2. Заметив персонажей, эти демоны атакуют. Если они не заметят персонажей, то нападут на храм (зону И3), чтобы перебить всех, кто там прячется.

В начале второго раунда боя с юга придут **вожак стаи гноллов** и шесть **гноллов**. В начале третьего раунда боя с небес спустится **врак** и тоже вступит в схватку.

Следующее событие. Когда в живых останется лишь трое врагов или пройдёт шесть раундов боя (смотря что наступит раньше), переходите к событию 6.

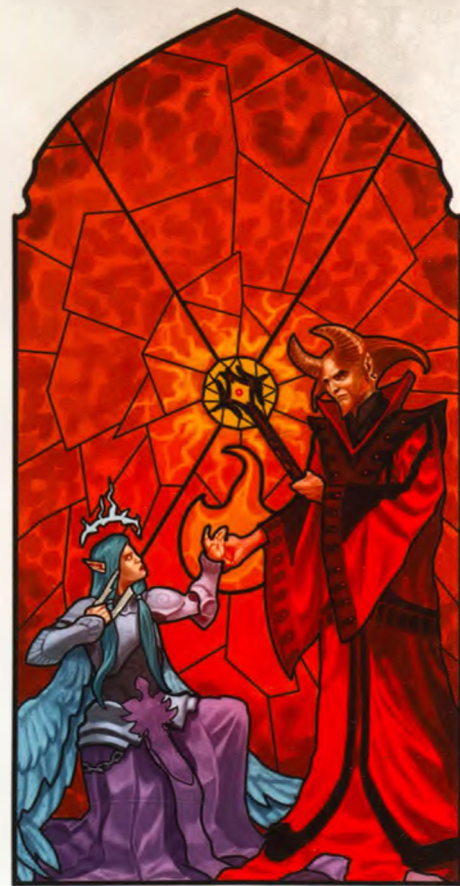
СОБЫТИЕ 6. ЙЕНОГУ

Событие начнётся ещё до окончания предыдущего. Зачитайте игрокам следующий текст:

Мерзкий безумный смех пронзает воздух, перекрывая грохот битвы. Из тумана на западе выбегает гигантский гнолл, покрытый всклокоченной шерстью и засохшей кровью, в руках у него треглавый цеп. Кровь капает из его багровой пасти, разинутой в яростном хохоте.

Йеногу (параметры см. на стр. 232) атакует любое существо, которое заметит, кроме своих союзников. Если Йеногу не заметит никаких врагов, то атакует статую Зариэли (зона И2), а затем займётся храмом (зона И3).

Следующее событие. Событие 7 начнётся после трёх раундов боя с демоническим владыкой или когда у Йеногу останется не более 100 ПЗ.



Слева направо: атака Зариэли и Всадников Преисподней, битва за Авернус, капитуляция Зариэли перед Асмодеем

СОБЫТИЕ 7. ПРИВЫТИЕ ЗАРИЭЛИ

Событие начнётся ещё до окончания предыдущего. Зачитайте игрокам следующий текст:

Хохочущий демонический владыка вдруг закрывает пасть и, прищурившись, вглядывается в небеса, где мглу пронзают яркие лучи. Сверху спускается могучий ангел, за которым на пернатых крыльях летит золотистый мамонт. Ангел вонзает меч в грудь Йеногу и произносит заклинание. Позади демонического владыки открывается портал, а мамонт бодает Йеногу лбом. Тот валится в портал, который мгновенно закрывается за ним.

Ангел — это Зариэль (используйте параметры **соляра**), а крылатый мамонт — **оллифант** Лулу (см. стр. 242), изменившая форму. Избавив Идилльген от Йеногу, Лулу и Зариэль представятся персонажам и исцелят их, если нужно. Пока идёт обмен любезностями, появляется отряд Всадников Преисподней (**рыцарей**) на **боевых лошадях** и убивает всех оставшихся демонов и гноллов. Одна из Всадников Преисподней, женщина за тридцать со свежей раной на щеке, поблагодарит персонажей и представится как Яэль. Она подмигнёт им и вернётся к своему отряду. Персонажи могут также узнать Олантиуса, Харумана и прочих изначальных Всадников Преисподней, которых встречали в странствиях по Авернусу.

Зариэль может сотворить заклинание *воскрешение* трижды. С помощью магии она воскресит столько убитых персонажей, сколько сможет.

Когда Зариэль соберётся увести свой отряд через портал на Авернус, все прочие существа, кроме неё, Лулу и персонажей, замрут, будто время остановилось. Зариэль обернётся к персонажам и скажет: «Йеногу перебил тех, кого я поклялась защищать. Я могу остановить его и ему подобных. Может, мне придётся отречься от всего, что мне дорого, зато я остановлю поток хаоса и спасу как можно больше жизней от демонов Бездны. Будь вы на моём месте, разве не рискнули бы всем ради спасения других?»

Зариэль даст каждому персонажу ответить по очереди. Она поблагодарит их за ответы и произнесёт над персонажами благословение Латандера. Те персонажи, кто ответил, что рискнул бы всем, как Зариэль, получают *чары жизненной силы*. Те, кто ответил, что не стал бы рисковать, получают *чары восстановления* (эффекты этих сверхъестественных благ описаны в главе 7 *Dungeon Master's Guide* [«Руководства мастера подземелий»]). Персонажи, которые не смогли или не стали отвечать, ничего не получают.

После этого воспоминание Лулу об Идилльгене окончится. Вспышка света вернёт всех персонажей (даже погибших) в Кровавую Цитадель, где они наконец-то смогут забрать *Меч Зариэли*.



Слева направо: Харуман выходит из реки Стикс, превращение Олантуса в рыцаря смерти, они оба рядом с Зариэлью

ОБРЕТЕНИЕ МЕЧА

Когда персонажи вернутся в Кровавую Цитадель из воспоминаний Лулу об Идилльгене, зачитайте игрокам следующий текст:

Вы стоите у постамента, на котором сверкает *Меч Зариэли*. Перед вами Лулу и призрачная воительница Яэль. Оллифант обращается к вам: «Теперь я всё помню. Идилльген стал последней каплей. Зариэль повела нас на Авернус, но здешнее зло оказалось сильнее нас. Появился Асмодей и предложил Зариэли возглавить легионы Преисподней, чтобы покончить с Войной Крови, но для этого она должна была присягнуть Владыке Девяти Преисподних. Она согласилась и стала архидьяволицей. Но прежде мы с Яэлью унесли её меч. Мы надеялись, что однажды он поможет Зариэли исправиться. Я отдала свою магию и память, а Яэль отдала жизнь, чтобы соорудить эту крепость и защитить меч».

Дух Яэли продолжает: «Вы пережили много испытаний на пути к *Мечу Зариэли*. Мне жаль, но вам предстоит ещё одно. Как гласят слова на постаменте: „Героя, что сольётся с этим клинком, не станет более“. Кому из вас хватит отваги вытянуть меч и перестать существовать?»

Любой персонаж, переживший воспоминания Лулу об Идилльгене, может вынуть *Меч Зариэли* из камня. Персонажи, погибшие в Идилльгене, этого сделать не смогут.

Достав меч из камня, персонаж сможет мгновенно на него настроиться, если меч сочтёт персонажа достойным. Настроенность на меч необратимо меняет персонажа (см. описание предмета на стр. 224). Едва персонаж настроится на меч, цитадель и струп вокруг неё взорвутся ослепительными лучами света. Существа в струпе получают по 110 (20d10) лучистого урона, и их отбросит на 1 000 футов от меча. Немногие демоны, пережившие взрыв, уползут зализывать раны. Существа внутри Кровавой Цитадели не пострадают от взрыва, но внезапно окажутся под багровым небом Авернуса.

Когда персонаж заберёт *Меч Зариэли*, долг Яэли будет исполнен. Привидение пожелает группе удачи и растает — её душа уйдёт в посмертие.

Разрушение Кровавой Цитадели вернёт Лулу всю память, и она сможет рассказать персонажам всё. Лулу продолжит сопровождать персонажей, подталкивая их к тому, чтобы с помощью меча вернуть Зариэль к свету.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонажи должны достичь как минимум 13-го уровня, прежде чем перейти к главе 5 этого приключения.



ГЛАВА 5. БЕГСТВО С АВЕРНУСА



СЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ КОГДА-ТО ЗАКАНЧИВАЮТСЯ, но лучшие — на мажорном аккорде. Развязка этого приключения наступает, когда персонажи попытаются вернуть Зариэль к свету, спасти Эльтурель или сделать и то и другое. Эта глава описывает наиболее вероятные варианты развития событий. Как и во всех приключениях DUNGEONS & DRAGONS, возможно множество разных исходов, так что не стесняйтесь

позволить сюжету развиваться не так, как описано в концовках в этой главе.

Если персонажи решат не спасать Эльтурель, пускай не спасают. Но если они решат всё же его спасти, пусть игроки помнят, что это двойная задача:

- Эльтурель надо освободить от цепей, приковавших его к Авернусу.
- Эльтурель надо вернуть на Материальный план.

Некоторые действия персонажей помогут выполнить оба задания разом, другие же решат лишь половину проблемы.

КТО ДОЛЖЕН ПРАВИТЬ АВЕРНУСОМ?

Персонажи могут дать Зариэли больше власти над Авернусом, а могут поддержать кого-то из врагов архидьяволицы в попытке её подсадить. Они могут даже попробовать уничтожить Зариэль и создать вакуум власти, который повергнет Авернус в хаос. При любом исходе персонажи помогут написать историю вселенной.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЗАРИЭЛИ К СВЕТУ

При таком исходе персонажи убедят архидьяволицу очистить свою ангельскую душу и вновь стать небожительницей. Хотя Зариэль и пала, ещё тлеет малая искра надежды на её спасение. Частица прежней Зариэли сохранилась в мече, но сподвигнуть архидьяволицу изменить свою судьбу не так просто — недостаточно просто протянуть ей меч.

ПЕРЕДАЧА МЕЧА

Для начала персонажам нужно завладеть *Мечом Зариэли*. Оказавшись в пределах 10 футов от Зариэли, клинок загорается и воспарит перед ней. Столкнувшись с последней искрой своего ангельского сияния, Зариэль переживёт внутреннюю борьбу. В этот момент у персонажей есть шанс вернуть архидьяволицу к свету.

Один из персонажей должен представить Зариэли аргумент, почему ей нужно вернуться в небесное воинство, а затем пройти проверку Харизмы (Убеждение) со СЛ 25. При успехе Зариэль согласится взять меч и снова принять ангельскую искру. СЛ проверки снижается на 5 за каждого из следующих персонажей мастера, присутствующих при попытке персонажей:

Лулу. Если оллифант ещё с персонажами, к ней вернулись все заклинательные способности и она скорбит, видя, какой Зариэль стала. Зариэль загрустит, вспомнив о дружбе с Лулу. Если Зариэль вернётся к свету, Лулу снова станет подругой и скакуном Зариэли.

Олантиус. Если персонажи заключили союз с Олантиусом, рыцарь смерти встанет на колени перед Зариэлью. При виде него Зариэль устыдится, что обрекла верного друга на ужасную судьбу. Если Зариэль вернётся к свету, она обратит рыцаря смерти в прах, вернув покой его душе.

При успехе проверки Харизмы (Убеждение) переходите к следующему разделу «Искушение Зариэли». При провале переходите к разделу «Гнев Зариэли» (стр. 148).

ИСКУПЛЕНИЕ ЗАРИЭЛИ

Если Зариэль согласится принять ангельскую искру, она схватит меч. Когда это произойдёт, зачитайте или перескажите следующий текст:

Дрожащей рукой Зариэль тянется к сияющей рукояти меча. Она проводит пальцами по нему и корчится от боли, ибо свет обжигает ей кожу. Но вот она сжимает рукоять, вскрикнув от боли, и сквозь слёзы смятения, печали и робкой радости произносит клятву:

«Я, Зариэль, отдаю себя на волю священного света правосудия. Если он примет меня, клянусь снова служить ему этим мечом».

Слова архидьяволицы повисают в безмолвии на долгие мгновения. Она поднимает глаза, не в силах стерпеть неопределённость. Затем на Зариэль нисходит сверкающий поток лучей. Исчезает её пламенный нимб, а на кожистых крыльях прорастают перья. Все её дьявольские черты исчезают, сменившись ангельскими. При виде этого преобразования Лулу восторженно вздыхает — и сама превращается в небесного мамонта с золотистой шерстью, пернатыми крыльями и блестящими бивнями.

Все смертные создания, узревшие вознесение Зариэли, будут окружены мерцающими искрами того света, что преобразил её, и наделены благословением здоровья (см. *Dungeon Master's Guide* [«Руководство мастера подземелий»], глава 7, раздел «Прочие награды»).

Вернувшись во всё небесное великолепие, Зариэль сама займётся спасением осаждённого Эльтуреля. Если Зариэли нужно сперва добраться до Эльтуреля, проследите, чтобы у персонажей была возможность следовать за ангелом, или пусть она возьмёт их с собой с помощью магии.

Зариэль сперва взлетит над Эльтурелем вблизи от осквернённого Спутника. Закрыв глаза, она поднимет меч над головою, глубоко вздохнёт и обрушит клинок на сферу. Спутник взорвётся с грохотом и яркой вспышкой, как описано далее в разделе «Разрушение Спутника».

Разрушение Спутника освободит жителей Эльтуреля от уз Преисподней. Планетар, что был заточён в Спутнике, поднимет город из Девяти Преисподних и вернёт на Фейрун (см. «Мощь планетара», стр. 154). Зариэль последует за городом, пока не убедится, что тот в безопасности.

Персонажи могут вернуться на Материальный план вместе с Эльтурелем, если пожелают, или остаться на Авернуса и узнать, кто станет его новым владыкой (см. «Власть над Авернусом», стр. 149).



Если персонажи вернутся с Эльтурелем на Материальный план, зачитайте или перескажите следующее:

Река Чионтар блестит, словно золотая дорога, ведущая из Эльтуреля во Врата Балдура и дальше в открытое море. Аромат утренней росы пробивается сквозь запахи дыма, серы и гниения, пропитавшие камни Эльтуреля.

Постепенно жители города выбираются из укрытий и встают под солнцем мира смертных. Все смотрят на Зариэль, стоящую с мечом в руке. Планетар, поднявший Эльтурель из Авернуса, преклонил пред нею колени. Лулу трогает Зариэль за плечо и указывает на вас хоботом. Зариэль подходит к вам, склонив голову в знак печальной благодарности: «Эта мрачная глава подошла к концу, и конец её куда светлей, чем я могла надеяться. Спасибо вам. Я вечно буду помнить вашу самоотверженность».

«Я тоже!» — восхищённо добавляет Лулу.

Зариэль мрачнеет: «Сегодня вы стали врагами Асмодея. В этом мы похожи. Желаю вам силы и удачи — и если вам понадобится моя мощь, лишь поднимите это перо и позовите меня по имени. Я приду на помощь».

Зариэль вырывает золотистое перышко из своего крыла и отдаёт ближайшему персонажу. Существо, держащее это перо, может в качестве действия сотворить заклинание *планарный союзник*, призвав только Зариэль и Лулу, после чего перо исчезнет в луче солнца. Если эту пару призвать на помощь персонажам, они будут действовать не дольше 1 часа и не потребуют за это никакой платы.

Отдав свой дар, Зариэль поднимает голову, расправляет крылья и взлетает в небеса. Лулу крепко обнимает вас всех своим огромным хоботом. Отпустив, она дружески улыбается и говорит: «Мы ещё обязательно встретимся! Однажды!»

Взмахнув крыльями, золотистый мамонт взмывает в небо. У вас на глазах силуэт тает и наконец растворяется в лучах солнца.

Персонажи, вернувшиеся с Эльтурелем, могут многим заняться в городе — помочь выжившим, восстановить порядок после всех этих смертей и разрушений. Герои могут помочь Эльтурелю своим руководством и магией. К тому же планетар, что был заточён в Спутнике, останется в городе столько, сколько нужно, и использует свою способность воскрешать мёртвых, чтобы вернуть как можно больше погибших при катастрофе.

В дальнейшем у персонажей могут быть неоконченные дела во Вратах Балдура, особенно если кто-то из злодеев главы 1 ещё уцелел и продолжает строить козни.

Хотя повесть о двух городах завершилась к радости персонажей, события приключения продолжают влиять на жизнь Врат Балдура и Эльтуреля. Так, если верховный герцог Рейвенгард выживет и вернётся с Эльтурелем, обитатели города останутся у него в долгу. Действия Рейвенгарда по спасению города радикально поменяют отношения Врат Балдура и Эльтуреля, разрядив напряжённость, а то и приведя города к дружбе и союзу.

ГНЕВ ЗАРИЭЛИ

Если персонажи не сумеют изменить Зариэль и не заключат с ней сделку (см. «Сделка с Зариэлью», стр. 153), она атакует. Её первым порывом будет прикончить героев, дерзнувших оскорбить её, после чего она намерена стереть без следа всех, кого прежде любила.

При таком мрачном исходе персонажам остаётся или победить Зариэль, или склонить перед ней колено и присягнуть на верность. Гибель Зариэли освободит жителей Эльтуреля от уз Преисподней. Персонажи могут выбрать такой исход намеренно, или так может выйти случайно, если они не сумеют вернуть Зариэль к свету.

Победить Зариэль не так уж просто. В полной своей мощи архидьяволица потягается с любым смертным. Чтобы победить её, героям придётся быть коварнее дьявола. Заключив союз с могущественным сверхъестественным созданием вроде Бела, Гаргота, Тиамат или одного из демонических владык, осаждающих Авернус, персонажи могут обрести мощь, способную погубить Зариэль.

БАФОМЕТ, ЙЕНОГУ ИЛИ КОЩИЩЕ

Бафомет и Йеногу сражаются, пытаются захватить Авернус, а Кощище (если персонажи выпустили его в главе 3) хочет вернуть свой молот. Никому из них верить нельзя. Демонические владыки жестоки и коварны и не потерпят ни от кого приказов.

То, как Бафомет, Кощище и Йеногу представлены на Авернусе, облегчает персонажам связь с любым из этих демонических владык с помощью заклинания *связь с иным планом* или другой подобной магии.

БЕЛ

Бел не забыл, что правил этим кругом Девяти Преисподних до Зариэли, но не может бросить ей вызов напрямую, пока полагает, что Зариэль поддерживает сам Асмодей.

Цель Бела — помочь персонажам вернуть Зариэль к свету, отдав ей меч. Бел знает, что Зариэль изменить непросто, так что он на всякий случай подбрасывает персонажам ключи от Спутника. Освободив планетара, заточённого в Спутнике, персонажи лишат Зариэль свежей добычи — города Эльтуреля — и покажут её некомпетентность. На большее Бел и не рассчитывает.

ГАРГОТ

Исчадие ада Гаргот мечтает об одном: скорей вырваться из тюрьмы, свергнуть Зариэль и стать владыкой Авернуса. Если у персонажей есть *Щит Скрытого Владыки*, они могут выпустить Гаргота, как сказано в описании предмета (см. стр. 227).

Освободившись, Гаргот поблагодарит персонажей со слезами радости на глазах. Первым делом исчадие ада создаст из воздуха контракт и скажет, что поможет персонажам уничтожить Зариэль, если они подпишут его. В контракте полно запутанных формулировок, но суть его изложена в последнем пункте: «Я, нижеподписавшийся, заключаю соглашение с Гарготом и объединяюсь с ним для уничтожения архидьяволицы Зариэли. Покуда стороны связаны сим соглашением, они обязуются не причинять умышленно вреда друг другу, в противном случае контракт теряет силу».

Гаргот обожает играть словами, вольно трактовать путанные тексты контрактов и предавать тех, кто их подпишет. Так, данный контракт действует лишь до уничтожения Зариэли, после чего Гаргот намерен разорвать искателей приключений в клочья. Хитрые герои могут использовать это в свою пользу, добившись, чтобы Зариэль схватили, изгнали или победили ещё как-то без уничтожения.

Впрочем, на такой случай Гаргот предусмотрел запасной план. Согласно контракту, единственное последствие за вред, нанесённый союзнику, — это мгновенное расторжение контракта, после чего Гаргот может делать что угодно. Исчадие ада надеется, что этот обман пройдёт незамеченным, и будет упрямо спорить, если персонажи заметят уловку и потребуют убрать её из контракта.

ТИАМАТ

Королева злых драконов могуча и высокомерна, она редко действует, если не уверена в победе. Бросать прямой вызов архидьяволице рискованно: Тиамат может многое потянуть, если проиграт. К счастью, у Тиамат есть преданный воитель **Аркон Жестокий** (параметры см. на стр. 111).

Искатели приключений неспособны общаться с Тиамат напрямую, но могут встретиться с Арконом в его башне (см. «Башня Аркона», стр. 110). Аркон занят попытками освободить Тиамат из Девяти Преисподних, а также оставить разложение своего тела, вызванное Дланью Векны. Он даже не подумает бороться с Зариэлью, если не увидит в том выгоды для себя и своей тёмной королевы.

Голова Зариэли может быть славным трофеем, но этого Аркону недостаточно. Персонажам надо убедить его, что он может возглавить Авернус вместо Зариэли при поддержке Тиамат, армий абишаев и драконов Преисподней. Обдумав этот вариант, Аркон поднимет Длань Векны и воскликнет: «Этой рукой я сорву голову Зариэли с плеч и буду править Авернусом плечом к плечу с моей королевой!»

Аркон объявит, что соберёт армию и свергнет Зариэль за десять дней. Ровно через десять дней двести **белых абишаев** (параметры см. на стр. 230) вылетят из башни Аркона туда, где сейчас находится Зариэль. Аркон возглавит атаку верхом на **химере** Асоджано, с ним отправятся и **Торогар Стальной Кулак** (параметры см. на стр. 112) верхом на **мантикоре** Чанго. Армию Аркона будут сопровождать пять цветных драконов — по одному взрослому дракону каждого цвета. Их пошлёт Тиамат, чтобы победа была верной. При желании персонажи могут помочь Аркону. Абишаи и драконы схватятся с легионами Зариэли, а Аркон, Торогар и герои нападут на самую архидьяволицу. Битва может произойти как часть раздела «Финал в Эльтуреле» из конца этой главы.

На службе Зариэли

При встрече с Зариэлью персонажи могут решить, что готовы служить ей, вступить в её армию и крушить демонов в Войне Крови. Они также могут стать её слугами, если не сумеют вернуть её к свету и хотят выжить.

Души утрачены

Персонажи, решившие служить Зариэли, должны подписать контракт (см. приложение А), по которому их души завещаны архидьяволице. Таких персонажей она вернёт на Материальный план исполнять её волю. У Зариэли много разных планов, а персонажи лучше всего подходят, чтобы подготовить Врата Балдура к той же участи, что постигла Эльтурель. В знак благосклонности она дарует каждому персонажу какие-нибудь чары (см. «Чары архидьяволов» на стр. 215).

Персонажи, погибшие на службе Зариэли, перерождаются в виде лемунов и выходят из реки Стикс. Они теряют память о предыдущей жизни, а их мировоззрение меняется на принципиальное злое. Если при жизни персонаж был верен Зариэли, она может позволить ему сохранить память и повисить его до выбранного вами дьявола (он станет персонажем мастера).

Меч Зариэли уничтожен

Раз больше некому свернуть Зариэль с пути вечного проклятия, она потребует, чтобы персонажи отдали ей **Меч Зариэли**, если он у них. Заполучив меч, Зариэль поднимет его над головой и сломает (см. «Отказ от меча» на стр. 152).

Лулу пала

Окончательное падение Зариэли без шанса на искупление — худший исход для Лулу. От этой невообразимой трагедии оллифант повредится рассудком и станет безумна. Детали её безумия определите броском по таблице «Долговременное безумие» из главы 8 *Dungeon Master's Guide* («Руководства мастера подземелий»). Это безумие можно исцелить лишь заклинанием *высшее восстановление* или подобной магией.

Власть над Авернусом

Если Зариэль раскается или погибнет, первый круг Девяти Преисподних погрузится в хаос. Вы сами решаете, кто из могущественных обитателей Авернуса попытается занять место Зариэли, но любой новый правитель окажется окружён врагами. Орды Бафомета и Йеногу сеют разрушение, грозя разорвать Авернус на части. Кроме того, десятки амбициозных высших дьяволов с радостью попытаются подсадить нового, неопытного вождя.

Смертный никак не может возглавить круг Девяти Преисподних. Никто из дьяволов Авернуса не станет осознанно служить никому, кроме высшего дьявола. Впрочем, Асмодей любит амбициозных. Владыка Девяти Преисподних может решить, что дерзкий и могущественный смертный — отличная замена Зариэли, и предложить превратить героя в архидьявола (персонажа мастера), который сможет править Авернусом. Как вариант, персонажи могут попытаться захватить Авернус на своих условиях.

Персонажи-идеалисты, мечтающие разрушить Девять Преисподних изнутри, могут посчитать вакуум власти способом подорвать власть Асмодея. Возможно, это единственный случай в истории вселенной, когда слепой идеализм может привести к успеху. Но даже если группе удастся вырвать Авернус из лап Асмодея, это лишь послужит объединению прочих архидьяволов вокруг общей цели — отвоевать Авернус, что на руку Асмодею.



Белый абишаи

СПАСЁТСЯ ЛИ ЭЛЬТУРЕЛЬ?

Если персонажи не помешают этому, Эльтурель неизбежно затянет в реку Стикс. Память его обитателей будет стёрта, а их души послужат дьяволам пушечным мясом на фронтах Войны Крови.

У персонажей несколько вариантов, как спасти город в этот отчаянный момент (см. «Финал в Эльтуреле», стр. 154). Чтобы спасти Эльтурель без искупления Зариэли, цепи, приковавшие город к Авернусу, надо разрушить, а город — вернуть на Материальный план.

РАЗРУШЕНИЕ ЦЕПЕЙ

Восемь цепей из дьявольского чёрного железа приковывают Эльтурель к столпам, и каждую нужно разбить, чтобы спасти город. Когда все цепи будут разбиты,

СОЗДАНИЕ КЛИНКА АВЕРНУСА

После уничтожения Меча Зариэли архидьяволица может приказать своим слугам (в том числе персонажам, если те пошли к ней на службу) выковать ей новый меч. Задачи будут таковы:

- Если Бел ещё служит Зариэли, она обратится за мечом к нему. Если нет, её слугам надо обыскать вселенную, найти достойного кузнеца-оружейника, вроде ифрита из Латунного города на Стихийном плане Огня.
- Зариэли нужно не менее десяти фунтов металла или иного материала для клинка меча. Адамантин или коготь Тиамат подойдут.
- Чтобы наделить клинок мощью, выкованное оружие надо закалить в крови небожителя, демонического владыки и архидьявола. Зариэль может пожертвовать свою кровь, но две других слуги должны добыть сами.

Зариэль нарекёт новый артефакт *Клинком Авернуса*. Этот длинный меч — артефакт, требующий настроенности, со следующими свойствами.

Магическое оружие. Клинок Авернуса — магическое оружие, действующее как *стригающий меч*.

Случайные свойства. У меча такие случайные свойства из описанных в главе 7 *Dungeon Master's Guide* («Руководства мастера подземелий»):

- 2 малых полезных свойства
- 1 великое полезное свойство
- 1 великое вредное свойство, которое подавляется, пока на меч настроен архидьявол

Владыка Авернуса. В качестве действия вы можете указать этим мечом на одного дьявола, которого видите в пределах 60 футов от вас. Этот дьявол должен пройти испытание Харизмы со СЛ 22, при провале он обворожён вами на 1 час. Пока дьявол обворожён таким образом, он исполняет ваши приказы насколько сможет. Если вы прикажете дьяволу совершить то, что он сочтёт самоубийственным, эффект прекращается и вы больше не можете использовать эту силу меча против этого дьявола.

Дьявольское возвращение. В качестве действия вы можете использовать меч, чтобы сотворить *слово возвращения*. Существа, телепортированные этим заклинанием, появятся в незанятом пространстве в пределах 30 футов от нынешнего владыки Авернуса или в убежище, выбранном вами, если вы правите Авернусом.

Уничтожение меча. Меч можно уничтожить, бросив его в реку Стикс или расплавив в том горне, где он был создан.

Эльтурель продолжит парить над Авернусом, но его больше не будет затягивать в реку Стикс. Персонажам всё ещё нужно будет найти способ вернуть город на Материальный план.

Каждое звено цепи 30 футов длиной и 20 футов шириной и представляет собой кольцо из дьявольского железа толщиной 5 футов. Звено цепи — объект огромного размера, у него КБ 19, 250 ПЗ, предел прочности 30 и невосприимчивость к урону ядом и психическому урону. О том, как лазать по цепям и дьявольским железным столпам, к которым они крепятся, см. в главе 2.

ГНЕВ ТИАМАТ

Божественных сил Тиамат хватит, чтобы порвать цепи, сковавшие Эльтурель. Аркон Жестокий не против связаться со своей богиней и предложить ей это, но лишь если персонажи предложат ему достойный дар. Как ни странно, Тиамат согласится помочь персонажам и скажет об этом Аркону. Зачитайте или перескажите следующее:

Тень смутения пробегает по лицу Аркона, и вся бравада исчезает. Он едва слышно спрашивает Тиамат: «Но мудро ли это, моя королева?» Затем его глаза темнеют, конечности обвисают, как у марионетки, сорванной с нитей. Через миг Аркон встаёт и выпрямляется, его глаза пылают разноцветным сиянием. По его лицу пробегают алчная улыбка, а из пасти раздаются пять голосов, и в каждом отдаётся ярость пленной богини.

«Я помогу вам, — рокошет Тиамат. — Если ваших сил хватит, чтобы нарушить планы Зариэли, то и мне нечего бояться. Я могу разрушить цепи Эльтуреля, но извольте сами явиться туда и стать свидетелями моего триумфа. А теперь идите. Я узнаю, когда вы будете на месте».

Когда персонажи в следующий раз ступят на землю Эльтуреля, **Тиамат** (параметры см. во врезке) вырвется из своего далёкого логова и пронесётся, как метеор, по небесам Авернуса. Взрыв над городом, она спикирует и обрушит губительное дыхание на каждую цепь по очереди, нанеся 67 урона кислотой, 88 урона молнией, 91 урон огнём и 72 урона холодом. Этого более чем достаточно, чтобы разрушить одно из звеньев цепи. Разрушив все восемь цепей, Тиамат торжествующе взревёт и улетит.

ЧЕЛЮСТИ КРОКЕК'ТОИКА

Если демона Крокек'тоика освободили из Струпа, окружавшего Кровавую Цитадель, он отправится бродить по Авернусу, пожирая всё на своём пути. Хотя демон жрёт всё не глядя, больше всего он жаждет священной крови. Так что сущность доброго бога, кровь доброго небожителя или даже доброго паладина привлекают внимание Крокек'тоика за много миль. Если искатели приключений покроют звено цепи кровью из такого источника, Крокек'тоик учует вкусный запах и примчится через весь Авернус.

ТИАМАТ

Исполинская bestия, хаотичная злая

Класс брони: 25 (естественная броня).

ПЗ: 615 (30d20 + 300).

Скорость: 60 футов, полёт 120 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
30 (+10)	10 (+0)	30 (+10)	26 (+8)	26 (+8)	28 (+9)

Испытания: Сил +19, Лвк +9, Мдр +17.

Навыки: Внимание +26, Магия +17, Религия +17.

Невосприимчивость к урону: кислота, молния, огонь, холод, яд; дробящий, колющий и режущий урон немагических атак.

Невосприимчивость к состояниям: глухота, испуг, обворование, отравление, слепота, шок.

Восприятие: истинное зрение 120 футов, ночное зрение 240 футов, пассивное Внимание 36.

Языки: всеобщий, драконий, дьявольский.

Опасность: 30 (155 000 ПО).

Врождённые заклинания (3 в день). У Тиамат есть врождённое заклинание *божественное слово* (СЛ испытаний против заклинаний 26). Её заклинательная характеристика — Харизма.

Легендарная устойчивость (5 в день). Если Тиамат проваливает испытание, она может вместо этого сделать его успешным.

Магическое оружие. Атаки оружием Тиамат — магические.

Многочисленные головы. Тиамат может совершать одно ответное действие в каждый ход, а не одно за раунд. У неё также преимущество к испытаниям против потери сознания. Если она проваливает испытание против эффекта, который обратил бы существо в шок, то тратит одно из неиспользованных легендарных действий.

Ограниченная невосприимчивость к магии. Тиамат невосприимчива к заклинаниям 6-го круга или ниже, если только сама не пожелает, чтобы они на неё подействовали. У неё преимущество к испытаниям против всех остальных заклинаний и магических эффектов.

Развоплощение. Когда ПЗ Тиамат снижаются до 0 или она умирает, её тело уничтожается, но сущность возвращается в её владения в Девяти Преисподних. Какое-то время она не сможет вернуться в физическую форму.

Регенерация. Тиамат восстанавливает 30 ПЗ в начале своего хода, если у неё есть хотя бы 1 ПЗ.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Тиамат может использовать Пугающее присутствие. Затем она совершает три атаки: две когтями и одну хвостом.

Коготь. Атака оружием в ближнем бою: +19 к броску, зона досягаемости 15 футов, одна цель. *Попадание:* 24 (4d6 + 10) режущего урона.

Хвост. Атака оружием в ближнем бою: +19 к броску, зона досягаемости 25 футов, одна цель. *Попадание:* 28 (4d8 + 10) дробящего урона.

Пугающее присутствие. Все существа по выбору Тиамат, находящиеся в пределах 240 футов от неё и знающие о её присутствии, должны пройти испытание Мудрости со СЛ 26, при провале они испуганы на 1 минуту. Существо может повторять это испытание в конце каждого своего хода, при успехе эффект для него прекращается. При успехе испытания или если эффект для существа прекратился, оно получает невосприимчивость к Пугающему присутствию Тиамат на следующие 24 часа.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Тиамат может совершить 5 легендарных действий, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Тиамат восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Варианты легендарных действий Тиамат связаны с её пятью драконьими головами (по укусу и губительному дыханию для каждой). Выбрав вариант легендарного действия для одной из своих голов, Тиамат не может выбрать другой вариант, связанный с той же головой, до начала своего следующего хода.

Укус. Атака оружием в ближнем бою: +19 к броску, зона досягаемости 20 футов, одна цель. *Попадание:* 32 (4d10 + 10) режущего урона плюс 14 (4d6) урона холодом (голова белого дракона), ядом (голова зелёного дракона), огнём (голова красного дракона), молнией (голова синего дракона) или кислотой (голова чёрного дракона).

Голова белого дракона: холодное дыхание (стоит 2 действия).

Тиамат выдыхает волну ледяного воздуха в 90-футовом конусе. Все существа в этой области должны пройти испытание Ловкости со СЛ 27, получая 72 (16d8) урона холодом при провале или половину этого урона при успехе.

Голова зелёного дракона: ядовитое дыхание (стоит 2 действия).

Тиамат выдыхает ядовитый газ в 90-футовом конусе. Все существа в этой области должны пройти испытание Выносливости со СЛ 27, получая 77 (22d6) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе.

Голова красного дракона: огненное дыхание (стоит 2 действия).

Тиамат выдыхает пламя в 90-футовом конусе. Все существа в этой области должны пройти испытание Ловкости со СЛ 27, получая 91 (26d6) урона огнём при провале или половину этого урона при успехе.

Голова синего дракона: дыхание молнии (стоит 2 действия).

Тиамат выдыхает молнию по 120-футовой линии шириной 10 футов. Все существа на этой линии должны пройти испытание Ловкости со СЛ 27, получая 88 (16d10) урона молнией при провале или половину этого урона при успехе.

Голова чёрного дракона: кислотное дыхание (стоит 2 действия).

Тиамат выдыхает кислоту по 120-футовой линии шириной 10 футов. Все существа на этой линии должны пройти испытание Ловкости со СЛ 27, получая 67 (15d8) урона кислотой при провале или половину этого урона при успехе.

Существо должно добровольно пролить кровь на звено цепи. Оно само или его союзник может использовать действие, чтобы нанести существу рану — 5 (1d10) колющего или режущего урона. Этот урон не должен быть отменён или снижен, а дьявольская энергия цепей понизит максимум ПЗ существа на то же значение, пока существо не завершит долгий отдых. Лулу согласится пожертвовать частью своей крови, если персонажи её об этом попросят.

Через 1 час после того, как прольётся первая капля крови, возле Эльтуреля появится Крокек'тоик. Все дьяволы в округе тут же попытаются убить демона, а демоны бросятся на его защиту. Пока две армии рубят друг друга, Крокек'тоик проскользнёт мимо дьяволов. Демон способен перегрызть окровавленное звено за 1 минуту.

РАЗРЫВ КОНТРАКТА

Если разорвать дьявольский контракт Зариэли с Тейвиусом Кригом, цепи, сковывающие Эльтурель, рассыплются в прах. Этого можно добиться, либо убив Зариэль, либо уничтожив изначальный контракт. Зариэль может в качестве действия призвать контракт, и тот появится у неё в руке. В остальное время контракт скрыт в потайном месте, известном лишь ей. Чтобы заставить Зариэль призвать контракт, нужна хитрость, ибо обворожить архидьяволицу невозможно. Если уничтожить изначальную копию контракта Тейвиуса Крига, Эльтурель освободится, но прочие контракты Зариэли продолжают действовать.

Изначальный контракт похож на ту копию, что хранится в *дьявольской коробке с секретом* Тейвиуса: девять квадратных листов дьявольского железа, скованных цепочками и неотделимых друг от друга, на них начертаны условия договора на дьявольском. Если бросить контракт в реку Стикс или погрузить в кипящую магму одного из активных вулканов Авернуса, он будет уничтожен мгновенно.

Если уничтожить Зариэль, это аннулирует все действующие контракты, которые она заключила по всей мультивселенной. Это приведёт к изрядному хаосу.

СУДЬБА ТЕЙВИУСА КРИГА

Если персонажи убили Тейвиуса Крига во Вратах Балдура, он выполз из реки Стикс лемуром. В соответствии с условиями контракта Зариэль повысила его до амницу (см. стр. 228), но затем заточила в своей крепости (см. «Жалкий дьявол: Тейвиус Криг», стр. 129). Если Тейвиус погибнет, будучи дьяволом в Девяти Преисподних, его смерть окончательна, но это не прекращает действия контракта с Зариэлью. Пускай подписавший и мёртв, народ Эльтуреля всё ещё связан с Зариэлью Нерушимой Присягой.

Убийство Тейвиуса. Если персонажи жаждут финальной битвы с достойным противником, Тейвиус им не подойдёт. Несмотря на обрётённые силы, дьявол Тейвиус — трус и скорее сбежит, чем будет драться. Его убийство станет жалким концом жалкой жизни.

Если персонажи сохранили Тейвиусу жизнь в главе 1, то чтобы убить его, нужно вернуться на Материальный план. Где он находится (во Вратах Балдура или где-то ещё, если сбежал из города), решать вам, как и то, каким образом персонажи смогут выследить его дьявольское воплощение по возвращении на Авернус.

Милость к падшим. Если персонажи пригрозят ему, Тейвиус взмолится о пощаде. Он заявит, что знает, где хранится изначальный контракт, погубивший Эльтурель. Но это ложь, отчаянная попытка выиграть время, чтобы потом сбежать.

ФИНАЛЬНОЕ САМОПОЖЕРТВОВАНИЕ

Если у персонажей не останется других вариантов для борьбы с Зариэлью, один или несколько из них могут отдать всё, чтобы спасти невинных жителей Эльтуреля. Когда паладин или жрец 10-го уровня или выше с добрым мировоззрением совершит такой самоотверженный поступок, мощь подвига навеки запечатлится в его душе. Для существ, жаждущих душ, этот подвиг пылает, как костёр во тьме, — и Зариэль возжелает такую душу. Такой персонаж наверняка отправился бы на Верхние планы после смерти, а потому станет ценной добычей для архидьяволицы, которая захочет превратить его в верного слугу Девяти Преисподних.

Если кто-то из персонажей подходит под это описание, Зариэль почует его мощь, когда персонаж окажется в её присутствии. «Твоя душа ярко сияет, — скажет она. — Даже ярче, чем светоч над Эльтурелем. Она нужна мне».

Если персонаж добровольно отдаст свою душу в обмен на души жителей Эльтуреля, Зариэль будет потрясена такой самоотверженностью. Она нахмурится и спросит: «Ты отдашь душу за этих людей? Тех, чья трусость и слабость принесла тебе одно лишь горе?»

Персонаж, предложивший свою душу, может воспользоваться этим мигмом неуверенности и пройти проверку Харизмы (Убеждение) с преимуществом, чтобы увести Зариэль с пути зла. При успехе переходите к разделу «Искупление Зариэли» ранее в этой главе. Но даже при провале проверки Зариэль примет предложенную душу в обмен на все души Эльтуреля. Если вы не хотите больше усложнить жизнь персонажам, после этого архидьяволица может отпустить город с цепей и вернуть на Материальный план.

ОТКАЗ ОТ МЕЧА

Если персонажи решат выторговать свободу Эльтуреля без *Меча Зариэли*, Зариэль обдумает их предложение и составит контракт, по которому она отпустит город в обмен на меч, безо всяких хитростей и двойных смыслов. Лулу будет не по душе идея, что персонажи заключают договор с архидьяволицей, но втайне она понадеется, что Зариэль исправится, если меч окажется перед ней.

Если персонажи передадут Зариэли её меч и не сумеют либо не захотят вернуть её к свету, зачитайте:

Зариэль хватает меч за клинок, морщась от боли, и её кровь стекает по лезвию: «Этим последним обрядом я слагаю свои божественные обязанности. Да будет моё имя навеки стёрто из записей Горы Целестии». Она сжимает клинок сильнее, и меч ломается. Ангельская искра в глубине его тускнеет и гаснет.

Разрушенный *Меч Зариэли* нельзя восстановить, и любая надежда на искупление для архидьяволицы отныне потеряна.



СДЕЛКА С ЗАРИЭЛЬЮ

Если у персонажей нет другого выхода, они могут склониться перед властью Зариэли. Если персонажи заключат с Зариэлью сделку, чтобы спасти Эльтурель, им нужно чётко потребовать, чтобы с города не только сняли цепи, но и вернули на Материальный план. Иначе Зариэль снимет цепи, но оставит город на Авернусе без надежды на спасение.

УНИЧТОЖЕНИЕ ДЕМОНИЧЕСКОГО ВЛАДЫКИ
Бафомет и Йеногу — прямая и явная угроза Авернусу. Хотя Зариэль с радостью зарубила бы их обоих сама, она охотно подпишет контракт, по которому отдаст Эльтурель и души горожан в обмен на уничтожение любого из этих демонических владык. В доказательство успеха достаточно доставить ей глефу Бафомета или цеп Йеногу.

Если персонажи примут условия Зариэли, то узнают, что оба демонических владыки недавно появились возле Эльтуреля. Можете добавить любого из них к битве в разделе «Финал в Эльтуреле». Если персонажи выпустили демонического владыку Кощище в главе 3, он тоже может появиться там.

ЩИТ СКРЫТОГО ВЛАДЫКИ

Если у персонажей всё ещё есть *Щит Скрытого Владыки*, Зариэль как бы мимоходом заметит, что отдала бы Эльтурель за него. Исчадие ада Гаргот из щита будет умолять персонажей пощадить его и посулит целый мир у их ног, если те вернут ему прежнюю мощь. Но эти обещания пусты, искренен лишь страх Гаргота.

Если персонажи отдадут ей щит, Зариэль сотворит на него *рассеивание зла и добра*. От заклинания Гаргот появится в виде жалкого, уродливого *исчадия ада* с половиной максимум ПЗ и 4 степенями утомления. Она велит персонажам убить эту гадину. Если им это удастся, она их прогонит и даже пальцем не пошевелит, чтобы сдержать слово, — контракта-то не было.

Если персонажи потребуют заключить формальный договор, прежде чем отдадут щит, она представит честный контракт. Однако она не согласится одновременно и освободить Эльтурель, и вернуть его на Материальный план — за щит она готова отдать лишь что-то одно.

ЧТО ДЕЛАТЬ СО СПУТНИКОМ

Спутник, некогда защищавший Эльтурель от нежити, питается силой планетара, заточённого в нём. Долгое время Спутник считался спасением Эльтуреля, а оказался ещё и его погибелью. Именно этот светоч позволил силам Авернуса затянуть город в Девять Преисподних.

Спутник — почти неразрушимый металлический шар диаметром 50 футов. Пока он защищал Эльтурель, он висел в небесах, подобно второму солнцу, и испускал солнечный свет столь яркий, что сам шар был почти не виден. Теперь же лишь молнии искрят по поверхности тусклой сферы, окружённой оболочкой из непроницаемой магической тьмы диаметром 400 футов и толщиной 10 футов. Существа с ночным зрением не могут видеть сквозь эту тьму, а немагический свет не может её осветить. Если эта тьма пересекается с областью света, созданной заклинанием 8-го круга или ниже, заклинание, создавшее свет, рассеивается.



ОТКРЫТИЕ СПУТНИКА

Спутник заперт на девять замков, распределённых по его экватору. Замки можно открыть, лишь вставив в них девять адамантиновых стержней. Эти стержни спрятаны в обломках летучей крепости Зариэли (стр. 118).

Если вставить все девять адамантиновых стержней в замки, верхнее полушарие раскроется, освободив планетара.

РАЗРУШЕНИЕ СПУТНИКА

Мечу Зариэли хватит мощи расколоть Спутник и рассеять тьму вокруг него. Если ударить сферу этим мечом, Спутник зазвенит, словно колокол, и расколется, издав ангельскую ноту, которую отчётливо будет слышно по всем бескрайним просторам Авернуса. Если меч использовал не ангел с классом опасности 15 или выше и не жрец или паладин не ниже 10-го уровня с добрым мировоззрением, то высвобождённая мощь сотрясёт сам меч и разрушит его.

Лулу знает, что меч обладает такой мощью. Однако она хочет, чтобы персонажи с помощью меча вернули Зариэль к свету, а не просто спасли Эльтурель. Потому она раскрывает этот факт, лишь если станет очевидно, что искупление Зариэли невозможно.

Как вариант, персонажи могут заключить сделку с могущественной сущностью вроде Тиамат или демонического владыки, чтобы это создание атаковало и разбило Спутник. Подробнее о том, как договориться со сверхъестественной силой, см. «Разрушение цепей» ранее в этой главе.

МОЩЬ ПЛАНЕТАРА

Если Спутник разрушить или открыть, планетар освободится. Планетара зовут Наский, и его сил хватит, чтобы вытащить Эльтурель, но лишь если разбить дьявольские цепи, сковавшие город. Если его попросят спасти город, планетар некоторое время потратит на восстановление сил, затем залетит под павший город, водрузит летучий остров себе на широкие плечи и поднимет Эльтурель из Авернуса на законное место на Материальном плане.

ФИНАЛ В ЭЛЬТУРЕЛЕ

Ранее в этой главе были описаны несколько вариантов возвращения Зариэли к свету и спасения Эльтуреля. В рамках доступных вариантов вы сами можете выбрать условия, при которых эти цели считаются выполненными.

В этом же разделе описано эпическое событие, которое может послужить кульминацией приключения: Эльтурель затягивает в реку Стикс, а Зариэль и её легионы сражаются под городом с ордой демонов. Демонический владыка (Бафомет или Йеногу) повёл войска на решающий штурм Эльтуреля, прежде чем тот затянет в реку Стикс. В этот раздел включены сцены, которые вы можете провести, чтобы бросить вызов персонажам, когда те движутся на встречу с Зариэлью. Эти сцены подходят для группы из четырёх персонажей 13-го уровня. Если группа слабее или сильнее, модифицируйте их соответственно.

СОБЫТИЕ 1. БЕРЕГ РЕКИ

Лулу ведёт персонажей навстречу Зариэли, которую заметила на земле Авернуса под Эльтурелем. Зачитайте или перескажите следующий текст, чтобы начать сцену:

Эльтурель нависает над вами и рекой Стикс. Железные столпы, удерживающие город, уже почти притянули его к берегам реки. Ещё несколько часов — и Эльтурель погрузится в Стикс.

Вдали орды демонов летают вокруг города, словно слепни, а под ним кипит жестокая битва. Тысячи бестий схватились в тени Эльтуреля. А посреди битвы стоит создание, окутанное пламенем, и разит демонов с неутомимой яростью.

Лулу указывает на фигуру хоботом и шепчет: «Вот она, Зариэль. Снова там, где и всегда, — в самой гуще схватки».

Сцена развернётся в чистом поле на берегу реки Стикс, откуда Зариэль видно за милю. Дайте персонажам немного времени, чтобы спланировать следующие действия. Когда они решат действовать, два **рогатых дьявола** бросятся к ним, преследуя беглеца-глабрезу. Его прикончат и превратят в ихор, который стечёт в Стикс. Дьяволы атакуют дистанционно Метанием пламени. У каждого дьявола осталось по 125 ПЗ, они сражаются насмерть.

Между этой сценой и следующей персонажи могут углубиться в схватку, а могут взлететь или взобраться на Эльтурель.

СОБЫТИЕ 2. ПЫЛАЮЩЕЕ ПОЛЕ

Передние ряды воинства Зариэли врубались во фланг демонической орды на улицах Эльтуреля или на поле боя внизу. Бросаться на любую из армий открыто — самоубийство, но хитрые персонажи могут использовать особенности поля боя, чтобы избежать схватки.

Персонажам надо совершить три групповых проверки Ловкости (Скрытность) или Мудрости (Выживание), чтобы пробраться по полю боя. Каждый раунд сложность проверок повышается: СЛ 15, СЛ 17 и СЛ 19. При каждом провале групповой проверки каждый персонаж должен пройти испытание Выносливости со СЛ 15, при провале он получит 22 (4d10) урона ядом плюс 22 (4d10) урона огнём от удушающего газа и пламени, окутавших поле боя.

Пройдя все эти проверки, персонажи наткнутся на схватку шести **хезроу** с тем самым **исчадием ада**, которого герои заметили, покидая Эльтурель в конце главы 2. Это генерал Люциль.

Исчадие ада носит шлем без прорезей для глаз и держит дьявольский боевой штандарт в одной когтистой лапе, а в другой — огромную огненную булаву. Со всех сторон дьявола осаждают шестеро огромных демонов, похожих на лягушек. Они квакают на него ругательства и терзают его плоть когтями.

Два **хезроу** отвлекутся от этой схватки и атакуют персонажей. Остальные продолжают драться с генералом.

К тому времени, как персонажи разделяются с атаковавшими их хезроу, Люциль добьёт оставшихся четверых или обратит их в бегство, искать добычу полегче. Люциль повернётся к персонажам, вежливо кивнёт им и взмлет в воздух. Персонажи могут атаковать исчадие ада, у которого осталось 175 ПЗ. Если они его отпустят, исчадие ада вернёт должок и через **шлем владыки дьяволов** прикажет своим бойцам не трогать персонажей. Пока персонажи пробиваются к Зариэли, те демоны, что могли преградить им дорогу, будут перехвачены дьяволами и путь станет относительно безопасен.

Сокровища. *Шлем владыки дьяволов и боевой штандарт дьявольской мощи*, которыми владеет генерал, описаны в приложении В.

СОБЫТИЕ 3. СХВАТКА С ЗАРИЭЛЬЮ

Рано или поздно персонажи доберутся до **Зариэли, эрцгерцогини Авернуса** (параметры см. на стр. 231). В этот момент Зариэль занята схваткой с гиеномордым **балором**, одним из демонов Йеногу. Вокруг балора и Зариэли образовался круг диаметром 100 футов — прочие дьяволы и демоны боятся попасть этим двоим под горячую руку. Если персонажи не привлекают к себе внимания, двое бестий их и не заметят.

Если вы не захотите разыгрывать эту битву раунд за раундом, Зариэль снизит ПЗ балора до 0 через 4 раунда боя, отчего он взорвётся, как огромный огненный шар. К концу боя у Зариэли останется 450 ПЗ, и она потратит раунд, чтобы привести себя в порядок. Тем временем «око бури», образовавшееся вокруг неё, снова погрузится в хаос.

Если персонажи выпустили Кощище из тюрьмы в главе 3, но не проследили за ним, демонический владыка вмешается в битву и попытается подобраться к Зариэли, чтобы отнять свой молот *Маталоток*. Дьяволы, верные Зариэли, будут каждый ход мешать Кощищу на пути к цели, а сама Зариэль не станет с ним сражаться. Однако персонажи могут воспользоваться тем, что Кощище отвлечёт внимание от их действий, какими бы те ни были.

Жалким смертным трудно привлечь внимание архидьяволицы, но если персонажи разгневают Зариэль, помогут ей в бою, покажут Лулу или *Меч Зариэли*, она остановится и даст персонажам возможность высказаться — или бросить ей вызов.

Если персонажи попытаются разбить дьявольские цепи, приковавшие Эльтурель к столпам (см. «Разрушение цепей», стр. 150), Зариэль это заметит, когда разобьётся первая цепь или когда планетара выпустят из Спутника. Если персонажи воспользовались помощью демона в разрушении цепей, Зариэль его атакует и победит через 2d4 раунда, если персонажи не придут тому на помощь. Если цепи уничтожает Тиамат, Зариэль атакует самих персонажей, надеясь, что Тиамат прекратит нападение после гибели сообщников.

Если у Зариэли останется 100 ПЗ или менее, она отступает на край битвы и укроется в летучей крепости, если та поблизости и не уничтожена (см. «Летучая крепость Зариэли», стр. 127).





Война Крови — космическая борьба злых сил принципиальности и хаоса, угрожающая разорвать мультивселенную на части



ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ВРАТАМ БАЛДУРА

ДАМЫЕ ЗАКАЛЁННЫЕ ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ — и те держатся осторожно во Вратах Балдура. Здесь цена жизни — пара медяков, а алчность опаснее пламени дракона. Врата Балдура славятся как суровое место, где преступление ходит рука об руку с выгодой, где всё можно продать, купить или отобрать, угрожая мечом. Если у чего-то есть цена, оно продаётся во Вратах Балдура. Яды стоят на прилавках рядом с настойками и лекарствами. Товары из Чалта, механические чудеса из Невервинтера, книги магии из Калимшана и самые удивительные подделки всего этого наполняют городские лавки.

Пламенный Кулак, отряд наёмников на зарплате у городских властей, защищает горожан, но знать не знает ни о каком приличном поведении. Стража, охраняющая Верхний Город богачей, служит только патриарам — элите города, оторванной от народа. А тем временем преступность процветает под контролем Гильдии, которая стоит почти за каждым преступлением, от азартных игр в доках до шантажа на балах патриархов. Все, кто режет кошельки и глотки, хоть на службе Гильдии, хоть назло ей, могут неплохо заработать в городе. Бандиты предлагают свои услуги так же смело — и порой так же открыто, — как и любые другие профессионалы.

Но несмотря на эти тёмные делишки, есть во Вратах Балдура и свет. Жители, искренне желающие сделать город безопаснее, собираются вместе и организуют несовершенную, но эффективную охрану порядка.

История Врат Балдура

Врата Балдура зародились как тихое провинциальное поселение, но с тех пор радикально изменились и ныне стали обителью опасности и приключений.

ОСНОВАНИЕ ВРАТ БАЛДУРА

Столетия назад жил герой Балдуран, который много лет искал приключений на Побережье Мечей и за их пределами. Когда он наконец вернулся в родную деревню Серая Гавань, то привёз с собой баснословное состояние и раздал большую часть друзьям и родным. Эти дары обогатили Серую Гавань, жители открыли новые лавки, расширили доки и выстроили вокруг города крепостную стену. В честь героического покровителя горожане назвали один из проходов в новой стене воротами Балдура. Через поколение эти врата дали название поселению, и с тех пор оно отмечается как Врата Балдура на картах Побережья Мечей.

Стремительный рост города привлёк самых разных поселенцев: крестьян, измученных набегами и войнами, фермеров, обнищавших от неурожая и засухи, пиратов в поисках нейтрального порта — всех, кто искал возможности оставить свой след в быстро растущем поселении.

ПОРЯДОК ВО ВРАТАХ БАЛДУРА

Город рос, и возникли вопросы законов и налогов. Старейшие семьи города, достаточно богатые, чтобы позволить себе дома внутри крепостных стен, стали зваться патриархами, и приток чужеземцев, селившихся

по ту сторону стены, им был не по душе. Введение дополнительных налогов на торговлю и проезд привело к мятежу и войне между Верхним Городом (внутри изначальных стен Серой Гавани) и Нижним, построенным на склонах у реки Чионтар. Дома патриаров грабили, семейные драгоценности пропадали, наследников похищали, и больше их никто не видел. Золото и кровь текли рекой — семейства и гильдии привлекали наёмников на свою защиту. Только когда выбрали новых правителей — Совет Четырёх, членов которого звали герцогами и герцогинями, — страсти поутихли. С тех пор выборные правители стали частью руководства города.

Ещё один столп порядка появился, когда искатель приключений Эльтан, славный воин, выросший поблизости, вернулся домой из далёких земель. Увидев, в какой хаос погрузился его любимый город, Эльтан объединил независимые отряды наёмников под одним знаменем Пламенного Кулака. С помощью наёмников Эльтан подавлял очаги беззакония и карал преступников. Конечно, немало краж, шантажа и убийств продолжалось втайне за закрытыми дверьми, но появление Пламенного Кулака помогло городу войти в новую эпоху.

Потомки Баала

За долгие годы во Вратах Балдура бывало немало злодейских планов и заговоров. Пожалуй, самый печально известный принадлежал Баалу, богу убийств, который предвидел свою гибель в Смутное время. В теле смертного Баал зачал множество отпрысков, рассчитывая, что они его воскресят. Но вместо этого они охотились друг на друга и убивали, а выжившие обретали всё большую долю божественной сущности Баала.

Саревок, потомок Баала и член гильдии торговцев Железный Трон, собирался развязать войну с народом Амна и стать новым Владыкой Убийств. Другой потомок Баала при помощи могучих союзников сорвал планы Саревка и вернул Вратам Балдура стабильность, пускай и не мир. И всё же Баал и его последователи с тех пор не оставляли город в покое.

Врата Балдура сегодня

В этой главе описан независимый город Врата Балдура по состоянию на 1492 ЛД.

Изначальная стена, окружающая Верхний Город, всё ещё стоит, но теперь Нижний Город защищает вторая. Внешний Город, мешанина из наспех построенных трущоб и лачуг, тянется вдоль реки Чионтар.

На первый взгляд, Внешний Город наиболее опасен, но в каждой части Врат Балдура есть свои угрозы. В Верхнем Городе семейства патриархов и правительственные чиновники борются за своё положение. Многие опускаются до того, что посылают лазутчиков искать поводы для шантажа, срывать публичные выступления, а то и подставлять невинных ради власти. Жертвы таких заговоров и те из чиновников, кто за честность и законность, вынуждены нанимать собственных агентов, чтобы срывать заговоры, устраивать побеги безвинно заключённых и добывать доказательства, ускользнувшие от Пламенного Кулака.



ВРАТА БАЛДУРА И ИХ ГЕРБ

Население: 125 000 (в основном люди).

Правительство: плутократия во главе с Советом Четырёх и Парламентом Пэров.

Оборона: наёмники Пламенного Кулака, Стража.

Торговля: красители, рыба, импорт из Чалта, наёмники, судовые принадлежности.

Организации: Гильдия, районные дружины, торговые гильдии.

Религии: Амберли, Гонд, Тимора, любые законопослушные религии, культы Мёртвой Троицы.

Герб Врат Балдура подчёркивает роль города как центра речной и океанской торговли, а также отдаёт должное путешественнику Балдурану. Символ впервые появился как эмблема пиратов, так что у его элементов теперь двойное значение.

Изначально чередующиеся полосы волн под судном символизировали переменчивость и опасность моря, а также богатую добычу, которую оно сулит. Алые флаги над судном означали суровую пиратскую жизнь и кровь, пролитую на палубе и в воде. Перекрещённые канаты и рейковый парус символизировали паутину тайн и интриг, окружающую жизнь пиратского капитана.

Теперь же некоторые оптимисты предлагают новую интерпретацию: мол, спокойные воды обозначают стремление города к мирной власти, а чистое небо — процветающее будущее. Но те, кто знает историю города, видят на гербе следы коварства и насилия. Многие считают, что благодаря противоречивости трактовок герб как нельзя лучше подходит для города.



Политические интриги Верхнего Города и беззаконие Внешнего выплёскиваются и в Нижний Город между ними. Преступность, классовая борьба, иноземные угрозы и экономические неурядицы заставляют балдурцев ощущать себя дома как в ловушке. Патрули Пламенного Кулака ликвидируют любые угрозы с помощью жестокой силы, не заботясь при этом о безопасности горожан. Поэтому в последние годы многие горожане стали объединяться в дружины для противодействия бандам. Они создаются по профессиональному или районному признаку и стараются защищать свои территории. Некоторым горожанам кажется, что теперь они что-то контролируют в своём городе, но в результате на улицах стало больше вооружённых бойцов. Так что ещё большой вопрос, сделали ли дружины Нижний Город безопаснее.

Во Внешнем Городе весь мир вращается вокруг городских ворот. Преступность и нищета тут оттенены чудесами из дальних стран и изобилием культур со всего Фейруна. Каша из путешественников и беженцев постоянно бурлит, сообщества образуются и исчезают ежемесячно. Невозможно уследить за всеми иноземными традициями и опасными — а порой откровенно злыми — религиозными культами во Внешнем Городе. Так что во Вратах Балдура в отношении религий и организаций в основном действует политика «не навреди». Любой группе позволяют действовать открыто, пока она не вредит знатым горожанам.

Но Врата Балдура — это не только опасности. Это ещё и город искателей приключений, где наёмники находят

богатых покровителей, вступают в тайные общества, охотятся на убийц за награду и приходят на помощь отчаявшимся горожанам. Благородные защитники добра борются с продажностью и привлекают убийц к ответу, а менее высокоморальные наёмники продают услуги за хорошую цену. Город полон возможностей, будучи самым надёжным и беспринципным местом торговли на Побережье Мечей. Сведения, сокровища, тайны и души продаются и покупаются, если договориться о цене.

Как говаривал великий герой Врат Балдура: «В тени ходи с опаской. На свету — озирайся. Можешь обрести награду, о которой и не мечтал, а можешь сгинуть, и никто не вспомнит. Каждый день твоей жизни — решающий. Каждый день ты можешь стать легендой. Добро пожаловать во Врата Балдура!»

СОСЕДИ, СОПЕРНИКИ И СОЮЗНИКИ

Прочие города и народы внимательно смотрят на то, как Врата Балдура копят богатство, власть и влияние.

Врата Балдура торгуют с прибрежными городами Вотердип и Невервинтер на севере и соперничают с агрессивным торговым государством Амн на юге. Амн жаждет подчинить себе торговлю в море Мечей и считает Врата Балдура растущей угрозой. Именно из-за споров с Амном Врата Балдура вступили в Альянс лордов, коалицию независимых городов, куда уже входят Невервинтер и Вотердип. Если Амн рискнёт напасть на Врата Балдура, город может рассчитывать, что другие члены Альянса

лордов придут на выручку. В Амне от этого в ярости, но не рискуют испытать надёжность союза.

Расположенные к востоку государства Эльтургард и Кормир считают Врата Балдура гнездом беззакония, с которым надо будет со временем разделаться. Особенно им не нравится религиозная терпимость в городе.

Кэндлклип

Чтобы войти в великую библиотеку Кэндлклипа, нужно подарить её монахам книгу, которой ещё нет в их архивах. По пути в Кэндлклип путники часто останавливаются во Вратах Балдура, рассчитывая найти подобную книгу на рынках города. Так что во Вратах Балдура есть небольшой, но процветающий рынок редких книг. Несколько купцов целенаправленно скупают ценные книги, не задавая вопросов, а затем продают с огромной наценкой. Порой путники нанимают искателей приключений и наёмников, чтобы те отправились в подземелья или руины и добыли нужную им книгу.

Если какие-то сведения нельзя узнать на рынке слухов во Вратах Балдура, логично отправиться за ними в Кэндлклип. Искателей приключений порой нанимают охранять отчаянного путника по дороге на юг или поразительно редкие книги, которые учёные везут как пропуск в библиотеку. В Гильдии знают, как отличить путника, направляющегося в Кэндлклип, и часто посылают грабителей, чтобы похитить книги и перепродать их купцам в городе.

Порт-Ньянзару

Врата Балдура — один из главных портов, откуда суда отправляются к южному полуострову Чалт. Порт-Ньянзару на северном берегу Чалта состоит с Вратами Балдура во взаимовыгодных и уважительных торговых отношениях, к тому же города объединяет неприязнь к Амну.

За пределами Порт-Ньянзару у Врат Балдура есть свои колонии в Чалте. Форт Белуриан служит плацдармом для защиты интересов города, Пламенного Кулака и многочисленных патриарских семей. Эта небольшая военная база занимается исследованием (и использованием) тех частей Чалта, на которые претендуют Врата Балдура. Она также служит отправной точкой, откуда на Побережье Мечей контрабандой вывозят сокровища этого региона, а также для прочих предприятий, о которых балдурцы предпочитают не извещать местных жителей. Поэтому редкости из глубин Чалта, каких не встретишь больше нигде на Побережье Мечей, регулярно всплывают в порту и на прилавках Врат Балдура.

Морские пути между Вратами Балдура и Чалтом весьма небезопасны. Пираты, амнские корсары и морские чудовища часто встречаются в этих водах.

Эльтурель

До событий этого приключения священный город Эльтурель, столица Эльтургарда, стоял выше по течению реки Чионтар. Если Врата Балдура — город головорезов под защитой наёмников, то Эльтурель был законопослушным городом набожного народа, который охраняли рыцари Хельма, Торма, Тира и Латандера. Два города — просто прямые противоположности.

Когда Эльтургарду казалось, что Врата Балдура захватывают многовато территории, в Эльтуреле отвечали, накладывая неподъёмную пошлину на сплав товаров

вниз по реке. Такого рода экономическое соперничество в сочетании с несовместимыми взглядами на религию породило неприязнь между двумя городами. Но ни тот, ни другой город не готов испытать военную мощь соперника.

ПРАВИТЕЛЬСТВО

Парламент Пэров, куда входит около пятидесяти членов-патриаров, даёт рекомендации по вопросам законов и управления. Придя к согласию большинства по какому-либо вопросу, обычно после жарких дебатов, парламент извещает об этом Совет Четырёх. В этот правящий совет входят трое герцогов и один верховный герцог (подробнее см. «Совет Четырёх» далее). Совет также голосует по всем вопросам, а в случае ничьей голос верховного герцога считается за два.

Распространено мнение, что голоса многих членов парламента, а то и некоторых из герцогов, можно купить. Продажные члены парламента стараются не попасться на взятках, опасаясь не столько отвечать перед законом, сколько прослыть неудачником среди прочих пэров. Тот, кто попался даже на подобном, вряд ли сумеет грамотно дёргать за нити запутанной социальной паутины города. Это приводит к смешным ситуациям, когда чиновники покупают дешёвую бижутерию или поддельные предметы искусства, внутри которых спрятана взятка (в виде платиновых монет или самоцветов).

СОВЕТ ЧЕТЫРЁХ

Состоит из четырёх герцогов и возглавляет правительство Врат Балдура. Хотя Парламент Пэров и патриары обладают немалым влиянием, высшая власть — именно Совет Четырёх. Он собирается в Высоком Зале, крепости в центре Верхнего Города, и управляет Пламенным Кулаком, флотом, сборщиками налогов и всеми общественными благами, помимо прочего.

ВЕРХОВНЫЙ ГЕРЦОГ УЛЬДЕР РЕЙВЕНГАРД

Бесстрашный солдат Пламенного Кулака, который долго жил до главы организации. Своё положение в войсках и влияние Рейвенгард использовал, чтобы получить место в Совете Четырёх. После смертей двух членов совета в суматохе скандалов и коррупции он убедил Парламент Пэров поддержать его избрание верховным герцогом.

Заняв место главы городской власти, Рейвенгард оказался сложить командование Пламенным Кулаком, став самой влиятельной фигурой в городе. Это решение мало кому понравилось, но Рейвенгарду плевать на свою популярность. Его волнуют лишь стабильность и процветание Врат Балдура, и он не верит, что хоть кто-то из остальных герцогов или пэров парламента ставит интересы города выше своих.

Рейвенгард стал верховным герцогом, опираясь главным образом на простолюдинов-идеалистов и врагов прочих герцогов. Он легко выиграл выборы, но с исполнением обязанностей у него возникли проблемы. Его руки оказались связаны явной и неявной бюрократией. Несмотря на это, он стал гласом рассудка и здравого смысла в Совете Четырёх — пусть и не глашатаем равенства, как надеялись многие. Он практически не попадал в коррупционные скандалы, хотя прочим герцогам и пэрам нередко удаётся обхитрить его в политике.

Среди немногих радостей, которые он себе позволяет, — внезапные проверки войск на Скале Змия (см. стр. 199).

Недавно Рейвенгарда заманили на дипломатическую встречу в Эльтурель. Он не подозревает, что его соперники во Вратах Балдура подстроили эту встречу как часть дьявольского плана по его свержению. В его отсутствие Пламенный Кулак и совет обезглавлены.

Герцогиня Белинн Стелмейн

Некогда герцогиня была энергичным и грозным политиком, но недавно пережила приступ, от которого у неё частично парализовано лицо и замедлена речь. На самом деле «приступ» вызвал свежеватель разума, захвативший её рассудок. Теперь Стелмейн безмолвно борется с влиянием свежевателя, выжидая время, пока не получится попросить о помощи или вернуть себе контроль. Даже помощники Стелмейн не подозревают об этой тайной борьбе, но прикрывают её как только могут.

С учётом этой ситуации герцогиня Стелмейн неспособна помешать прочим герцогам перехватить бразды правления Вратами Балдура.

Герцог Диллард Портир

Прежде он был уважаемым дельцом, но после ряда неудачных вложений удалился от дел. Теперь он убивает время, наслаждаясь всем, что могут дать ему богатство и титул. Он пережил двух жён и троих сыновей и теперь живёт в особняке один, переписываясь с племянницей Лиарой Портир, которая командует фортом Белуриан, аванпостом Пламенного Кулака в Чалте.

Герцог Портир неконфликтен и всеми силами пытается избегать стресса. Он умело держится в высшем обществе, но в политике им легко манипулировать. Он славится тем, что может внимательно вас выслушать, заявить, что искренне хочет помочь, пообещать разобратся, а затем ничего не сделать. В итоге немалая часть горожан относится к герцогу Портиру с презрением.

Герцога Портира беспокоил дипломатический визит Рейвенгарда в Эльтурель — он боялся, что без Рейвенгарда Пламенный Кулак может что-нибудь натворить. Теперь, когда его страхи воплотились в жизнь и Пламенный Кулак неуправляем, герцог Портир решил написать племяннице, чтобы та вернулась во Врата Балдура и приняла командование наёмниками в отсутствие Рейвенгарда. Это меньшее, что он может сделать.

Герцогиня Таламра Вантампур

Язвительная, хитрая и напористая герцогиня — матриарх семейства Вантампур. Она родилась в нищете и долгие годы прозябала в неизвестности, ремонтируя и обновляя древнюю канализацию города. Но одно повышение за другим — и вот её назначили мастером стоков и подземных путей. К тому времени она трижды

побывала замужем и родила троих сыновей. Цель её жизни — подняться самой и поднять семью из сточной канавы в высшее общество.

Долгие годы политических сделок, клеветы и взятки не прошли даром: Таламру, наконец, избрали в Совет Четырёх. Хотя она в совете не так долго, как остальные, но, пожалуй, самая политически грамотная из герцогов. Она мало говорит на заседаниях и старается продвигать свои интересы на встречах в личном кабинете или в семейном поместье. Когда же она решает спорить, то говорит куда увереннее, чем можно было ожидать от человека её возраста, и не стесняется бросаться оскорблениями, неприятно похожими на (якобы) скрытую правду.

ВОЙСКА

У Врат Балдура следующие вооружённые силы: Пламенный Кулак и Стража. С помощью таблицы «Время прибытия стражи» можно определить, сколько займёт у Пламенного Кулака или Стражи прибыть на место при известии о преступлении или ином инциденте.

Пламенный Кулак

Красно-золотой герб отряда наёмников под названием Пламенный Кулак (см. на стр. 12) стал одним из символов Врат Балдура. Совет Четырёх платит Пламенному Кулаку, используя его как городскую армию. Сейчас верховный герцог Ульдер Рейвенгард — его единственный глава.

Пламенный Кулак в основном патрулирует Нижний Город, но формально имеет полномочия и во Внешнем. Отряду хватает дел и внутри городских стен без того, чтобы удаляться за ворота. Впрочем, порой Кулак нанимает сторонних бойцов, когда сил не хватает.

Сейчас в Пламенном Кулаке служат тысячи солдат в самих Вратах Балдура, в крепости Скала Змия на реке Чионтар и в дальних аванпостах вроде форта Белуриан в Чалте. Пламенный Кулак предлагает работу и чувство товарищества всякому, кто способен держать меч и выполнять приказы. В рядах отряда встречаются коренные балдурцы, иммигранты, бывшие преступники и искатели приключений в отставке.

СТРАЖА

Сотрудники Стражи порой всю карьеру проводят в Верхнем Городе. Страже платят патриары, потому их считают просто зазнавшимися охранниками городской элиты.

Стража строго соблюдает субординацию, её патрули ходят по одним и тем же маршрутам. На закате Стража выгоняет из Верхнего Города всех, кроме его жителей, их слуг и гостей с письменными приглашениями. Большинство сотрудников Стражи родилось и выросло в городе и гордится тем, что знает всех жителей Верхнего Города в лицо.

Штаб-квартира Стражи — Цитадель, внушительная крепость, встроена в стены Верхнего Города. В случае тревоги колокола Высокого Зала и Цитадели звонят одновременно. Если набат продолжается дольше нескольких минут, каждый сотрудник Стражи должен направиться в Цитадель или к своему назначенному посту. Предназначение набата известно всем.

ВРЕМЯ ПРИБЫТИЯ СТРАЖИ

Часть города	Время прибытия	Силы
Верхний Город	2d4 минуты	2d4 стражника (из Стражи)
Нижний Город	4d6 минут	2d4 ветерана Пламенного Кулака
Внешний Город	6d8 минут	2d6 стражников Пламенного Кулака

ОБЩЕНИЕ СО СТРАЖЕЙ

Используйте эти таблицы всякий раз, когда группа сталкивается с Пламенным Кулаком или Стражей и вы не уверены, как должна развиваться сцена. Чаще всего это происходит у городских ворот. Сделайте бросок по таблице «Общение у ворот», чтобы случайным образом определить, что персонажи переживут, проходя ворота.

Если кто-то вызвал Пламенный Кулак или Стражу, сверьтесь с таблицей «Время прибытия стражи» (стр. 162), чтобы понять, как быстро появятся представители власти. Затем сделайте бросок по таблице «Действия Пламенного Кулака» или «Действия Стражи», определяя, как стражники поведут себя по прибытии.

ОБЩЕНИЕ У ВОРОТ

d8 Общение

- 1 Стражники дотошно обыскивают сумки и телеги, досматривают и допрашивают всех и вся.
- 2 Стражники заставляют очередь из путников ждать 6d10 минут без явной причины.
- 3 Стражники не пускают никого с животными, необычным оружием или явно магическими предметами.
- 4 Стражники не пускают через ворота никого. Желающим войти или выйти надо ждать, пока ворота вновь откроют, или пойти к другим.
- 5 Стражники заняты подозрительным путником и по-быстрому пропускают остальных без досмотра.
- 6 Стражники спешно освобождают проход перед носилками патриара.
- 7 Стражники пропускают без досмотра тех, кто заплатит 1 зм за «быстрое обслуживание».
- 8 Стражники пропускают путников, почти не глядя на них.

Действия Пламенного Кулака

d8 Действия

- 1 Стражники требуют от всех лечь наземь и колотят тех, кто немедленно не подчинится. Они обыскивают всех, конфискуют деньги, контрабанду и прочие ценные вещи, а потом всех отпускают.
- 2 Стражники устали и хотят, чтобы все просто разошлось.
- 3 Стражники ведут с собой 1d6 ранее арестованных **головорезов** и не хотят возиться ещё с одной проблемой.
- 4 Стражники начинают аресты, но посреди процесса их отзывают, и они отпускают всех.
- 5 Стражники лишь проходят мимо — они заняты охраной патриара (**благородного**).
- 6 Стражники устраивают аукцион взяток, решая, кого арестуют, а кого отпустят.
- 7 С отрядом приходит офицер, который следит, чтобы аресты проходили по правилам.
- 8 У стражников чешутся руки, и они атакуют любого, кто покажется им виновным.

ДЕЙСТВИЯ СТРАЖИ

d8 Действия

- 1 Стражники немедленно арестовывают того из участников, кто выглядит самым бедным, и запирают в тюрьме на 24 часа, а потом отпускают.
- 2 Стражники вмешиваются в происходящее и разгоняют всех, но никого не арестовывают.
- 3 Стражники конфискуют у всех оружие, но никого не арестовывают.
- 4 Стражники следят за происходящим, но стараются не подвергать себя опасности.
- 5 Стражников явно подкупил самый богатый участник событий, они делают всё, чтобы помочь ему.
- 6 Стражники считают, что не смогут справиться с ситуацией, и зовут Пламенный Кулак (сделайте броски по таблицам «Время прибытия стражи» и «Действия Пламенного Кулака», чтобы понять, как быстро прибудут наёмники и что станут делать).
- 7 Стражники избивают всех, кто не носит драгоценностей, но никого не арестовывают.
- 8 Стражники арестовывают всех, кто не заплатит им по 5 зм.

ЗАКОН И ПОРЯДОК

От всех во Вратах Балдура требуется соблюдать законы. Убийства, кражи, нападения, шантаж и подделка сурово караются. Впрочем, патриары, богачи и горожане со связями могут отделаться легче, чем простолюдины. Наследник благородного рода, укравший что-нибудь в лавке, обойдётся штрафом с родителя, а простолюдина за то же преступление ждёт тюрьма или публичная порка.

И Стража, и Пламенный Кулак вправе вершить правосудие на месте, если застали преступника с поличным. В сложных ситуациях или когда замешано влиятельное лицо, обвиняемых заключают в тюрьму до суда. Патриаров и прочих влиятельных личностей обычно держат под домашним арестом, кроме крайних случаев. Простолюдины ждут суда в тюрьме. Изредка народный мститель или наёмник может устроить побег обвиняемому простолюдину, чтобы тот оставался в безопасности до суда.

Незначительные преступления вроде нарушения общественного порядка, мелких краж или вандализма караются не так строго. Заключение в колодки, публичное унижение или штраф — вот обычные наказания. Некоторые патриарские семейства считают, что мелкие преступления хуже серьёзных: это признак, что виновник не может сдерживать примитивные инстинкты. Патриары нередко платят огромные взятки или сулят невероятные блага, чтобы защитить мятежного отпрыска, обвинённого в мелком преступлении.

Для участия в суде адвокат должен быть членом Гильдии стряпчих, и, конечно, там предпочитают клиентов побогаче. Бедняки часто оказываются беззащитны перед судом или тратят последние монеты на наёмника или искателя приключений, который найдёт доказательства в их пользу.

ГОРОЖАНЕ

Среди жителей Врат Балдура множество разных рас и народов. Предвзвешенности у отдельных горожан встречаются, но в целом Врата Балдура — город многонациональный и терпимый, если и не гостеприимный.

Многие патриарские семейства Врат Балдура насчитывают много поколений горожан, но немалая часть балдурцев не появилась на свет в городе. Большинство из них родилось в Тетире, на Севере, в Западных Землях или других поселениях Побережья Мечей. Реже, но встречаются и балдурцы из Амна, Высокого леса и государств с берегов Внутреннего моря. Изредка путешественники из такой дали, как Чалт, Малхоранд или Луирен, приезжают по торговым путям и в итоге селятся в городе.

ПРОСТОЛЮДИНЫ И ДРУЖИНЫ

Для простого народа Врата Балдура бывают неудобным местом. У простолюдинов с кривых улочек Нижнего Города прав куда меньше, чем у патриаров, и охраняют их лишь грубые наёмники Пламенного Кулака. Ещё хуже бедным жителям Внешнего Города, многие из которых даже не считаются горожанами. Пламенный Кулак предпочитает пресекать преступления, просто избив и виновника, и жертву, а потому неудивительно, что простой народ ищет защитников. Так что жители Врат Балдура основали дружины — отряды единомышленников, объединившихся для взаимной защиты. В зависимости от дружины защита может быть разной: от помощи в трактирной драке или охраны дружественных лавок до картельных сговоров и выдачи займов между дружинами.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ЗАКОНЫ

Городские законы запутаны и соблюдаются спустя рукава, но некоторые из них крайне неожиданны для новичков.

Иностранные агенты. Торговцам и гостям во Вратах Балдура рады, шпионам и диверсантам — нет. Законные иностранные агенты вроде послов должны доложить о себе в Высокий Зал, пройти ряд сложных собеседований и получить лицензию. Технически гости тоже должны это сделать, но об этом редко упоминают у городских врат и ещё реже требуют. Отличия между гостем города и иностранным агентом весьма туманны, но если у лица нет при себе лицензии того или другого, любой герцог или пэр может в одностороннем порядке поменять его статус, что означает тюремный приговор или что похуже.

Ограничение на ввоз скота. По традиции внутрь городских стен Врат Балдура запрещено ввозить животных крупнее павлина. Посетители, не готовые расстаться с любимыми питомцами (или с ценными животными на продажу), порой приезжают в город с огромными павлинами, чтобы доказать, что их мохнатый спутник соответствует закону. В результате во Внешнем Городе процветает шумная и жёсткая конкуренция между заводчиками гигантских павлинов.

Впрочем, большинство путников отдаёт крупных животных на платный постоя — либо в стойла Внешнего Города, либо на загородные фермы. Порой животных просто бросают у ворот — тогда они становятся собственностью Стражи (в Верхнем Городе) или Пламенного Кулака (в Нижнем) или продаются на ежемесячных аукционах.

Дружины первыми ввели традицию под названием «кап». Она гласит, что любой, кто ищет безопасного убежища, — как правило, убегая от Пламенного Кулака или иной угрозы — может подойти к дому или лавке и постучать: три коротких стука, один сильный. Жильцы обязаны впустить беглеца и спрятать его. Традиция касается даже членов конкурирующих дружин, но любой, кто попросил убежища у чужой дружины, остаётся перед ней в долгу — как сам, так и от лица дружины. Нанести вред тому, кто получил «кап», — повод для немедленного исключения из дружины, таких все презирают.

Во Вратах Балдура действуют десятки дружин, столь же разных по поведению и методам, как сами горожане. К примеру, все в Нижнем Городе знают: если нужны громилы по дешёвке, нанимая забияк из Союза носильщиков или Гильдии каменщиков. Даже Пламенный Кулак по доброй воле не затеет драку с забрызганными кровью парнями из Мясицкой колоды или наёмниками и «советниками по безопасности» из Легиона без знамён. Прочие дружины, вроде Писарей и мудрецов или Почтенного ордена ростовщиков, даже не подумают запачкать руки, а Альянсу аптекарей и Братству брадобреев и кулаки не нужны, чтобы внушать соперникам ужас. От плотников до бакалейщиков, от Ложи плавильщиков до Мудрых ткачих, почти у любой профессии есть своя дружина. И не только у законных профессий: Союз кутил, куда входят «ночные работники», продающие дурь, любовь и прочие удовольствия, — один из сильнейших в городе благодаря сведениям, которые он собирает у клиентов.

Некоторые дружины связаны с районами и объединены территорией, а не ремеслом. Таковы, например, Правые паши из Малого Калимшана, Пересёкшие с Переправы Змия, Могильщики из Тамблдауна или Денди из Блумриджа.

Но для путешественников важнее всего Привратники. Это в основном подростки-фонарики, которые зарабатывают тем, что за деньги показывают приезжим город, помогают завязать контакты с другими дружинами и дают небольшую коллективную защиту.

ПАТРИАРЫ

Привилегированный класс города, чей титул зависит в основном от богатства и запутанных, крайне непоследовательных родословных. Многие аристократы выводят происхождение своего рода от основания Врат Балдура. Они финансируют предприятия и наполняют карманы политиков, но и сами громкие фамилии дают им влияние в городе.

Среди патриаров есть и личности с деловой жилкой, которые рано встают и целые дни проводят на встречах и переговорах. Они финансируют экспедиции в опасные места и нанимают путешественников исследовать белые пятна на картах. Другие патриары манипулируют городскими властями при помощи дипломатии и интриг. Они целыми днями мечутся из театров на балы и обратно, тайно заключая и разрывая союзы, составляющие основу города.

Патриары живут и работают в Верхнем Городе. В их особняках трудятся десятки слуг и дежурит личная охрана. Стены, окружающие Верхний Город, и Стража, постоянно патрулирующая именно эту часть города, позволяют обеспечить их безопасность. Проблема в том, что из-за этого многие патриары месяцами не встречаются простолюдинов и становятся далеки от народа, что порождает противоречивые слухи.

Патриары знают, как опасны другие части города, где их богатство — приманка для грабителя, а фамилии ничего не значат. Когда патриарам приходится проезжать через Нижний Город, они всегда берут с собой охрану, и даже так им грозит ограбление или что похуже.

Многие патриарские семейства ведут дела в Нижнем и Внешнем Городах через посредников. Если обстоятельства вынуждают патриара лично явиться во Внешний Город, обычно они приходят инкогнито и платят наёмникам или искателям приключений, чтобы те защищали их, не привлекая такого внимания, как стражник в ливрее.

Городские простолюдины и преступники считают патриаров бессердечными. Поговаривают, мол, патриары настолько потеряли связь с народом, что ни в грош не ставят жизнь горожан. Многие из аристократов действительно таковы. Эти патриары — гордые своим положением дилетанты, они тратят деньги на дурацкие пари, извращённые развлечения и рискованные деловые предприятия. Для этих снобов простолюдины — не более чем глупцы, которых можно надуть, ничтожества, недостойные удобств и богатства уже потому, что выросли без них.

Но есть среди патриаров и немногие, кого волнует неравенство во Вратах Балдура. Не в силах справиться с продажным правительством и безразличными соседями, эти благородные ищут необычные способы помочь беднякам. Они тайно финансируют народных мстителей, защищающих уязвимое население. Они разыгрывают «ограбления» своей же собственности, а «краденое» передают больницам и богадельням. Такие патриары знают, что действовать открыто — значит навлечь на себя гнев других аристократов, которые могут изгнать их из своих союзов, расторгнуть сделки и лишит положения в обществе. Увы, это делает их мишенью для продажной элиты, предпочитающей сохранить в городе неравенство.

Отдельные сердобольные, но наивные патриары отправляются в Нижний, а то и Внешний Город, чтобы помогать несчастным или делиться богатствами. Однако инкогнито таких аристократов быстро раскрывают, и они становятся мишенью Гильдии и прочих преступников. Не один патриар-благотворитель бесследно сгинул на улицах Нижнего Города.

ЭКОНОМИКА И ТОРГОВЛЯ

Торговые пути ведут вдоль Побережья Мечей на север и юг, а также вверх по реке Чионтар. Как крупный порт на побережье и реке, Врата Балдура идеально подходят на роль торгового центра. Ремесленники, купцы, торговцы и контрабандисты быстро зарабатывают в городе, а многих иммигрантов влечёт мечта, что упорным трудом во Вратах Балдура можно добиться успеха.

ВАЖНЫЕ ПАТРИАРСКИЕ СЕМЬИ

Вот фамилии многих патриарских семей города и некоторые сведения о них.

Бельты продают и меняют лошадей.

Бормулы связаны с одноимённым благородным семейством Амна и владеют долей в серебряных шахтах и винодельнях на юге.

Ваммасы управляют большей частью торговли с Чалтом.

Ваннаты сбежали из Невервинтера после извержения горы Хотеноу и стали патриарами через брак по расчёту.

Вантампур занимается техническим обслуживанием города, их возглавляет герцогиня Таламра Вантампур.

Витбёрны владеют сланцевым карьером к востоку от города.

Гатмеры владеют бойнями и дубильнями.

Гисты контролируют большую часть производства красителей в городе.

Джаннаты владеют оловянными и медными шахтами.

Джассо — совладельцы торговой компании «Семь солнц», переживающей не лучшие времена.

Дласкеры на грани разорения, но у них ещё есть текстильная фабрика в Нижнем Городе и пара боев во Внешнем.

Дюринбольды связаны с аристократами Вотердипа и владеют крупными отарами овец.

Ирлентри владеют торговым флотом, заключили торговое перемирие с семейством Халлхоллинов и входят в Лигу купцов.

Кальдвеллы владеют большинством музеев искусства в городе.

Линнакеры получают доход с шахт самоцветов в Тетире.

Мияры чинят фургоны, продают припасы для караванов и входят в Лигу купцов.

Нартаммасы владеют предприятиями, поставляющими припасы для дальних морских путешествий.

Оатуны импортируют вино и крепкие напитки.

Обероны владеют большей частью сухих доков в порту.

Провоссы почти разорились после утраты стад скота.

Редлоки много лет тайно финансируют пиратов и контрабандистов.

Рейвеншейды продают чернила, красители, самоцветы и украшения.

Риллины владеют фехтовальной школой, выпускающей новые поколения солдат, наёмников и головорезов.

Сашенстары владеют транспортными компаниями, шахтами и ткацкими фабриками и входят в Лигу купцов.

Тиллертёрны владеют зданиями в городе и сдают их в аренду.

Халлхоллины владеют торговым флотом и заключили торговое перемирие с семейством Ирлентри.

Хлаты владеют несколькими закулочными — и тонут в картонных долгах.

Хьюны связаны с аристократами Тетира и Рыцарями Щита, у них есть владения в других крупных городах.

Шаттершильды, щитовые дварфы, — единственная нечеловеческая семья среди патриаров, они участвовали в постройке древних стен города.

Эльтаны по происхождению связаны с великим герцогом, основавшим Пламенный Кулак, но продали свою долю в организации за долги.

Эомейны производят самую элитную парфюмерию во Вратах Балдура, а также перерабатывают рыбий и китовый жир в ламповое масло.

Врата Балдура многое экспортируют, особенно рыбу, рыбий клей и морскую соль, но основная их экономическая сила — в самой торговле. В городе хватает крупных торговых гильдий со связями и есть рынок, где оптовые торговцы обмениваются товарами, прежде чем отправиться дальше вверх или вниз по Побережью Мечей.

Благодаря обилию судов в порту и торговцев, странствующих на север и на юг, во Вратах Балдура один из крупнейших рынков на западе. Монеты тут затыкают голос совести, а прибыль считается высшим благом.

Поэтому в городских лавках можно продать или купить почти всё что угодно, будь то редкие самоцветы, магическое оружие, тайны, союзы, а то и убийства. Посетители города ищут товары из Порт-Ньянзару, позеленевшие сокровища из морских кладов, сведения для шантажа политических соперников или яды ручной работы.

Хотя в городе запрещены законом скупка краденого, контрабанда и заказы на убийства, о таких преступлениях редко докладывают, а реагируют и того реже. Если жалобу оставляет не патриар или иное влиятельное лицо, блюстителям закона некогда и неинтересно ловить тех, кто занимается взаимовыгодным сотрудничеством. Неписанный закон гласит: не делай ничего, что вредит экономике города, и заключай сделки тихо. Пострадавшим от сомнительных сделок придётся добиваться правосудия своими силами.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ГИЛЬДИИ

Ремесленники и купцы объединяются в профессиональные гильдии и соблюдают официальные правила. Неофициальные гильдии формально вне закона, но во Внешнем Городе их хватает.

Большинство профессиональных гильдий действуют в Нижнем Городе, но товары предпочитают продавать богатым патриарам в Верхнем. Простолюдины ворчат, что у соседей ничего нельзя купить, а лучшие вещи и свежайшая еда отправляются наверх. Работник может целый день отпахать в рыбной лавке, а потом ему придётся отнести деньги во Внешний Город и купить там вчерашний улов у торговца без лицензии.

Во многих случаях гильдии переплетаются с дружинами. Такие группы пекутся о своих членах не только на работе, но и следят за их безопасностью на улицах и дома, чтобы те могли вернуться на работу завтра утром. На тех, кто обидит члена гильдии, ополчатся все представители этой профессии, а порой их могут зажать в угол товарищи-дружинники с тяжёлыми инструментами в руках.

РЕЛИГИЯ

Балдурцам разрешено молиться любым богам, если при этом они воздерживаются от насилия и ритуалов, мешающих торговле. Внутри городских стен стоит немало храмов, а на кривых улочках Внешнего Города сотни крохотных часовен.

В городской черте поклоняются в основном горстке известных и уважаемых божеств. Большинство крупных храмов, где служители ежедневно отправляют обряды, находится в Верхнем Городе. Из-за этого простолюдины не могут помолиться по ночам, когда в Верхний Город

пускают лишь его жителей. А поскольку днём большинство простолюдинов работает, вера в их жизни отходит на второй план. Набожное соблюдение религиозных обрядов считается привилегией богачей. Некоторые балдурцы даже полагают, что демонстрация своей веры — признак показухи и неискренности.

Среди богов, которым поклоняются во Вратах Балдура, стоит отметить следующих.

АМБЕРЛИ

Ни один город, так тесно связанный с морем, как Врата Балдура, не может обойтись без храма Амберли. Рыбаки просят Королеву Глубин, чтобы воды даровали им улов, а моряки молят Амберли о милости, отправляясь в плавание.

Контрабандисты тоже поклоняются Амберли. Немалая часть незаконных товаров проходит через порт на небольших судах безлунными ночами, и контрабандисты — особенно те, кто возит опасных зверей и похищенные души, — не забывают при входе в порт бросить пару монет в воду, чтобы умиловать Амберли.

Служители Амберли работают в Доме Водной Королевы, величественном строении в городских доках. Они благословляют моряков и опознают реликвии, поднятые из пучины. Если Амберли оскорблена тем, что предмет достали из моря, она проявляет недовольство, посылая жрецам дурные знамения. В таком случае священники советуют кладоискателю вернуть находку в глубины, а не то он пожалеет.

ГОНД

Высокий Дом Чудес в Верхнем Городе служит храмом Гонда, бога изобретений и прогресса. В стенах храма его жрецам дозволено варить экспериментальные зелья и эликсиры, строить и испытывать механические конструкции и нанимать местных для участия в управляемых экспериментах — всё во имя изобретений и прогресса!

Высокопоставленные служители Гонда занимаются тайными проектами, которые финансируют богатые патриары или Пламенный Кулак.

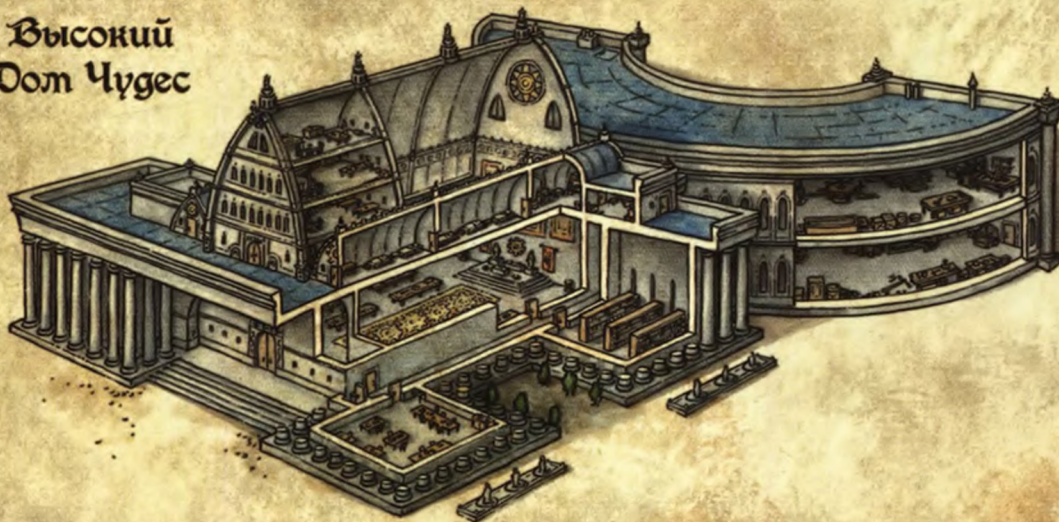
ИЛЬМАТЕР

Скромное святилище Ильматера стоит на тихой площади в Хипсайде. Святилище Страдания раздаёт бесплатные обеды и медяки бедным и нуждающимся.

Даже в Верхнем Городе многие горожане считают, что их жизнь — сплошная мука. Многих балдурцев утешает мысль, что в боли есть благородство, что есть божественный замысел в испытаниях, выпавших на их долю.

Некоторые патриары распространяют веру в Ильматера не из набожности, а чтобы подчинить бедных. Если народ поверит, что страдание благородно, то меньше будет требовать улучшить их положение, прибавки к зарплате или больших прав. В последние годы на воротах многих патриаров появлялись загадочные надписи, предупреждающие: «Кто ложно славит Плачущего Бога, лишь сам преумножит свои страдания».

Высокий Дом Чудес



МЁРТВАЯ ТРОИЦА

Бейн (Владыка Тирании), Баал (Владыка Убийств) и Миркул (Владыка Костей) составляют Мёртвую Троицу. Пусть эти боги и потеряли большую часть сил, вера в них всё ещё внушает уважение и ужас во Вратах Балдура. Открытое почитание Мёртвой Троицы во Вратах Балдура не приветствуется, но официально не запрещено, пока ритуалы не нарушают закон. То и дело всплывают слухи, что влиятельный политик — потомок Баала (см. стр. 159). Почти всегда это оказывается сплетнями без единой капли правды, но изредка такие слухи даже помогали политике завоевать уважение в глазах общества.

Подробнее о Мёртвой Троице см. в разделе «Опасности Врат Балдура» (стр. 170).

ОГМА

Красивый белый мраморный павильон в Верхнем Городе зовётся Развёрнутым Свитком и служит святилищем Огмы. Направляясь в Кэндлклип, паломники нередко останавливаются тут и покупают или выменивают редкие книги. Поблизости нередко околачиваются искатели приключений, надеясь, что их наймут отыскать утраченные магические тома.

СИАМОРФ

Богине благородства и небесного права мало кто поклоняется во Вратах Балдура, но её образ глядит из ниш на старых особняках благородных и из-за плюща в садах патриаров.

Давным-давно многие благородные Врат Балдура поклонялись Сиаморф. Легенды гласят, что её храм был диво как хорош, алтарь его украшали гербы могущественнейших семейств тогдашнего города. В тайном хранилище держали перстни-печатки, родословные и копии важных указов на случай беды.

Ещё в старые времена в ходе одного восстания мятежники сожгли храм дотла. С тех пор даже забылось, где

он стоял. Но вечно ходят слухи, что тайное хранилище скрыто под тем или иным особняком патриара или другим храмом. Охотники за сокровищами, отчаявшиеся политики и обедневшие благородные всё ещё ищут в ненадёжных старинных записях его местонахождение.

ТИМОРА

Служители богини удачи держат храм в Верхнем Городе. Поскольку во Вратах Балдура многие полагаются на удачу в повседневных делах, прихожан у него много. Даже жестокие преступники молят Тимору об удаче, надеясь, что богиня уважит их отвагу и дерзость. Злодеи, работающие вне Гильдии, приподнимают шляпы перед Леди Удачи, прежде чем отправиться на дело.

Горожане, вынужденные ночью выйти на улицы Нижнего Города или отправиться в глубины Внешнего, шёпотом молятся одновременно Тиморе и Хельму. Они знают, что удача так же ценна, как бдительность, если хочешь уцелеть в этом городе.

Храм Тиморы неофициально служит местом встречи искателей приключений, готовых к опасным походам. Горожане, у которых необычные проблемы или невыносимо трудное положение, приходят в храм, надеясь найти тех, кто поможет.

ХЕЛЬМ

Бдительному часто молятся в таком опасном городе, как Врата Балдура. Бойцы Стражи и Пламенного Кулака, наёмники, телохранители и просто напуганные просят Хельма о защите в его святилище, Зорком Щите, в Верхнем Городе. Те из патриаров, кто считает себя защитниками простонародья, тоже молят Хельма о наставлении.

Орден Перчатки, добрая организация, посвящённая Хельму, тайно спонсирует народных мстителей во Вратах Балдура. Эти самозванные «защитники невинных» вырезают символ Хельма на телах убитых преступников — или живых, оставленных у порога Пламенного Кулака.





Кровожадные служители Мёртвой Троицы окружили жертву
возле статуи Минска и Бу



ДЕВЯТИПАЛАЯ КИН

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс брони: 15 (кожаный доспех).

ПЗ: 84 (13d8 + 26).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)	14 (+2)

Испытания: Лвк +7, Инт +4.

Навыки: Акробатика +10, Внимание +6, Запугивание +5, Ловкость рук +10, Обман +5, Проницательность +6, Скрытность +10.

Восприятие: пассивное Внимание 16.

Языки: воровской жаргон, всеобщий.

Опасность: 5 (1 800 ПО).

Метатель кинжалов. Кин добавляет удвоенный бонус умения к урону, который наносит дистанционными атаками кинжалом (уже учтено в атаках).

Хитроумное действие. Кин может в каждый свой ход в бою использовать бонусное действие для совершения действий Засада, Отступление или Рывок.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Кин совершает три атаки кинжалами.

Кинжал. Атака оружием, в ближнем бою или дистанционная: +7 к броску, зона досягаемости 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. **Попадание:** 6 (1d4 + 4) колющего урона, плюс 6 колющего урона, если атака дистанционная.

ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Невероятное уклонение. Кин вдвое уменьшает нанесённый ей урон от попавшей по ней атаки, если видит атакующего.

ОПАСНОСТИ ВРАТ БАЛДУРА

Преступники — серьёзная сила в городе. По мощёным улицам шныряют жуткие существа, а почитателей злых богов становится всё больше.

Гильдия

Организация, известная просто как Гильдия, объединяет карманников, подпольных ростовщиков, убийц, головорезов, мошенников, грабителей могил, домовников и все прочие виды преступников. Гильдия действует под носом у Стражи и Пламенного Кулака, стараясь проворачивать делишки тихо.

Каждый район города под контролем одного или нескольких главарей, отвечающих перед главой Гильдии. Главари считают себя элитой преступного мира, часто берут яркие прозвища и вычурно одеваются. Каждому главарию подчиняются десятки простых бандитов, а самые талантливые и жестокие из них дослуживаются до высокого положения.

Одни главари держатся в тени, другие действуют более открыто. К примеру, во Внешнем Городе горожане обычно знают местного главарию. Горожане могут просить главарию о помощи, чтобы он дал в долг или разобрался с посторонними преступниками, вроде вороватого соседа. Главари помнят об оказанных услугах и долгах и требуют оплаты, когда им нужно, — часто с процентами.

Главари порой соперничают, а границы их влияния вечно меняются. Но пока междоусобица не мешает делам Гильдии и не привлекает внимания властей, никто не вмешивается. Судя по недавним слухам, главари Внешнего Города Прямой Костыль всеми силами пытается захватить территорию Нижнего Города. Перейти стену — очень рискованная демонстрация силы, и знатоки предрекают, что скоро прольётся кровь.

Во Внешнем Городе Гильдия занята контрабандой и азартными играми. Случаются и насилие, и кражи, но по большей части жители Внешнего Города слишком бедны, чтобы интересоваться Гильдией. Путники и гости города порой становятся жертвами карманников, грабителей и разбойников. Пламенный Кулак редко появляется в этой части города, а потому Гильдия долго действовала беспрепятственно. Но в последнее время деятельность народных мстителей и наёмных искателей приключений остудила её пыл.

Нижний Город служит центром деятельности Гильдии. Местные достаточно состоятельны, чтобы их грабить и обеспечивать «защиту», а Пламенному Кулаку не хватает людей, чтобы возиться с каждым мелким преступлением. Гильдия занимается и разными деловыми предприятиями, вроде подпольных игровых залов, звериных боёв, скачек и бойцовских турниров. Её члены контролируют пути в другие части города и помогают отдельным лицам и нелегальным товарам пересекать границу за плату. Те, кто борется с Гильдией (обычно обращаясь в Пламенный Кулак), рискуют накликать беду на себя и соседей. Поэтому большинство жителей боится доносить о преступлениях и заставляет соседей держать языки за зубами.

В Верхнем Городе Гильдия занимается кражами со взломом, вымогательством, шантажом и мошенничеством. Патриары порой нанимают членов Гильдии, чтобы добыть (или вбросить) сведения о своих соперниках, ввязывая Гильдию в политику Верхнего Города.

Только самые талантливые преступники дерзают грабить поместья патриаров, но мелкие сошки в подчинении главарей часто очищают карманы или пытаются надуть местных жителей. Однако Стража старательно следит за деятельностью Гильдии и хватается за любого, кто нарушает тут покой. Впрочем, главарям часто удаётся договориться со Стражей и подкупить офицеров, чтобы те закрывали глаза. Главари ежемесячно платят Страже и выбирают новый пароль. Члены Гильдии, попавшие в Стражу, называют пароль, чтобы избежать ареста. Соперничающие главари и независимые преступники, желающие работать в Верхнем Городе, готовы хорошо заплатить за пароль, но любого члена Гильдии, продавшего эти сведения на сторону, ждёт суровое наказание.

ДЕВЯТИПАЛАЯ КИН

Нынешняя глава Гильдии, **Девятипалая Кин** (параметры см. во врезке), презирает модные шмотки и магию иллюзий. Она предстаёт перед миром такой, какая есть: скромной на вид женщиной средних лет и среднего сложения. Её неприметный вид не раз пригодился при вовлечении жертвы с трудом могли опознать её, даже снова встретившись лицом к лицу. За годы руководства Кин завоевала репутацию вдумчивого прагматика. Когда нужно, она мстит за проступки против Гильдии — если ей это выгодно. При необходимости она прибегает к жестокости, и бояться её не меньше, чем уважают.

Кин всё больше раздражает волна народного сопротивления её организации. Бывало и раньше, что отдельные нахалы мешали преступным делам, но появление организованных дружин и народных мстителей мешает деятельности Гильдии. Когда тщательно спланированное нападение на поместье патриара сорвал народный мститель, ненароком предупредивший охрану, Кин объявила сезон охоты на добряков всех мастей.

МЁРТВАЯ ТРОИЦА

По всем Вратам Балдура ходят слухи о замыслах патриаров и тёмных делишках Гильдии. Но лишь одно имя в городе стало синонимом бессмысленной жестокости: Мёртвая Троица. Полубоги Бейн, Баал и Миркул бродят среди смертных и лично вербуют себе последователей. Ходят слухи, что троица не раз побывала и на улицах Врат Балдура.

Нечистоплотные патриары шепчут молитву Бейну, когда хотят заполучить власть путём принуждения, запугивания и жестокого применения закона. Вожаки банд, злые наёмники и все прочие, кто полагается на страх и подчинение, тоже почитают Бейна. Те, кто хочет подчеркнуть свою властность и безжалостность, часто носят чёрные рукавицы — отсылку к символу религии Бейна.

Миркулу поклоняются те, кто жаждет управлять мёртвыми или общаться с ними. Те, кто грабит гробницы в поисках утраченных знаний, зловещие дельцы, решившие, что слуги-нежить выгоднее живых, и даже прагматичные некроманты, желающие выведать секреты у состоятельных покойников Утёсного кладбища, — все они шепчут молитвы Миркулу. Из Мёртвой Троицы у Миркула самая скромная паства. Жители Врат Балдура редко опасаются умереть от старости — такова жестокая реальность жизни в опасном городе. Так что лишь

немногие отчаявшиеся старики ищут благословения Владыки Костей. Но эти редкие последователи обычно хитроумны и богаты, а потому, хоть их и немного, у них хватает скрытых ресурсов.

С тех пор как потомок Баала Саревок попытался разжечь войну между Вратами Балдура и Амном, чтобы завладеть силой Баала, всё больше народу узнаёт о детях Владыки Убийств. Врата Балдура продолжают притягивать зловещих потомков Баала, то ли из-за скверны самого города, то ли из-за знаменитой истории с Саревком.

В то же время поклонение Баалу оказалось пугающе популярно во Вратах Балдура. Немногие открыто признаются, что поклоняются Владыке Убийств, но все считают, что любой, кому выгодны жестокие смерти, хоть немного да почитает Баала. Убийствами заканчиваются многие разговоры в городе, благодаря патриарам процветает ремесло дорогих наёмных убийц, а фанатики Внешнего Города убивают при любой удобной возможности. Кровожадные почитатели Баала редко собираются в большом количестве, но обычно отмечают своих, вырезая знаки на больших пальцах рук. Так они проливают свою кровь во имя Баала и позволяют союзникам узнавать друг друга. Хотя у Владыки Убийств нет официальной церкви, многие считают, что храм Баала существует где-то рядом с городом или в подземелье, возможно в древних залах под канализацией или в глубине холма Пылевого Ястреба.

ИЗВЕСТНЫЕ ГЛАВАРИ ГИЛЬДИИ

За всеми делами Гильдии надзирают главари, некоторые из них описаны ниже.

Гоблин Бени. Ко всеобщему изумлению, Гоблин Бени выглядит не так, как сулят его прозвище и жуткая репутация. Главварь Блумриджа — высокий утончённый джентльмен лет за тридцать. Прозвище он заслужил за огромное эго, припадки ярости и привычку откусывать пальцы тем, кто его разочарует. Но помимо жестокости, Гоблин Бени обладает внимательностью, благодаря которой он и его мастера подделки стали главным источником фальшивых жетонов Стражи (для прохода в Верхний Город), лицензий гостей и пропусков для доков.

Леди Виски. Немногие знают, что единственная наследница патриарской семьи Реддл умерла несколько лет назад. Но при этом «вдова Реддл» продолжает устраивать шикарные приёмы в своём особняке, хотя и не появляется там сама. Вместо неё её самозваная родственница принимает гостей, очаровывая их острым умом, крепкой выпивкой, слухами о политике и предложениями политических услуг сомнительной законности. Никто толком не знает, как зовут хозяйку, но все стесняются в этом признаться. Поэтому увлечённого политикой главара Усадебного района называют просто Леди Виски.

Прямой Костыль. Главварь Неверующих из Сплетённых Песен руководит одними из лучших контрабандистов города, доставляя товары по реке Чионтар и через холм Пылевого Ястреба. Семидесятилетний главварь заявляет, что на него напал печально известный (и, вероятно, вымышленный) Старый Чолмс — гигантская каймановая черепаха, которая, по слухам, дремлет на дне Серой гавани. В доказательство своей байки Прямой Костыль ходит с треснутым шестом в качестве костыля. Недавно главварь разочаровался в своём положении и решил, что ему нужна территория в черте Врат Балдура. Он собирается атаковать Бремpton, популярный у контрабандистов район, которым управляет его бывшая супруга Алмазная Бродяжка.



Врата Балдура



Ходят слухи, что одиннадцать алых кристаллов на стене храма разгораются всё ярче с каждым новым убийством, накапливая мощь то ли для Баала, то ли для его будущего избранного. Поговаривают, что сам Баал регулярно посещает храм и его появления провоцируют всё больше убийств в городе.

Хотя Мёртвая Троица — важная часть страхов балдурцев, эта вера едва пустила в городе слабые корни. Последователи Мёртвой Троицы своими действиями вызвали скорее ужас, чем благоговение. В итоге их численность остаётся сравнительно небольшой, и у них больше зловещей репутации, чем реального влияния. По городу сразу разносятся слухи, когда пугающие символы этих богов появляются на стенах или когда Пламенный Кулак устраивает облаву на распоясавшихся фанатиков. Назло народным страхам и преследованиям властей культ Мёртвой Троицы продолжает существовать. Многие мрачно недоумевают, почему служителей Бейна, Баала и Миркула так привлекают Врата Балдура?

УБИЙСТВА

Шантаж и воровство приносят выгоду, но лучший метод удовлетворения амбиций — убийство. Оно затыкает свидетелей, нейтрализует врагов и расчищает путь к власти. Наёмным убийцам во Вратах Балдура всегда найдётся работа.

Во Внешнем Городе убийства — обычная часть жизни. Ни Стража, ни Пламенный кулак не защищают местных, так что преступники чувствуют себя в этой части города вольготно. Бандиты убивают, чтобы поддерживать порядок в своих рядах и нейтрализовать угрозы. На так называемых «пахучих улицах» убийцы складывают тела штабелями. Отчаявшиеся жители Внешнего Города шарят по пахучим улицам в надежде снять с трупа завалявшуюся монетку или новые башмаки. Они выдирают трупам зубы, срезают волосы, если те можно продать, а порой, ходят слухи, и плоть срезают, чтобы не умереть с голоду. Недавние донесения о появлении упырей во Внешнем Городе наверняка связаны с пахучими улицами.

В Нижнем Городе убийства случаются реже, но угроза сохраняется. Коренные жители знают, что после заката лучше не ходить в одиночку. Желающие заработать монетку порой ошиваются у таверн и продают услуги по сопровождению подвыпивших клиентов. Кутилы могут развлекаться допоздна, а потом добраться домой в безопасности, если наймут надёжного охранника.

Большинство убийств в Нижнем Городе совершается ради выгоды. Купца могут найти с перерезанной глоткой и обчищенными карманами, мужа убивают, чтобы жена могла выйти за кого помоложе, самодура-лавочника режут отчаявшиеся работники — и жителям это понятно. По-настоящему их пугают бессмысленные убийства. То мужчину найдут разодранным на куски — а монеты в карманах нетронуты, то женщину зарубят так жестоко, что рыдающий муж сходит с ума, то лавочник ни за что забьёт насмерть верного продавца — такие преступления порождают панику и дикие слухи.

Простолюдины болтают, будто нечто в самом городе подталкивает жителей к насилию. Есть версия, что духи жестоких пиратов, некогда обитавших в этой гавани, всё ещё влияют на город. Или что дух давно казнённой серийной убийцы Алхасваль Дренц, Свистуны

из Белой Башни, всё ещё бродит по городу, вселяется в невинных и продолжает их руками невероятную серию убийств. Это приключение предлагает третий вариант: само присутствие *Щита Скрытого Владыки* подпитывает алчность и амбиции злых жителей во Вратах Балдура. Этот магический предмет спрятан в хранилище под виллой Вантампулов (см. главу 1), и в нём заперто исчадие ада (описание предмета см. на стр. 227). Когда щит уберут из города, число убийств может резко сократиться.

Неясно, то ли вера в Баала процветает из-за частых убийств, то ли она сама их провоцирует. Пламенный Кулак подозревает, что группа почитателей Баала стоит за серией недавних схожих убийств: жертв зарезали, а их кровь разбрызгали вокруг голов в виде короны. Расследование Кулака пока не привело ни к каким задержаниям, но офицеры подозревают, что убийцы — простолюдины, которые живут неприметно, скрывая свою истинную, кровожадную природу.

В Верхнем Городе убивают ради результата. Ограбления и спонтанные преступления тут редки. Стража оберегает жителей Верхнего Города от преступников и оборванцев. Главная угроза для патриара — другие патриары.

Подкуп и шантаж могут завоевать голоса или поддержку лишь на время, а вот убийство меняет состав Парламента Пэров навсегда. Есть несколько элитных ассасинов, охотящихся только на политические цели. Стража не особо старается выслеживать опытных наёмных убийц, зная, что их арест может скомпрометировать многих влиятельных патриаров. Гнев, который тогда обрушится на Стражу, куда опаснее, чем один оставшийся на воле убийца.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

В наши дни Врата Балдура делятся на три части: состоятельный Верхний Город на холмах над портом, кипучий Нижний Город вокруг гавани и беззаконный Внешний Город (в который входят все районы за стенами города). В каждой части города есть особенности, которые просто нельзя не заметить: прибой в Серой гавани, тени под холмом Пылевого Ястреба или ворота, давшие городу название.

Важные достопримечательности отмечены на большой карте города (стр. 172–173), где показаны Врата Балдура и ближайшие окрестности.

ВОРОТА

Разные части Врат Балдура соединяют девять ворот. Только через них можно попасть из Верхнего Города в Нижний или из пределов городских стен во Внешний Город и далее на просторы мира. Балдурцы, особенно если не хотят выдавать свою связь с семьёй или дружиной на глазах у потенциального врага, часто говорят о себе, что родом от ближайших к их дому ворот. Слова вроде «гондовратец» или «драконовратец» сразу дают понять, кто из какого района, но позволяют не намекать прямо на более опасные связи.

Стража охраняет ворота, ведущие в Верхний Город, а Пламенный Кулак — все остальные. Стражники на воротах Балдура и воротах Чёрного Дракона бдительны и редко берут взятки. Те же, кого поставили на менее значимые ворота, бывают невнимательны, особенно когда их отвлекает звон монет.

Входя в город, любой должен оплатить пошлину в 5 мм. Сумма небольшая, но позволяет не пускать в город совсем нищих, которым остаются трущобы Внешнего Города. Возле этих трущоб вечно толпятся попрошайки и беженцы, особенно у ворот Чёрного Дракона и ворот Василиска, клянча медяки на оплату пошлины и надеясь, что стражники не прогонят их за то, что те беспокоят почтенных путников.

Когда город не закрыт, поток купцов течёт через внешние ворота с утра до ночи, а коробейники, разносчики и слуги такими же ручьями текут через внутренние ворота. Сборщики пошлин работают быстро, но методично, осматривая ввозимые и вывозимые товары и следя, чтобы торговля шла непрерывно, а город получал причитающуюся ему долю.

На ночь городские ворота закрываются. С закатом Стража выгоняет из Верхнего Города всех, кроме патриаров, слуг в патриарских ливреях, обладателей письменных приглашений или жетонов, выданных Стражей. Строгое соблюдение этого правила — один из способов Верхнего Города смотреть свысока на прочие части города. Не один купец из Нижнего Города, засидевшийся в ресторане или театре Верхнего Города до заката, вздрагивал от громких криков Стражи, что ворота закрываются. Бежать к воротам, конечно, унизительно, но попасться и быть выгнанным ещё унизительнее — и болезненнее к тому же.

Закрытые на ночь ворота обеспечивают безопасность патриаров в Верхнем Городе. Уличная преступность перемещается в бедные районы, а то и за пределы города. В Верхнем Городе патриары могут гулять по переулкам, почти ничего не опасаясь. Но за пределами его светлых улиц и охраняемых ворот бродить после заката куда опаснее.

СЕРАЯ ГАВАНЬ

Это одна из крупнейших и глубочайших гаваней на западном побережье Фейруна — и одна из самых активных. Независимость города и спокойное отношение к любого рода товарам и гостям, проходящим через порт (покуда правительство получает свою долю), позволяют гавани привлекать и честных капитанов, занятых добросовестной торговлей, и шайки пиратов, сбывающих награбленное. Многие моряки сами селятся неподалёку в Нижнем Городе.

Самая заметная достопримечательность порта — его машины. Десятки исполинских кранов, механических ковшей и вагонеток значительно ускоряют погрузку и разгрузку. Эти чудеса созданы Церковью Гонда, но управляют ими Портовики — самая могущественная дружина города. Что и неудивительно, ведь если работники порта забастуют, экономика города остановится. Руководит всем этим хозяйством начальник порта Дарус Келинот, принципиальный нейтральный человек, **благородный**. Он управляет работой порта и сбором пошлин, сидя в небольшом, но укрепленном кирпичном здании, стоящем на отшибе.

Сам порт — это паутина причалов, плавучих доков и якорных стоянок, от большого пирса Палец Погрузчика, обслуживающего самые тяжёлые баржи, до пристаней поскромнее в Нортри или Коммонсдоке. А самый дешёвый вариант для долговременной стоянки судов —

хаотичная Флотилия, не пришвартованная к берегу. Здесь суда могут швартоваться к общим якорным буйам, а многие корабли служат домами и не снимались с якоря десятилетиями. Особое подразделение Пламенного Кулака под названием Серые Водники патрулирует гавань, но не секрет, что дорогие причалы охраняются лучше, чем дешёвые. Не только моряки, но и целые суда пропадали без вести в Серой гавани. Одни винят в этом местных прибрежных пиратов, другие грешат на Старого Чолмса — таинственное морское чудовище, способное утаскивать корабли на тёмное речное дно.

ХОЛМ ПЫЛЕВОГО ЯСТРЕБА

К востоку от города над трущобами и дешёвыми тавернами, тянувшимися вдоль торгового тракта, высится холм Пылевого Ястреба с отвесными склонами из жёлтого гранита. Этот холм — последнее место, где ещё можно встретить чионтарского пылевого ястреба (используйте параметры **ястреба**). Некогда эти хищные птицы были распространены, но их численность резко сократилась за последнее столетие из-за местных перипетий и бесконечно растущих трущоб возле Врат Балдура, поглотивших ареал обитания этой птицы.

Местные легенды гласят, что пылевой ястреб был любимой охотничьей птицей Балдурана и что чионтарская популяция ведёт род от его личных ястребов. Когда герцоги Врат Балдура осознали, что пылевой ястреб на грани вымирания, они объявили холм, где гнездятся и охотятся ястребы, заповедником, куда нет ходу охотникам без лицензии. Но ни заборы, ограждающие большую часть холма, ни отвесные склоны не останавливают нарушителей. Уж очень высок спрос на охотничьих пылевых ястребов среди богачей.

Многие во Внешнем Городе недовольны, что холм превратили в частное владение. Для этого снесли несколько лагерей и трущоб, а их обитатели потеряли всё. Бездомные презирают патриаров, которые готовы тратить деньги на дом для птичек, но не для них. Прочие ненавидят Пламенный Кулак, мешающий охотиться на холме. Тощие кролики и перепёлки не очень питательны, но их хоть можно было есть, а теперь охотники остались без дела.

Ходят слухи, что в пещерах под холмом Пылевого Ястреба скрыто логово волков-оборотней, которые притворяются то обычными контрабандистами, то обычными зверями и строят козни против города. Всякий раз, когда воображение балдурцев потрясает очередное кровавое убийство, кто-нибудь непременно заявит, что в этом виноваты оборотни с холма Пылевого Ястреба.

ВЕРХНИЙ ГОРОД

Обитель патриарской аристократии Врат Балдура — место красивое и роскошное. Величественные статуи стоят возле старинных особняков, высокочлассных театров и магазинов, а садики с каменной изгородью разбросаны тут и там, как скрытые жемчужины. Вдоль улиц растут деревья и благоухают цветы, перекрывая зловоние, тянущееся из бедных районов пониже. Шёлк и бархат, золотая вышивка и меха, хрустально чистые алмазы и сверкающие жемчужины — всё это привычное зрелище в Верхнем Городе, а в других частях Врат Балдура обычно встречаются лишь дешёвые подделки.

Всё в Верхнем Городе выдаёт знатность и богатство. Магические огни освещают тщательно подметённые улицы, некоторые даже заколдованы, чтобы не пускать сюда речной туман. Большинство главных храмов находится в этой части города, давая понять, что и церкви предпочитают состоятельную элиту, а не прихожан с пустыми карманами. Лучшие лавки с изысканным вином, ювелирные лавки и ателье сосредоточены в Верхнем Городе, где Стража проводит ежевечерний ритуал изгнания посторонних, сохраняя ауру элитарности. Те, у кого нет выданного Стражей жетона или приглашения от патриара, на закате должны выметаться, и никаких исключений!

Обитателям Верхнего Города приходится выглядеть шикарно и поддерживать фасады особняков в идеальном состоянии, порой за счёт полной разрухи внутри. Признаться в бедности здесь — значит признаться в позорном провале.

Невыносимый снобизм патриаров вызывает ответное презрение у обитателей Нижнего и Внешнего Городов, которые видят, как у них перед носом наслаждаются шикарной жизнью, но сами не могут даже попробовать её на вкус. Стража безжалостно отгоняет попрошаек и недовольных от ворот, за вход в которые нужно платить пошлину — всем, кроме местных жителей, их спутников и обладателей жетонов Стражи. Это не позволяет беднякам даже войти в район. В свою очередь, патриар, оказавшийся ночью за пределами Верхнего Города, рискует как минимум быть ограбленным или избитым.

ВОРОТА

Верхний Город окружает Старая стена, построенная по приказу Балдурана столетия назад. В ней шесть ворот, через которые текут товары и посетители. Чтобы войти в Верхний Город, надо или быть патриаром, или иметь приглашение от патриара, или носить его ливрею, или показать жетон, который Стража выдаёт жителям Верхнего Города и постояльцам его немногочисленных гостиниц, или заплатить пошлину. Жетоны и пошлины принимают только у ворот Цитадели, ворот Балдура и ворот Чёрного Дракона, остальные ворота предназначены только для патриаров, их слуг и гостей.

Ворота Цитадели. Единственный вход в крепость

Стражи находятся в стене между ней и Верхним Городом. Стража держит небольшой отряд конницы, официально для обороны города и разгона толпы, но по факту для парадов, почётных эскортов и прочих церемониальных функций. Поэтому в Цитадели находится единственная конюшня в городских стенах.

Ворота Чёрного дракона. Ворота Чёрного Дракона выходят на дорогу, ведущую на север в далёкий Вотердип, и названы в честь головы дракона, которую сразивший его рыцарь некогда прибил над входом. Та голова дракона не сохранилась, но её каменная копия скалится с арки ворот. По местной легенде, в случае осады каменная голова магически обольёт кислотой нападающих.



СЛУЧАЙНЫЕ СЦЕНЫ В ВЕРХНЕМ ГОРОДЕ

d20	Сцена
1–6	Нет сцены
7–10	Безвредная встреча (бросок по таблице А)
11–16	Обитатели (бросок по таблице Б)
17–20	Угроза (бросок по таблице В)

ТАБЛИЦА А. БЕЗВРЕДНЫЕ ВСТРЕЧИ В ВЕРХНЕМ ГОРОДЕ

d12	Встреча
1	Бледная как смерть горничная в ливрее дома Бормул натывается на группу, шепчет: «Это не... устрицы» — и падает в обморок.
2	Ухмыляющийся лакей следит за группой, украдкой подходит и протягивает им элегантный алый конверт: приглашение на бал в Доме Эомейнов.
3	Болтливая священница Гонда с дикими глазами жалуется, что вор украл её чертежи «карманных часов». Она описывает вора: высокий мужчина в чёрном и с красным шарфом, пропахший духами.
4	Разговорчивая Эллин Харбриз приглашает группу на чай в Пекарню Харбриз и хочет с ними посплетничать.
5	Купчиха раздаёт образцы своего товара и предлагает каждому члену группы по бесплатной сигаре.
6	Уличный художник предлагает нарисовать портрет персонажа за скромные 3 медяка. Портрет выходит так себе.
7	Священник Тиморы подходит к группе и предлагает небольшую сумму, если они сделают доброе дело для семьи бедняков в Зале Леди.
8	До ушей группы доносится зловещий бестелесный шёпот со стороны Дома Хьюнов.
9	Волшебник Лорроакан подходит к группе и предлагает им деньги и бесплатную защиту их одежды от воды, если те помогут ему очистить захламлённые верхние этажи башни Рамазита.
10	Ивандра Риллин спрашивает члена группы, правда ли он умеет пользоваться оружием, которое носит. Если да, она приглашает его провести урок в школе Риллин.
11	На одного случайно выбранного персонажа упал воздушный змей, управляемый мальчишкой из богатой патриарской семьи. Один из девяти охранников мальчика подбегает проверить, в порядке ли персонаж.
12	Сомнительный делец утверждает, что точно знает, чего нужно группе, и ведёт их в Погреба показать свои интересные, но сомнительные товары.

Патриарские ворота. Это общее название для четырёх ворот — Гонда, Хипсайда, Усадебных и Морских. Они поменьше и обычно недоступны для простого люда. Их построили уже после появления стен Нижнего Города для того, чтобы дать патриархам удобный доступ из дома к своим предприятиям и обратно. Их содержание оплачивают патриары в частном порядке, так что они служат демонстрацией их личного успеха, а потому лучше украшены и тщательнее охраняются, чем общественные. Официально через них нельзя пройти,

ТАБЛИЦА Б. ОБИТАТЕЛИ ВЕРХНЕГО ГОРОДА

d10	Обитатели
1	2d4 стражника требуют от персонажей предъявить пропускные жетоны
2	1d4 послушника Гонда или Тиморы
3	2d6 слуг патриаров (простолюдины) идут по поручению
4	1 патриар (человек, благородный) и 6 его телохранителей (ветераны)
5	1d4 + 1 самовлюблённых юных патриара (люди, благородные), каждый с одним телохранителем (головорез)
6	1d6 почётных гостей (благородные) и 2d4 стражника
7	1d4 гонца из Высокого Зала (разведчики)
8	2d4 артиста (простолюдины)
9	1 офицер Пламенного Кулака (рыцарь) и 2d4 его солдата (ветераны)
10	1d4 простолюдина , которым явно не место в Верхнем Городе

ТАБЛИЦА В. УГРОЗЫ ВЕРХНЕГО ГОРОДА

d10	Угроза
1	1d4 беса в форме воронов
2	1 гаргуля на службе Гильдии
3	1d6 гигантских многоножек из канализации
4	1d4 живых доспеха , сбегавшие из Высокого Дома Чудес
5	1 бурое желе в стоке канализации
6	Отряд похитителей Мёртвой Троицы (см. «Другие сцены с Мёртвой Троицей» на стр. 28)
7	Отряд убийц Мёртвой Троицы (см. «Другие сцены с Мёртвой Троицей» на стр. 28)
8	1d4 допельгангера
9	1 серийный убийца (ассасин), который разыскивается Стражей
10	2d4 грабителя- кенку на службе Гильдии

не имея патриарской ливреи или письма с разрешением, но ходят слухи, что главари Гильдии и опытные слуги из свиты некоторых патриаров знают, каких именно стражников можно подкупить. В любом случае явные двойные стандарты, связанные с этими воротами, вечно раздражают жителей Нижнего Города. Они не могут пользоваться воротами у себя в районе, и им приходится делать крюк через общественные.

РАЙОНЫ

Большинство чужаков замечает на улицах Верхнего Города лишь кричащую роскошь, но его жители весьма различаются по стилю жизни и статусу. Богатство и вкус, а также расположение делят Верхний Город на несколько непохожих районов.

Простор. Это главный рынок и общественное пространство Врат Балдура, где каждый день с рассветом торговцы ставят прилавки и выкладывают товары. Уличным музыкантам и шумным артистам запрещено тут появляться, а те купцы, кто не живёт в Верхнем Городе, каждый вечер обязаны свернуть лавочку и убраться.

Днём Простор кипит жизнью, а по вечерам пустеет, за исключением выходных и масштабных праздников.

Улицы Цитадели. Над северной частью Верхнего Города нависает Цитадель Стражи, где стражники проводят тренировки. Там есть казармы, конюшня и несколько тюремных камер. Помимо Цитадели, в районе хватает лавок и сравнительно скромных, но всё равно впечатляющих домов тех немногих жителей Верхнего Города, кто не относится к патриарам.

Усадебный район. Самые роскошные дворцы стоят в западной части Верхнего Города. Тут живёт большинство пэров парламента, а также старые гордые семейства, чьи корни уходят во времена Балдурана. Многие из этих изящных домов украшают ступенчатые сады, дворы с фонтанами и личные оранжереи.

Храмы. Грандиозные соборы и церкви высятся на фоне неба в этом центральном районе, а самый заметный из них — Высокий Дом Чудес Гонда. Священники в церемониальных одеждах и прихожане, одетые как на парад, часто появляются в этой части города. Скромные просители тут редки, но попадаются и те, кто приходит сюда ежедневно, тратя всё на пошлину ради капли надежды.

СТАРАЯ СТЕНА

Изначальная стена, построенная во времена Балдурана, окружает Верхний Город и отделяет его от Нижнего, а также занимает важное место в истории города и воображении горожан. Это памятник прошлого, отмечавший первые границы города, — и реальное воплощение границы между патриарами и простыми горожанами, что важнее в повседневной жизни. Старая стена — символ того, что балдурцы любят и ненавидят в своём городе.

Большая часть Старой стены была перестроена после разрушительных мятежей прошлого и укреплялась в каждые последующие беспокойные времена, пережитые Вратами Балдура. Каждое предложение об обновлении стены вызывает конфликт между инженерами Гонда, продвигающими новые строительные технологии и материалы, и патриарами и консерваторами, желающими сохранить историческую архитектуру. Тем временем контрабандисты и агенты Гильдии подкупают строительные бригады, исправляют чертежи и всячески стремятся, чтобы реновация не затронула их тайные тоннели, а то и добиваются, чтобы строители создали новые.

ЗЕЛЁНЫЕ ОГНИ В ТУМАНЕ

Во Вратах Балдура есть пара интересных особенностей, не упомянутых в иных местах этого путеводителя.

Зелёные огни. Во Вратах Балдура зажжённые фонари с зелёными стёклами вывешивают перед заведениями, чтобы подчеркнуть, что они открыты. Туманными ночами эти фонари окутывают оживлённые таверны, бордели, залы для танцев и пиршественные залы зловещим зелёным сиянием.

Туман. Одна из причин, почему пиратов так привлекала Серая гавань, — густой туман, окутывающий реку, порт и большую часть Нижнего Города. Под прикрытием тумана легче проворачивать тёмные делишки, а то и убивать, не попавшись на глаза какому-нибудь зеваке с подозрительной трубой. Туман порой доходит и до Верхнего Города, но тут он слишком слаб, чтобы служить прикрытием для преступников.

Старая стена уверенно и гордо пережила столетия подобного ремонта, но всё же время её не пощадило. По правде говоря, в ней полно тайных лазов — или, что чаще, они проходят под ней. Тайны этих ходов тщательно охраняются, и пользуются ими лишь изредка, ибо при частом использовании слишком велик риск, что ход заметят. Так или иначе, если Старая стена подвергнется серьёзному испытанию, её защитники обнаружат, что она не так уж и непроницаема.

ОСОБНЯКИ ПАТРИАРОВ

Грандиозные дома патриаров служат им поводом для гордости и центром высшего света. Особняк является доказательством, что семейство пустило корни во Вратах Балдура, ещё когда воздвигли Старую стену, и что род этот оставался процветающим и не прерывался с тех пор. Даже когда изредка особняки патриаров переходят в чужие руки, новые владельцы идут на всё, чтобы доказать — или подделать — хоть какую-нибудь связь с родом предшественника.

Особняки большинства патриаров — это городские дома, а не отдельные усадьбы. Верхний Город всегда был стеснён крепостными стенами, и даже богатейшим семействам приходилось ограничиваться небольшими участками. Так что при патриарских особняках обычно есть лишь маленькие сады, организованные вертикально: плодовые деревья, розы и глицинии, растущие на шпалерах, и плющ, увивающий стены дома.

Поскольку у особняков давняя история и небольшая площадь, они по большей части завалены семейными реликвиями и сокровищами, накопленными за долгие поколения. Но бывает, что роскошный фасад здания скрывает упадок внутри. Особняки дорого ремонтировать, а династии имеют свойство иссякать. Ни один патриарх не признается, что ему не хватает денег, но кое-кто из них мечтает породниться с богатыми чужаками, которые влили бы в увядающий род свои капиталы и энергию.

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ВЕРХНЕМУ ГОРОДУ

Хотя его улицы патрулируются, а дома роскошны, Верхний Город хранит тайны как чудесные, так и скандальные. Далее в алфавитном порядке описаны некоторые из самых примечательных мест Верхнего Города. Эти же места отмечены на карте Врат Балдура (стр. 172–173).

БАШНЯ РАМАЗИТА

Шестиэтажную цилиндрическую башню из красного кирпича, похожую на пагоду, одни считают уникальной достопримечательностью, а другие — позором города. Её построил почти сто лет назад эксцентричный волшебник Рамазит, который приплыл из далёкого Дарпара и прославился огромными знаниями глубин и столь же огромными богатствами. Впрочем, Рамазит не был известен ни как умелый мореход, ни как умелый маг до того, как заработал себе на эту башню, а корни его успеха остаются тайной.

Вскоре после завершения башни Рамазит умер при подозрительных обстоятельствах. Кое-кто поговаривает, что конец он встретил после того, как неудачно пошалил с нимфой, но самые упорные слухи гласят,

что его смерть связана именно с неожиданным успехом. По одной версии, нимфа отомстила за некое ужасное преступление против её народа, на которое Рамазит пошёл ради обретения силы. По другой, сама его душа была частью сделки. Так или иначе башня Рамазита пуствовала много десятилетий, и лишь несколько лет назад её приобрёл Лорроакан, молодой и вспыльчивый маг, который известен дорогими покупками и вечной нехваткой денег. Лорроакан родом из города Аткатла на юге, и ходят слухи, что он — изгнанный с позором Волшебник в Капюшоне, а то и беглец из могущественного дома Селемчант из Амна.

Лорроакан (нейтральный мужчина, человек, маг) зарабатывает тем, что зачаровывает одежду от влаги и плесени, — практичное, но скромное занятие, судя по которому его магическое мастерство невелико. Видимо, поэтому он не открыл верхние этажи башни и работает только на первом и небольшой части второго этажа.

Вечная нехватка денег заставила Лорроакана искать тех, кто готов отправиться на давно закрытую вершину башни Рамазита, чтобы раскрыть тайну, как разбогател покойный волшебник. Его, похоже, не волнует, что та самая тайна принесла Рамазиту безвременную кончину, а сам Лорроакан ничуть не сильнее его как маг — и, пожалуй, даже намного слабее.

ВИЛЛА ВАНТАМПУРОВ

Герцогиня Вантампур не выносит светские сплетни, которые в Усадьбном районе повсюду. Так что её поместье располагается в районе Храмов в Верхнем Городе — как можно дальше от прочих патриаров, но при этом всё же у них на виду. Подробнее о поместье см. главу 1.

ВЫСОКИЙ ДОМ ЧУДЕС

Эта просторная мастерская — центр религии Гонда во Вратах Балдура. Каждый день наковальни и верстаки, наполняющие Высокий Дом Чудес, звенят от молотков и пил. Под наблюдением дотошного верховного ремесленника Андара Бича (нейтральный мужчина, человек, священник) изобретатели работают плечом к плечу со священниками, послушниками и мастерами всех ремёсел. Поскольку творения этой мастерской — в основном экспериментальные прототипы, их не показывают широкой публике.

Храм Гонда процветает во Вратах Балдура неслучайно. Конечно, на Побережье Мечей есть и более развитые и образованные города, но мало где ещё приверженцы Гонда могут рассчитывать на такие редкие ресурсы и минимум придираков от властей. Городу нужны изобретения, и ему нет дела, этично ли они созданы и как вообще появились. Ходят слухи, что у Высокого Дома Чудес есть секретный испытательный полигон в городе или за городом.

Естественно, священники Гонда предоставляют лечение и прочие магические услуги любому, кто заплатит. Но они бывают так увлечены своими проектами, что неохотно отвлекаются на кого-то, кроме обладателей самых необычных ран и недугов.

ВЫСОКИЙ ЗАЛ

Это центр почти всей деятельности правительства во Вратах Балдура. Тут собираются Парламент Пэров и Совет Четырёх, а у каждого из четырёх герцогов тут есть роскошный кабинет и тайные комнаты для переговоров. Суды над преступниками, учёт налогов и заседания профессиональных гильдий также проводятся в Высоком Зале.

На большинстве уголовных дел председательствует доверенный судья, назначенный одним из четырёх герцогов. Большинство дел решается как простые административные вопросы, от обвинения до приговора проходят считанные минуты. Слова офицера Пламенного Кулака или Стражи достаточно для признания обвиняемого виновным, если не появится независимый свидетель или доказательство, вызывающее сомнения. Судье остаётся лишь поставить печать на бумаге, уже подготовленной стражниками. Это, естественно, приводит к немалой коррупции, которую усугубляет то, что практически только от судьи зависит, оправдают или признают виновным подозреваемого. Подкуп и давление — обычное дело в судах, а честные судьи редки и всех пугают.

Помимо судов, в Высоком Зале находятся библиотеки со всеми местными законами и указами, судебными решениями и прецедентами, записи о праве собственности, хартии гильдий, результаты переписей и родословные всех благородных семей и важных простолюдинов. Архивы ведутся с основания города, и порядок в документах поддерживается столетиями. У библиотек нет общего алфавитного указателя, так что рыться в их запутанных и нелогично организованных хранилищах бывает сложно. Большинство просто платит одному из библиотечарей, чтобы тот нашёл, что им нужно.

Наконец, на первом этаже восточного крыла Высокого Зала находится музей истории Врат Балдура и мавзолей, где погребены многие герцоги и герои. Статуи древних знаменитостей, в том числе самого Балдурана, возвышаются над гробницами с их пыльными костями, а в случае с Балдураном — над стеклянным гробом, где хранится всё, что осталось от пропавшего основателя города: обрывки его плаща, длинный меч, щит и любимая подзорная труба.

«ДАЛЁКИЕ БЕРЕГА»

Тендай и Кеннен Шоры (хаотичные добрые люди, простолюдины) — семейная пара. Они успешно занимаются импортом сушёного мяса, пряностей, экзотической посуды и народных рецептов из Порт-Ньянзару, где живёт остальное семейство Тендая. Их приправы: смеси из ажгона, кориандра, имбиря, разных видов карри и разноцветной соли — помогли чалтской кухне прижиться на столах патриаров.

Несмотря на такой успех, предприятие Шоров выглядит скромным и неприметным. Многие пытались выкупить его у пары, чтобы расширить дело. Но Шоры не собираются продавать компанию, несмотря на предложения многих патриарских семей и анонимных покупателей. Из-за этого в последние недели «Далёкие берега» пострадали от нападения вандалов, а их хозяева получили письма с угрозами.

Высокий Зал



Дом Бормулов

Этот элегантный трёхэтажный особняк из жёлтого гранита и сланца стоит в Усадебном районе, а стены его сада увиты чайными розами. Прошлой весной на праздники приехал двоюродный дядюшка и привёз огромный багаж. Слуги при его прибытии вели себя странно, но Бормулы списали это на последствия отравления устрицами, от которого многие дома пострадали той весной. Через несколько дней дядюшка уехал, оставив часть своих странных штук. Бормулам негде было хранить этот хлам, и они сложили его в семейный склеп под домом. Теперь они лежат там, почти забытые.

А вскоре на жителей трущоб Внешнего Города начал жестоко нападать бесшумный убийца, одетый в дырявый старомодный плащ патриара. Многие замечали этого бледного убийцу, но никому не удавалось ни сразиться с ним, ни проследить до его логова. Он будто растворяется в городском тумане после каждого убийства.

Дом Риллинов

Риллины — одна из самых уважаемых патриарских семей во Вратах Балдура, но пару поколений назад они обеднели. Лишь недавно им удалось поправить положение, и за это следует благодарить лично Ивандру Риллин (нейтральная женщина, человек, **ветеран**). Она вернулась во Врата Балдура после долгих лет службы в Пламенном Кулаке и прочих отрядах наёмников — а ведь эта карьера начиналась как бунт против скучных предков!

Осознав, что её семье нужен долговременный источник дохода, Ивандра открыла фехтовальную школу в гостевом домике, пристроенном к семейному особняку. Школа Риллин вот-вот даст первый выпуск учеников. Все они тренировались у Ивандры не менее пяти лет и завоевали её уважение своими способностями. Ивандра — суровая учительница, так что это серьёзное достижение и ученики вправе собой гордиться. Она надеется, что студенты прославят её имя по всему региону и завоюют школе репутацию. Тем временем она продолжает набирать новых учеников, оставляя тех, кто подаёт надежды, и отвергая прочих. Многие из тех, кто получил отказ, оскорблены и затаили обиду на Ивандру и её дом.

Дом Хьюнов

Могущество Хьюнов прибывает и убывает, подобно луне. Но другие патриарские семейства небезосновательно побаиваются их. У Хьюнов есть серьёзные связи по всему Побережью Мечей, и они могут испортить жизнь любым потенциальным соперникам.

Старая вдова Лютеция Хьюн (принципиальная злая женщина, человек, **благородный**) управляет этим небольшим особняком. У Лютеции есть родня, с которой она не общается, но нет детей, и после её смерти семейное гнездо должно достаться той ветви семейства, которую она презирает. Чтобы не допустить этого, она заказала библиотекарям Высокого Зала изучить патриарские родословные и найти более достойного наследника.

Запрос Лютеции достался библиотекарше по имени Вирмель (принципиальная злая женщина, человек, **шпион**), связанной с Гильдией. Она уже предвкушает взятки купцов и преступников Нижнего Города за то, чтобы сфабриковать их связь с семейством Хьюнов. На кону не только сам особняк патриаров — покойный муж Лютеции был антикваром и коллекционировал карты, в его личной коллекции много раритетов из даль-

них земель. Если Лютеции обманом подсунут фальшивого наследника, с высокой вероятностью наследие её семейства и тайны, скрытые в коллекции покойного мужа, попадут в недостойные руки. С другой стороны, если замысел Вирмель раскроют, Гильдия наверняка будет не в восторге, что такой выгодный план сорвался.

Слуга Лютеции — Каддрус, **камбион**, принимающий облик необычайно красивого мужчины вдвое младше неё. Каддруса прислали могущественные благородные из Тетира защитить секреты семьи Хьюн, в том числе сведения о Рыцарях Щита — тайном обществе, связанном с *Щитом Скрытого Владыки* (см. стр. 227). Этот щит недавно пропал из склепа под усадьбой, и Каддрус теперь пытается найти щит и покарать тех, кто его украл. Лютеция не против оставить эту задачу в его умелых руках.

Дом Эомейнов

Четверо Эомейнов печально известны в Верхнем Городе из-за маскарадов, которые устраивают у себя в особняке. Нисена Эомейн (принципиальная злая женщина, человек, **благородный**) приглашает на балы жителей других частей города, мечтающих улучшить своё положение в обществе, и заманивает их в ловушку. Без жетонов Стражи гости Нисены могут угодить на ночь в казематы Цитадели, а то и что похуже, если их поймают в Верхнем Городе после захода солнца. Из-за этого они не могут уйти и вынуждены позволять хозяйке и её друзьям издеваться над ними до спасительного рассвета. Пока что Нисена не причиняет вреда своим игрушкам, но её игры становятся всё более дерзкими. Кто-нибудь да пострадает — это лишь вопрос времени.

Доландра, Русорра и Трентеллер Эомейны считают поведение сестры недостойным её положения, но и не настроены с ней бороться. В конце концов, жертвы — простолудины, чьё благополучие не стоит их усилий. Похоже, что родня просто не хочет признавать, как далеко зашёл садизм сестры. А вот злые городские культы уже заметили игры Нисены, и последователи Бейна считают, что такой талант, как у неё, стоит развивать.

Зал Леди

Храм Тиморы во Вратах Балдура сделан из местного жёлтого гранита, крыт черепицей из сланца и совершенно не выделяется из окружающей архитектуры. Лишь недавно к строению добавили красивые мозаики, изображающие тех, кто превозмогает неудачу в море.

Помимо проведения религиозных ритуалов, на которые прихожане Тиморы являются лишь по большим праздникам, храм служит для приёма прошений и крупных пожертвований от тех, кто ищет заступничества храма. По многим причинам балдуры не особо доверяют Страже, Пламенному Кулаку и Гильдии. Когда им необходима помощь влиятельной организации, они часто обращаются к Леди Удаче. Зал Леди всегда готов выслушать их просьбы и принять подношения. Обычно помощь оказывают в виде благословений, магических и не очень, но порой жрецов трогает рассказ о крайней несправедливости, и они могут попросить старейшин храма о вмешательстве. Это редко случается, ибо церковь неохотно подвергает риску своё положение и не готова бороться с каждой неправдой, на которую ей укажут. И всё-таки порой жрецы анонимно связываются с искателями приключений, которые любят собираться у храма, и по возможности платят им за восстановление справедливости.

ЗАЛ ЧУДЕС

Это величественное здание служит полурелигиозным музеем дивных изобретений, созданных во имя Гонда. Не следует путать его с похожим по названию Высоким Домом Чудес, который служит храмом и мастерской, где разрабатывают прототипы, ещё не готовые к показу на публике. В Зале Чудес же выставляют доведённые до совершенства творения, вдохновлённые Гондом. Тут есть всё, от сейфов, замаскированных под обычную мебель, до таких чудес, как механический оркестр с паровым приводом, паровой «дракон», чей двигатель позволяет переносить огромные тяжести, хитроумные планетарии и навигационные приборы. Под каждым стендом прикреплены таблички, где указано назначение этих диковин, их создатели и страна происхождения, когда это известно.

Ходят упорные слухи, что под Залом Чудес скрыто хранилище сокровищ, охраняемое механическими чудовищами. И это правда: под огромным алтарём Зала Чудес спрятана сложная система нажимных панелей, открывающая тайный ход под храм. Пройдя по тайному ходу, можно попасть в ряд хранилищ, охраняемых механическими устройствами. В одних хранятся религиозные реликвии, другие сдают богатым клиентам, желающим спрятать свои сокровища в максимальной безопасности.

ЗОРКИЙ ЩИТ

Святыни Хельма во Вратах Балдура представляет собой небольшую часовню, окружённую крыльями у дверей и бдительным серебряным оком, выгравированным над входом. На богослужения в церковь часто ходят бойцы Стражи и Пламенного Кулака, телохранители и все прочие, на кого ложится бремя защищать других.

Если Стража или Пламенный Кулак попросит, жрецы Хельма помогают обслуживать стены города и отбивать нападения на его ворота. Хотя Бог Стражей и его верующие исполняют свой долг беспристрастно и не задумываются о городской политике, за эту роль их всё же многие презирают во Внешнем Городе.

Жрецы Хельма исцеляют всех, кто готов сделать пожертвование золотом или оружием. Они поддерживают давнюю традицию бесплатно помогать тем, кто получил тяжкие ранения, защищая других. Так рождаются невероятные байки, которые травят у ворот Зоркого Щита, — суровые забияки и головорезы Гильдии рассказывают, что якобы получили раны, совершая героические подвиги.

ПЕКАРНЯ ХАРБРИЗ

Пекарня славится в районе разноцветными коричными печеньями и сахарными кексами. Эта лавка хорошо зарабатывает на кипучей торговле во Вратах Балдура, предлагая пресыщенным клиентам редкие пряности и широкий ассортимент экзотического чая. Именно здесь патриары собираются посплетничать во второй половине дня, так что Эллин Харбриз, рыжая пышнотелая хозяйка (принципиальная нейтральная женщина, человек, **шпион**), знает всё обо всех важных событиях в кругах общения её клиентов. Любому, кому нужны светские слухи, советуют начать с её пекарни.

ПОГРЕБА

Под Простором раскинулся лабиринт складов, пивных подвалов и запутанных тоннелей, который называют просто Погребями. Мощёные помещения тут соединены проходами, многие из которых закрыты железными решётками и ржавыми, но крепкими замками. Некоторые тоннели ведут наверх, в здания на уровне улиц, другие выходят на сами улицы через решётки и стоки. Входов и выходов в Погребах не менее двух десятков, но лишь немногие широко известны, а некоторые специально хранят в секрете.

Большинство балдурцев слышало о Погребах как о подпольной пивной и борделе. Ни Стража, ни Пламенный Кулак не патрулируют Погреба, и порядок тут поддерживает банда громил в масках, называющих себя Погребниками. Благодаря почти полной изоляции от закона, в Погребах любят вести дела тёмные личности, которые в противном случае не рискнули бы работать в Верхнем Городе, опасаясь поимки. В их «комнатах развлечения» есть азартные игры, проституция, экзотические напитки и звериные бои — например, канализационных крыс против пауков размером с собаку. Этим большинство простых горожан, спустившихся в Погреба нюхнуть опасности, и ограничивается.

Но те, кто ищет серьёзных опасностей, тут их найдут. В Погребах есть несколько тайных укреплённых помещений для торговли, где с разрешения Гильдии продают оружие, запретную маскировку, поддельные жетоны Стражи, редкие яды и разную контрабанду. Чтобы попасть к таким торговцам, требуется разрешение Гильдии или серьёзная взятка Погребникам.

Помимо покупки нелегальных товаров, через Погреба, по слухам, можно попасть почти в любую часть Верхнего Города. Потайные тоннели петляют под многими особняками патриаров, банками, заведениями и даже самим Высоким Залом. Ложные стены соединяют их с винными погребами и подвалами. Некоторые стены, по слухам, так тонки, что сквозь них можно подслушать самые тайные планы и скандальные интрижки.

Погребями управляет тощий бородач Хельтур Риббонд по кличке Лента (нейтральный злой мужчина, человек, **ассасин**). Из-за ласковых, нарочито вежливых манер и широкой улыбки его испещрённое шрамами лицо кажется ещё более зловещим. Лента никогда не теряет самообладания, даже когда мечет в разбуянившихся посетителей ножи и бутылки с убийственной меткостью. Все верят, что он главарь или какой-то ещё важный член Гильдии.

ПРОСТОР

По закону вся торговля должна проводиться или в лицензированных заведениях, облагаемых налогом, или на Просторе — крупнейшем общественном пространстве и рынке города. Каждое утро торговцы стекаются сюда, ставят прилавки и принимают поставки от небольшой армии разносчиков. С каждым закатом торговцы грузят непроданные товары в телеги или платят астрономические деньги за аренду склада.

А с рассвета до заката Простор представляет собой бурный и людный рынок, где гадалки и мошенники сидят рука об руку с торговцами, продающими пряности, рыбу, меха, благовония и все прочие дорогие товары, какие

можно найти на континенте и за его пределами. Несмотря на многолюдность, Простор тщательно охраняется, и Стража зорко высматривает карманников. Уличным музыкантам запрещено тут выступать под страхом крупного штрафа и изгнания с рынка, так что на Просторе потише, чем на хаотичных рынках Внешнего Города. Зато тихие артисты вроде кукловодов и фокусников встречаются часто.

Каждое утро Джедрен Хиллер, бейлиф Простора (принципиальный злой мужчина, человек, бандит), распределяет прилавки между купцами. Постоянные клиенты и купцы, живущие в Верхнем Городе, получают лучшие места, а менее уважаемые — или не умаслившие Хиллера достойной взяткой — отправляются в наименее людные углы. О продажности бейлифа во Вратах Балдура ходят легенды, но купцы не видят другого варианта, кроме как платить, ведь доходы от одного успешного торгового дня покроют эти расходы.

Статуя Минска и Бу. Долгие годы на Просторе стояла одна из лучших достопримечательностей города: Любимый Следопыт, статуя могучего воителя в доспехах, который весело улыбается и держит в руках хомячка. Лишь недавно выяснилось, что это не статуя, а сам герой, рашемен Минск, и его спутник Бу, «гигантский космический хомяк в миниатюре», подвергшиеся магии окаменения. Когда магию рассеяли, герои освободились и снова отправились в странствия, но Простор лишился части очарования. Купцы громко возмущались, так что пришлось заказать статую Минска и Бу на замену и поставить на постамент, на котором годами стояли реальные герои.

РАЗВЁРНУТЫЙ СВИТОК

Храм Огмы из белого мрамора с ярко-красной арочной крышей, окаймлённой золотом, выделяется среди окрестных зданий. В нём расположен глубокий зеркальный бассейн, а крыша над ним построена с учётом акустики так, чтобы слова говорящего были чётко и ясно слышны собравшейся публике. Благодаря этому в церкви часто проводят свадьбы, обряды посвящения и прочие церемонии.

Ходят легенды, что барды и художники, поизучавшие полдня своё отражение в бассейне, раскрывают свой разум воле Огмы и обретают видение, вдохновляющее их следующее творение. Период размышлений может длиться с рассвета до заката, с полуночи до полудня или в любое другое время. Но поскольку Развёрнутый Свиток находится в Верхнем Городе, всех, кроме местных жителей, выгоняют с закатом.

«ТРИ СТАРЫХ БОЧОНКА»

Таверна так названа за вывеску — три связанных вместе бочки, висящих на шесте. В «Три старых бочонка» любят захаивать нынешние и бывшие члены Пламенного Кулака. Тут подают простые и сытные обеды, большой ассортимент хорошего, но недорогого вина и пива и не терпят дебоширов. Комнаты можно снимать на короткий и долгий срок, а ещё в «Трёх старых бочонках» предоставляют услуги прачечной, починки и заточки. Из-за разумных цен и гостеприимной атмосферы многие отставные наёмники Пламенного Кулака поселились тут на постоянной основе. Эти старожилы служат дополнительной охраной, благодаря чему «Три старых бочонка» — одно из самых безопасных мест для гостей Врат Балдура.

Владельцы — трое покрытых бородавками братьев под шестьдесят, которых прозвали Тремя Старыми Жабами. Их зовут Альстан, Бранхём и Клальброт Винтерсайды, все трое нейтральные добрые мужчины, люди, **простолюдины**. Три Старые Жабы известны тем, что любят выслушивать грустные истории. Все повара и слуги в «Трёх старых бочонках» — вдовы и сироты бойцов Пламенного Кулака, и в таверне регулярно собирают средства для семей тех, кто покалечился или погиб на службе. Впрочем, доброта братьев не подкреплена проницательностью, так что они часто становятся жертвами мошенников. Пару раз жуликам удавалось увести у них столько денег, что «Три старых бочонка» оказывались на грани разорения. Братьям приходилось просить о помощи, чтобы восстановить утраченное и не закрывать таверну.

ЦИТАДЕЛЬ СТРАЖИ

Стражники Верхнего Города используют Цитадель Стражи как тренировочную базу, казарму и административный центр. В конюшне содержатся боевые кони Стражи, а в нескольких камерах держат обычных задержанных, ожидающих перевода в суд при Высоком Зале или в тюрьму в Морской крепости Балдурана.

Кастеляном Цитадели служит главный констебль и мастер стен Осмурл Хевенек (принципиальный нейтральный мужчина, щитовой дварф, **ветеран**). Он глубоко предан своим констеблям и не переносит городскую политику. Хевенек следит, чтобы в Цитадели была провизия, чтобы казначей честно платил, а сама Цитадель и Старая стена оставались в хорошем состоянии. Он также наказывает провинившихся бойцов Стражи — к обвинениям в их адрес он относится очень серьёзно и тщательно их расследует. Главный констебль Хевенек не терпит нарушений в своих рядах, но один он не справляется и многого не замечает.

Из Цитадели Стража днём и ночью отправляет регулярные патрули по Верхнему Городу и часовых на Старую стену. Многие офицеры Стражи — сами патриары, наследники целых династий, верой и правдой служивших Вратам Балдура. Большинство стражников сами живут в Верхнем Городе, а потому хорошо знают городских патриаров и без труда распознают самозванцев. Многие стражники общаются с жителями остальных частей города только у ворот, в напряжённой обстановке, из чего рождаются предубеждения.

Поскольку немногие в Страже когда-либо жили за стенами привилегированного района, Стража обычно не замечает тягот повседневной жизни за пределами Верхнего Города. К тем, чьи простонародные манеры выдают «низкое происхождение», стражники относятся с подозрением, а то и с презрением. И хотя большинство офицеров старается, чтобы Стража держалась вежливо со всеми балдурцами, неприязнь к беднякам в Страже глубока. Правда, чаще она проявляется как снисходительность, а не открытая враждебность. При прочих равных Стража скорее поверит на слово патриару или жителю Верхнего Города, а слово жителя Внешнего Города ценится ниже всех прочих.

«ШЛЕМ И ПЛАЩ»

В этом заведении собирается необычная смесь из состоятельных, но не высокомерных патриаров, странствующих благородных, знаменитых бардов и амбициозных жителей Нижнего Города, желающих втереться в круги элиты. Здесь обычно нешумно, клиентов обслуживают безупречно и предлагают блюда из лучших ингредиентов. Тут жарят кур, а не павлинов или куропаток, а рыба не покрыта типичной для Серой гавани плёнкой.

Заведение состоит из двух зданий, управляемых как одно. «Шлем» — гостиница, над входом в которую нависает исполинский железный шлем, якобы принадлежавший огненному великану. «Плащ» слегка поменьше, и над его крыльцом трепещет яркий плащ жрицы Сунни. Оба здания украшены экзотическими и не очень трофеями, оставшимися от приключений, в том числе мраморным бюстом единорога с бронзовым рогом в главном зале «Шлема». Этот рог клиенты часто потирают на удачу, так что он всегда сияет как новенький.

«Шлем и плащ» давно привлекают идеалистов среди сыновей и дочерей патриархских семейств. Поколениями эти юные романтики, вдохновляясь примером Лурю, зовут себя Рыцарями Единорога. Со временем то, что началось как легкомысленная игра, превратилось в серьёзную силу, борющуюся за добро в мире, а некоторые из первых рыцарей добились славы своим героизмом. В наши дни «Шлем и плащ» продолжают оставаться неформальной штаб-квартирой Рыцарей Единорога. Заведением даже управляют два рыцаря в отставке, Ведрен и Халеста (нейтральные добрые люди, **рыцари**). Благодаря этой парочке и клиенты у таверны соответствующие, а бюст единорога служит напоминанием об их молодости.

НИЖНИЙ ГОРОД

Полумесяц кварталов, плавно спускающихся к реке, служит домом простому народу Врат Балдура. Нижний Город — хаотичная мешанина из стоящих вплотную домов с черепичными крышами, узких мощёных переулков, перемежающихся мостами и подпорками, не дающими переполненным домам рухнуть прямо на улицу. Днём Нижний Город людный и шумный, и торговля кипит в тысяче лавок, но по ночам он зловеще затихает. Фонари на столбах и в руках наёмных осветителей не делают тёмные улицы безопасными. Все горожане, кроме тех, кто держит таверны и прочие ночные заведения, запирают двери и закрывают цветастые ставни, когда с реки поднимается густой ночной туман.

Почти все в Нижнем Городе заняты каким-либо ремеслом. Преступления тоже творятся вовсю — от мелкой контрабанды до дерзких ограблений и убийств. Городские власти пытаются бороться с этим и платят Пламенному Кулаку за патрулирование улиц. Но наёмники ведут себя скорее как армия захватчиков, чем настоящая полиция, им проще проломить кому-нибудь голову, чем вести тщательное расследование. Хотя большинство и привыкло криками звать Кулак при нападении явных преступников, горожане также объединяются в местные дружины, чтобы прикрывать друг другу спины и разрешать более сложные вопросы. В такой обстановке законы считаются скорее рекомендациями. И хотя большинство жителей — простой народ, всего лишь пытающийся выжить, не врёт старая поговорка, что у каждого во Вратах Балдура есть секрет.

ВОРОТА

Трое ворот Нижнего Города имеют транспортное, историческое и символическое значение. Для проезда через ворота из Внешнего Города не требуются жетоны, но нужно уплатить подать в размере 5 мм. Иногда здесь могут досмотреть груз или обыскать подозрительных лиц.

Ворота Балдура. Старейшие и наименее впечатляющие из ворот, они всё же остаются сердцем города. Это единственные ворота, через которые простой народ пропускают через Старую стену, они воплощают неравенство между богатыми патриарами Верхнего Города и простолюдинами Нижнего. Когда-то лишь эти врата вели в порт, и через них по-прежнему текут основные доходы от порта к патриархам.

Ворота Василиска. Эти украшенные статуями ворота в восточной стене соединяют Нижний Город с Прибрежным трактом, проходящим через большую часть Внешнего Города, а затем на юго-восток, к Амну, Тетиру и Калимшану.

Утёсные ворота. Эти небольшие, затянутые туманом ворота ведут в Тамблдаун и к его кладбищам. Ходят байки, что у Утёсных ворот появляются призраки бывших горожан, рвущихся обратно в город к своим домам. Но местные знают, что все загадочные исчезновения чаще всего связаны с ограблениями и падением в реку с большой высоты.

РАЙОНЫ

Доходы, преобладающие ремёсла и традиции делят Нижний Город на несколько районов. Это деление порождает предубеждение и соперничество между горожанами — порой смешное, но иногда старинные обиды доводят и до насилия.

Блумридж. Самые богатые и модные жители Нижнего Города тянутся к шикарному Блумриджу. Здесь жилые дома зажаты среди дорогих магазинов и кафе, а сады на крышах и выложенные плиткой террасы переливаются радостными цветами.

Бремpton. Самый восточный район Нижнего Города славится нищетой. Его расположение наименее удобно для тех, кто хочет служить обитателям Верхнего Города, — но удобнее всего для беспощинной контрабанды товаров из Ривингтона.

Иствей. Район, где стоят ворота Василиска, — главное связующее звено с Внешним Городом и внешним миром. Иствей работает на путешественников, предлагая им гостиницы, носильщиков и припасы для караванов, а также на жителей Внешнего Города, которые ищут роскоши Нижнего по доступным ценам. Из-за потока путников и чужаков это один из самых опасных районов города — преступники охотятся на тех, кто незнаком с городом и за кого, случись что, не вступятся местные.

Крепость. Всё в этом районе связано с Морской крепостью Балдурана (см. стр. 188). Тут можно найти лучших бронников и оружейников города, также здесь живут наёмники Кулака и их семьи. Залы для танцев, бойцовские арены, таверны и прочие развлекательные заведения борются за места вдоль дороги к крепости, надеясь, что именно сюда придут кутить наёмники.



По дням, когда в Пламенном Кулаке выдают жалование, район превращается в самое шумное место города — бойцы празднуют весело и лихо, то и дело устраивая на улицах потасовки.

Кручи. Тут проходит самый прямой путь из порта в Верхний Город через ворота Балдура, а потому в Кручах легче всего вести дела с богатыми путешественниками. Многие из самых успешных городских купцов выставили манящие витрины вдоль крутых улочек этого района. А ещё именно этот район Нижнего Города чаще всего посещают патриары, так что его плотнее прочих мест патрулирует Пламенный Кулак.

Хипсайд. Это приличный район среднего класса, в основном жилой, хотя здесь есть и свои лавки. Тут селится рабочая сила города, которой по душе старинные, но доступные по цене дома и сравнительно небольшой шанс быть зарезанным на улице.

ТЕРРИТОРИИ ДРУЖИН

Многочисленные дружины города объединяются как по месту жительства, так и по ремеслу, а потому их территории часто пересекаются и выходят далеко за пределы того или иного района. Портовики, например, встречаются во всех частях Нижнего Города, выходящих к воде, но сами редко рискуют заявлять права на что-то за пределами самих доков и причалов. Часто бывает, что группы вроде Гильдии зеленщиков и Братства брадобреев действуют вообще во всех уголках города. У них



нет конкретной территории, но они объединяют усилия в интересах своего ремесла. Многим таким дружинам и не нужны формальные места встречи — они встречаются где и когда им нужно, в складских помещениях лавок или за кухонными столами, а знамёна и символы их не волнуют.

И всё же нельзя отрицать: те или иные дружины доминируют в определённых уголках города. Порой соседи образуют собственную дружину, чтобы напрямую контролировать и защищать свой район. Таковы, например, Денди из Блумриджа — отпрыски зажиточных купцов. Они громко заявляют, что Пламенный Кулак плохо защищает их район, и обожают бравировать своей отвагой, патрулируя местные таверны и нося при этом дорогие мечи и пурпурные повязки. Но чаще у дружины, действующей во всём городе, есть естественный центр деятельности. Так, Союз носильщиков и Мясницкая колода контролируют Иствей, поскольку их члены собираются у ворот Василиска, откуда ближе до складов и прибывающих караванов.

Если между двумя дружинами сейчас нет конфликта, обычно их члены спокойно сотрудничают и не пытаются бороться за физическую территорию. В конце концов, любому району для жизни нужны представители разных профессий — плотники и повара, бакалейщики и аптекари. А поскольку братья, сёстры и супруги часто принадлежат к разным дружинам, конфликты между ними сводятся к минимуму.

Случайные сцены в Нижнем Городе

d20	Сцена
1–6	Нет сцены
7–10	Безвредная встреча (бросок по таблице Г)
11–16	Обитатели (бросок по таблице Д)
17–20	Угроза (бросок по таблице Е)

Таблица Г. БЕЗВРЕДНЫЕ ВСТРЕЧИ в Нижнем Городе

d12	Встреча
1	Отряд дружинников с пурпурными повязками и ярко накрашенными глазами — Денди из Блумриджа — останавливает группу и говорит: «Смотрите, будьте паиньками! А то мы следим за вами!»
2	Журналистка из «Уст Балдура» подзывает группу, надеясь, что те помогут ей добыть сведения для статьи о некоем возмутительном заговоре.
3	Мужчина предлагает группе купить стеклянный глаз. Позже пьяница вываливается из таверны «Смущённая русалка» и обыскивает все канавы в поисках своего глаза.
4	Гробовщик из Погребальной конторы Кандалхоллоу подходит и спрашивает, не хотят ли персонажи застраховаться на случай разупокоения. Он зловеще предупреждает об ответственности за посмертные преступления.
5	Скальм Шильвин из «Иствейских экспедиций» насмехается над броней персонажа. Она предлагает обработать её «отпугивателем рапторов» по скромной цене в 10 зм.
6	Мужчина, до жути боящийся крыс, бежит по улице и врзается в группу. Он только что увидел, как стая крыс пожирает труп в переулке.
7	Друид Торимеш протягивает одному члену группы странный символ на куске коры. Он утверждает, что это послание от Рисующего Древа в Парке озарений.
8	Самый сомнительный любитель чая во всём городе приглашает группу в кафе «У Джофалина» на бесплатную чашку их фирменного чая.
9	Сурового вида женщина по-дружески сообщает персонажам, что Ларейлра Тандрет нанимает вышибал в «Низкий фонарь».
10	По улице змеится трещина, которая издаёт резкий звук, когда на неё наступает определённый член группы. Трещина тянется через весь район к особняку Мандоркая.
11	Двое подвыпивших моряков зовут персонажей спеть с ними известную морскую песенку «Здоровущие устрицы», но быстро забывают текст и ковыляют прочь.
12	Мокрый и вонючий «друид» убегает со стороны Канализационного форта. Если его остановить, он в панике кричит: «Там в стоках что-то вылупилось!»

Путеводитель по Нижнему Городу

Далее в алфавитном порядке описаны некоторые из самых примечательных мест Нижнего Города. Эти же места отмечены на карте Врат Балдура (стр. 172–173).

Таблица Д. Обитатели Нижнего Города

d10	Обитатели
1	2d6 членов банд или пиратов (головорезы)
2	1d4 + 1 грубых торговца (простолюдины)
3	1d6 кенку , занятых своими делами
4	3d6 дружинников (простолюдины) протестуют, возмущённые произволом Пламенного Кулака
5	2d4 бойца Пламенного Кулака (ветераны) патрулируют улицу
6	1d4 карманника из Гильдии (шпионы)
7	1d8 попрошайек (простолюдины)
8	1 репортёр «Уст Балдура» (простолюдин)
9	1d4 патриара (благородные) и 3d6 их телохранителей (головорезы)
10	1 главарь Гильдии (бандитский атаман) и 2d6 его бойцов (бандиты)

Таблица Е. Угрозы Нижнего Города

d10	Угроза
1	1d4 стаи крыс
2	1d4 невидимых беса
3	Отряд похитителей Мёртвой Троицы (см. «Другие сцены с Мёртвой Троицей», стр. 28)
4	Отряд убийц Мёртвой Троицы (см. «Другие сцены с Мёртвой Троицей», стр. 28)
5	Уличная банда из 1d4 + 1 полуогров
6	1d6 лазутчиков Гильдии (шпионы)
7	2d4 уличных забияки (головорезы)
8	1d6 наёмников Пламенного Кулака (ветераны), которым не понравился вид искателей приключений
9	1 привидение из Портовой больницы
10	1d4 мимика под видом груза

«ВЕСЁЛЫЙ КАБАН»

«Весёлый кабан» всегда старался навести шороху в благополучном Блумридже. Даже его меню — это скабрёзно переименованные обычные блюда на завтрак. Но сейчас шума вокруг него куда больше, чем рассчитывала хозяйка Джента Аллинамач (хаотичная добрая женщина, крепкосердечный полурослик, **простолюдин**). В последние полгода в переулке за её кафе начали находить трупы. Уже нашли больше дюжины, но ни одного свидетеля, который мог бы пролить свет на их появление, нет. У жертв нет ничего общего друг с другом — они разного возраста, расы, пола и достатка и пропадали из самых разных частей города. Но никто не сомневается, что убийца один и тот же, — на каждом теле найдены кривые разрезы на запястьях и колотая рана в сердце. Весь Нижний Город в шоке от этих убийств, но пока что Кулаку не удалось найти никаких зацепок, чтобы поймать убийцу, которого местные прозвали Жнецом. Джента теряет клиентов и не менее яро, чем родные убитых, хочет найти ответы. Она готова заплатить независимым сыщикам, которые поймают маньяка. На самом же деле убийца не один — это группа культистов Мёртвой Троицы пытается запугать горожан (см. «Бойня Хемхокса», стр. 196).

«ВСЁ ДЛЯ ЧАРОДЕЙСТВА»

Купол из мозаичного стекла накрывает эту высокую круглую лавку, отражая хаотичные цветные пятна на несколько открытых этажей, воздвигнутых на деревянных сваях и соединённых лестницами. Жилые комнаты наверху полны редких растений и книжных полок, а нижний этаж служит самой популярной магической лавкой города. Внутри этих хрупких на вид, но магически защищённых стен можно купить и продать любые диковины и обычные магические предметы. Торгует тут эксцентричный лавочник Ривален Блэкхенд (нейтральный мужчина, человек, **маг**) с высохшей правой рукой.

У Блэкхенда почти всегда найдутся зелья исцеления на продажу. Он также располагает примерно 500 зм для покупки интересных магических предметов, но он умело торгуется и почти никогда не платит даже близко к полной цене.

Недавно волшебник оказался в лапах необычных вымогателей. Его так называемая ученица Гилигганн (нейтральная злая женщина, скальный гном, **шпион**) на самом деле работает на Гильдию. Всякий раз, когда Блэкхенд покупает или продаёт что-нибудь на крупную сумму, Гилигганн тайно отслеживает получателя, которого через несколько дней грабит банда громил из Гильдии, зная, что при нём будет крупная сумма денег или ценный магический предмет, который можно снова продать Блэкхенду. Лавочник не в восторге от подобного, но Гильдия старается разнообразить ограбления так, чтобы не наводить подозрения на него. Он вынужден признать, что это выгоднее, чем самому платить бандитам за защиту.

Дом Водной Королевы

Старейший храм во Вратах Балдура приютился на огромном причале, как чудовище из глубин. Его каменные стены перетекают за край и уходят вниз, в речные волны и грязь. На конце причала высокой струёй бьёт фонтан в виде тонущего корабля, напоминая прихожанам, что бывает с теми, кто не умилистит Амберли.

Зловещая Алландра Грей (хаотичная злая женщина, человек, **священник**) возглавляет два десятка служительниц волн — в основном вдов и сирот моряков, погибших в плавании. Обычные балдурцы редко видят служительниц волн и никогда не входят в храм. Когда верующий хочет совершить подношение, ему надо позвонить в колокол у двери. Две служительницы волн (хаотичные злые женщины, люди, **послушники**) откроют дверь, одна примет подношение, другая произнесёт краткую молитву прямо в дверях. Закончив молитву и забрав пожертвование, они уйдут обратно и закроют дверь.

Никто из чужаков не знает, как устроены финансы храма, но строгие служительницы волн покупают на рынках только самое необходимое. Остальные подношения они торжественной процессией уносят вниз по осыпающимся замшелым ступеням снаружи храма, ведущим в мутную воду. Служительницы волн исчезают под водой на несколько минут и возвращаются с пустыми руками. Что там происходит с сокровищами — никто точно не знает. Одни считают, что их прячут в подводных хранилищах. Другие — что дары забирает сама Амберли. На самом деле служительницы волн оставляют сокровища у подножия лестницы, а в течение часа их оттуда забирают **2д6 сахваджинов** под началом **жрицы сахвад-**

жинов. Они приплывают издали из моря Мечей забрать эти сокровища, а в обмен не нападают на город, его порт и суда, выходящие в море.

Когда служительницы волн желают навредить судну или команде, они оставляют рядом с сокровищами раковину. Если раковину открыть, она магически произносит не более 25 слов на всеобщем. Эти сведения помогают сахваджинам опознать судно. Жрица сахваджинов переводит слова при помощи заклинания *полиглот*, а затем организует атаку на судно в следующее новолуние.

Дом Мастерства Гармульта

Это широкое трёхэтажное здание в Иствее, опасно нависающее над улицей, — нечто среднее между школой и пивной. Дом мастерства под управлением пожилого мастера боевых искусств Гармульта (нейтральный добрый человек, агендер, **гладиатор**) тренирует бойцов всех видов и служит главной базой Легиона без знамён. Гармульта полагает вожаку этой дружины Дезри Ламоур по прозвищу Кишки сводить клиентов с наёмниками и нанимает учителей для тренировок в открытом дворе здания, пока остальные дружинники отдыхают на выходящих во двор балконах. Как правило, тут всегда полно наёмников-ветеранов, которые травят байки и ждут работу.

Любой может заплатить Гармульту за обучение в Доме мастерства, но лишь тем, кого приняли в Легион без знамён, позволяют тут общаться и искать работу. Тех, кто пришёл сюда за всем этим, вызывают на дружеский поединок во дворе, обычно с самим Гармультом. Того, кто произведёт на Гармульта впечатление, он поздравит смехом и крепким рукопожатием, после чего с радостью предложит новым членам контракты телохранителей или кого-то в этом роде, взяв лишь небольшую комиссию за посредничество. Хотя не все в Легионе рады новичкам, Гармульта разрешает в своём заведении только добровольные и несмертельные бои. Мало кто из дружинников решается бросить вызов авторитету Гармульта, рискуя упустить потом выгодные контракты.

«ИСТВЕЙСКИЕ ЭКСПЕДИЦИИ»

Это заведение скупало сомнительное снаряжение для путешественников и исследователей подземелий — часто у тех, кто в ужасе бросил это занятие, — и продавало оптимистичным начинающим героям. Владелица лавки — Скальм Шильвин (нейтральная женщина, тифлинг, **шпион**), стройная дама, носящая фрак. Она неплохо зарабатывала на своём заведении, но всё изменилось, когда Врата Балдура заключили выгодный торговый союз с купеческими принцами Порт-Ньянзару в Чалте.

Шильвин быстро нажилась на растущем интересе к Чалту, снабжая толпы неоперённых искателей приключений и направляя их на корабли, идущие на юг. Большинство из них так и не вернулось — так что сомнительно, было ли снаряжение настолько «джунглевостойчивым» и «динозавроотражающим», как она рассказывала. Когда таким образом пропали наследники нескольких патриарских семей, спешно закупавшиеся в «Иствейских экспедициях», местные власти приняли меры. Теперь Шильвин может продавать свой скромный ассортимент товаров и любое снаряжение для джунглей только после десяти дней ожидания — это гарантирует, что меньше горожан уедет в Чалт неподготовленными.

Чтобы покрыть убытки, Шильвин заключила сделки с несколькими торговыми (и пиратскими) организациями, которым часто нужно пополнение экипажа. Теперь «Иствейские экспедиции» завоевали новую репутацию: тут помогут любому быстро убраться из города, если клиенту неважно, куда именно.

КАНАЛИЗАЦИОННЫЙ ФОРТ

Как и многие портовые города, Врата Балдура просто сливают стоки в реку, и течение уносит все проблемы куда подальше. Но когда город вырос, загрязнение реки стало опасным, и в итоге группа друидов и патриаров создала Канализационный форт.

Эти три башни, встроенные в стены на западном конце района Крепости, должны были обрабатывать стоки перед попаданием их в реку. Большие баки с магически улучшенными растениями очищали поток. Но хотя сооружение было чудом магической экологической инженерии, жителей, как оказалось, не очень-то заботили стоки, и вскоре финансирование прекратилось. С тех пор форт стал тенью своей былой славы, неспособной удерживать худшую часть Врат Балдура от попадания в реку.

В наши дни сооружение ещё работает, но в основном служит штаб-квартирой и прикрытием для дружины Хранителей канализации. Большинство «друидов» и техников, работающих тут, самозванцы. На самом деле это особая банда воров, которая через форт незаметно проникает в сеть канализационных труб и резервуаров под городом. Через этот лабиринт тоннелей они провозят контрабанду и устраивают дерзкие кражи, а порой также охотятся на подземных чудовищ и служат платными проводниками по внутренностям города.

Лидер Хранителей канализации Генамайна Копали (нейтральная злая женщина, человек, **ассасин**) — заодно ещё и главарь Гильдии в районе Крепости. Помимо множества негодяев, в её дружину входит несколько настоящих **друидов**. Они поддерживают работу сооружения и ухаживают за сторожевыми зверями дружины, в том числе несколькими сладко пахнущими **ходячими кучами**, которые живут в баках и вспенивают их в процессе очищения. Мортлок Вантампу (см. стр. 26) платит Генамайне, чтобы та докладывала обо всём странном, что происходит в канализации. Мортлок же докладывает всё, что узнаёт, матери, герцогине Таламре Вантампу.

«КЛИНОК И ЗВЁЗДЫ»

Эта уютная гостиница названа по её прежней вывеске — заколдованному деревянному щиту. На чёрном поле этого круглого щита была изображена серебряная сабля в тонкой бледной руке. Щит был заколдован — магия заставляла искры света, похожие на звёзды, мерцать вдоль клинка сабли. Бывшая владелица Орайон (хаотичный нейтральный полуорк, **бандит**) утверждала, что эта иллюзия — единственное, что в щите есть магического, и что он служит строго по своему назначению: привлекать публику.

И всё же похоже, что история щита куда интереснее. Недавно и Орайон, и щит исчезли. С тех пор гостиницей управляет её партнёр, обеспокоенная Люпин (хаотичная добрая женщина, человек, **простолюдин**), которая громко заявляет, что исчезновение — результат заговора. Какого именно заговора, она понятия не имеет.

Хотя Орайон помалкивала о своём прошлом, Люпин не слышала о каких-либо её врагах. Люпин яростно отвергает заявления Пламенного Кулака, что Орайон просто сбежала. Местный бродяга утверждает, что в ночь исчезновения видел, как Орайон забирается на стену и снимает щит, а затем скрывается в переулке вместе с фигурой в плаще. С тех пор Люпин кто-то присылает посылки с обломками разбитого щита, на каждом из которых нарисовано маленькое созвездие. Люпин уверена, что это карта, но куда она ведёт, на земле это место или в небесах, она не знает. Она готова заплатить за ответ.

МОРСКАЯ КРЕПОСТЬ БАЛДУРАНА

Штаб-квартира Пламенного Кулака стоит на каменистом островке в гавани. Её гладкие стены вздымаются из камня так, чтобы нападающим с моря негде было высадиться. С пяти внушительных башен крепости особые требушеты, собранные жрецами Гонда, готовы стрелять камнями на расстояние вдвое большее, чем у обычного осадного орудия, что позволяет крепости контролировать не только всю гавань, но и противоположный берег реки. Те вражеские корабли, которые не испугает смерть с небес, ждёт ещё и массивная цепь, протянутая между Морской крепостью и сваями под самым восточным причалом Бремптона. Ворота-кабестан в башне позволяет натянуть цепь поперёк входа в гавань, не давая ничему крупнее лодки проплыть внутрь или наружу. Что до наземных атак, дамба длиной 400 футов, соединяющая островок Морской крепости с берегом, не нуждается ни в воротах, ни в подъёмных мостах. Атакующие, которым хватит глупости сунуться сюда, станут лёгкой мишенью для лучников на стенах.

Примерно сотня бойцов Пламенного Кулака дежурит в крепости в любой момент, не считая обитателей Башни Офицеров. В центральном дворе находится обширный арсенал, где организация хранит все виды оружия, какие только могут понадобиться отряду наёмников, а также трофеи из иноземных походов, бесценную библиотеку текстов о войне и многое другое. По слухам, казна Кулака хранится там же, в свинцованном хранилище под Башней Офицеров, окружённом многими ярдами монолитного камня. Потайные двери в хранилище якобы скрыты хитроумными механизмами и ещё более хитрой магией.

Помимо защиты города, Морская крепость также служит тюрьмой Врат Балдура. Под крепостью тянутся три подземных этажа, два из них — ниже уровня моря и встроены в природную сеть пещер. Это позволяет тюрьме оставаться надёжной и умирляет заключённых: им дают понять, что из сухих камер наверху их могут перевести в сырые внизу. Наиболее дерзкие заключённые попадают в Плавающую Дыру — затопленную и неосвещённую шахту, где пленникам постоянно приходится бродить в воде, рискуя утонуть, и отбиваться от живущих тут слепых кусачих креветок. Длительное заключение в городе случается редко, но в этих камерах постоянно гниёт хотя бы несколько несчастных, от мелких преступников до политических заключённых, сидящих по сфабрикованным делам.

Морская крепость Балдурана



Если персонажи серьёзно нарушат закон во Вратах Балдура, они могут попасть в Морскую крепость. Кулак считает охрану тюрьмы второстепенной задачей, но любая попытка проникнуть в подземелья или сбежать из них будет непростой задачей. Лишь в верхних камерах есть окна, а любой, кто попытается пробить стены нижних камер, рискует устроить потоп. Часовые постоянно следят за судами, которые подозрительно близко подходят к острову, а в крепостные ворота не пускают никого без причины и сопровождения. В самих камерах стальные двери с надёжными замками, а ключи хранит тюремщик Альбрехт Литл (принципиальный нейтральный мужчина, человек, **гладиатор**) или его заместительница Когрус Стоунхаммер (принципиальная нейтральная женщина, щитовой дварф, **рыцарь**). Солдат часто назначают на «дежурство в тюрьме» в наказание — из-за этого они хуже обращаются с заключёнными, но постоянная смена караула полезна тем, кто планирует побег.

«НИЗКИЙ ФОНАРЬ»

Это старое трёхмачтовое судно слегка покачивается на волнах у причала улицы Штормового берега в восточной части порта. Корабль уже неспособен выйти в море и отчаянно нуждается в ремонте, а пока служит шумным пиршественным залом и таверной.

По тёплым дням и вечерам самые респектабельные клиенты могут посидеть за столиками на верхней палубе под фонарями, покуривая, выпивая и делая ставки. Тем временем бедная и задиристая толпа собирается у стойки и за игорными столами на нижней палубе.

Подробнее об этом заведении см. в главе 1.

ОСОБНЯК МАНДОРКАЯ

Этот особняк — единственное пятно на лице благополучного Блумриджа. Он появился словно ниоткуда за ночь и занял место, где ранее был пустырь, сразу с полным штатом молчаливых слуг. В зловещем особняке прошло несколько шикарных балов для элиты Нижнего Города, хозяином на которых был эксцентричный и замкнутый человек-волшебник Мандоркай. А затем Мандоркай запер двери особняка и пропал из светской жизни так же внезапно, как появился в ней. Местные зеваки, заглянувшие в окна, говорят, что особняк совершенно пуст, а мебель выглядит так, будто её не касались годами. И тем не менее вскоре лица по всему городу начали получать приглашения, написанные серебряными буквами на чёрной бумаге, сложенной пятиугольниками.

Те, кто принял их и вошёл в особняк, так и не вернулись. После нескольких таких исчезновений отряд Пламенного Кулака вломился в здание. Вернулось только двое бойцов, бормочущих что-то о меняющихся комнатах и окровавленных бойнях, где шевелятся крюки и цепи. Рабочих, готовых снести здание, не нашлось, так что Совет Четырёх велел заколотить двери, но сам особняк не трогать. Уже много десятилетий никто не входил в него и не выходил. Чёрные письма с приглашениями до сих пор появляются на порогах у горожан, но, возможно, это просто чьи-то глупые розыгрыши.

На самом деле Мандоркай получил оккультные знания и магический особняк, заключив сделку с жирными близнецами — **цепными дьяволами** Кайриком и Валисогом. Много лет Мандоркай выполнял свою часть

договора, приводя смертных и принося в жертву дьяволам, но случайно нарушил условия контракта, и дьяволы уволокли вопящего мага в Девять Преисподних. С тех пор алчные ловушки особняка и его способность менять форму не использовались. Но недавно группа **культистов** проникла в дом, надеясь подчинить его дьявольские силы. Они пока не поняли, как связаться с цепными дьяволами, но когда поймут, то вряд ли предпримут те меры безопасности, о которых сумел позаботиться Мандоркай. Это грозит всему району вторжением дьяволов.

ПАРК ОЗАРЕНИЙ

Сорок лет назад принципиальный нейтральный щитовой дварф, **друид** Торимеш вернулся в город после десятилетия странствий и купил этот участок на склоне холма. Тут слишком крутой уклон, чтобы строить дома, а потому пустырь долго служил нелегальной свалкой: местные сваливали сюда мусор со скалы через ограду. Вместо того чтобы расчищать завалы, Торимеш с помощью магии подпитал здешние растения и вырастил зелёный лес, который поглотил мусор, превратил в труху обломки и образовал мягкие лужайки и рощи с небольшими оврагами и холмами там, где хлама было особенно много. Перерождённое место он объявил общественным парком, решив, что и беднякам нужно прикасаться к природе, а не только богатым патриархам в их личных садах. Сам Торимеш живёт в скромном домишке, притулившемся к крутому уступу, который до сих пор зовётся Мусорной скалой.

Главная достопримечательность Парка озарений — Рисующее Древо. Его посадил сам Торимеш, и оно выросло за считанные дни. Никто не может понять, к какому виду оно относится, а Торимеш упорно отказывается раскрывать его происхождение, но всем известна его способность. Когда Торимеш должным образом обращается с деревом, красноватая кора дерева трескается и завивается, словно пергамент. Если осторожно оторвать кусок, на нём окажется пророческий рисунок, изображённый кроваво-красным соком. Эти древесные видения будущего порой загадочны, но неизбежно сбываются. Городская элита мечтает овладеть подобной силой, но когда любой другой пытается сорвать кору дерева или вытрясти из него пророчество, ничего не выходит, а Торимеш приходит в смертоубийственную ярость. Сам друид отказывается работать за деньги и отрывает пророчества только по безмолвным повелениям дерева или в обмен на удивительные и опасные услуги.

ПОГРЕБАЛЬНАЯ КОНТОРА КАНДАЛХОЛЛОУ

Уже никто не помнит, с каких пор лунные эльфы из семьи Кандалхоллоу заправляют небольшой армией тележек для трупов. Члены семьи редко возят их сами, но их молчаливых работников постоянно можно увидеть по всему городу. Они собирают мертвецов, накрывают тканью и на ручных тележках отвозят в Святилище Страдания или на кладбища. Платят за это городские власти, а безутешные родственники подкидывают чаевые.

Кандалхоллоу втайне разбогатели на аферах, связанных со смертью. Главная из них — договорённость с Деятипалой Кин, согласно которой контрабанду прячут в погребальных саванах трупов: стражники и сборщики податей никогда их не проверяют. Ещё отвратительнее, что они собирают и продают трупы и части тел городским

культистам и некромантам. Крупнейший из таких клиентов — матриарх самого семейства Лейленна Кандалхоллоу (нейтральная злая женщина, лунный эльф, **маг**). Она отбирает лучшие и самые необычные тела для своих экспериментов и заменяет их трупами бедняков и балластом в гробах. Если делишки этой семьи всплывут, это потрясёт город до глубины души, а Лейленне, возможно, придётся явить миру некромантский шедевр, на который она потратила много месяцев у себя в подвале.

ПОРТОВАЯ БОЛЬНИЦА

Много поколений назад эпидемия крайне заразного плясового крупа — смертоносной болезни, заставлявшей больных выкашливать себе лёгкие, а их конечности неукротимо дёргаться, — заставила балдурцев пересмотреть отношение к медицине. Раньше каждый больной искал исцеления в своей церкви, что лишь ускорило распространение болезни — заражённые ходили в разные храмы по всему городу, переполняя лечебницы при них. В итоге в Нижнем Городе решили объединить лечебницы. Патриары могут позволить себе вызов личных жрецов и докторов на дом, но простолюдины на свои деньги воздвигли одну общую больницу, куда каждый мог прийти за лечением. Многие городские храмы были рады, что богослужение больше не будет прерываться разными прихожане, и с удовольствием выделили жрецов для работы в больнице. Конечно, качество лечения всё ещё зависит от денег, ведь жрецы редко работают бесплатно. Тех, кому не хватает денег, отправляют в подвал со зловещими пятнами, где работают начинающие хирурги, но, по крайней мере, нуждающиеся знают, куда обращаться за помощью. Больнице вечно не хватает персонала, особенно в тех отделениях, что обслуживают бедняков из Внешнего Города. С безопасностью тут тоже проблемы — то пациенты разбухают, то нежить вдруг разупокоится, то жрецы недобрых богов займутся незачитным или экспериментальным лечением, а то и со складов пропадёт много обезболивающих препаратов.

Пожалуй, о Вратах Балдура многое говорит то, что чиновники решили построить больницу рядом с Утёсными воротами, ведущими к кладбищу, и как можно дальше от богатых районов.

СВЯТИЛИЩЕ СТРАДАНИЯ

Это простое каменное святилище Ильматера, бога мучеников и упорного терпения, стоит на небольшой тихой площади, по краям которой лежат тюфяки и скромные пожитки бездомных жителей Нижнего Города. Сюда нищие балдурцы приходят получить бесплатный обед и несколько медяков на оплату прохода через городские ворота. Благодарить за это надо брата Ходжеса (принципиальный добрый мужчина, крепкосердечный полурослик, **священник**). Его любит вся округа, ему приносят пожертвования все слои населения. Полурослик и его взрослые дети Хансен и Сисса (принципиальные добрые крепкосердечные полурослики, **послушники**) постоянно находятся здесь, болтают с городскими отверженными, оказывая помощь и лечение как могут.

Помимо пожертвований, единственный источник дохода церкви — запутанный лабиринт склепов, тянущийся от входа за алтарём и кое-где соединённый с городской канализацией. За небольшую плату любой

может отправить труп в тесную гробницу. Орды канализационных крыс обглодают плоть, оставив почти чистые кости, которые служители Ильматера сохраняют в гробнице. Хотя это и не самый славный конец, городские бедняки порой могут позволить себе только такое погребение в освящённой земле, а брат Ходжес всеми силами старается обставить церемонию с достоинством. Увы, недавно плодовитый **ползающий падалыщик** из канализации повадился лазать в гробницу и пожирать трупы, оставляя за собой след из пищащей молодежи. Брат Ходжес в ужасе от такого осквернения, но не решается сам сразиться с тварью, а Пламенный Кулак не спешит ему помогать. Церкви нечем заплатить, но в благодарность он готов бесплатно исцелить любого, кто раздается с этой угрозой.

СЕСКЕРГЕЙТС

Некогда этот высокий и безвкусный особняк принадлежал купеческой семье Сескер. Ныне он заброшен — последний член семьи умер при загадочных обстоятельствах несколько лет назад. Вскоре после этого нейтральный злой человек-**маг** из Аткатлы по имени Имбралим Скунд купил здание, поселился в нём и устроил тут магическую мастерскую. Его привлекли рассказы об изначальном строителе здания, контрабандисте, превратившем дом в паутину тайных ходов, потайных комнат, ложных стен и скрытых входов, о большей части которых уже забыли.

Скунд амбициозен и совершенно беспринципен. Он добился места официального волшебника Совета Четырёх, регулярно оказывая услуги совету, чтобы добиться своих целей. Его редко можно встретить дома, но четверо алхимиков-прислужников и несколько стражников живут в здании, входя и выходя через потайные ходы. Их единственная работа — найти и нанести на карту как можно больше секретов здания. Скунд вычитал, что изначальный архитектор погиб, когда провозил контрабандой редкую магическую книгу, и подозревает, что этот том до сих пор спрятан в стенах здания.

Увы, его ищут не только ученики Скунда. Через потайные тоннели, привлечённый магической аурой книги и соседнего особняка Мандоркая, пробрался **нотик**, который теперь прячется в переходах дома, шпионит оттуда за волшебниками и ищет сокровища. До сих пор никто из обитателей дома его не заметил. Последний, кому это удалось, — предыдущий владелец дома — был убит разлагающим взглядом нотика. Нотик зол и не готов отказаться от поисков книги, которую он тоже пока не нашёл. Но он знает много тайн благодаря как слежке, так и своей магической проницательности и может поделиться ими за достойную плату.

«СМУЩЁННАЯ РУСАЛКА»

По всему Побережью Мечей о «Смущённой русалке» идёт дурная слава. Говорят, это лучшая таверна и гостиница во Вратах Балдура для тех, кто хочет выбить зуб себе или другому. В этом баре одной пролитой кружки хватает для потасовки. В такие места просто так не ходят, разве что с оружием или толпой друзей — а лучше и с тем и с другим. Таверна названа по деревянной статуе русалки в натуральную величину, нелепо висящей над стойкой. К её телу прибита дюжина почерневших и высохших кистей рук — сувениры, оставшиеся от тех, кто не захотел оплатить счёт.

За пределами совмещённого с фойе главного зала «Смущённая русалка» — это запутанный лабиринт из пристроек и странно соединённых этажей, где спрятаны десятки небольших грязных комнатушек и не менее четырёх подвальных уровней. Немногие остаются ночевать в «Русалке», потому что хозяева прямо заявляют: за утерянные вещи, жизни и конечности ответственности они не несут. Вместо ночлега сеть укромных комнат и вестибюлей служит фактическим местом работы множества тёмных личностей, целыми днями пьянствующих тут. Завсегдатаи бара на вид выглядят как моряки в отставке, но на деле это связанные разных сомнительных организаций — контрабандисты, бандиты, скупщики краденого, наркоторговцы, сводники. Кое-кто работает на Гильдию, другие — на прочие организации со всего Побережья Мечей. Тем, кто хочет вести дела с преступным миром Врат, пригоршня серебра в «Русалке» откроет двери, но одно неверное слово — и вас вырубят и вышвырнут через чёрный ход. Всем известно, что «Русалка» — притон преступников, но благодаря связям хозяев Пламенный Кулак обычно их не трогает.

СЧЁТНЫЙ ДОМ

Эта надёжная цитадель коммерции на набережной уже столетия остаётся центром торговли во Вратах Балдура. Здесь находится главный банк и обмен монет.

Счётный дом — не просто банк, а настоящий бункер с толстыми стенами. В двух верхних его этажах нет окон, и они тщательно охраняются. Большинство обычных клиентов не пускают дальше конторы на первом этаже, но основная часть Счётного дома находится под землёй, уходя в глубину, как цилиндрический каменный корнеплод. Там находятся легендарные хранилища, где городские патриары и купцы со всего света хранят самые ценные предметы — слишком ценные, чтобы доверить их не столь надёжному заведению. Лишь самые доверенные гуманоиды-охранники допускаются в глубины Счётного дома. Вместо них запутанные нижние коридоры патрулируют каменные големы, а элементали воды кружат снаружи по затопленным тоннелям, не позволяя ворам прорыть ходы в магически защищённые хранилища.

Владелец банка и главный казначей городской дружины банкиров, Почтенного ордена ростовщиков, — принципиальный злой золотой дварф Ракат Глиттерберд (**бандитский атаман**). Что ещё важнее, он ещё и главарь Гильдии в Кручах и контролирует мелких ростовщиков, выдающих рискованные ссуды самым отчаявшимся клиентам, сборщиков долгов и откровенных воров. Награбленное во множестве налётов лежит в хранилищах Счётного дома рядом с законными вкладами, защищено стенами банка и паутиной политического и финансового влияния Раката. Зная зловещую репутацию дварфа и прославленную неприступность банка, большинство воров даже не пытается проникнуть в Счётный дом — но тот, кому это удастся, обеспечит себя до конца жизни.

ТАВЕРНА «ЭЛЬФИЙСКАЯ ПЕСНЬ»

Эта таверна — одна из самых популярных во Вратах Балдура, несмотря на грубых и задиристых клиентов. Время от времени в совершенно случайные моменты шум толпы перекрывает бестелесный голос эльфийки. Её колдовская песнь магически приглушает свет фонарей, и даже самые суровые посетители бара пускают слезу.

Подробнее об этом заведении см. в главе 1.

«У ДЖОФАЛИНА»

Унаследовав от отца грязную портовую таверну, Джофалин (нейтральный злой мужчина, полуэльф, **головорез**) превратил её в процветающую элитную чайную. Многие были потрясены тем, что столь утончённое заведение популярно у простых клиентов из порта, но спору нет: к фирменному чаю полуэльфа легко пристраститься. Джофалин добавляет в чай листья чёрного луноцвета, вызывающие мягкое, постепенное привыкание у тех, кто пьёт его. Многие даже не понимают, что происходит, осознавая лишь, что предпочитают этот чай всем прочим. Для тех же, кто узнаёт эту хитрость, порой уже слишком поздно. Им остаётся лишь одно: вновь и вновь приходить сюда. Джофалин лично наблюдает за клиентами и следит, чтобы только те, кто кажется уязвимым, пили его «особый» чай. Так он избегает подозрений со стороны тех, кто может оказать отпор, узнав правду.

В сыром подвале чайной Джофалин устроил типичный грязный притон с луноцветом для клиентов попроще и тех, кто так пристрастился к чаю, что уже не считается нормальным покупателем. Этих несчастных запускают через вход в соседнем здании, чтобы избегать подозрений. Там группа головорезов присматривает за несколькими десятками грязных коек, собирает деньги для Джофалина и раздаёт луноцвет. Сам Джофалин параноично подозрителен и живёт в шикарных апартаментах над кафе, начинённых ловушками.

«УСТА БАЛДУРА»

Эта газета — главный источник новостей и сплетен, к которому любят приобщиться все слои населения. При помощи небольшой армии осветителей «Уста» распространяют новости, как продавая саму газету на углах, так и выкрикивая заголовки прохожим. От трущоб Внешнего Города до роскошных гостиных в поместьях балдурцы читают «Уста» как источник сведений, вдохновения и наслаждения скандалами. Многие новости — например, о новых законах, принятых Советом Четырёх, или результатах выборов — газета получает прямо от правительства, но большую часть собирают наёмные журналисты. Официальные объявления часто соседствуют с язвительными авторскими колонками и политическими карикатурами на тех же чиновников.

Эттвард Нидл (хаотичный добрый мужчина, человек, **простолюдин**) руководит газетой из удивительно скромной редакции на складе в Хипсайде. Нидл — сын уважаемого портного из Нижнего Города, и его всегда бесило то, как зазнавшиеся патриары относятся к остальным жителям. Он основал «Уста Балдура», чтобы вооружить городских бедняков тем, что считал величайшим оружием общественных перемен: информацией. Поначалу он просто платил местным осветителям за то, чтобы они выкрикивали его истории о несправедливых делах знати.

Но это вызвало всплеск энтузиазма, всё больше и больше народу начало доставлять ему сведения, и он сперва стал записывать статьи для своих распространителей (некоторых при этом пришлось научить читать), а затем и просто продавать эти записи. Сейчас Нидл печатает газету целыми пачками при помощи механических писцов, купленных в Зале Чудес, а зарабатывает на рекламе, которую дают купцы со всего города.

«Уста» существуют благодаря рекламодателям и с молчаливого согласия городских властей, но не потеряли популистского задора. Нидл осторожен и следит, чтобы газета оставалась полезна властям и те не решили её закрыть. Но немалая часть газеты посвящена новостям, которые власти предпочли бы скрыть, от коррупции и скандалов в благородных семействах до открытого обсуждения разных угроз городу, всегда с немалой долей критики элит. В своих статьях Нидл проявляет слабость к своей подруге Рильсе Разэль, главарю Гильдии из Малого Калимшана. Нидл презирает Гильдию, но считает, что стремление Рильсы к равноправию может сделать её народной героиней. Он наивно надеется, что она превратит Гильдию из жестокой преступной организации в народную милицию, служащую беднякам.

«Уста Балдура» — главный источник работы для искателей приключений в городе. Нидл всегда рад нанять смелых «журналистов-исследователей», готовых проверить слухи о странных происшествиях или добыть доказательства продажности городской элиты. Даже прочтение газеты может дать повод для приключения — тут есть объявления о наборе наёмников, сомнительные рассказы о нападениях чудовищ, которыми не занимается Пламенный Кулак, и многое другое. И, конечно, успех или провал в значимом деле делает искателя приключений героем карикатур и статей о его похождениях в следующем номере «Уст».

«ФЕЙЕРВЕРКИ ФЕЛОГИРА»

Это четырёхэтажное каменное сооружение постоянно испускает клубы дыма необычных цветов через множество труб и отдушин. В хитроумной лавке, занимающей два нижних этажа, алхимик Эвери Соншал (нейтральный мужчина, человек, **маг**) поддерживает давнюю монополию своей семьи на производство *дым-пороха* во Вратах Балдура.

Сам *дым-порох* предназначен только для Совета Четырёх и Высокого Дома Чудес Гонда, но лавка продаёт всем массу не столь мощных алхимических товаров, от факелов с цветным пламенем до дымовых шашек и фейерверков, порой дополненных безобидными иллюзиями. Мастерская без окон, занимающая два верхних этажа, недоступна посетителям. Лестницу туда перекрывает массивная железная дверь, как в банковском хранилище, которую охраняет наёмный **головорез** из Легиона без знамён. Но на нижних этажах Эвери, обладатель пышных бакенбард, всегда рад поболтать с клиентами и любителями алхимии.

Впрочем, в последнее время Эвери явно не в своей тарелке. Недавно кому-то удалось проникнуть в мастерскую наверху, пока хозяин спал, и украсть четыре бочонка *дым-пороха*. Вместо них вор оставил рисунок феникса. Эвери в ужасе от того, что воры могут натворить, — он прекрасно знает, что таким количеством *дым-пороха* можно взорвать стену Высокого Зала, Скалы Змия или любой другой крепости. Но его больше пугает не сама эта возможность — он боится за себя. Он головой отвечает за *дым-порох* и не может заявить городским властям о краже, иначе его накажут за преступную халатность. Если же он промолчит, а воры воспользуются *дым-порохом*, это ещё хуже. Единственный выход — нанять кого-нибудь неболтливого и надёжного, чтобы выследить воров и вернуть бочонки с *дым-порохом*, пока не поздно.

Если *дым-порох* поджечь, бросить или ещё как-то резко на него воздействовать, он взорвётся и нанесёт урон огнём всем существам и объектам в пределах 20 футов от себя: пригоршня нанесёт 1d6 урона, бочонок — 9d6. Успешное испытание Ловкости со СЛ 12 уменьшает урон вдвое. Заклинание *рассеивание магии*, сотворённое на *дым-порох*, навсегда делает его безопасным.

«ШИПЯЩИЕ КАМНИ»

Эти невысокие каменные бани в районе Крепости — одно из старейших зданий в окрестностях. Оно построено в чессентском стиле, тут есть горячие бассейны, гулкие залы и роскошные мозаики.

«Шипящие камни» занимают особое место в балдурской политике — они считаются нейтральным, безопасным и уединённым местом встреч. Их давняя владелица Мерилин Алларир (нейтральная женщина, лунный эльф, **шпион**) следит, чтобы клиенты не проносили в сауну ничего, кроме выданных им тонких халатов, а оружие и прочие вещи сдавали ей на входе. Репутация Мерилин и её весьма умелых сотрудников так надёжна, что даже соперники из разных дружин и организаций, ведущие напряжённые переговоры, никогда не нарушают правила заведения, прибегнув к насилию.

Заведение также следит за приватностью, благодаря чему популярно среди тех, кто ищет платных услуг компаньонов в Нижнем Городе. Многие из самых модных куртизанок принимают клиентов в уединённых парилках «Шипящих камней», зная, что Мерилин сохранит тайну, а репутация бань как места деловых переговоров отведёт все подозрения ревнивых супругов и сплетниц. В отличие от Мерилин, Союз кутил, общегородская дружина «ночных работников», не против продавать тайны, выведенные у клиентов в банях. Тем, кто хочет купить подобные сведения, нужно лишь шепнуть тут в нужное ушко. Из-за таких двойных стандартов сама Мерилин так и не вступила в Союз, но дружина пользуется сауной как фактической штаб-квартирой, регулярно оплачивая аренду и проводя заседания у просторного центрального бассейна.

ВНЕШНИЙ ГОРОД

Грязный и неотёсанный Внешний Город содержит всё то, от чего элита Врат Балдура укрывалась за стенами: бедняков, беженцев, дубильни, скотные дворы и прочее производство, раздражающее утончённый вкус высокогородных. Внешний Город простирается за внешними городскими воротами и представляет собой хаотичную паутину хижин и лавочек, телег и шатров, которые владельцы выстроили вдоль дороги в надежде высосать хоть немного из потока городской торговли, чтобы хватило на пропитание. И действительно, немалая часть торговли во Вратах Балдура ведётся на этих неуправляемых рынках, даже патриары приезжают сюда за покупками в своих надушенных паланкинах.

Небольшие районы вроде Тамблдауна и Чёрных Ворот прижимаются к соответствующим воротам, но большая часть Внешнего Города тянется вдоль Прибрежного тракта, огибающего подножие холма Пылевого Ястреба между Переправой Змия и городской чертой. Жители этих районов формально не горожане, они не имеют представителей в правительстве, а городская стража их не защищает. Пламенный Кулак редко патрулирует Внешний Город и обычно появляется здесь, лишь когда преследует местных жителей за преступления, совершённые внутри городских стен.

Трудности Внешнего Города породили небольшие замкнутые сообщества, в которых только честь и связи отделяют человека от быстрой гибели.

ПРИБЛИЖЕНИЕ К ГОРОДУ

Приближаясь к Вратам Балдура по дороге, путники сперва проходят через неряшливые районы Внешнего Города. Дорогу окаймляют прилавки, костры, на которых готовят, и заведения, слишком шумные или зловонные для утончённых горожан. Здесь путникам придётся оставить крупных скакунов и вьючных животных в одной из множества конюшен или караван-сараяв, а затем заплатить подать за проход через ворота в черту города. Путникам с юга в этом плане дважды повезло: они сперва платят за проход по мосту Переправы Змия, а потом ещё раз, после того как проберутся сквозь районы Внешнего Города, окружающие холм Пылевого Ястреба.

Те, кто приплыл по реке, должны подождать в центре Серой гавани под пристальным наблюдением из Морской крепости, пока представитель начальника порта не подойдёт на быстроходном ялике. Эти таможенники в сопровождении Серых Водников (ветераны Пламенного Кулака) осмотрят груз судна, вызвут подати и продадут почасовые разрешения на стоянку у одной из многочисленных пристаней города. Крупные суда также могут оплатить услуги чудесных механических кранов, существенно ускоряющих разгрузку.

РАЙОНЫ

Внешний Город состоит из таких районов.

Белая Башня. Район получил название в честь белого особняка в центре, где обитает крупнейшая в городе диаспора гномов. Он славится вольными нравами и толпами художников. Он мог бы привлечь модных горожан на замену местным бунтарям, кабы не зловонные дубильни.

Каменные Очи. Район, расположенный за воротами Василиска, давшими ему название, полон конюшен и скотных дворов. Многие обитатели Внешнего

Города, работающие в городской черте, живут здесь, чтобы быть поближе к работе. Среди них есть большое сообщество грузчиков-полуорков.

Малый Калимшан. Огороженный район, где живут калишиты, ревностно охраняющие его от Гильдии и прочих жителей Врат Балдура. Малый Калимшан подробнее описан на стр. 197.

Норчепел. Самый тихий из районов Внешнего Города привлекает тех жителей, кто готов заплатить Гильдии побольше за защиту и получить максимум безопасности.

Переправа Змия. Это огромный мост через реку Чионтар, на краях которого теснятся лавки и дома. Подробнее см. на стр. 198.

Ривингтон. Самодостаточная деревушка рыбаков и водяных мельниц — первое, что встречают путники, едушие с юга. Тут заправляет местная банда Ривингтонские Крысы, а ещё это рай для контрабандистов, поскольку деревня стоит на реке.

Свиное Копыто. Тут переселенцы из десятков далёких стран перемешиваются с представителями разных рас, от людоящеров до свирфнеблинов, под ароматы экзотической кухни и рёв странных зверей. Тут объединяются те, кого в городе считают чужаками.

Сплетённые Песни. Район принимает гостей, приехавших из-за реки, и славится невероятным разнообразием церквей и святилищ — от маленьких алтарей и идолов у дороги до домашних храмов. Конечно, тем, кто ищет мощной магии, надо всё же отправляться в крупные храмы в черте города. Но ни один бог не считается слишком чужим или незначительным для этого района. Даже поклонение бестиям и Мёртвой Троице тут не запрещено, пока верующие не нарушают закон.

Тамблдаун. Этот вечно туманный район выходит на реку. Здесь находится Утёсное кладбище.

Чёрные Ворота. Это поселение во Внешнем Городе за воротами Чёрного Дракона обслуживает тех, кто едет по Торговому тракту в Вотердип и из него. Огромные конюшни принимают скакунов путников, а сообщество кузнецов — щитовых dwarфов привлекает своими умениями даже жителей Верхнего Города.

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ВНЕШНЕМУ ГОРОДУ

Во Внешнем Городе мечты цветут и умирают. Говорят, тут можно найти лучшее и худшее из Врат Балдура. Далее описаны самые известные (и печально известные) места во Внешнем Городе.

БАЛДУРАН СМОТРИТ В МОРЕ

Вскоре после того, как Балдуран окончательно исчез, на склонах Тамблдауна появилась эта статуя. Она вдвое больше человека, но до жути похожа на Балдурана, который, шурясь, глядит на запад над городом и рекой. Её внезапное появление вызвало ажиотаж, но большинство решило, что это просто памятник великому человеку. Однако через несколько месяцев один прохожий заметил, что статуя подняла руку и прикрыла глаза от солнца. Учёные немедленно принялись изучать статую и выяснили, что на рассвете первого дня каждого нового года статуя вздрагивает и мгновенно меняет положение. Она всегда смотрит на запад, но конкретное направление взгляда порой меняется градусов на тридцать. Иногда она смотрит в подозрную трубу, или упирает руки в бока, или указывает куда-то рукой, и так далее.

СЛУЧАЙНЫЕ СЦЕНЫ ВО ВНЕШНЕМ ГОРОДЕ

d20	Сцена
1–6	Нет сцены
7–10	Безвредная встреча (бросок по таблице Ж)
11–16	Обитатели (бросок по таблице З)
17–20	Угроза (бросок по таблице И)

**Таблица Ж. БЕЗВРЕДНЫЕ ВСТРЕЧИ
ВО ВНЕШНЕМ ГОРОДЕ**

d12	Встреча
1	Дружинник Могильщиков с Утёсного кладбища спокойно спрашивает группу, не видели ли они женщину в старомодном платье. Если уточнить у него детали, он добавит, что женщина была «полупрозрачная».
2	Священник из церкви Последней Надежды просит группу помочь найти сбежавшего пациента.
3	Явно магический топор пугает прохожих, пролетая по улице. Владелец «Пляшущего топора Дантелона» гонится за ним (подробнее см. раздел «Пляшущий топор Дантелона», стр. 199).
4	Убис Гэринмор из «Конюшен и зверинца Гэринмора» ходит по переулкам, громко ухая. Если спросить, что он делает, он неохотно признает, что кое-что сбежало из его конюшен.
5	Сухопарый полуэльф Джеймус Эксельтарион с Бойни Хемхокса громко восхищается левым ухом персонажа и хочет купить его за 15 зм.
6	Дружинник Правых пашей из Малого Калимшана пытается продать персонажам свежее печенье, испеченное по тайному рецепту его бабушки, чтобы собрать денег на день рождения ребёнку. Печенье стоит по 1 мм и чудесно на вкус.
7	Джонас Гуднайт, владелец театра «Оазис», драматично восхищается группой и приглашает персонажей сыграть роли в его следующем невероятном представлении.
8	На группу натывается мутноокий астроном, с ужасом глядящий в небеса. Если спросить, в чём дело, он укажет в небо и прошепчет: «Расположение звёзд изменилось! Тёмные времена грядут!»
9	Несколько хихикающих полураздетых гномов, разрисованных краской, едут по улице на странном устройстве с колёсами. Это подвижное произведение искусства из ночлежки «Белая башня» называется «Патриары».
10	Несколько явно пьяных офицеров Пламенного Кулака ковыляют из бара на Переправе Змия. Они нелепо пытаются устроить драку с персонажами, затем извиняются и уходят.
11	Новенький член Привратников спрашивает, не хотят ли персонажи быстро заработать пару монет. Если те согласятся, он просит их отвлечь солдат Пламенного Кулака, чтобы те отстали от недавно прибывшей семьи беженцев, которым он помогает.
12	Купец и стражник на воротах спорят, как правильно измерить и сравнить размеры необычайно мелкого осла и столь же огромного павлина. Они спрашивают мнения проходящих мимо членов группы.

Таблица З. ОБИТАТЕЛИ ВНЕШНЕГО ГОРОДА

d10	Обитатели
1	2d4 головореза -калишита и 2d4 головореза -тетирца переругиваются и вот-вот подерутся
2	1d6 гномов-простолюдинов из ночлежки «Белая башня» бросают гнилыми томатами в слишком богато одетых прохожих
3	1d4 бандита гарцуют на скаковых лошадях , которых угнали из загона
4	2d4 стражника Пламенного Кулака то ли в увольнении, то ли спешат и игнорируют явные преступления
5	1d4 патриара (благородные люди) и 2d8 стражников
6	1d4 зазывалы (шпионы) раздают листовки с рекламой театра «Оазис»
7	1d4 простолюдина ведут 2d8 козлов и одного павлина (используйте параметры грифа)
8	2d6 попрошаек (простолюдины)
9	1 офицер Пламенного Кулака (рыцарь) и 2d4 его солдата (ветераны) направляются на Скалу Змия или с неё
10	2d6 дружинника Пересёкших или Могильщиков (простолюдины) патрулируют улицу

Таблица И. УГРОЗЫ ВНЕШНЕГО ГОРОДА

d10	Угроза
1	2d4 гигантские крысы
2	1 бандитский атаман и 1d6 бандитов требуют «плату за использование улицы»
3	1d6 карманников Гильдии (шпионы)
4	1d4 упыря пожирают трупы посреди улицы
5	2d6 скелетов , сбежавших с Утёсного кладбища
6	Летучий двойной топор наводит ужас на прохожих (это замаскированный иллюзией кровосос из «Пляшущего топора Дантелона»)
7	1 куролиск , сбежавший из зверинца Гэринмора
8	1d6 кровососов
9	1d4 шакальника , живущих в Малом Калимшане
10	Отряд похитителей Мёртвой Троицы (см. «Другие сцены с Мёртвой Троицей», стр. 28)

Столетиями основная теория гласила, что Балдуран до сих пор жив где-то на западе, а статуя отслеживает его перемещения. Но в прошлом поколении рыцарь Огмы поклялся отправиться туда, куда глядит статуя, так далеко, как понадобится, и узнать правду. Путешествие его оказалось короче, чем он думал. В лесу всего в нескольких милях к западу от города он нашёл цилиндрическое каменное здание, а за открытой дверью — лестницу, спускающуюся к подножью леса. На вершине здания стояла статуя Балдурана поменьше и смотрела в обратную сторону. Узор из магических огней, которые рыцарь не смог опознать, не пустил его внутрь, и он вернулся в город, чтобы привести сюда учёных. Однако когда те вернулись, строения уже не было. С тех пор лесная башня, которую в народе прозвали Гробницей Балдурана, появлялась ещё трижды таким же образом, каждый раз в новом месте, но пока никому не удалось в неё войти.

Малый Калимшан



Бойня Хемхокса

Крупнейшая скотобойня и живодёрня во Вратах Балдура — обширный комплекс хлевов, загонов и боен, расположенный в районе Каменные Очи, поближе к мясным лавкам. Хозяева заведения вечно не ладят с соседями — местные пастухи и конюхи говорят, что вездесущий запах крови пугает их животных. Но нервничать стоило бы самим горожанам, ведь недавно бойня получила нового управляющего.

Культисты Мёртвой Троицы, мечтающие сеять ужас и хаос, внедрили на скотобойню и начали убивать народ по всему городу, бросая трупы в переулке за «Весёлым кабаном» в Блумридже. Чтобы подлить масла в огонь, культ надрезает трупам запястья и пронзает сердца, породив слухи, что все убийства — дело рук неведомо смертоносного серийного убийцы.

Глава культа — Паске Энриаль, **чёрная рукавица Бейна** (параметры см. на стр. 236). Он подстроил гибель прежнего владельца скотобойни, чтобы занять его место, решив, что вездесущая кровь, потроха и крики животных отлично скроют серийные убийства. С тех пор он постепенно увольняет старых работников и заменяет культистами, верными его делу. Помогают ему Кориан Ки, **глава смерти Баала** (параметры см. на стр. 237), которая целыми днями крушит черепа скотины огромным молотом, а по ночам возглавляет операции культистов, и полуэльф Джеймус Эксельгарион, **мастер душ** (параметры см. на стр. 238). Из этой троицы Джеймус хуже всех вписывается в свою роль — нового бухгалтера бойни. Клиентов он приветствует зловещим взглядом, открыто читает странные на вид книги и подолгу пропадает в хранилище трофеев культа — холодном погребе, где из частей тел жертв и скота он пытается собрать мясного голема с бараньей головой.

Конюшни и зверинец Гэринмора

Поскольку внутрь городских стен не пускают лошадей и вьючных животных, Внешний Город переполнен конюшнями и стойлами, от грязных хлевов до таких загонов, которые поуютнее иных гостиниц. Крупнейшее такое заведение — Конюшни Гэринмора, уникальные тем, что у них есть отделения и в Каменных Очах, и в Чёрных Воротах. Проезжающие путники могут договориться, что оставят животных на одной стороне города, а заберут на другой, куда конюхи отведут их вокруг городских стен. Ещё конюшни необычны тем, что сдают в аренду скакунов жителям города, которым нужен транспорт, так что горожанам не нужно держать собственных лошадей. И всё же главная изюминка конюшен — их зверинец.

Убис Гэринмор (хаотичный добрый мужчина, человек, **простолюдin**) постраниствовал по миру и давно увлечён экзотическими животными. Когда он создал инфраструктуру для содержания множества обычных животных, он решил, что заведение нетрудно будет расширить. В своём зверинце в Каменных Очах он держит множество редких созданий, обычных и магических, от пожилого куролиска и двух гиппогрифов с подрезанными крыльями до медвесыча. Он всегда ищет новые экспонаты и рад заплатить искателям приключений за здоровых особей редких видов, а мелкие и менее опасные виды он порой перепродаёт. Зверинец популярен у городского люда, готового заплатить пару медяков, чтобы поглазеть на чудищ. Но многие соседи считают, что Убис несерьёзно относится к безопасности и что, если он продолжит нянчиться с опасными тварями, те сбегут и устроят резню.

Малый Калимшан

Много поколений назад в Серую гавань вошёл целый флот калимшанских беженцев, спасавшихся от войны на юге. Жители Врат Балдура не стали раскрывать двери чужакам и вскоре выгнали их из города среди ночи через ворота Василиска, да ещё и взяв плату за проход. В отчаянии усталые беженцы наконец нашли приют в караван-сарае во Внешнем Городе, принадлежавшем сородичу-калишиту. Остатки своих сбережений они потратили на строительство нового дома — традиционного калишитского поселения. К балдурцам тут относились примерно так же, как сами балдурцы отнеслись к ним.

Хотя с тех позорных событий прошло уже много лет, между Малым Калимшаном и остальной частью города отношения напряжённые, особенно с теми балдурцами, кто живёт в черте города. В отличие от остальной части Внешнего Города, где районы перетекают один в другой так, что трудно сказать, где один кончается, а другой начинается, Малый Калимшан чётко ограничен оштукатуренными кирпичными стенами. Их высота 15 футов, толщина 5 футов, и они увенчаны минаретами в классическом калимшанском стиле. Стены не просто окружают район. Малый Калимшан напоминает типичный калишитский город в миниатюре и внутри сам поделён на разные «друдах» (районы). Каждый друдах тоже огорожен стеной, и живёт в нём своя семья или племя со своим святилищем, гостиницей или таверной, рынком и предприятиями вроде кузниц, оружейных, дубилен и мельниц. Из-за такого обилия стен Малый Калимшан кажется разделённым и негостеприимным, но верно обратное: стены толстые и служат улицами на возвышении. Местным нетрудно оглядеть город с высоты и найти дорогу, куда им нужно.

По хаосу и оживлению на рынках Малый Калимшан уступает лишь Простору. Чужакам ворота открывают лишь на несколько часов каждый день. Благодаря особым договорённостям с различными караванами, местные купцы на этих базарах держат почти полную монополию на многие товары с юга — от шелков и отличных клинков из калишитской стали до книг с редкими магическими знаниями. Однако с наступлением вечера покупателей выводят обратно за ворота. Позволяют остаться в районе лишь тем чужакам, кто породнился с семьёй из Малого Калимшана или ещё как-то заслужил доверие жителей друдах. Многие жители Малого Калимшана ходят в большой город по делам или развлекаться, но даже Пламенный Кулак неспособен пробиться в этот район-крепость после закрытия, кроме как при особых обстоятельствах. Вместо них каждый друдах патрулирует ополчение из молодых холостых бойцов (**стражники** со скимитами вместо копий), которых называют амлаккарами.

Прочим горожанам кажется, что весь Малый Калимшан един, но в нём такие же проблемы, как в любом поселении. Неравенство доходов особенно заметно в тесноте, когда бедняки живут буквально бок о бок с богатыми повелителями джиннов. Старые изоляционисты ссорятся с молодёжью, желающей больше взаимодействовать с остальным городом. Но в целом главная проблема — война банд, кипящая в Малом Калимшане. Калишитская банда Правые паши считает Гильдию организацией чужаков и пытается очистить преступный мир Малого Калимшана от её лазутчиков. Популярный главарь Гильдии **Рильса Разэль** (параметры см. во врезке),



Рильса Разэль

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс брони: 15 (кожаный доспех).

ПЗ: 52 (8d8 + 16).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Испытания: Лвк +6, Мдр +2.

Навыки: Акробатика +6, Атлетика +4, Внимание +2,

Ловкость рук +6, Обман +4, Скрытность +6.

Восприятие: пассивное Внимание 12.

Языки: воровской жаргон, всеобщий.

Опасность: 3 (700 ПО).

Сосредоточенность. Если Рильса наносит существу урон атакой оружием, она получает преимущество к броскам атаки по той же цели до конца своего следующего хода.

Тактическое лидерство. В качестве бонусного действия Рильса выбирает одно существо, которое видит в пределах 30 футов от себя. Это существо не провоцирует внеочередных атак до конца своего следующего хода, если может слышать приказы Рильсы.

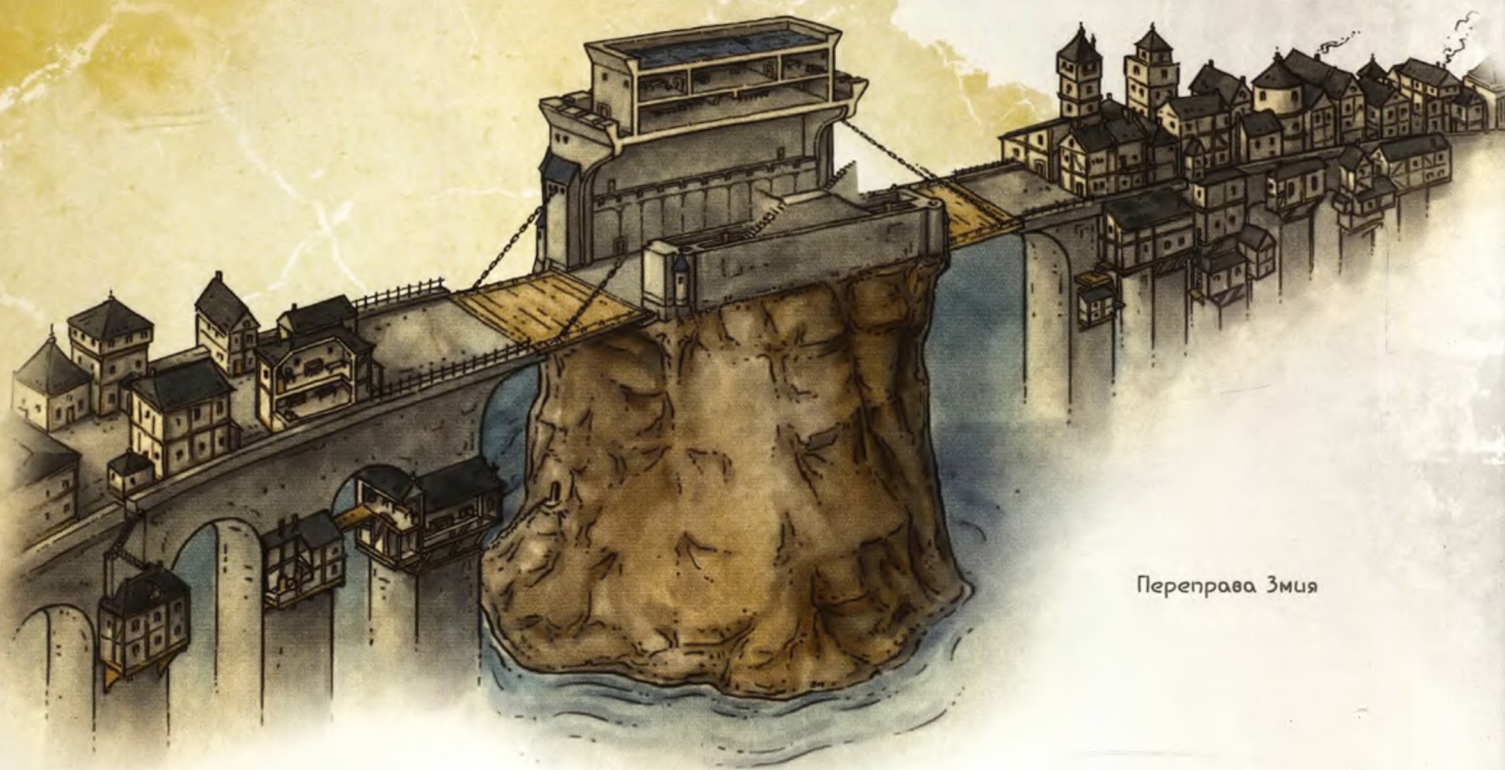
Хитроумное действие. Рильса может в каждый свой ход в бою использовать бонусное действие для совершения действий Засада, Отступление или Рывок.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Рильса совершает три атаки оружием.

Короткий меч. Атака оружием в ближнем бою: +6 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1d6 + 4) колющего урона.

Кинжал. Атака оружием, в ближнем бою или дистанционная: +6 к броску, зона досягаемости 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. **Попадание:** 6 (1d4 + 4) колющего урона.



Переправа Змия

которая сама наполовину калишитка, разумеется, возмущена этим. Так что каждую ночь жители запирают двери покрепче, потому что на крышах закипает война воров и головорезов за территорию.

Среди самых печально известных мест Малого Калимшана — «Калимский ювелирный базар», который считается лучшей ювелирной лавкой в городе и главным скупщиком краденых самоцветов. Лавка принадлежит Разэль и служит ещё и местной базой Гильдии, где регулярно проводят общественные советы. Рильса также руководит Садам Шёпота — лабиринтом бумажно-деревянных ширм, в котором клиенты со всего города торгуют тайнами друг с другом и с агентами Гильдии. Разговоры ведутся сквозь ширму, чтобы сохранить анонимность. Популярны также школа «Лампа учения» и Академия Вердашир (она же Академия дервишей), где магов и воинов обучают старинным стилям древней родины. Только самый талантливый чужак может попасть в их архивы или учиться там. И конечно, все городские патриары бывали в знаменитом театре «Оазис», где ставят самые смелые — и порой даже опасные — представления.

Ночлежка «Белая башня»

В городе, который считают мрачным и опасным, ночлежка «Белая башня» — искорка света и легкомыслия. Некогда этот белоснежный особняк воздвиг богатый караванщик, который разорился из-за нападений чудовищ, и дом захватили нелегальные жильцы. Теперь уже почти сто лет тут живёт коммуна гномов-художников. В доме тридцать семь квартир-студий, снимать которые разрешают только гномам. Впрочем, балдурцы всех рас могут приходить на скандально известные сюрреали-

стические вечеринки, концерты или безумные арт-перформансы. Поэтому ночлежка стала культовым местом для всех радикалов и революционеров города, а также многих художников и мечтателей.

Пернилла Кабернок по кличке Прол (хаотичная нейтральная женщина, скальный гном, **бандитский атаман**), одна из самых острых критиков власти, объединила силы с чокнутым изобретателем и магом Ардрином Диглем (хаотичный добрый мужчина, скальный гном, **маг**). По слухам, которые распускает сама Прол, они уже почти закончили магическое изобретение, которое «окончательно освободит народ от цепей капитала и приведёт его к процветанию». При этом секретность вокруг проекта необычайная, даже многие члены коммуны ничего о нём не знают. Большинство считает, что это просто очередной способ критиковать городских патриархов, но и Гильдия, и Пламенный Кулак не отказались бы внедрить лазутчиков и выяснить, не угрожает ли проект этих революционеров нынешнему положению дел.

ПЕРЕПРАВА ЗМИЯ

Этот район представляет из себя два грандиозных моста. Каждый из них перекинут через половину реки Чионтар, а соединяются они на Скале Змия, высоком скалистом островке посреди реки. Пламенный Кулак устроил на острове крепость, чтобы собирать плату с путников, едущих по Прибрежному тракту, и контролировать путь в город в случае неприятностей. Но сами мосты открыты для поселенцев. Покосившиеся деревянные домики, таверны и лавчонки теснятся по обеим сторонам выгнутых каменных мостов, склоняясь над узкой дорогой между ними. Ещё больше построек цепляется за края мостов и друг за друга, нависая прямо над водой.

Время от времени эти постройки падают прямо в бурную воду, утягивая за собой соседей. Но это не отпугивает жильцов, желающих первыми продать товары путникам на входе в город или последними обчистить их карманы перед уходом.

Даже по меркам Внешнего Города обитателей Переправы Змия считают распутниками и подонками. Район славится дешёвыми питейными заведениями и игорными домами, откуда разбуянившихся пьянчуг могут вышвырнуть прямо в реку. В то же время тут самая большая и сплочённая диаспора крепкосердечных полуросликов, чей небольшой вес и дома с низкими потолками лучше подходят для местной опасной архитектуры.

Переправа славится жуликами и бандитами, но её жители держатся друг за друга. Местная дружина под названием Пересёкшие следит, чтобы преступники трогали только путников, а не соседей по мосту. На тех же, кто не желает играть с соседями по правилам, есть управа — «Пряности Свитжена», сомнительная лавочка на краю моста, где владелец-полурослик продаёт сильнодействующие снадобья и самые незаметные яды во всём городе.

«Пляшущий топор Дантелона»

В этой двухэтажной лавке продают всё, что может понадобиться искателю приключений, от оружия и брони до лодок и переносных клеток для чудовищ. За перегруженным прилавком восседает Энтарл Дантелон (нейтральный добрый мужчина, щитовой дварф, **простолудин**) — сам, по его словам, бывший искатель приключений. В доказательство он предъявляет магический летучий топор, охраняющий лавку по ночам. Покупателям он обязательно рассказывает байку об эльфийской принцессе, для которой он совершил героический подвиг, и в благодарность она зачаровала топор.

На самом деле «пляшущий топор» Дантелона — просто ручной кровосос, скрытый под иллюзией двойного топора. Дантелон выпускает его полетать по ночам. Иллюзию наложила Исра Бректель (нейтральная женщина, полуэльф, **маг**), волшебница и блестящий парикмахер, снимающая в лавке чердак. Исра славится сварливостью не меньше, чем лавка — топором, и всякий, кто хочет стать её клиентом, сперва выслушает резкую и нелицеприятную критику своей причёски.

Может, Дантелон и не был на самом деле искателем приключений, но он хочет быть связанным с ними. Он собирает все слухи и новости, а потом охотно делится ими со щедрыми покупателями. Сейчас его очень интересуют контрабандисты, пропавшие в тоннелях Ривервейнс с полным сундуком ценных магических зелий. Покупателей он подстрекает отправиться на поиски — а потом вернуться и рассказать ему эту историю.

РИВЕРВЕЙНС

К востоку от города, там, где над рекой Чионтар возвышается холм Пылевого Ястреба, водовороты источили камень у выхода пластов. Так появился лабиринт петляющих тоннелей, по которому река стекает под землю. Этот сток слишком слаб, чтобы повлиять на течение реки, но сеть затопленных пещер стала предметом городских легенд.

Большая часть тоннелей затоплена, но уровень воды в реке время от времени меняется, и отдельные тоннели и пещеры надолго оказываются сухими или лишь частично затопленными. Тогда они становятся укрытием для беглецов, контрабандистов, подводных хищников и влюблённых, которые не против пощекотать себе нервы. Ходят слухи, что некоторые тоннели ведут прямо под Врата Балдура, но пока что все известные пещеры выходят только к реке. Даже добраться ко входу в тоннель или завести туда лодку может быть смертельно опасно — течение так и норовит разбить судёнышко о скалы. Байки о древних сокровищах в затонувших пещерах приправлены историями о Старом Чолмсе, речном чудовище, якобы живущем в тоннелях. Многие кладоискатели бывали разочарованы, обнаружив сухие тоннели, где нет ничего, кроме грубо сделанных надписей, пустых бутылок из-под вина да стай голодных **кровососов**.

СКАЛА ЗМИЯ

В центре реки на скользком от водорослей островке высится надёжная крепость, по отвесным стенам которой почти невозможно взобраться. Пламенный Кулак воздвиг её на скале, где прежде, по легенде, жил бронзовый дракон. Это первый пост на дороге во Врата Балдура, где власти взимают пошлину с направляющихся на север путников. Любой, кто хочет пересечь реку по двум огромным мостам у крепости, должен заплатить пошлину в 5 мм и пройти через крепость по длинному центральному тоннелю, испещрённому бойницами и машикулями. Проход открыт только днём, а охраняют его от двадцати пяти до пятидесяти бойцов Пламенного Кулака. На закате разводные мосты по краям крепости поднимают, прекращая движение. Опоздавшим приходится искать ночлега в одной из многочисленных гостиниц на мостах Переправы Змия.

В крепости четыре уровня. Уровень моста занимают узкий тоннель и конторы, связанные с управлением движением. На втором этаже находится арсенал с горючим маслом, пилумами и всем, что нужно бойцам на случай осады, на третьем — казармы солдат. Ну а на уровне под мостами, где высокие потолки, держат заключённых и запас небольших лодок (на случай если гарнизону придётся делать вылазку через хорошо укреплённые ворота на уровне реки). Гарнизон крепости делится на две категории: одни недовольны, что их отправили собирать подати вдали от города, а другие в восторге от лёгкой работы и возможности покутить на Переправе Змия. Благодаря вторым Кулак не слишком рьяно патрулирует мосты.

Командир Скалы Змия, пожилой громила Скорпин Крейн, недавно умер во сне. Подозрений это не вызвало, и верховный герцог Ульдер Рейвенгард как раз подбирал Крейну замену, когда ему пришлось уехать в Эльтурель по дипломатическим делам. Пока новый командир не назначен, его обязанности исполняет маг-защитник Скалы Змия Гардак Хорн (нейтральный злой щитовой дварф, **маг**). Стражники не выносят Гардака, потому что тот следит за ними с помощью **гомункула**.

ТЕАТР «ОАЗИС»

Во Вратах Балдура много небольших театров и кабаре, но их пьесы и в подмётки не годятся легендарным представлениям «Оазиса». Владелец и директор театра Джонас Гуднайт (хаотичный нейтральный мужчина, человек, **шпион**) ставит представления такие же вызывающие, как роскошные костюмы, которые носит. В постановках используется всё, от живых чудовищ до мощной магии иллюзий, и участвуют в них самые талантливые артисты города. Актёры и музыканты исполняют песни и монологи, висят на пылающих трапециях или стоят на пирамидах из живых людей, а акробаты поражают публику трюками, граничащими с невозможным.

Даже простонародная публика, неспособная оценить артистический гений Гуднайта, любит его за дерзкое нарушение всех табу, вызывающий бурлеск и сатирические сценки, высмеивающие всех, от герцогов до самой Деятипалой Кин. Представления нередко кончаются плохо — чудовища вырываются, снаряжение ломается и акробаты падают прямо в зал, но это лишь делает шоу интереснее. И патриары, и простой люд валом валят в театр, открывающийся только во второй половине дня. Цены на билеты капризный Гуднайт назначает каждый раз новые, даже для разных покупателей.

Гуднайт всегда ищет новых артистов, но сейчас ему нужен не просто талантливый бард или акробат. Стоимость шокирующих представлений заставила его влезть в долги, а его вспыльчивость и манера всех высмеивать отпугнули потенциальных покровителей и союзников, которые могли бы ему помочь. Гильдия вот-вот отберёт у него театр, если он не начнёт выплачивать долг. Ему придётся или прибегнуть к откровенным преступлениям, или поставить самое потрясающее шоу в своей карьере. У него есть идея, но чтобы её воплотить, ему нужна группа опытных искателей приключений, готовая сыграть главные роли в первом в истории приключении перед живой публикой.

УТЁСНОЕ КЛАДБИЩЕ

Земля во Вратах Балдура дорогая, а плотность населения высока. Только богатейшие патриары могут позволить себе хоронить покойников в черте города, в катакомбах под храмами или семейных склепах. Всем остальным остаётся либо постыдное Святилище Страдания, либо кладбище за городом. Крупнейшее из последних — Утёсное кладбище в Тамблдауне, где многие местные работают могильщиками, каменщиками, гробовщиками и профессиональными плакальщиками.

Давным-давно на месте кладбища была усадьба купеческой семьи Сзарр и пара семейных склепов рядом с утёсом. Когда деловые соперники перерезали всю семью во сне, никто не захотел въехать в заброшенный особняк, и город решил превратить усадьбу в одно большое кладбище, где хоронят большинство покойников города.

Само кладбище — это лабиринт из склепов и памятников, понять логику которого чужакам невозможно. Многозальные костницы богатых купцов и пиратских адмиралов возвышаются над простыми табличками и полусгнившими деревянными символами религии на могилах бедняков. Природную сеть пещер расширили и углубили, создав обширные склепы, но за долгие поколения их карты то теряли, то забывали обновлять. Даже могильщики часто натываются на крышку гроба там, где гробов быть не должно, или проваливаются в забытый тоннель. Хаос усиливают бандиты и помешанные

на некромантии почитатели Миркула, которые грабят могилы, вытаскивают тела и перезахоранивают, где в голову взбредёт. Но главное, сильный оползень несколько десятилетий назад обрушил немалую часть кладбищенского утёса в реку. Уцелевшие костницы и надгробия покосились и сдвинулись, а многие склепы и тоннели оказались на поверхности, и расхитители гробниц хлынули в них с новой силой. Конечно, балдурцы теперь редко хоронят покойников с ценными дарами, да и самые доступные гробницы уже обчищены. Но все уверены, что величайшие сокровища прошлых веков всё ещё захоронены в гробницах героев, чьи имена стёрли с надгробных камней дожди и ветра.

За всем этим присматривает могущественная дружина Могильщиков. Это не просто смотрители и работники — Могильщики стерегут мёртвых и защищают Тамблдаун. Из-за такого количества смерти в одном месте нежить стала постоянной проблемой. Скелеты и ревенанты то и дело вылезают из могил, а упыри и вурдалаки прокапывают тоннели в склепы и катакомбы в поисках мертвечины. Днём умертвия прячутся в могилах, пока ничего не подозревающих смертных пугают привидения и духи. Разделаться с этими угрозами, прежде чем они навредят горожанам — основная задача Могильщиков. Они по праву гордятся своими умениями, и всё же их предводительница Лиона Вен (принципиальная добрая женщина, человек, **рыцарь**), служительница Торма, всегда ищет новобранцев или наёмников, готовых помочь. Дружина базируется в полусгоревшем старом особняке Сзарров в центре кладбища. В его затхлых залах, по слухам, всё ещё обитают привидения убитых Сзарров. Правда, рассказчики не могут договориться: то ли привидения охотятся на Могильщиков, то ли помогают им нести службу.

ЦЕРКОВЬ ПОСЛЕДНЕЙ НАДЕЖДЫ

Эта церковь в Сплетённых Песнях также давно служит приютом для душевнобольных и впавших в депрессию. Её немногочисленные служители не поклоняются конкретному богу, но почитают искусство медитации и любые виды спокойных верований, какие приносят с собой посетители.

Немногие стараются попасть сюда по доброй воле. Чаще обитателям приюта снимает палату обеспокоенная родня или они получают таинственное — и обычно неожиданное — приглашение от руководительницы заведения, матери Арамыны (принципиальная добрая женщина, человек, **священник**). Арамина — бывшая учёная из Кэндлкипа, которая всю жизнь изучала психологию, а потом перешла от теории к практике. Как мать Арамина узнаёт о проблемах отдельных личностей и на каких условиях предоставляет бесплатное проживание в своём учреждении — тайна. Но до сих пор никто ничего подозрительного в её работе не заметил. Более того, мать Арамина старается нанимать сочувствующих посредников, которые помогают страждущим избавиться от разрушительных болезней. Но, несмотря на это благое дело, не все поддерживают церковь Последней Надежды. Банда Неверующих из Сплетённых Песен, связанная с Гильдией, видит тут лишь состоятельных горожан и хлипких мирян — отличные мишени для вымогательства, похищений и прочих преступлений. Сейчас никому из пациентов церкви не угрожает опасность, но мать Арамина осторожно присматривается к вариантам постоянной охраны.

ЗА ПРЕДЕЛАМИ ВРАТ БАЛДУРА

Используйте эти таблицы, чтобы определить, с чем персонажи могут столкнуться на дорогах, ведущих во Врата Балдура и из них. Применяйте их так часто, как хотите.

СЛУЧАЙНЫЕ СЦЕНЫ НА ДОРОГАХ

d20	Сцена
1–4	Нет сцены
5–14	Путники (бросок по таблице К, потом по таблице Л для определения их целей)
15–20	Чудовища (бросок по таблице М)

Таблица К. Путники возле Врат Балдура

d12	Путники
1	3d4 местных крестьянина или скотовода (простолюдины)
2	Караван, в котором 1d4 иноземных купца (простолюдины) и 3d6 стражников
3	1d6 учёных (простолюдины)
4	3d6 мигрантов или беженцев (простолюдины)
5	2d4 бойца Пламенного Кулака (ветераны)
6	Семейство из 1d4 патриаров (благородные) в карете, которую тянут две лошади-тяжеловоза и сопровождают 2d6 стражников на скаковых лошадях
7	2d4 наёмника, ищущих работу (головорезы)
8	1d6 паломников (послушники)
9	1d6 агентов Гильдии (бандиты)
10	1 архимаг в сопровождении стража-щитоносца
11	1d6 артистов (простолюдины)
12	1 гладиатор, ведущий под уздцы вола, который тянет фургон с клеткой, а в ней медуза с мешком на голове и кандалами на запястьях

Таблица Л. Цели путников

d10	Едут во Врата Балдура, чтобы...
1	заработать на продаже товара, который считают особенным
2	найти покровителя для создания произведения искусства или предприятия
3	предупредить власти о возможной угрозе городу
4	увидеть изобретения Церкви Гонда
5	купить товары, запрещённые в других местах
6	пополнить запасы и отправиться в дальнее морское плавание
7	заработать, прежде чем продолжить путь по суше
8	основать тут невиданное ранее предприятие
9	купить редкую книгу и отправиться в Кэндлkip
10	заняться преступными делами в Гильдии

Таблица М. Чудовища возле Врат Балдура

d12	Сцена
1	1d6 волков-оборотней под видом людей-попрошаек или стаи волков
2	2d4 кровососа
3	1d4 эттеркапа и 1d4 гигантских паука
4	3d6 кобольдов
5	1 босс гоблинов и 3d6 гоблинов
6	1 дриада и 1d4 спрайта прячутся в деревьях
7	1d4 анкега выкапываются из-под земли
8	1 василиск
9	1d4 шакальника под видом людей (попрошаек, артистов или купцов)
10	1 капитан хобгоблинов и 3d6 хобгоблинов
11	1 вожак стаи гноллов и 3d6 гноллов
12	1 виверна

Виверна





Происхождения персонажей из Врат Балдура

В этом разделе представлены новые происхождения, подходящие для персонажей из Врат Балдура, а также советы, как адаптировать персонажей с происхождениями из *Player's Handbook* («Книги игрока»).

Этот материал должен стать инструментом для вас, мастера. Когда игроки выберут происхождения для своих персонажей, изучите этот материал. У многих происхождений есть как минимум один новый вариант особенности, связывающий их с той или иной организацией во Вратах Балдура и с городом в целом. Игроки могут заменить обычную особенность своего происхождения на один из этих вариантов. У каждого происхождения есть ещё и бонусная особенность, показывающая, что персонаж — коренной балдурец, знакомый с городом, его улицами и проблемами. Они названы «особенностями Врат Балдура». Прочие особенности используются более широко, а эффекты особенности Врат Балдура можно использовать, только когда персонаж во Вратах Балдура (впрочем, по усмотрению мастера, их можно применять

и в схожих ситуациях). Эти особенности, связанные с местом, не заменяют прочие особенности; персонаж получает их просто за то, что знает Врата Балдура. Если у происхождения есть несколько особенностей Врат Балдура, вы получаете все те, что связаны с этим происхождением, — или только те из них, которые хотите взять.

Раздел «Тёмные тайны» (стр. 208) описывает прошлые преступления или прегрешения, которые могли сплотить группу или служить мотивом поступков. Когда игроки разберутся со своими личными происхождениями, предложите им выбрать тёмную тайну. У неё могут быть увлекательные или зловещие последствия в дальнейших приключениях группы.

Артист

Во Вратах Балдура полно разных артистов, от блестящих певцов и акробатов театра «Оазис» до мимов и кукловодов в театрах теней на Просторе. Хорошие артисты всегда найдут себе публику, а благодаря постоянному притоку путешественников всё время появляются и новые зрители, и новые представления.

Особенность Врат Балдура: Пропуск за кулисы

Вы знаете, что самые важные дела в артистическом ремесле (как и в любом другом) происходят за кулисами. Вы легко угадываете, какая публика ходит в какие заведения — например, что громилы предпочитают «Смущённую русалку», а задиристые патриары — «Шлем и плащ». После успешного представления вы можете встретиться с восхищённым зрителем того рода занятий и общественного положения, какие обычно ходят в это заведение. Этот знакомый будет рад с вами поговорить и выслушать вас.

Безликий (новое происхождение)

Вам, казалось, никогда не стать героем. Ваше общественное положение, нация, семейство, грехи — что-то мешало вам пройти по избранному вами пути. Но это вас не остановило. Вы отбросили прежнюю личность и избрали новую, стали чем-то большим.

Персонажи с этим происхождением во время приключений примеряют новый образ — буквально или фигурально. Он может быть ярким или неприметным. Но чаще всего такие персонажи создают себе образы крутых героев. Так что это происхождение больше описывает того, кто прячется под маской.

Умения в навыках: Запугивание, Обман.

Умения в инструментах: маскировочный набор.

Языки: один на ваш выбор.

Снаряжение: маскировочный набор, сценический костюм, кошель с 10 зм.

Образ безликого

Безликий персонаж скрывается под маской вымышленного образа. Этот образ так же естественен для него, как его настоящее лицо, но позволяет скрывать свою личность. Сделайте бросок по таблице «Образ безликого», чтобы выбрать маску, или продумайте вместе с мастером уникальный образ вашего персонажа, подходящий к атмосфере игры.

ОБРАЗ БЕЗЛИКОГО

d10	Образ
1	Эксцентричный шпион или разбойник
2	Живое воплощение страны или народа
3	Ловкий жулик в маске
4	Дух возмездия
5	Живое воплощение божества или религии
6	Красавец или красавица, чья красота сильно преувеличена гримом
7	Самозванец, имитирующий другого героя
8	Живое воплощение школы магии
9	Воин в узнаваемых доспехах
10	Образ с чертами животного или чудовища, чтобы внушать страх

Особенность: ДВЕ ЛИЧНОСТИ

Весь мир и большинство ваших товарищей по приключениям знают только ваш образ. От тех же, кто хочет узнать о вас больше — ваши слабости, происхождение, цели, — вас скрывает маскировка. Когда вы надеваете маску и ведёте себя как ваш образ, в вас не узнать вашу истинную личность. А когда вы снимаете маску и показываете настоящее лицо — в вас не узнать ваш образ. Это позволяет вам менять внешность с одного образа на другой так часто, как вам нужно, скрывать одну личность под другой или просто маскироваться. Однако стоит кому-то заметить связь между вашим образом и вами, и ваша маскировка может утратить эффективность.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЛИЧНЫЕ КАЧЕСТВА

Обычно безликий персонаж каждый день отыгрывает свой образ — героя или необычайную личность. Но это лишь маска или максимально выпяченная часть их личности. Придумывая образ, вы можете использовать качества других происхождений, лучше всего благородного, народного героя или отшельника. А для личности, скрытой под этим образом, той, которая жаждет остаться безликой, выберите личные качества безликого. В итоге обладатели этого происхождения получают два набора личных качеств — один для образа, другой для безликой личности.

Свойства личности безликого

d8	Свойство личности
1	Я честен и необычайно прямолинеен.
2	Я стараюсь не иметь личности — проще забыть то, чего почти нет.
3	Я храню сувенир на память о личности или событии, толкнувших меня на этот путь.
4	Я сплю ровно столько, сколько мне нужно, и в необычное время.
5	Я всё продумываю наперёд, а для этого ухожу в себя, что кажется чудачеством.
6	Я увлекаюсь одним необычным хобби или областью знаний и обожаю подолгу это обсуждать.
7	Я вечно не знаю, как вести себя в компаниях — когда промолчать, когда смеяться.
8	Я веду себя как прямая противоположность моего образа.

ИДЕАЛЫ БЕЗЛИКОГО

d6	Идеал
1	Справедливость. Правосудие не должно зависеть от положения в обществе. (Добрый)
2	Безопасность. Выполняй свой долг и не подвергнешь невинных опасности. (Принципиальный)
3	Хитрость. Обман — это оружие. Бей там, где враги не ожидают. (Хаотичный)
4	Дурная слава. Моё имя станет синонимом ужаса, проклятием, исполняющим мою волю. (Злой)
5	Непогрешимость. Стань символом, оставь позади свои слабости. (Любой)
6	Анонимность. Помнить должны мои дела, а не совершившего их. (Любой)

Узы безликого

d6	Узы
1	Я на всё пойду для своей семьи. Для меня главное — их безопасность.
2	Всё, что я делаю, — ради всего мира. Народ не понимает, насколько я ему нужен.
3	Я видел слишком многих нуждающихся. В отличие от остальных, я не подведу их.
4	Я должен быть преградой на пути подлецов.
5	Я особенный. Я занимаюсь этим, потому что никто другой так не может, и никто не в силах меня остановить.
6	Я на всё пойду ради тех, кого отняли у меня.

Изыяны безликого

d6	Изыян
1	Меня не волнует смерть. Все когда-нибудь умрут.
2	Я не смотрю никому в глаза, а если встречаюсь взглядом — отвожу.
3	У меня нет чувства юмора. Смех — это нелепо и глупо.
4	Я выжимаю себя до крайности, порой мне нужно несколько дней приходиться в себя.
5	Я всё продумываю наперёд, а для этого ухожу в себя, что кажется чудачеством.
6	Для меня мораль строго чёрно-белая.

Благородный

Патриары Врат Балдура живут в Верхнем Городе, где проводят роскошные балы и шикуют модными одеждами. От бедности и тягот не столь успешных районов они отделены стеной. Иногда патриары посещают зажиточный Блумридж, где есть модные рестораны и магазины, или ездят на представления в театр «Оазис», но им нечего делать в грязных и опасных частях города. Тут их можно встретить как туристов, ищущих острых ощущений, или в кольце вооружённой охраны, но не как друзей и соседей. Так что патриары могут тонко разбираться в нюансах политики при королевских дворах за полконтинента отсюда, но поразительно невежественны, когда дело касается жизни бедняков у них за порогом.



Это сочетание — отличное знание мира и полное незнание города — типично почти для всех благородных во Вратах Балдура. Поэтому для тех игроков, кто хочет сыграть за патриара, особенность Патриар заменяет обычную особенность Привилегированное положение благородного происхождения. Те же, кто использует обычную особенность происхождения, скорее всего, завоевали своё положение в городе благодаря успеху в делах, а не наследию.

ОСОБЕННОСТЬ ВРАТ БАЛДУРА: ПАТРИАР

Вы — представитель одной из знатных семей Врат Балдура. Вы можете проходить через городские ворота, не платя пошлину, вращаться в кругах городской знати, не вызывая вопросов, и производить впечатление на тех, кому нужны состоятельные покровители. Вам рады в Верхнем Городе, вы можете оставаться тут затемно, и вас не изгонят и не потревожат. Ваше слово значимее чужого, вам верят без вопросов, а продажные стражники и чиновники скорее будут стараться для вас, а не против вас — по крайней мере, пока вы не попытаетесь их разоблачить.

БРОДЯГА

Сироты и беглецы собираются в шайки во Внешнем Городе, одеваются в рваньё и бегают за прохожими, прося милостыню. В Нижнем Городе бродяг часто нанимают в нижние эшелоны Гильдии, а нечистоплотные хозяева порой заставляют их выполнять грязную и опасную работу.

ОСОБЕННОСТЬ ВРАТ БАЛДУРА: СВЯЗИ С ПРИВРАТНИКАМИ

Даже если вы не состоите в дружине Привратников, вы знакомы с ними и знаете их кодовые знаки факелами. По свету, положению и типу факелов, расположенных на строении или рядом с ним, вы узнаете, кто тут живёт или ведёт дела, честны ли они с незнакомцами, связаны ли с Гильдией или властями, помогали ли или мешали Привратникам в прошлом.

МОРЯК

Врата Балдура основаны моряками, и по сей день гавань — живое сердце города. Некоторые патриары ведут свой род от капитанов древности, торговля в Нижнем Городе зависит от порта, и даже Внешний Город колышет приливы и отливы речной торговли. Поскольку моряки так же важны и распространены во Вратах Балдура, как брусчатка на улицах, персонажи с таким происхождением встречаются часто.

ОСОБЕННОСТЬ ВРАТ БАЛДУРА: ЧУТЬЁ КОНТРАБАНДИСТА

Вы хорошо знаете порт Врат Балдура, где ходят проверяющие и сборщики податей, куда текут грузы и монеты. Так что для вас легко протащить груз на берег или на борт дружественного судна, не привлекая подозрений и не платя пошлин. Вы также знаете, как ходят патрули Серых Водников — береговой охраны Пламенного Кулака — и представляете, как управлять механическими кранами.

МУДРЕЦ

Во Вратах Балдура есть небольшое научное сообщество, центры которого — библиотеки Высокого Зала и храмы различных богов учения и прогресса. Лекторы, исследователи, историки и проезжие учёные из Кэндлкипа обмениваются идеями, дискутируют и сотрудничают в набитых книгами залах в Верхнем и Нижнем Городах. Город также даёт возможность изучать магию, но мастера-волшебники живут каждый сам по себе и не образуют сообщества.

ОСОБЕННОСТЬ ВРАТ БАЛДУРА: СОБИРАТЕЛЬ СЛУХОВ

Благодаря личным связям и статьям в «Устах Балдура» вы можете выяснить тайны многих балдурцев. Кто балуется некромантией, кто связан со шпионажем или контрабандой, кто скупает или создаёт опасные магические предметы, не моргнув и глазом? Всякий раз, когда в городе происходит громкое преступление или загадочное событие, у вас уже наготове список из 1d4 подозреваемых, которые в этом либо виновны сами, либо с высокой вероятностью знают виновника.

НАРОДНЫЙ ГЕРОЙ

Вратам Балдура отчаянно нужны герои, и они регулярно возникают среди горожан. Местная история любит простых ребят, достигших величия, но общественное мнение может отвернуться от таких героев так же быстро, как и вознесло их.

ОСОБЕННОСТЬ ВРАТ БАЛДУРА: КЛАССОВАЯ МЕСТЬ

Вы всю жизнь прожили в Нижнем или Внешнем Городе Врат Балдура. Вы насмотрелись на зазнавшихся патриаров, которые сорят деньгами, пока ваши соседи с трудом добывают себе пропитание. Вы понимаете, как простолюдины Врат Балдура хотели бы отплатить патриарам. Находясь в людной части Нижнего или Внешнего Города, вы можете потратить 2d10 минут и убедить 1d6 простолюдинов помешать бойцам Стражи, Пламенного Кулака, патриару или просто богатому на вид лицу, не нарушая закона.

ПРЕДЫСТОРИЯ НАРОДНОГО ГЕРОЯ

Народные герои возникают при разных обстоятельствах. Порой их предыстории могут остаться тайной, если они действуют анонимно. Если хотите, можете сделать бросок по таблице «Предыстория народного героя» и выбрать событие, подтолкнувшее вас на путь героя.

ПРЕДЫСТОРИЯ НАРОДНОГО ГЕРОЯ

d6 Предыстория

- | | |
|---|--|
| 1 | Вы помогли с лечением больного ребёнка. Теперь к вам тянутся больные, зная, что вы поможете им найти спасение. |
| 2 | Вы помогли диаспоре иммигрантов во Внешнем Городе избавиться от вымогателей из Гильдии. Теперь всякий раз, когда вы в этой части города, десятки местных бабушек норовят вас угостить. |
| 3 | Увидев патриара, заблудившегося ночью во Внешнем Городе, вы провели его по безопасным переулкам до дома. Патриар отблагодарил за помощь, оплатив ремонт крыш и фонарей в вашем районе, и теперь вся округа вами восхищается. |
| 4 | Заложив за воротник, вы наткнулись на ползающего падальщика, который вылез из канализации, и вырубили его одним ударом. Увы, с тех пор ваш героизм потонул в эле, который некогда придал вам отваги, и даже самые терпеливые ваши почитатели теряют веру в вас. Вам нужен последний шанс, чтобы вернуть славу, которую вы пропили. |
| 5 | Как-то раз вы победили разъярённого багбера с помощью зеркальца, головы оленя и двух метких пинков. Потом вы с этим багбером подружились. |
| 6 | Прошлой зимой вы нырнули в ледяную реку, голыми руками вытащили идущую ко дну рыбацкую лодку и спасли всех, кто был на борту. Теперь все в порту знают ваше имя. |

ОТШЕЛЬНИК

Может показаться странным встретить отшельника в людном городе, но говорят, что порой величайшее одиночество — именно в толпе. Во Вратах Балдура есть несколько душ, сумевших обрести уединение среди суеты.

ОСОБЕННОСТЬ ВРАТ БАЛДУРА: НАСТОЯЩИЙ ГОРОД

Вы знаете ту часть Врат Балдура, которую не замечает большинство: мир бездомных и несчастных, где человек человеку волк. Вы знаете, куда пойти в Нижнем и Внешнем Городах, чтобы остаться неузнанным. В этих трущобах и палаточных городках можно найти грязную постель и скудный ужин — зато тут меньше лезут в чужие дела и не задают вопросов. Жить здесь неуютно, но тут вас не найдут — и оставаться можно столько, сколько вам нужно.

ПРЕДЫСТОРИЯ ОТШЕЛЬНИКА

На разрыв с обществом вас могли толкнуть самые разные личные решения или неприятные обстоятельства. Если хотите, можете выбрать событие из таблицы «Предыстория отшельника» или сделать по ней бросок.

ПРЕДЫСТОРИЯ ОТШЕЛЬНИКА

d6 Предыстория

- | | |
|---|---|
| 1 | Вы возглавляли неудачный поход в Ривервейнс. Ваших друзей смыло потоком, и вы так и не смогли побороть чувство вины, что погубили их ради такой ерунды. С тех пор вы одиноко несёте дозор у входа в пещеру. |
| 2 | Вы перешли дорогу Гильдии. К счастью, её члены считают, что вы погибли. К несчастью, чтобы они продолжали так думать, вам, возможно, придётся прятаться до самой смерти. |
| 3 | Вы изучаете загадку природы смертных. Вы видели, как последователи злых богов творят чудеса для отчаявшихся в Сплетённых Песнях и как патриары, поклоняющиеся добрым богам, каждый день отворачиваются от бедняков. Наблюдение за подобным и размышления о противоречиях занимают ваше время. |
| 4 | Вы привязаны к некой части забытой истории города: безымянным могилам на Утёсном кладбище, обветшавшим руинам особняков покойных патриаров, собраниям религиозных текстов, запёртых на чердаках и забытых, когда умерло божество-покровитель. В своих одиноких трудах вы узнаете тайны, неведомые больше никому. |
| 5 | Вы убили отпрыска патриара на незаконной дуэли. Его семья объявила вам вендетту, и вы сбежали в трущобы, чтобы не навлечь беду на свой род. |
| 6 | Вы родом не из Врат Балдура. Вы приехали сюда в поисках чего-то ещё, но обнаружили, что найти это невозможно — либо предмет поисков уничтожен, либо поиски лишились смысла из-за каких-то новых событий. Внезапно вы не знаете, куда идти, и не можете вернуться на родину. Вы бесцельно скитаетесь по этому городу грехов. |

Послушник

Говорят, у каждой религии есть хоть один последователь во Вратах Балдура. Тут не только допускаются почти все распространённые верования — впрочем, некоторые из них, особенно злые, ограничены районом Сплетённых Песен во Внешнем Городе, — но и постоянно появляются новые, привезённые путниками и миссионерами из дальних краёв. Персонаж с таким происхождением может стремиться к величию — не для себя, а для своей веры.

Особенность Врат Балдура: Религиозная община

Вы тесно связаны с религиозной общиной Врат Балдура. Вы знаете, есть ли у божества последователи в городе, где они открыто собираются и в каких районах обычно живут. В случае с основными религиями в этом нет ничего необычного, но уследить за сотнями новых верований и новообращённых — настоящий подвиг.

Преступник

Профессиональные преступники во Вратах Балдура не могут не знать о Гильдии. Некоторые из-за неё действуют как можно тише и лишь изредка провозят контрабанду вместе с легальным грузом, а ноги жертвам ломают, только когда можно это выдать за личную месть. Другие ради безопасности вступают в дружины, а то и в саму Гильдию. Порой членов Гильдии выгоняют за некомпетентность или ссору с более влиятельными членами, и им приходится хвататься за всё, чтобы выжить.

Особенность Врат Балдура: Преступные связи

Во Вратах Балдура преступность — это просто ремесло. Так что вы можете назначить встречу мелкому представителю почти любого предприятия, патриарского семейства, дружины, государственного учреждения или, конечно же, Гильдии. Этот представитель вас выслушает и по своему усмотрению передаст ваши сведения или просьбу вверх по иерархии. Такие встречи почти всегда происходят в сомнительных заведениях.

Предыстория преступника

Преступники во Вратах Балдура повсюду. Если желаете, можете сделать бросок по таблице «Предыстория преступника» и выбрать событие, подтолкнувшее вас преступить закон.

Ремесленник из гильдии

Во Вратах Балдура полно гильдий и профессиональных объединений для всех возможных ремёсел и занятий — от могильщиков до ростовщиков.

Особенность Врат Балдура: Профессиональные связи

Вы знакомы с городскими дружинами, знаете их территории и взаимоотношения. Выберите одну из трёх частей Врат Балдура: Верхний, Нижний или Внешний Город. Там вы ведёте основные свои дела. Когда вам нужны сведения о чём-то в одном из районов этой части города, вы можете встретиться с дружинниками из этих мест и узнать местные слухи. Вас также беспрепятственно пускают в почти любой банк, здание гильдии, заведение, мастерскую и штаб дружины в вашей части города.

Предыстория преступника

d8 Предыстория

- 1 Вы искалечили родственника главаря Гильдии, не зная о его связях. Гильдия согласилась отозвать награду за вашу голову, если вы согласитесь поработать на преступников. Но главарь всё равно задумал отомстить.
- 2 Гильдия подмяла ваше семейное предприятие, разорила его и сожгла здание ради страховки. Вам пришлось стать преступником, но вы никогда не согласитесь работать на Гильдию. Вы с особым удовольствием перехватываете у неё цели, предупреждаете жертв её афер и иным образом срываете её планы.
- 3 Вас интересуют только деньги. Вы достойны куда большего, чем вам платили, а пахали вы на того, кто имел больше, чем заслуживает. Но Гильдия помогла вам это исправить. Вы продолжаете своё прежнее занятие — охрану, работу в порту, ведение бухгалтерии, — но передаёте Гильдии всё, что узнаёте.
- 4 Неравенство во Вратах Балдура заставило вас взять дело в свои руки. Вы крадёте у патриархов и богачей из Нижнего Города и передаёте деньги бедным через благотворительные организации.
- 5 Вы были скучающим патриархом и преступили закон ради развлечения. Ваша семья не подозревает о ваших делах, как, впрочем, и Гильдия. Если кто-то из них вас раскроет, привычная жизнь для вас закончится.
- 6 Ваш близкий друг или родственник вступил в Гильдию и таинственно пропал. Вы сами вступили в её ряды на скромной позиции, чтобы выяснить, что с ним случилось.
- 7 Вы всегда мечтали стать членом Гильдии. В детстве вы восхищались нахальством её членов, их шикарной одеждой, их умениями, отделявшими их от прочих знакомых вам взрослых. Вы вступили в организацию, как только смогли.
- 8 Для вас это просто способ заработка. Надо работать, делать дело и получать деньги. Все те, кто преступает закон ради развлечения, борьбы с неправомерными властями или чего-то подобного, — жалкие любители, из-за глупостей которых вечно рискуешь попасть под арест или погибнуть.

Солдат

Наёмники, телохранители, бойцы Стражи и Пламенного Кулака — вот лишь немногие из солдат, каких можно встретить на улицах Врат Балдура.

Особенность Врат Балдура: Городской стражник

Вы можете выбрать, служите ли вы сейчас в Пламенном Кулаке или Страже. Если служите, у вас есть рабочие обязанности. Пока вы их исполняете, вы получаете описанную далее пользу. Если вы забросите свои обязанности, то потеряете её и можете даже понести наказание. Потеряв её, вы можете снова получить пользу, выдержав неприятный разговор с вышестоящим офицером и выполняя обязанности в течение месяца.

Пламенный Кулак. Если вы служите здесь, то каждую десятидневку вам надо являться в Морскую крепость Балдурана на тренировки. Вы также должны регулярно дежурить, патрулируя Нижний или Внешний Город. Взамен вы получаете доступ в крепости Пламенного Кулака и прямую связь с его офицерами и солдатами. Вы также можете проходить через городские ворота без вопросов, но, в отличие от Стражи, не можете проводить гостей в Верхний Город. Кроме того, вам всегда рады в «Трёх старых бочонках», где Три Старые Жабы улыбнутся вам и нальют кружку эля.

Стража. Если вы служите здесь, вы должны регулярно патрулировать Верхний Город или нести дежурство на воротах, а также являться на тренировку в Цитадель Стражи раз в десятидневку. Взамен вы получаете доступ в Цитадель и прямую связь с офицерами и солдатами Стражи. Ваше слово имеет ощутимый вес в Высоком Зале, и большинство заведений в районе Улиц Цитадели рады накормить вас и ваших друзей бесплатно. Кроме того, вы можете без вопросов проводить гостей в Верхний Город — неважно, патриары ли они и есть ли у них жетон. Однако за пределами Верхнего Города большинство относится к вам с подозрением, и если вы в форме Стражи, вас ждёт холодный приём.

ОСОБЕННОСТЬ ВРАТ БАЛДУРА: ЧУТЬЁ НА ЧЕСТНОСТЬ

Вы нередко имели дело с продажными солдатами и офицерами и за версту замечаете поведение, типичное для них. Это не считается за доказательство продажности, и ваше чутьё не идеально, но в основном инстинкты помогают вам понять, кто примет взятку, кто закроет глаза на преступление, а у кого могут быть связи с преступным миром. Вы также можете воспользоваться этим чутьём, чтобы опознать солдата, который исполняет долг строго по уставу.

ЧУЖЕЗЕМЕЦ

Приезд во Врата Балдура выглядит удачной идеей по многим причинам. Доходы, развлечения, возможности для всех без ограничений — всё это сулит прекрасное будущее. Но редко кто, начиная свой путь во Вратах Балдура, вполне понимает, каким сложным болотом является местное общество. Вы попадаете в город как чужак, и как бы долго тут ни прожили, вы и уедете отсюда чужаком — если, конечно, уедете.

ОСОБЕННОСТЬ ВРАТ БАЛДУРА: ОПЫТ ИММИГРАНТА

Немного пожив во Вратах Балдура, вы узнали, что в городе куда больше стен и ворот, помимо тех, что патрулируются Стражей и Пламенным Кулаком. Вы познакомились с иммигрантскими диаспорами города. Если вам понадобится узнать что-то о далёких землях, их народах, традициях или истории, вы знаете, где найти кого-нибудь с подходящим личным опытом — скорее всего, во Внешнем Городе.

ПРЕДЫСТОРИЯ ЧУЖЕЗЕМЦА

Иностранцы всех сортов съезжаются во Врата Балдура каждый день, по сотням причин и из сотен земель. Таблица «Предыстория чужеземца» подскажет вам, зачем ваш персонаж мог приехать во Врата Балдура.

ПРЕДЫСТОРИЯ ЧУЖЕЗЕМЦА

d6 Предыстория

- 1 Кто-то украл что-то ценное у вашего народа. Вы выследили вора до городских ворот, однако найти его в городской толчее куда труднее, чем в дикой глуши. Вы не знаете, куда идти дальше, но ваш народ рассчитывает на вас.
- 2 Вас всегда привлекали блеск и роскошь городской жизни, так непохожие на нудную повседневность у вас на родине. Теперь вы тут, готовы оставить свой след в мире, но не знаете, с чего начать.
- 3 Война, эпидемия, голод или набеги чудовищ разорили вашу родину, и вам пришлось спасаться бегством. Вы толком не знаете, как много из вашего народа уцелело и где их искать. Вы одни или в сопровождении горстки таких же потерянных беженцев. Вам надо разобраться в новой жизни, которой вы никогда не желали.
- 4 Вас похитили и увезли далеко от дома. Рыцари Единорога освободили вас и привезли сюда, но теперь вы сами по себе.
- 5 Вас изгнали за нарушение пустякового запрета. За такое вроде бы мелкое прегрешение вы потеряли семью, друзей и родину в один миг. Вам не осталось ничего, кроме как пробиваться самому.
- 6 Однажды торговец привёз к вам на родину нечто удивительное — заводную машину Гонда, блестящую золотую ткань, дрессированную говорящую птицу или какое-то другое чудо. Он сказал, что купил это во Вратах Балдура. Вы хотите увидеть источник этих чудес — и, может быть, научиться их создавать.

ШАРЛАТАН

Во Вратах Балдура каждый каждого пытается подмять. Можно для одной общины быть мошенником, а для другой — революционером. Или просто стараться для самого себя. В любом случае персонажи с таким происхождением планируют повернуть что-то грандиозное. Всё, что им нужно, — нахальство и немного времени.

ОСОБЕННОСТЬ ВРАТ БАЛДУРА: ПРОПАВШИЙ НАСЛЕДНИК

Вы отлично владеете манерами речи и поведения балдурских патриаров и прочих благородных. Вы умеете их имитировать так хорошо, что купятся даже самые придирчивые главы семейств. Вы мастерски можете выдать себя за давно пропавшего наследника воображаемого или давно иссякшего патриарского рода.

Благодаря таланту самозванца у вас есть жетон Стражи, позволяющий вам в одиночку входить в Верхний Город Врат Балдура. Вы даже можете убедить стражников, что перед ними патриар, или обманом провести за собой остальных. Однако любая серьёзная проверка выдаст, что вы самозванец.

ТЁМНЫЕ ТАЙНЫ

При создании персонажей, когда игроки проработают своих героев, пусть они вместе выберут общую тёмную тайну для всей группы. Каждый член группы связан с тёмной тайной, даже если он в городе недавно или этичен и неподкупен. Они могут быть простыми свидетелями, могут прикрывать грехи товарища, а могут категорически отрицать своё участие. Но в любом случае в глазах закона они виновны. У каждой тёмной тайны есть набор элементов. Игрокам надо проработать их с вами, мастером, чтобы они подошли группе.

Как минимум один персонаж мастера во Вратах Балдура знает тёмную тайну группы. Используйте таблицу «Кто знает?», чтобы определить этого персонажа, или выберите его сами. Персонаж мастера может воспользоваться этими сведениями, чтобы шантажировать персонажей или подтолкнуть их к определённым действиям.

КТО ЗНАЕТ?

d8 Персонаж мастера

- 1 Капитан Зодж (см. стр. 12)
- 2 Герцогиня Таламра Вантамपुर (см. стр. 38)
- 3 Тёрствелл Вантамपुर (см. стр. 34)
- 4 Амрик Вантамपुर (см. стр. 30)
- 5 Мортлок Вантамपुर (см. стр. 26)
- 6 Фаластер Фиск (см. стр. 40)
- 7 Девятипалая Кин (см. стр. 170)
- 8 Ультисс (см. стр. 27)

ЗАГОВОР ВО ВРАТАХ БАЛДУРА

Персонажи — последние, кто остался от группы, пытавшейся изменить Врата Балдура и потерпевшей неудачу. Теперь руководство города или другие влиятельные лица хотят прихлопнуть остатки их движения. Герои могли быть мятежниками или членами тайного общества. Как бы то ни было, их соперники добились своего положения явно не потому, что забывали и прощали обиды.

ПОДРОБНОСТИ ЗАГОВОРА

Во Вратах Балдура всегда есть возможность изменить ситуацию словом или делом. Увидев такую возможность, персонажи ею воспользовались. Определите детали их заговора. Пусть игроки их придумают или сделают бросок по таблице «Подробности заговора».

ПОДРОБНОСТИ ЗАГОВОРА

d4 Подробности

- 1 Работая в архиве Высокого Зала, вы осознали, как мало простолюдины отличаются от патриархов. Вы старались постепенно ослабить власть старых семей над городом, но кто-то это заметил.
- 2 Вы узнали, что в особняке Мандоркая кроется нечто могущественное. Вместе с товарищами вы подбирали инструменты и обряды, чтобы пробудить эту силу, подчинить её и использовать. Но то, что таится в особняке, отказалось подчиняться.

d4 Подробности

- 3 Гильдия слишком долго владела монополией в преступных делах Врат Балдура. Вы решили создать конкуренцию и разрушить монополию Гильдии. Всё шло хорошо, пока после вашего последнего дельца Гильдия не явилась за своей долей.
- 4 Вы с прочими бунтарями из ночлежки «Белая башня» мечтаете, ни много ни мало, о будущем, в котором все во Вратах Балдура равны — такого не могут представить ни герцоги, ни патриары. Но кое-кому до смерти надоели ваши творения и воззвания.

РОЛИ В ЗАГОВОРЕ

Каждый персонаж сыграл свою роль в заговоре. Её можно выбрать самому или при помощи броска по таблице «Роли персонажей в заговоре».

РОЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ В ЗАГОВОРЕ

d6 Роль персонажа

- 1 **Вождь.** Именно вам подчинялись товарищи, на ваш призыв они явились и шли за вами до конца.
- 2 **Выживший.** Вы должны были погибнуть вместе с товарищами, но вмешалась судьба. Теперь вы — последняя цель.
- 3 **Партнёр.** Вы мало что знали о заговоре, но ваш напарник, родственник или знакомый в нём участвовал. Теперь его больше нет, а вы на очереди.
- 4 **Невинный.** Вы ничего не знали о заговоре. Но для тех, кто его подавляет, это ничего не значит.
- 5 **Пособник.** Вы помогали заговорщикам, но не участвовали в заговоре. Впрочем, это отличие важно только для вас.
- 6 **Свидетель.** Вы лишь мельком видели, что случилось с вашими знакомыми заговорщиками, и теперь вас ждёт та же судьба, что и их.

ПОСЛЕДСТВИЯ ЗАГОВОРА

Определите, какие трудности сейчас угрожают персонажам. Можете сделать бросок по таблице «Последствия заговора», или пусть игроки сами придумают мрачные последствия своего заговора.

ПОСЛЕДСТВИЯ ЗАГОВОРА

d6 Последствия

- 1 Ваши товарищи по заговору арестованы, законно или нет. Вы теперь в бегах.
- 2 Штаб вашей организации сгорел, все в нём погибли. Вы уцелели только чудом. Вы не верите, что это был несчастный случай.
- 3 Ваших товарищей по организации убили, и все убийства совершены одинаково.
- 4 Ваши товарищи по заговору больше не помнят вас или что были с вами заодно.
- 5 Ваши товарищи предали вас, чтобы спасти свои шкуры.
- 6 Ваши товарищи исчезли, по одному и без следа.

УБИЙСТВО ВО ВРАТАХ БАЛДУРА

На руках персонажей — кровь. Все они причастны к убийству, справедливому или нет. Общая вина, круговая порука и страх заставляют их хранить тайну.

ПОДРОБНОСТИ УБИЙСТВА

Зачем они убили — во имя справедливости или, может, для развлечения? Определите детали убийства. Пусть игроки их придумают или сделают бросок по таблице «Подробности убийства».

ПОДРОБНОСТИ УБИЙСТВА

d6 Подробности

- 1 Она прознала — а значит, завтра слухи дошли бы до каждого патриара во Вратах Балдура. Эллин Харбриз из пекарни — самая болтливая сплетница Верхнего Города, и с ней надо было покончить. Кто же знал, что пекарня может быть так опасна?
- 2 Садистку Нисену Эомейн рано или поздно ждала расплата. Вам казалось, что план был безупречен, и вы исполнили его в точности. Но в силки попала не та дичь. В гробу лежит Доландра Эомейн, а ваша цель жива и здорова.
- 3 Доктор Хольк Тинстер губил жизни каждую ночь, когда дежурил в Портовой больнице. Скольких он искалечил на операционном столе своими неумелыми руками! В память о них вы навсегда покончили с карьерой доктора Тинстера.
- 4 Первый шаг к исцелению — признать свою проблему. Второй — убедиться, что наглый торгош, подсадивший вас на дурь, истёк кровью у ваших ног. Джофалин, владелец чайной, давно напрашивался. Больше вас не тянет к луноцвету.
- 5 Вы просто защищали своих — в каком-то смысле. Ольтен Гринн из Могильщиков Утёсного кладбища собирался раздробить череп вашему дедушке. Вы раздробили ему череп первым. Правда на вашей стороне. Дедуля же не просил, чтобы его сделали упырём.
- 6 Это было справедливо. Джедрен Хиллер, бейлиф Простора, жирел и богател с каждым днём, паразитируя на торговцах. Судьба дала вам шанс. Вы — герой, только никто почему-то не радуется.

РОЛИ В УБИЙСТВЕ

Каждый персонаж сыграл свою роль в убийстве. Её можно выбрать самому или при помощи броска по таблице «Роли персонажей в убийстве».

РОЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ В УБИЙСТВЕ

d4 Роль персонажа

- 1 **Убийца.** Клинком, толчком или намеренным бездействием вы отняли жизнь.
- 2 **Безучастный.** Вы могли предотвратить смерть, но предпочли ничего не делать.
- 3 **Подстрекатель.** Вы организовали чью-то гибель, ваши слова принесли смерть.
- 4 **Лжец.** Вы знали о случившемся, но не рассказали.



ПОСЛЕДСТВИЯ УБИЙСТВА

Народ обсуждает. Стража, Пламенный Кулак, Гильдия и прочие задают вопросы. Если они прознают, что сделали персонажи, расправа будет скорой, а наказанием — смерть. Определите, какие последствия влечёт убийство. Можете сделать бросок по таблице «Последствия убийства», или пусть игроки сами придумают мрачные последствия.

ПОСЛЕДСТВИЯ УБИЙСТВА

d6 Последствия

- 1 Кто-то видел убийство и донёс на вас блюстителям закона — вы не знаете кто. Теперь вы беглые преступники, ваши имена и лица на плакатах по всему городу.
- 2 Кто-то, связанный с вашей жертвой, ищет возмездия — такого, на какое закон неспособен.
- 3 Жертва не желает лежать спокойно, выбралась из могилы и рвётся отомстить.
- 4 Ваша жертва состояла в крупной организации вроде Гильдии. Организация не спустит убийство с рук.
- 5 Каким-то чудом ваша жертва выжила и знает, что вы натворили. Теперь вам надо придумать, как закончить начатое.
- 6 Смерть вашей жертвы вызвала волнения в обществе. Вас ищут толпы, жаждущие вернуть правосудие во Врата Балдура.

КРАЖА ВО ВРАТАХ БАЛДУРА

Персонажи преступили закон, украв что-то ценное. Главный вопрос — они пошли на это, потому что им нужен был предмет или чтобы он не достался кому-то другому?

ПОДРОБНОСТИ КРАЖИ

Определите детали кражи. Пусть игроки их придумают или сделают бросок по таблице «Подробности кражи».

ПОДРОБНОСТИ КРАЖИ

d6 Подробности

- 1 Вы крадёте не только ради денег, но и для престижа. На планирование ушли месяцы, на подготовку — ещё больше. Высокий Зал надёжно запирают по вечерам, а вот его склепы — нет. Теперь бесценное сокровище города, подозрная труба самого Балдурана, у вас в руках.
- 2 С помощью информатора среди сотрудников вы стащили деньги из Счётного дома, самого надёжного банка Врат Балдура. Теперь на счету репутация банка — вы знаете, что Почтенный орден ростовщиков не успокоится, пока деньги не вернутся законным владельцам, а воров не покарают.
- 3 За опасные товары хорошо платят. Вы похитили четыре бочонка *дым-пороха* из «Фейерверков Фелогира» и перепродали шайке революционеров. Деньги вы уже потратили, но скоро должен начаться фейерверк.
- 4 Похитить ночную выручку «Низкого фонаря», судна, служащего таверной и игорным домом, оказалось непросто. Вам казалось, вы не оставили улик, но теперь по вашим следам идут убийцы-кенку, от которых у вас кошмары.
- 5 Похоже, вы нашли клад в глубине Ривервейнса — собрание странных статуй с глазами-топазами. Вы забрали их себе, но теперь контрабандисты, укравшие их первыми, хотят вернуть добычу. Они не знают, кто её украл, но знают, что вы замешаны, из-за нечаянно оставленной вами улики.
- 6 Гильдия и Правые паши Малого Калимшана хотели завладеть этим пузырьком, в который поместилась бы лишь пара капель духов. Но пузырёк заговорил именно с вами. Вы услышали в голове его голос, умоляющий освободить его. Теперь он у вас — но вы всё не решаетесь выдернуть пробку.

РОЛИ В КРАЖЕ

Каждый персонаж сыграл свою роль в краже. Её можно выбрать самому или при помощи броска по таблице «Роли персонажей в краже».

РОЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ В КРАЖЕ

d6 Роль персонажа

- 1 **Громила.** Вы сильны и ломаете как стены, так и кости.
- 2 **Домушник.** Было ваше, стало наше — стоило только протянуть руку.
- 3 **Прикрытие.** Пока все глазели на вас, ваши друзья стащили всё, что нужно.
- 4 **Взломщик.** Всякий замок — просто загадка, которую нужно разгадать.
- 5 **На стрёме.** Быть начеку — лучший способ избежать проблем.
- 6 **Крот.** Вы знаете дело изнутри, потому что всё это время и были внутри.

ПОСЛЕДСТВИЯ КРАЖИ

Определите, чем обернулась кража для персонажей. Можете сделать бросок по таблице «Последствия кражи», или пусть игроки сами придумают последствия своей вылазки.

ПОСЛЕДСТВИЯ КРАЖИ

d6 Последствия

- 1 Владелец краденого обратился к властям. Теперь за вашу поимку назначена награда.
- 2 Теперь за вами охотится другая шайка воров, пытаясь украсть украденное.
- 3 Украденное оказалось не тем, что вы думали. Вы хотите поскорее его сбить, но это непросто — особенно после того, как оно выросло, вылупилось или заговорило.
- 4 Всем нужно то, что вы украли. Многие опасные организации готовы купить товар, но будут недовольны, если он уйдёт к другому.
- 5 Украденное принадлежало не жертве кражи, а кому-то ещё. Теперь за вами охотится опасная организация вроде Гильдии.
- 6 Вы попались! Владелец требует вернуть его вещь, угрожая смертью или чем похуже. Но эту вещь у вас уже забрали.

НЕУДАВШИЙСЯ ПЕРЕВОРОТ ВО ВРАТАХ БАЛДУРА

Персонажи сговорились с товарищами, попытались захватить власть и проиграли. Их амбиции и коварство стали известны. Цель переворота могла быть скромной (например, власть в одном патриарском доме) или грандиозной (свергнуть герцога, подчинить Гильдию или Пламенный Кулак).

ПОДРОБНОСТИ ПЕРЕВОРОТА

Определите детали переворота. Пусть игроки их придумают или сделают бросок по таблице «Подробности переворота».

ПОДРОБНОСТИ ПЕРЕВОРОТА

d4 Подробности

- 1 Ваши родители-патриары похожи на реликты прошлого. Времена, когда они возглавляли семейство и вели его дела, давно прошли. С помощью их партнёров вы пытались завладеть имуществом семьи, но недооценили коварство, приходящее с возрастом.
- 2 Патриар пообещал вам богатство или что-то ещё ценное, если вы поможете убрать с должности герцога Дилларда Портيرا, освободив его место в Совете Четырёх. Ваши попытки шантажом вынудить герцога уйти в отставку обернулись против вас, когда соперник коварного патриара узнал о заговоре. Что, если патриар сдаст вас, чтобы защитить себя?
- 3 Девятипалая Кин считает, что Гильдия у неё в руках, но многие главари строят против неё козни. Гильдия погрязнет в междоусобице без сильного вожака. Вы знаете, что Девятипалая по доброй воле не уйдёт. Казалось, что запугать её — самый гуманный метод, но выяснилось, что она намёков не понимает. Теперь и ей, и главарям нужна ваша голова.
- 4 Пламенный Кулак насквозь продажен. Вы подняли мятеж против вышестоящего офицера, надеясь изменить Кулак. Но вместо этого вас объявили предателем.

РОЛИ В ПЕРЕВОРОТЕ

Каждый персонаж сыграл свою роль в неудавшемся перевороте. Её можно выбрать самому или при помощи броска по таблице «Роли персонажей в перевороте».

РОЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ В ПЕРЕВОРОТЕ

d6 Роль персонажа

- 1 **Пособник.** Вы не получаете прямой выгоды от смены власти, но косвенной вполне достаточно.
- 2 **Организатор.** Это ваш шанс достичь славы. Ваш шанс возвыситься над остальными.
- 3 **Безразличный.** Вы должны были помешать захвату власти. Ваше бездействие — ваша вина.
- 4 **Оппортунист.** Вы заметили удобный случай и рассказали тем, кто поможет вам этим воспользоваться.
- 5 **Пешка.** Может, помогать вас заставили обманом, но всё же вы помогали.
- 6 **Изменник.** Вы просто ждали подходящего момента, чтобы сместить союзника или начальника. Вам показалось, что он наступил.

Последствия неудавшегося переворота
Противники переворота не спустят измену персонажам с рук. Определите, как цель переворота отплатила персонажам. Можете сделать бросок по таблице «Последствия неудавшегося переворота» или придумайте ситуацию ещё похуже.

ПОСЛЕДСТВИЯ НЕУДАВШЕГОСЯ ПЕРЕВОРОТА

d6 Последствия

- 1 Вас низвергли те, кого хотели низвергнуть вы. Вы лишились всего, а им и того мало.
- 2 Так называемый шанс был просто подставой! Ваша цель готовится отомстить.
- 3 Вы самую малость опоздали. Соперник вмешался и сверг цель вместо вас. Теперь вы — последнее, что стоит у него на пути к полной власти.
- 4 У вашей цели были союзники вне города, о которых вы не знали, — и они теперь жаждут мести.
- 5 Враг легко отразил ваш удар. Вы не знали, что у него было такое мощное оружие. Теперь с его помощью он охотится на вас.
- 6 Среди вас оказался предатель. Теперь за всеми вами охотятся, но один из вас — изменник среди изменников.



Приложение А. Сделки с дьяволами

Характерная особенность дьяволов — они обожают заключать сделки со смертными. Это не просто соглашения, а связанные космическими силами обязательства, согласно которым дьявол даёт смертному персонажу долю своей мощи за некую цену. Когда соглашение достигнуто, сделка скрепляется обязательным к исполнению контрактом, который подписывают обе стороны.

Конечная цель дьявола — захватить души смертных. Если дьявол не может захватить душу одним махом, он попытается заполучить её постепенно, подстрекая смертного творить зло, чтобы обречь его душу на посмертие в Девяти Преисподних.

Дьявольские сделки скреплены силой самой мультивселенной, самой сутью сил Принципиальности и Зла. Эта сила нисходит через иерархию Преисподней, управляющую всем существованием дьяволов. Высокопоставленные дьяволы могут заключать более значительные сделки и предлагать более заманчивые дары.

Ничтожные дьяволы не могут заключать сделки. Низшие и высшие дьяволы могут заключать их от своего лица или в качестве посредника высокопоставленных дьяволов. Только архидьяволы могут свободно вести дела с существами за пределами Девяти Преисподних, обычно когда смертные сами обращаются к ним и просят об услуге.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ СДЕЛКИ

Хотя дьяволы жаждут завлечь души смертных и опутать условиями контракта, они могут заключать сделки лишь при определённых обстоятельствах. Проще всего заключить сделку с дьяволом в Девяти Преисподних, где дьявол ближе всего к иерархии Преисподней и ему легче передать её силу. В остальных частях мультивселенной большинство дьяволов слишком далеко от этой структуры, чтобы заключать обязывающие сделки, кроме как при необычных обстоятельствах.

Сделка состоит из предложения, описывающего условия для обеих сторон, и самого контракта, который скрепляет сделку и делает её условия обязательными.

Низшие и высшие дьяволы не могут свободно заключать сделки вне родного плана, но и для них есть способы. Если призвавший дьявола на иной план знает его истинное имя или владеет его талисманом (см. «Истинные имена и талисманы дьяволов» в «Энциклопедии чудовищ»), то вместо того, чтобы подчинять дьявола, заклинатель может создать ритуальный круг, позволяющий дьяволу заключить сделку. Скрепив сделку контрактом, дьявол возвращается в Девять Преисподних.

Архидьявол, желающий заключить сделку с персонажем, может сделать это лично или послать приспешника, чтобы тот вёл переговоры от его лица. Персонаж может и сам связаться с архидьяволом, если убьёт гуманоида с добрым или хаотичным мировоззрением и будет возносить молитвы архидьяволу в течение 1 часа. Архидьявол услышит молитву персонажа и может по желанию ответить во сне или видении, а может и послать приспешника с полномочиями заключения сделки от его лица.

ИЕРАРХИЯ ПРЕИСПОДНЕЙ

Ничтожные дьяволы

1. Лемур
2. Напперибо

Низшие дьяволы

3. Бес
4. Игольчатый дьявол
5. Бородатый дьявол
6. Меррегон
7. Шипастый дьявол
8. Цепной дьявол
9. Костяной дьявол

Высшие дьяволы

10. Ортон
11. Рогатый дьявол
12. Эриния
13. Нарзугон
14. Ледяной дьявол
15. Амницу
16. Исчадие ада

Архидьяволы

17. Герцог или герцогиня
18. Эрцгерцог или эрцгерцогиня

ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Заключение дьявольской сделки начинается с того, что дьявол или персонаж выходит на связь и что-то предлагает. Для условий сделки требуется, чтобы дьявол как минимум предложил дар, а персонаж согласился на цену. Если одна из сторон не согласна на условия, они могут провести переговоры и согласовать более выгодные условия, а могут и просто разойтись. Не всем сделкам суждено быть заключёнными.

Если цена меньше, чем душа персонажа, дьявол часто указывает штраф на случай, если персонаж не сумеет выплатить цену.

Приняв условия, обе стороны скрепляют сделку физическим контрактом, который может принимать разные формы (см. «Дьявольские контракты», стр. 214).

ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК ПРИ ЗАКЛЮЧЕНИИ СДЕЛОК

Большинство сделок с дьяволами можно разыгрывать без бросков костей. Никакая проверка Харизмы не заставит большинство дьяволов заключить невыгодную сделку — бестии слишком умны и опытны в этом деле, чтобы их надуть. Если дьявол и правда ввяжется в сделку, которая кажется слишком выгодной или слишком запутанной, он скорее приостановит переговоры и посоветуется с дьяволами поумнее, чтобы узнать их мнение.

При переговорах по сделке могут пригодиться такие проверки характеристик:

- Если дьявол пытается обмануть персонажа на стадии переговоров, он может пройти проверку Харизмы (Обман) в состязании с проверкой Мудрости (Проницательность) персонажа. Если результат персонажа выше, чем у дьявола, он распознаёт обман.
- Дьяволы любят вставлять дополнительные условия в контракты мелким шрифтом. В таких случаях персонаж, умеющий читать на дьявольском языке, может пройти проверку Интеллекта (Расследование) в состязании с проверкой Харизмы (Обман) дьявола. Если результат персонажа выше, чем у дьявола, персонаж замечает лишние условия мелким шрифтом и может потребовать их убрать до подписания контракта.



Что нужно дьяволам

Всем дьяволам нужны души. Каждая полученная душа приближает дьявола к следующему повышению. Если персонаж хочет чего-то от дьявола, но не готов отдавать душу, дьявол может потребовать от персонажа оказать ему услугу. Архидьяволы к тому же любят, когда смертные приносят им присягу верности.

Души

Когда персонажи отдают души дьяволам, это значит, что после смерти они клянутся служить в Девяти Преисподних в качестве дьяволов. Душу, обещанную дьяволу, не может забрать никакое другое существо.

Услуги

Если дьявол не может сразу заполучить душу персонажа, он может потребовать вместо этого оказать ему услугу, обычно вынуждая персонажа творить зло или морально сомнительные поступки, чтобы склонить его к ещё более тёмным сделкам в будущем. Вот несколько примеров:

- Не используя магическое принуждение, персонаж должен убедить другого смертного заключить дьявольский контракт с этим дьяволом.
- Персонажу сообщают об эпидемии, набеge или иной беде, подстроенной дьяволом. Персонаж не должен этому мешать.
- Персонаж должен похитить священную реликвию из храма доброго божества и доставить дьяволу или его подчинённому.

Присяга на верность (Архидьяволы)

Верность архидьяволы ценят почти так же, как души. Один из способов для смертного доказать свою верность архидьяволу — организовать религиозный культ, поклоняющийся архидьяволу, или совершить гнусные деяния во имя архидьявола. Персонаж также может заключить соглашение и служить архидьяволу в качестве колдуна. Такой персонаж должен взять как минимум один уровень в классе колдуна, выбрав Бестию (в данном случае — архидьявола) как сверхъестественного покровителя.

Что предлагают дьяволы

Пределы того, что может предложить дьявол, зависят от его положения в иерархии Преисподней. В таблице «Иерархия Преисподней» дьяволы перечислены по возрастанию мощи, от ничтожных лемуров до могучих эрцгерцогов и эрцгерцогинь (ортон включён в таблицу для полноты, но ортоны не упоминаются ни в этом приключении, ни в *Monster Manual* [«Энциклопедии чудовищ»]). Они подробнее описаны в «Собрании врагов Морденкайнена».

Дьяволы любят искушать смертных сокровищами и магическими предметами. Как правило, магические предметы, которые даруют дьяволы, носят следы дьявольской работы. Они выкованы из дьявольского железа, на них начертаны письмена на дьявольском, они издают слабые стоны муки, пахнут серой или как-то ещё выдают своё происхождение (примеры см. в главе 7 *Dungeon Master's Guide* [«Руководства мастера подземелий»]), таблица «Какие странности с ним связаны?»).

Дьяволы могут согласиться сами временно послужить смертным советниками и телохранителями.

НИЗШИЕ ДЬЯВОЛЫ

Низший дьявол может предложить что-то или всё сразу из следующего:

- До 500 зм в предметах искусства, монетах или самоцветах.
- Необычный магический предмет.
- Верную службу на период не более девяти лет.

ВЫСШИЕ ДЬЯВОЛЫ

Высший дьявол может предложить что-то или всё сразу из следующего:

- До 5 000 зм в предметах искусства, монетах или самоцветах.
- Необычный или редкий магический предмет.
- Верную службу на период не более девяти дней.

АРХИДЬЯВОЛЫ

Архидьявол может предложить что-то или всё сразу из следующего:

- До 50 000 зм в предметах искусства, монетах, самоцветах или собственности.
- Необычный, редкий или крайне редкий магический предмет.
- Ценные сведения, которые нельзя добыть никак иначе.
- Выполнение задания, на которое у архидьявола или одного его приспешника уйдёт не более девяти следующих дней.
- Сверхъестественное благо в виде чар (см. «Сверхъестественные блага» в главе 7 *Dungeon Master's Guide* [«Руководства мастера подземелий»] и «Чары архидьяволов» на стр. 215).
- Эффект заклинания *желание* (без негативных последствий из-за выбора эффекта, не дублирующего другое заклинание).

ДЬЯВОЛЬСКИЕ КОНТРАКТЫ

Когда персонаж и дьявол договорятся об условиях сделки, её надо скрепить контрактом, который дьявол может создать в качестве действия. Контракт часто появляется эффектным образом, например в облаке дыма, под звуки дьявольского хохота или в сопровождении беса, рассыпающего искры.

Контракты могут принимать различную форму. Условия в них написаны на дьявольском, а согласие с ними скрепляют одним из нескольких способов, от простой подписи до отвратительного поступка. Когда все стороны завершат действия, необходимые для заключения контракта, сделка вступает в силу. Персонаж, заключивший сделку, получает выгоды от дара дьявола и обязан заплатить цену.

НАРУШЕНИЕ КОНТРАКТА

Если персонаж связан дьявольским контрактом, но не сумел выплатить указанную в нём цену, он немедленно получает штраф, указанный в самом контракте. Типичные штрафы таковы:

- Душа персонажа будет погублена после смерти (персонаж возродится в Девяти Преисподних лемурам).
- Дьявол отбирает у персонажа всё материальное богатство и собственность или мощный магический предмет (на выбор мастера).

- У персонажа вырастают рожки, хвостик или появляются какие-то ещё дьявольские особенности внешне. Их нельзя убрать ничем, кроме разве что божественного вмешательства (впрочем, можно скрыть их иллюзией или маскировкой). Пока сохраняются эти отметины, заклинания вроде *обнаружения зла и добра* определяют персонажа как бестию.
- Персонаж получает новый изъян. Персонаж, ведущий себя вопреки этому изъяну, получает помеху ко всем броскам атак, проверкам характеристик и испытаниям, пока не поменяет поведение в соответствии с изъяном.

ОТМЕНА КОНТРАКТА

Если дьявольский контракт теряет силу, все его стороны освобождаются от выполнения условий безо всяких штрафов, как если бы сделки и не было никогда. Все дары и плата немедленно возвращаются обратно — правда, некоторые контракты могут оставить шрам или какой-то ещё эффект на память.

Дьявол и персонаж, подписавшие контракт, должны оба согласиться отменить его условия. В качестве действия дьявол магически призывает контракт. Обе стороны заявляют, что согласны отменить его, контракт рассыпается в прах и уничтожается.

За отмену контракта дьяволы требуют компенсации. Некоторых трусливых дьяволов можно заставить отменить контракт в обмен на сохранение им жизни, но большинство скорее рискнёт жизнью, чем стерпит понижение до низшей формы дьявола и презрение товарищей.

Дьявола можно убедить отменить контракт в обмен на что-то из следующего:

- Одну или несколько *монет душ* (низшие дьяволы обычно соглашались на три, высшие — на девять, а архидьяволам такая мелочь неинтересна).
- Астрономическая сумма золота и принесение в жертву множества гуманоидов во имя этого дьявола.
- Могучий артефакт вроде *Длани Векны* или *Меча Зариэли*.

ФОРМА КОНТРАКТА

В таблице ниже приведены примеры разных форм дьявольских контрактов. В следующем за таблицей разделе описаны разные контракты и способы их уничтожить или отменить.

ФОРМА КОНТРАКТА

d6	Форма
1	Дьявольский свиток
2	Жалкая тварь
3	Куколки
4	Отпечаток в камне
5	Песнь дьявола
6	Поцелуй лемура

Дьявольский свиток. Дьявол создаёт свиток из пергамента, на котором записаны кровью условия сделки. Чтобы скрепить контракт, дьявол и персонаж должны подписать свиток собственной кровью или кровью гуманоида, который умер не ранее 1 минуты назад. Сразу после подписания обеими сторонами контракт исчезает и попадает в безопасное хранилище в Девяти Преисподних.

Если сжечь свиток, контракт будет отменён. Он невосприимчив к любому прочему урону и повреждениям.

Жалкая тварь. Открывается портал, из него выходит, ковыляя, закованный в цепи гуманоид. Его глаза и рот защиты. Это, скорее всего, несчастный, который нарушил свой дьявольский контракт и теперь расплавляется. Условия вырезают на коже жалкой твари. Чтобы скрепить контракт, дьявол и персонаж вырезают на коже твари подписи, а затем немедленно изгоняют её.

Для жалкой твари используйте параметры **простолюдина**, ослеплённого, пока его веки защиты. После подписания контракта обеими сторонами тварь больше не стареет, не нуждается в пище, воде, воздухе и сне и невосприимчива к любому урону, кроме нанесённого тем дьяволом или тем персонажем, которые заключили сделку. Контракт будет отменён в случае смерти твари.

Куколки. Дьявол создаёт двух куколок из грязных тряпок или гнилой древесины. Куколки зачитывают договор писклявыми голосами (на дьявольском) и плюются кровью, если их обнять. Чтобы скрепить контракт, дьявол и персонаж должны обнять по куклке. По заключении контракта дьявол оставляет себе одну куклку, а персонаж — другую.

Чтобы отменить такой контракт, надо уничтожить обеих куколок почти одновременно, в течение одной минуты. Если вторую куклку не удастся уничтожить за это время, через 1 минуту первая снова появится. Каждая куклка — объект маленького размера с КБ 9, 9 ПЗ, уязвимостью к урону огнём и невосприимчивостью к урону ядом и психическому урону.

Отпечаток в камне. Из трещины в земле вытекает поток лавы и быстро остывает до состояния камня. Контракт появляется в виде светящегося текста на твердеющей лаве. Чтобы скрепить контракт, дьявол и персонаж должны приложить свои левые ладони к лаве (это не причинит им вреда), оставив на ней отпечатки. Затем остывшая лава исчезает и отправляется в безопасное место.

Если отрубить левые ладони и дьяволу, и персонажу и приложить их к отпечаткам, ладони и камень будут уничтожены, а контракт отменён.

Песнь дьявола. Дьявол создаёт лист музыкальных нот, на котором записан контракт. Чтобы скрепить контракт, дьявол и персонаж должны спеть или сыграть эту нестройную песню, которая будет вертеться у них в памяти, пока сделка не будет выполнена.

Если окупить нотный лист в святую воду, контракт будет уничтожен и отменён, а персонаж и дьявол потеряют возможность говорить. Заклинание *высшее восстановление* или подобная магия прекращает этот эффект для существа.

Поцелуй лемура. Дьявол призывает лемура, на бугристой плоти которого проступают горящие руны, описывающие условия контракта. Чтобы скрепить контракт, дьявол и персонаж должны поцеловать лемура. После этого лемур превращается в каменную статую, на поверхности которой отпечатан контракт. Статуя проваливается в глубины Девяти Преисподних.

Статуя — объект среднего размера с КБ 17, 50 ПЗ, невосприимчивостью к любому урону, кроме лучистого. Никакое заклинание не может снова превратить её в лемура. Если уничтожить статую, контракт будет отменён.

ЧАРЫ АРХИДЬЯВОЛОВ

Чары — это сверхъестественные блага, описанные в главе 7 «Руководства мастера подземелий». Архидьяволы и уполномоченные ими вассалы могут даровать их смертным, обычно чтобы подтолкнуть их к заключению дьявольского контракта. В этом разделе описано несколько новых чар, которые могут даровать архидьяволы и их вассалы.

ЧАРЫ АДСКОГО ВОЗМЕЗДИЯ

Получив эти чары, вы обретаете огненный нимб над головой. Чары позволяют вам творить заклинание *адское возмездие* (9-й круг) в качестве ответного действия. После девяти использований вы теряете эти чары, а с ними и нимб.

ЧАРЫ ВЫСШЕГО ПРИЗЫВА

Пока у вас эти чары, вы привлекаете мух. В качестве действия вы можете активировать чары и призвать **рогатого дьявола**. Он появляется в свободном пространстве в пределах 30 футов от вас, неохотно подчиняется вашим приказам и служит вам вопреки своей воле 9 дней или пока не умрёт, после чего исчезает. После исчезновения дьявола вы теряете эти чары.

ЧАРЫ ДЬЯВОЛЬСКОГО ВДОХНОВЕНИЯ

Получив эти чары, вы отращиваете короткий хвостик, если у вас ещё не было хвоста. Когда вы совершаете проверку характеристики, бросок атаки или испытание, вы можете использовать эти чары, чтобы получить преимущество. После девяти использований вы теряете эти чары, а с ними и хвостик.

ЧАРЫ МНОГИХ ЯЗЫКОВ

Вы можете говорить на всех языках и понимать их, получаете умение в навыках Обман и Убеждение и можете добавлять свой удвоенный бонус умения вместо обычного, используя эти навыки. Вы теряете эти чары, когда умираете.

ЧАРЫ НЕСОКРУШИМОСТИ

У этих чар 9 зарядов. Вы можете использовать действие, чтобы потратить 1 заряд и получить 30 временных ПЗ. В течение следующего часа ваши глаза будут подобны чёрным дырам, вас нельзя будет ни обворовать, ни испугать. Потратив все заряды, вы теряете эти чары.

ЧАРЫ НЕУВЯДАНИЯ

Пока у вас эти чары, вы не стареете естественным образом, а ваша кожа становится гладкой, как у восковой куклы. Впрочем, магическое старение на вас всё ещё действует. Вы теряете эти чары, когда умираете.

ЧАРЫ НИЗШЕГО ПРИЗЫВА

Пока у вас эти чары, вы привлекаете мух. В качестве действия вы можете активировать чары и призвать одного **шипастого дьявола**, двух **бородатых дьяволов** или трёх **игльчатых дьяволов**. Все призванные дьяволы появляются одновременно в свободном пространстве в пределах 30 футов от вас. Каждый дьявол подчиняется вашим приказам и охотно служит вам 9 дней или пока не умрёт, после чего исчезает. После исчезновения всех призванных таким образом дьяволов вы теряете эти чары.

Приложение Б. Дьявольские боевые машины

Дьявольские боевые машины — это транспорт, который собирают в Девяти Преисподних и питают душами проклятых. Машины поменьше возят отряды налётчиков или разведчиков. Крупные и жуткие боевые машины могут крушить целые орды демонов или доставлять штурмовые отряды в тыл врага.

Дьявольские боевые машины делают из дьявольского железа и снабжают шипами, лезвиями, цепями и осадными орудиями. Их двигатели басовито рычаг, а сквозь их рокот пробиваются крики страдания — это души сгорают в их топках.

В этом приложении приведены блоки параметров дьявольских боевых машин, правила по их вождению и починке и советы по проведению погонь на Авернусе.

БЛОКИ ПАРАМЕТРОВ

Параметры четырёх машин, выбранных для примера, даны в этом приложении. Параметры дьявольской боевой машины аналогичны параметрам существ, но с такими дополнительными условиями.

СУЩЕСТВА И ГРУЗ

Параметр «Существа» указывает, сколько существ может с удобством ехать на дьявольской боевой машине. В неё смогут уместиться и дополнительные существа, протиснувшись внутрь или прицепившись снаружи.

Параметр «Груз» указывает, сколько груза может перевозить машина.

КЛАСС БРОНИ

Дьявольские боевые машины обычно делают из дьявольского железа. Их класс брони равен 19 + модификатор Ловкости. Пока машина не перемещается, броски атак по ней получают преимущество.

ЗНАЧЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

У каждой боевой машины шесть характеристик и соответствующих модификаторов. От размера и массы зависит её Сила. Ловкость обозначает управляемость и маневренность. Выносливость — её прочность и качество сборки. Значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы дьявольских боевых машин обычно равны 0.

Если значение характеристики боевой машины равно 0, она автоматически проваливает любые проверки и испытания, использующие эту характеристику.

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

Дьявольская боевая машина может восстанавливать ПЗ, проходя ремонт (см. «Ремонт» на стр. 220). Когда ПЗ машины снижаются до 0, она перестаёт работать и не подлежит ремонту. Все души, запертые в её топке, освобождаются и уходят в посмертие (см. «Топливо из душ», стр. 217).

ПРЕДЕЛ ПРОЧНОСТИ

Прочная броня позволяет дьявольским боевым машинам не страдать от лёгких ударов. Машина с пределом прочности невосприимчива к любому урону ниже этого предела, но если урон равен пределу или выше, он наносится как обычно. Любой урон ниже предела прочности считается незначительным и не снижает ПЗ машины.

ПРЕДЕЛ СБОЯ

Если машина получила урон от одного источника, равный пределу сбоя или превышающий его, она должна сделать бросок по таблице «Сбои» (стр. 220).

БОЕВЫЕ ПОСТЫ И ЭКИПАЖ

У дьявольской боевой машины нет собственных действий. Её экипаж должен занять боевые посты и использовать действия, чтобы активировать разные её функции. Все варианты, перечисленные в разделе «Боевые посты» в параметрах дьявольской боевой машины, нужно использовать в качестве действия.

ПРАВИЛА

Далее приведены краткие правила для дьявольских боевых машин.

МАГИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Двигатель, топка и орудия машины — магические и перестают работать, попав в поле антимагии. Когда двигатель или топка соприкасается с таким эффектом, машина выключается, и её нельзя завести, пока и двигатель, и топка не покинут поле.

ВНЕОЧЕРЕДНЫЕ АТАКИ

Дьявольские боевые машины провоцируют внеочередные атаки как обычно. Когда машина провоцирует внеочередную атаку, атакующий может выбрать целью саму машину или существо, едущее на ней или в ней, если оно не укрыто полностью и в зоне досягаемости.

ДЕЙСТВИЯ БОЕВЫХ ПОСТОВ

Существо может использовать действие того боевого поста, который занимает. После этого это действие нельзя снова использовать до начала следующего хода этого существа. Каждый боевой пост может занимать лишь одно существо.

Существо, не занимающее боевой пост, либо сидит в пассажирском сиденье, либо висит снаружи на машине. Оно может совершать действия как обычно.

КАБИНА

В кабине дьявольской боевой машины находится кресло, а перед ним руль, рычаги, педали и прочие органы управления. Чтобы управлять машиной, в кабине должен быть водитель. Машина без водителя автоматически проваливает испытания Ловкости.



Дьяволокат



Демонодав



Подальщик



Мучитель

Водитель, умелый в обращении с наземным транспортом, может добавлять свой бонус умения к проверкам характеристик и испытаниям, использующим характеристики машины.

Управление. Пока двигатель машины заведён, водитель может использовать действие, чтобы переместить машину на расстояние вплоть до значения скорости или полностью остановить её. Пока машина движется, водитель может поворачивать в любую сторону.

Если водитель выведен из строя, покинул кабину или не делает ничего для изменения курса и скорости машины, она движется в том же направлении с той же скоростью, что и в последний ход водителя, пока не врежется в достаточно большое препятствие, которое может её остановить.

Бонусные действия. В качестве бонусного действия водитель может сделать одно из следующего:

- Завести или заглушить двигатель машины.
- Заставить машину совершить действие Рывок или Отступление, если двигатель заведён.
- Поместить *монету души* или вылить склянку ихора демонов в топку двигателя (см. «Топливо из душ» и «Форсаж с помощью ихора демонов» далее).

ОРУДИЙНЫЕ ПОСТЫ

Каждое орудие машины — это отдельный боевой пост.

Одно орудие можно заменить другим (см. «Варианты орудийных постов», стр. 221), если тому для функционирования не требуется большой экипаж.

ТОПЛИВО ИЗ ДУШ

Двигатель — сердце каждой дьявольской боевой машины, в его топке сжигают *монеты душ* (см. стр. 225). На пульте управления в кабине машины есть узкая щель, в которую можно подавать *монеты душ*. Отсюда они падают в топку, которая на две категории размера меньше самой машины.

Топка машины мгновенно поглощает *монету души*, тратя одновременно все оставшиеся заряды монеты и уничтожая её при этом. Заточённая в монете душа оказывается заточена в топке и питает дьявольскую боевую машину на протяжении длительности, зависящей от числа зарядов монеты при поглощении: 1 заряд — 24 часа; 2 заряда — 48 часов, 3 заряда — 72 часа. Если душа ещё заточена в топке по окончании длительности, она уничтожается. Даже божественное вмешательство не может вернуть душу, уничтоженную таким образом.

Вне зависимости от размера, топка вмещает любое количество душ. Их отчаянные крики слышно на расстоянии до 60 футов. Каждая новая душа, отправленная в топку, добавляет машине топлива, позволяя ей дольше ездить.

ФОРСАЖ С ПОМОЩЬЮ ИХОРА ДЕМОНОВ

Если вылить склянку ихора демонов в топку дьявольской боевой машины, её скорость увеличится на 30 футов на 1 минуту. Пока скорость машины так повышена, бросайте d20 в начале каждого хода водителя. Если выпадает 1, машина подвергается эффекту «Пробой в топке» из таблицы «Сбои» (стр. 220).

ДЬЯВОЛОКАТ

Это двухколёсная дьявольская боевая машина, которой управляют как мотоциклом. У неё шипованные колёса, ревущий двигатель и корпус, похожий по форме на морду улыбающегося дьявола, чьи рога служат рулём. Этой машине недостаёт орудий, но зато хватает скорости и маневренности.

ДЬЯВОЛОКАТ

Крупный транспорт (500 фунтов)

Существа: 1 существо среднего размера.

Груз: 100 фунтов.

Класс брони: 23 (19, когда неподвижен).

ПЗ: 30 (предел прочности 5, предел сбоя 10).

Скорость: 120 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	0	0	0

Невосприимчивость к урону: огонь, психический, яд.

Невосприимчивость к состояниям: без сознания, глухота, испуг, обморочение, окаменение, отравление, паралич, слепота, шок.

Неустойчивость. Если «Дьяволокат» падает и расплывается, он не может сам подняться и выведен из строя, пока его не поставят вертикально.

Прыжок. Если «Дьяволокат» переместится как минимум на 30 футов по прямой, он может преодолеть расстояние до 60 футов, перепрыгнув через разлом, овраг или другое препятствие. Каждый фут прыжка считается за фут перемещения.

Трюк. В свой ход водитель «Дьяволоката» может потратить 10 футов перемещения, чтобы совершить на машине трюк — например, поднять её на дыбы или устроить пробуксовку. Перед выполнением трюка «Дьяволокат» должен переместиться как минимум на 10 футов по прямой. Если водитель успешно пройдёт проверку Ловкости со СЛ 10 (используя Ловкость машины), трюк ему удаётся. Если нет, трюк не удаётся, а водитель не может совершить другой трюк до начала своего следующего хода. При провале проверки на 5 или более «Дьяволокат» и все существа на нём немедленно расплываются, машина глохнет и останавливается.

ДЕЙСТВИЯ БОЕВЫХ ПОСТОВ

Кабина (требуется 1 член экипажа, укрытие наполовину).

Управление «Дьяволокатом» и повороты.

ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Обманный маневр. Если «Дьяволокат» способен перемещаться, водитель может использовать ответное действие, чтобы дать ему преимущество к испытанию Ловкости.

МУЧИТЕЛЬ

«Мучителем» управляют как багги-внедорожником, он создан для набегов и разведки. Машина ездит на железных колёсах с лезвиями.

МУЧИТЕЛЬ

Огромный транспорт (3 000 фунтов)

Существа: 4 существа среднего размера.

Груз: 500 фунтов.

Класс брони: 21 (19, когда неподвижен).

ПЗ: 60 (предел прочности 10, предел сбоя 20).

Скорость: 100 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	0	0	0

Невосприимчивость к урону: огонь, психический, яд.

Невосприимчивость к состояниям: без сознания, глухота, испуг, обморочение, окаменение, отравление, паралич, слепота, шок.

Давящие колёса. «Мучитель» может переместиться через пространство любого существа размером не более среднего. При этом существо должно пройти испытание Ловкости со СЛ 13, при провале оно получит 11 (2d10) дробящего урона и расплывается. Если существо уже было распластано, оно получает дополнительно 11 (2d10) дробящего урона. Это свойство нельзя использовать против одного и того же существа чаще раза в ход.

Магическое оружие. Атаки оружием «Мучителя» — магические.

Неустойчивость. Если «Мучитель» переворачивается и расплывается, он не может сам подняться и выведен из строя, пока его не перевернут обратно.

Режущие косы. Когда «Мучитель» впервые за ход перемещается в пределы 5 футов от существа, которое не распластано, или другого транспорта, он может нанести существу или транспорту 13 (2d10 + 2) режущего урона торчащими лезвиями. Существо может убраться с пути и не получить урона, успешно пройдя испытание Ловкости со СЛ 13. Транспорт может убраться с пути и не получить урона, если это испытание успешно пройдёт его водитель.

ДЕЙСТВИЯ БОЕВЫХ ПОСТОВ

Кабина (требуется 1 член экипажа, укрытие на три четверти).

Управление «Мучителем» и повороты.

Гарпуномёт (требуется 1 член экипажа, укрытие наполовину).

Боеприпасы: 10 гарпунов. **Дистанционная атака оружием:**

+7 к броску, дистанция 120 футов, одна цель. **Попадание:**

11 (2d8 + 2) колющего урона.

ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Обманный маневр. Если «Мучитель» способен перемещаться, водитель может использовать ответное действие, чтобы дать ему преимущество к испытанию Ловкости.

ДЕМОНОДАВ

Этот грузный бронированный фургон оглушительно рокошет и крушит препятствия и врагов на своём пути шаром для сноса, висющим на цепи. Спереди на схожей по управляемости с мусоровозом машине установлены железные челюсти.

ДЕМОНОДАВ

Исполинский транспорт (12 000 фунтов)

Существа: 8 существ среднего размера.

Груз: 2 000 фунтов.

Класс брони: 19.

ПЗ: 200 (предел прочности 10, предел сбоя 20).

Скорость: 100 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	0	0	0

Невосприимчивость к урону: огонь, психический, яд.

Невосприимчивость к состояниям: без сознания, глухота, испуг, обворожение, окаменение, отравление, паралич, слепота, шок.

Давящие колёса. «Демонодав» может переместиться через пространство любого существа размером не более крупного. При этом существо должно пройти испытание Ловкости со СЛ 11, при провале оно получит 22 (4d10) дробящего урона и распластается. Если существо уже было распластано, оно получает дополнительно 22 (4d10) дробящего урона. Это свойство нельзя использовать против одного и того же существа чаще раза в ход.

Магическое оружие. Атаки оружием «Демонодава» — магические.

Неустойчивость. Если «Демонодав» переворачивается и распластывается, он не может сам подняться и выведен из строя, пока его не перевернут обратно.

ДЕЙСТВИЯ БОЕВЫХ ПОСТОВ

Кабина (требуется 1 член экипажа, укрытие на три четверти).

Управление «Демонодавом» и повороты.

Челюсти (требуется 1 член экипажа, укрытие наполовину). Атака оружием в ближнем бою: +9 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 25 (6d6 + 4) колющего урона. Если этот урон уменьшает ПЗ цели до 0, её разжёвывает в клочья и выплёвывает через трубы по обе стороны «Демонодава». Все немагические предметы, которые цель несла или держала, тоже уничтожаются.

Шар для сноса (требуется 1 член экипажа, укрытие наполовину).

Атака оружием в ближнем бою: +9 к броску, зона досягаемости 15 футов, одна цель. **Попадание:** 40 (8d8 + 4) дробящего урона. Удвойте урон, если цель — объект или строение.

2 гарпуноёта (требуется 1 член экипажа для каждого, укрытие наполовину).

Боеприпасы: 10 гарпунов у каждого. **Дистанционная атака оружием:** +5 к броску, дистанция 120 футов, одна цель.

Попадание: 9 (2d8) колющего урона.

ПАДАЛЬЩИК

Управляется как небольшой автобус и используется для сбора на поле боя металлолома и прочих полезных материалов. В задней части машины установлен кран, а на нём 50-футовая цепь с лебёдкой и железным крюком-клешней на конце.

ПАДАЛЬЩИК

Огромный транспорт (9 000 фунтов)

Существа: 8 существ среднего размера.

Груз: 4 000 фунтов.

Класс брони: 20 (19, когда неподвижен).

ПЗ: 150 (предел прочности 10, предел сбоя 20).

Скорость: 100 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	0	0	0

Невосприимчивость к урону: огонь, психический, яд.

Невосприимчивость к состояниям: без сознания, глухота, испуг, обворожение, окаменение, отравление, паралич, слепота, шок.

Давящие колёса. «Падальщик» может переместиться через пространство любого существа размером не более крупного. При этом существо должно пройти испытание Ловкости со СЛ 12, при провале оно получит 16 (3d10) дробящего урона и распластается. Если существо уже было распластано, оно получает дополнительно 16 (3d10) дробящего урона. Это свойство нельзя использовать против одного и того же существа чаще раза в ход.

Магическое оружие. Атаки оружием «Падальщика» — магические.

Неустойчивость. Если «Падальщик» переворачивается и распластывается, он не может сам подняться и выведен из строя, пока его не перевернут обратно.

ДЕЙСТВИЯ БОЕВЫХ ПОСТОВ

Кабина (требуется 1 член экипажа, укрытие на три четверти).

Управление «Падальщиком» и повороты.

Ловчая клешня (требуется 1 член экипажа, укрытие наполовину).

Атака оружием в ближнем бою: +10 к броску, зона досягаемости 15 футов, одна цель. **Попадание:** цель захвачена (СЛ освобождения 12). Если цель — существо, оно обездвижено, пока длится захват.

Клешня может держать в захвате только одну цель одновременно. Управляющий клешней может в качестве бонусного действия освободить цель из клешни.

2 гарпуноёта (требуется 1 член экипажа для каждого, укрытие наполовину).

Боеприпасы: 10 гарпунов. **Дистанционная атака оружием:** +6 к броску, дистанция 120 футов, одна цель.

Попадание: 10 (2d8 + 1) колющего урона.

СБОИ

Сделайте бросок по таблице «Сбои», если что-то из этого произойдёт с движущейся дьявольской боевой машиной:

- Машина получила от одного источника урон, равный или превышающий предел сбоя.
- Машина провалила проверку характеристики (или её водитель провалил проверку, используя характеристики машины) более чем на 5.

Если у сбоя есть СЛ ремонта, его можно прекратить, проведя ремонт машины (см. «Ремонт» далее).

Сбои

d20	Сбой	СЛ ремонта
1	Возгорание двигателя. Пламя вырывается из двигателя и охватывает машину. Каждое существо, начавшее свой ход на машине или в ней, получает 10 (3d6) урона огнём, пока сбой не прекратится.	15 (Лвк)
2–4	Заклинивший руль. Машина может перемещаться только по прямой. Она автоматически проваливает проверки и испытания Ловкости, пока сбой не прекратится.	15 (Сил)
5–7	Пробой в топке. Скорость машины снижается на 30 футов, пока сбой не прекратится.	15 (Сил)
8–10	Сбой орудия. Одно из орудий машины (на выбор мастера) нельзя использовать, пока сбой не прекратится. Если у машины не осталось рабочих орудий, сбой не происходит.	20 (Сил)
11–13	Слепящий дым. Кабину окутывает дым, видимость в ней крайне затруднена, пока сбой не прекратится. Каждое существо в кабине ослеплено дымом.	15 (Лвк)
14–16	Дыра в броне. Предел прочности машины снижается на 10, пока сбой не прекратится.	15 (Сил)
17–19	Повреждение оси. Машину трясёт и неуправляемо мотает. Пока сбой не прекратится, у машины помеха ко всем проверкам Ловкости, а все проверки характеристик и броски атак, совершённые существами в машине и на ней, получают помеху.	20 (Лвк)
20	Переверот. Машина переворачивается, расплывается и останавливается в незанятом пространстве. Любое незакреплённое существо, висевшее на машине снаружи, должно пройти испытание Силы со СЛ 20, иначе оно упадёт и распластается в случайном незанятом пространстве в пределах 20 футов от перевёрнутой машины. Существа внутри машины расплываются и должны пройти испытание Силы со СЛ 15, при провале они получают по 10 (3d6) дробящего урона.	Нет

УТОМЛЕНИЕ МАШИНЫ

Суровые условия Девяти Преисподних могут вызвать у дьявольской боевой машины поломку и даже вывести её из строя. Этот износ можно учитывать аналогично утомлению, описанному в приложении А «Книги игрока», с такими изменениями:

- Когда дьявольская боевая машина достигает 6-й степени утомления, её ПЗ снижаются до 0 и машина ломается.
- Единственный способ снять эффект утомления — ремонт.

РЕМОНТ

Когда дьявольская боевая машина получает урон, сбой или степени утомления, существо может попытаться починить машину. Существо, занятое ремонтом, должно отвечать следующим требованиям:

- Существо не должно использовать боевой пост (кабину или орудийный пост) во время ремонта.
- Повреждённая часть машины, которую ремонтируют, должна быть в зоне досягаемости существа.
- У существа должны быть необходимые для этой работы инструменты (кузнеца или механика, например).

Перед началом ремонта существо должно решить, пытается ли оно прекратить сбой, снять степень утомления или восстановить потерянные ПЗ машины. Все эти варианты описаны далее.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПЗ

Если дьявольская боевая машина получила урон, но у неё есть хотя бы 1 ПЗ, существо может потратить 1 час или более, пытаясь залатать корпус и заменить повреждённые детали. Машина должна стоять неподвижно, а у существа должны быть запчасти для ремонта. После 1 часа ремонта существо должно пройти проверку Ловкости со СЛ 15, добавив свой бонус умения к проверке, если оно умело в обращении с инструментами, которыми ремонтирует. При успехе машина восстанавливает $2d4 + 2$ ПЗ. При провале машина не восстанавливает ПЗ, но можно повторить попытку ремонта, используя те же запчасти.

ПРЕКРАЩЕНИЕ СБОЯ

Существо может использовать действие, чтобы пройти проверку характеристики, основанную на сути сбоя (см. таблицу «Сбои»), с помехой, если машина движется. Существо добавляет свой бонус умения к проверке, если оно умело в обращении с инструментами, которыми ремонтирует. При успешной проверке сбой прекращается. Сбой без СЛ ремонта нельзя починить.

СНЯТИЕ УТОМЛЕНИЯ

Если у дьявольской боевой машины есть одна или несколько степеней утомления, существо может потратить 1 час или более, чтобы снизить степень утомления машины. Машина должна стоять неподвижно, а у существа должны быть запчасти для ремонта. После 1 часа ремонта существо должно пройти проверку Интеллекта со СЛ 15, добавляя свой бонус умения к проверке, если оно умело в обращении с инструментами, которыми ремонтирует. При успехе степень утомления машины снижается на 1. При провале степень утомления не меняется, но можно повторить попытку ремонта, используя те же запчасти.

Столкновения

Когда дьявольская боевая машина врежется в то, что способно ей навредить, например в железную стену или другой транспорт того же размера или больше, машина резко останавливается и получает по 1d6 дробящего урона за каждые 10 футов, на которые переместилась с прошлого хода (максимум 20d6). То, что столкнулось с машиной, получает столько же урона. Если урон меньше, чем предел прочности машины, она не получает урона от столкновения.

Независимо от полученного машиной урона, каждое существо, находившееся при столкновении в машине или на ней, должно пройти испытание Силы со СЛ 15, при провале оно получит по 1d6 дробящего урона за каждые 10 футов, на которые машина переместилась с прошлого хода (максимум 20d6), при успехе — половину этого урона.

Столкновение с существами

Дьявольская боевая машина может столкнуться с существом, перемещаясь в его пространство. Существо может использовать ответное действие, чтобы попытаться отскочить с пути машины и пройти испытание Ловкости со СЛ 10, при успехе оно не получит урона. При провале машина врежется в существо и наносит по 1d6 дробящего урона за каждые 10 футов, на которые переместилась с прошлого хода (максимум 20d6).

Если машина минимум на две категории размера больше существа, с которым столкнулась, и у неё ещё осталось перемещение, она может продолжить перемещение через пространство существа. Если нет, машина резко останавливается, а каждое существо, находившееся при столкновении в машине или на ней, должно пройти испытание Силы со СЛ 15, при провале оно получит по 1d6 дробящего урона за каждые 10 футов, на которые машина переместилась с прошлого хода (максимум 20d6), при успехе — половину этого урона.

Падение

Упав с утёса или чего-то подобного, дьявольская боевая машина и все существа в ней и на ней получают урон от падения как обычно (по 1d6 дробящего урона за каждые 10 футов падения, максимум 20d6) и распадаются при приземлении.

Дьявольские варианты

Дьяволы неустанно трудятся, создавая новые, более мощные машины, чтобы остановить орды демонов, хлынувшие из Бездны. Кроме того, дьявольские боевые машины можно дополнять необычными орудиями и бронёй.

Варианты орудийных постов

Одно орудие можно поменять на другое, но на дьявольской боевой машине не поместится больше орудийных постов, чем обычно. В этом разделе описано несколько альтернативных орудий.

Дьявольский крикун

Из этой установки торчит извивающийся торс гуманоида, слепленный из тающего воска, а между его лопаток находится шипастая рукоять. Фигура телепатически визжит от боли, если рукоять повернуть.

Дьявольский крикун (требуется 1 член экипажа, укрытие наполовину). Управляющий крикуном выбирает целью одно существо, которое видит в пределах 120 футов от крикуна. Цель должна пройти испытание Мудрости со СЛ 15, при провале она получит 26 (4d12) психического урона, при успехе — половину этого урона.

Кислотный желчемёт

Шланг орудия соединён с демоническими органами, выделяющими едкую желчь, которая разъедает плоть при контакте.

Кислотный желчемёт (требуется 1 член экипажа, укрытие наполовину, перезарядка 5-6). Кислотная желчь разбрызгивается из воронки 30-футовым конусом. Каждое существо в конусе должно пройти испытание Ловкости со СЛ 12, при провале оно получит 40 (9d8) урона кислотой, при успехе — половину этого урона. Если этот урон уменьшает ПЗ существа до 0, оно растворяется, оставив после себя все объекты, которые носило и держало.

Огнемёт

Против демонов бесполезен, но хорош против горючих существ и объектов.

Огнемёт (требуется 1 член экипажа, укрытие наполовину).

Огонь исходит из воронки по 60-футовой линии шириной 5 футов. Каждое существо на линии должно пройти испытание Ловкости со СЛ 15, при провале оно получит 18 (4d8) урона огнём, при успехе — половину этого урона. Огонь поджигает все горючие объекты в области действия, кроме тех, что несут или держат.

Стигийский водомёт

Этот гибкий шланг соединён с баком с 30 галлонами воды из реки Стикс. При каждом использовании орудие тратит 10 галлонов воды. Чтобы заправить бак, нужен доступ к Стиксу.

Стигийский водомёт (требуется 1 член экипажа, укрытие наполовину, 3 использования). Дистанционная атака заклинанием:

+5 к броску, дистанция 30 футов, одно существо. **Попадание:** существо окатывается водой из Стикса и становится целью заклинания *слабоумие* (СЛ испытаний 20). Если существо уже слабоумно или приспособлено к реке Стикс, оно невосприимчиво к этому эффекту. Если цель провалит испытание и останется под действием заклинания ближайšie 30 дней, эффект станет постоянным, а существо потеряет всю свою память и станет почти неразумной тенью прежнего себя. После этого эффект можно отменить только божественным вмешательством.

Улучшения брони

Дьявольская боевая машина может получить одно улучшение брони. Примеры улучшений перечислены далее.

Броня с шипами душ

Машина покрыта шипами, которые испещрены богохульными символами. Светящиеся призрачные фигуры, насаженные на эти шипы, воют от боли и тянут руки в агонии.

Если любое существо, кроме дьяволов, умрёт в пределах 30 футов от этой машины, его душа (если есть) будет вырвана из тела и насажена на шипы рядом с прочими.

Пока душа в плену у машины, это существо нельзя вернуть к жизни никаким образом. Пленная душа обретает свободу, если уничтожить машину или шип, удерживающий её, или сотворить на этот шип заклинание *снятие проклятия* или подобную магию. Каждый шип — объект небольшого размера с КБ 19, 15 ПЗ и устойчивостью к любому урону, кроме лучистого.

КАНИЙСКАЯ БРОНЯ

Дьявольское железо, из которого сделали эту машину, добыто на Кании, самом холодном круге Девяти Преисподних. У дьявольской боевой машины с канийской броней класс брони равен 22 + её модификатор Ловкости. Пока машина не перемещается, броски атак по ней получают преимущество. Помимо прочих невосприимчивостей, эта машина невосприимчива к урону холодом, а также к эффектам сильного холода.

ПОЗОЛОЧЕННАЯ БРОНЯ СМЕРТИ

Машина снаружи покрыта золотом, которое украли или выторговали у архидьявола Маммона. Золото нельзя снять, не разрушив машину, а когда её ПЗ снижаются до 0, золото обращается в прах. Позолоченная броня смерти даёт дьявольской боевой машине устойчивость к дробящему, колющему и режущему урону.

МАГИЧЕСКИЕ ПРИБОРЫ

Дьяволы обожают дополнять боевые машины приборами, чтобы дурить врагов. Такие приборы обычно активируются из кабины.

НЕКРОТИЧЕСКАЯ ДЫМОВАЯ ЗАВЕСА

Водитель машины может активировать этот магический прибор в качестве бонусного действия. Машина испустит 30-футовый куб непрозрачного дыма прямо перед собой или за собой. Облако неподвижно и существует 1 минуту. Видимость в его области крайне затруднена. Любое существо, которое войдёт в облако впервые за ход или начнёт в нём свой ход, получит 21 (6д6) некротического урона. Сильный ветер развеет облако. Прибору требуется 24 часа на перезарядку перед следующим использованием.

ТЕЛЕПОРТАТОР

Водитель машины может активировать этот магический прибор в качестве бонусного действия. Машина телепортируется в незанятое пространство, которое видит водитель в пределах 300 футов от изначального места. Все существа и объекты, контактирующие с машиной, телепортируются с ней. Прибору требуется 24 часа на перезарядку перед следующим использованием.

ПОГОНИ НА АВЕРНУСЕ

Используйте советы из главы 8 *Dungeon Master's Guide* («Руководства мастера подземелий») и таблицу «Трудности погонь на Авернусе», чтобы создать погоню, включающую уникальные опасности Авернуса. С помощью модификатора Выносливости дьявольской боевой машины определите, сколько раз она может делать Рывок в ходе погоня.

Когда трудность при погоне требует от машины пройти проверку характеристики (или от водителя пройти проверку, используя характеристику машины) и проверка провалена на 5 или более, происходит сбой (см. «Сбой», стр. 220).

ТРУДНОСТИ ПОГОНЬ НА АВЕРНУСЕ

d20	Трудность
1–2	Вы проезжаете мимо существа с Авернуса, которое начинает за вами гнаться. Существо выбирает мастер.
3	Ваш путь пересекает огненный смерч высотой 300 футов и шириной 30 футов у основания. Машина может избежать смерча, успешно пройдя испытание Ловкости со СЛ 15. При провале торнадо окутывает машину, и каждое существо в ней и на ней, не укрытое полностью, должно пройти испытание Ловкости со СЛ 18. При провале оно получает 99 (18d10) урона огнём, при успехе — половину этого урона.
4	Машину окутывает клубящееся облако пыли. Все существа в машине и на ней, не укрытые полностью, ослеплены пылью до начала своего следующего хода, если не используют какие-нибудь защитные очки.
5	Природные каменные столпы могут дать укрытие, пока машина петляет между ними. Водитель может пройти проверку Ловкости со СЛ 15, используя Ловкость машины. При успехе столпы укрывают машину на три четверти от атак с других машин до начала следующего хода водителя.
6	Ваша машина въехала в стадо лемунов, мэинов или иных бестий. Машина должна пройти проверку Силы или Ловкости (на выбор водителя) со СЛ 15, чтобы проехать сквозь них без задержек. При провале стадо считается за 30 футов пересечённой местности.
7	Машина свалилась с обрыва высотой 10 футов. Все незакреплённые существа снаружи машины должны пройти испытание Ловкости со СЛ 15. При провале они свалятся, получают обычный урон от падения и распадаются в незанятом пространстве на земле.
8	Движение вашей машины вот-вот замедлит неровности. Машина должна пройти проверку Ловкости со СЛ 10, чтобы проехать через область. При провале неровности считаются за 60 футов пересечённой местности.
9	Тут и там валяются остовы дьявольских боевых машин, которые проржавели, не подлежат ремонту и утопают в песке. Если машина использует Рывок в этот ход, водитель должен пройти проверку Ловкости со СЛ 10, используя Ловкость машины. При провале он врежется в одну из старых машин (см. «Столкновения», стр. 221).
10	Земля проваливается под машиной, и она переворачивается. Машина должна пройти испытание Ловкости со СЛ 10. При успехе машина переворачивается обратно на колёса и может продолжить движение. При провале машина распыляется, упав либо вверх колёсами, либо на бок, и резко останавливается. При перевороте машины все незакреплённые существа, висащие на машине снаружи, должны пройти испытание Силы со СЛ 20. При провале они свалятся и распадаются в незанятом пространстве в пределах 20 футов от перевернувшейся машины.
11–20	Никаких трудностей.

Приложение В. МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

В этом приложении в алфавитном порядке описаны новые магические предметы, которые появляются в этом приключении.

БОЕВОЙ ШТАНДАРТ ДЬЯВОЛЬСКОЙ МОЩИ

Чудесный предмет, крайне редкий (требует настроенности)

Этот боевой штандарт выкован в Преисподней из дьявольского железа и украшен небольшой запаянной клеткой, в которой сидит квазит. Пленный квазит выведен из строя, а у его клетки КБ 19, 10 ПЗ и невосприимчивость ко всем типам урона, кроме урона силой. Если квазита убить или выпустить, он исчезнет в облаке дыма, а в клетке появится новый, если она ещё цела.

Пока вы держите штандарт, атаки оружием, совершённые вами и союзными вам существами в пределах 300 футов от вас, считаются магическими для целей преодоления невосприимчивости и устойчивости к урону.

ДЬЯВОЛЬСКАЯ КОРОБКА С СЕКРЕТОМ

Чудесный предмет, необычный

Это кубический контейнер со стороной в 5–6 дюймов, состоящий из герметично соединённых частей, которые изготовлены из типичных материалов Девяти Преисподних. Большинство таких коробок делают из дьявольского железа, но бывают и костяные или роговые. Дьявольские коробки с секретом нужны, чтобы хранить контракты между дьяволами и смертными, даже после того, как их условия исполнены. Пустая дьявольская коробка с секретом весит 3 фунта независимо от материала.

Когда в коробку помещают объект подходящего размера, контейнер магически захлопывается вокруг него и никакая магия не может открыть его силой. Запертая коробка невосприимчива к любому урону. У каждой коробки свой уникальный способ открытия. Способ решения головоломки всегда обычный, а не магический. Существо, решившее головоломку или разгадавшее последовательность действий для открытия дьявольской коробки с секретом, может открыть её в качестве действия и получить доступ к её содержимому.

Проведя 1 час с коробкой в руках и пытаясь её открыть, существо может пройти проверку Интеллекта (Расследование) со СЛ 30. При успехе существо решит головоломку или определит последовательность действий для открытия. При провале проверки на 5 или более существо должно пройти испытание Мудрости со СЛ 18, при провале испытания оно получит 42 (12d6) психического урона, при успехе — половину этого урона.



Боевой штандарт дьявольской мощи

ДЬЯВОЛЬСКАЯ СБРУЯ

Чудесный предмет, легендарный (требует настроенности существа со злым мировоззрением)

Дьявол-нарзугон управляет марой (описанной в *Monster Manual* [«Энциклопедии чудовищ»]) и смиряет её дьявольской сбруей, в которую входят уздечка, удила, седло, стремяна и шпоры. Мара в дьявольской сбруе служит тому, кто носит шпоры, пока носитель не умрёт или сбрую не снимут.

Вы можете использовать действие, чтобы вызвать мару в дьявольской сбруе, щёлкнув шпорами друг о друга или смочив их кровью. Мара появится в начале вашего следующего хода в пределах 20 футов от вас. Она действует как ваш союзник и совершает ход при вашем значении инициативы. Она остаётся на 1 день, либо пока вы или она не умрёте, либо пока вы не отпустите её в качестве действия. Если мара умрёт, она возродится в Девяти Преисподних в течение 24 часов, после чего её можно будет снова призвать.

Сбруя не призывает мару из ничего — её нужно сперва укротить, чтобы одеть в сбрую. Никакая мара по доброй воле служить не пойдёт, но некоторые в итоге становятся верны хозяевам и помогают им творить зло.

МАТАЛОТОК

Оружие (боевой молот),
легендарный (требует настроенности)

Маталоток, он же Отец Мороз, — это древний молот, выкованный Тримом, богом морозных великанов, и любимое оружие демонического владыки Кощища. **Маталоток** холоден на ощупь и окутан дымкой.

Пока вы держите **Маталоток**, вы невосприимчивы к урону холодом. Каждый раз, когда молот наносит урон существу, он испускает взрыв сильного холода в сфере радиусом 30 футов. Каждое существо в этой области получает 10 (3d6) урона холодом.

МЕЧ ЗАРИЭЛИ

Оружие (длинный меч), артефакт (требует настроенности существа, которое меч сочтёт достойным)

Этот длинный меч принадлежал ангелу Зариэли, пока она не пала. Он выкован из небесной стали, тускло светится и слегка гудит. Оружие само выбирает, кто может на него настроиться, а кто нет. Ему нужен хозяин, воплощающий отвагу и героизм.

Настроенность. Меч позволяет настроиться на него немедленно, даже без короткого отдыха. Когда вы впервые настраиваетесь на меч, вы превращаетесь в небесный, идеализированный образ себя, наделённый неземной красотой и небесной искрой в сердце. Ни магия, ни даже божественное вмешательство не могут отменить это превращение. Ваше мировоззрение меняется на принципиальное доброе, и вы приобретаете следующие свойства:

Ангельский язык. Вы можете говорить, читать и писать на небесном.

Небесная устойчивость. У вас устойчивость к некротическому и лучистому урону.

Божественный облик. Значение вашей Харизмы становится равно 20, если и так не было равно 20 или выше.

Пернатые крылья. У вас вырастает пара красивых пернатых крыльев, дающих вам скорость полёта 90 футов и парение. Если у вас уже были другие крылья, новые заменяют старые, а те отваливаются.

Истинное зрение. Ваши глаза становятся похожи на мерцающее жидкое серебро. На расстоянии до 60 футов вы можете видеть в обычной и магической темноте, видите невидимых существ и объекты, опознаёте визуальные иллюзии и автоматически успешно проходите испытания против них, знаете истинную форму перевёртышей и существ, превращённых магией, и видите, что происходит на Эфирном плане в пределах того же расстояния.

Новая личность. Вы обретаете новые личные качества. Совершите по одному броску по каждой из следующих таблиц. Эти качества заменяют те свойства личности, идеалы, узы и изъяны, что противоречат им.



Маталоток, Отец Мороз

СВОЙСТВА ЛИЧНОСТИ

d8	Свойство личности
1	Я отношусь ко всем существам с уважением, даже к врагам.
2	Я никогда не лгу.
3	Я обожаю делиться своими взглядами и опытом с другими.
4	В любом разговоре я перехожу сразу к сути.
5	Я часто (но не всегда точно) цитирую священные писания.
6	Я легко прихожу в ярость при виде жестокости и несправедливости.
7	Моё почтение и доверие нужно завоевать, просто так они не даются.
8	Я люблю, чтобы всё было чистым и организованным.

ИДЕАЛЫ

d6	Идеал
1	Милосердие. Я всегда помогаю нуждающимся. (Добрый)
2	Вера. Я в точности следую догмам определённого принципиального доброго божества. (Принципиальный)
3	Ответственность. Долг сильных — защищать слабых. (Принципиальный)
4	Уважение. Все достойны уважительного отношения. (Добрый)
5	Честь. От моего поведения зависит моя награда в посмертии. (Принципиальный)
6	Искушение. Все существа способны измениться к лучшему. (Добрый)

Узы

d6 Узы

- 1 Я постоянно напеваю любимый религиозный гимн.
- 2 Я стараюсь записывать всё, во что верю, и увиденные грехи. Когда я закончу эту книгу, она станет моим даром мультивселенной.
- 3 Я храню тёплые воспоминания об Идиллглене, хоть и видел этот дивный посёлок лишь во сне.
- 4 Я готов умереть за тех, кто сражается рядом со мной, пусть даже они грешны.
- 5 В честь ангела Зариэли я уничтожаю бестий и злодеев везде, где встречаю.
- 6 Меч Зариэли избрал меня. Я не подведу и буду сражаться им за правое дело.

Изъяны

d6 Изъян

- 1 Я сужу других поспешно.
- 2 Я слишком легко прощаю.
- 3 Я готов пожертвовать жизнями невинных ради высшего блага.
- 4 Изъян? Какой изъян? Я само совершенство! Я идеал!
- 5 Я не позволю ничему встать на пути моего священного похода по истреблению зла мультивселенной.
- 6 Я игнорирую тех, кто не поддерживает мои планы, ибо моё призвание выше, чем иные.

Жгучее свечение. Меч дополнительно наносит 9 (2d8) лучистого урона существу, по которому попадает атакой, или 16 (3d10) лучистого урона, если используется двумя руками. Злое существо, которое получает этот лучистый урон, должно пройти испытание Выносливости со СЛ 17, при провале оно ослепнет до конца своего следующего хода.

Определение истины. Пока вы держите этот меч, у вас преимущество ко всем проверкам Мудрости (Проницательность).

Разумность. Меч Зариэли — разумный принципиальный добрый предмет, у него Интеллект 10, Мудрость 20 и Харизма 18. У него слух и обычное зрение на расстоянии до 30 футов.

Меч общается, передавая эмоции существу, которое его носит или использует.

Священный свет. Меч испускает яркий свет в радиусе 5 футов и тусклый — ещё на 5 футов. У бестий свет меча вызывает смтение и боль, даже когда они его не видят, и они получают помеху к броскам атаки, совершаемым, пока они находятся в радиусе яркого света меча.

В качестве бонусного действия вы можете усилить свет меча, чтобы он испускал яркий свет в радиусе 15 футов и тусклый — ещё на 15 футов, или уменьшить радиус до обычного.

Случайные свойства. У меча 2 малых полезных свойства, определяемых бросками по таблице «Малые полезные свойства» в главе 7 «Руководства мастера подземелий».

Уничтожение меча. Зариэль может уничтожить меч, просто сжав его. Ей это не пришлось бы в голову, пока она была ангелом, но став архидьяволицей, она не против избавить мультивселенную от этого оружия.

Меч также будет уничтожен, если им расколоть Спутник (см. «Разрушение Спутника», стр. 154), если только это не сделает ангел с классом опасности 15 или выше либо жрец или паладин с добрым мировоззрением и не ниже 10-го уровня.

Если Зариэль убьют окончательно (то есть она умрёт в Девяти Преисподних), меч будет уничтожить не сложнее, чем обычный длинный меч.

МОНЕТА ДУШИ

Чудесный предмет, необычный

Монеты душ диаметром примерно 5 дюймов, толщиной в дюйм и отчеканены из дьявольского железа. Каждая монета весит 1/3 фунта и испещрена письменами на дьявольском. Заклинание магически привязывает одну душу к этой монете. Поскольку в каждой монете души заточена одна уникальная душа, у каждой из них своя история. Например, существо могло попасть в плен, не сумев исполнить условия сделки или став жертвой проклятия ночной карги.

Ношение монет душ. Взяв монету души, вы ощущаете пленённую в ней душу, охваченную гневом или отчаянием.

Злое существо может носить сколько угодно монет душ (насколько позволяет его грузоподъёмность). Незлое существо может нести без штрафа не больше монет душ, чем его модификатор Выносливости. Превысив этот предел, незлое существо получает помеху к броскам атаки, проверкам характеристик и испытаниям.



Меч Зариэли



Монета души

Использование монеты души. У монеты 3 заряда. Нечто монету существо может использовать действие, чтобы потратить 1 заряд монеты и совершить одно из следующего:

Вытягивание жизни. Вы вытягиваете часть сущности души и получаете 1d10 временных ПЗ.

Допрос. Вы телепатически задаёте душе вопрос и получаете краткий телепатический ответ, который вы понимаете. Душа знает только то, что знала при жизни, но должна отвечать вам правдиво и наилучшим образом. Ответ будет не длиннее пары предложений и может оказаться загадочным.

Освобождение души. Если сотворить заклинание, снимающее проклятие с монеты, или потратить все заряды, пленённая в ней душа освободится. Сама монета после ухода души ржавеет изнутри и разрушается. Освобождённая душа отправляется в обитель того бога, которому служила, или на Внешний план, наиболее близкий к её мировоззрению (на выбор мастера). Души принципиально злых существ, освобождённые из монет душ, обычно вылезают из реки Стикс дьяволами-лемурами.

Душу также можно освободить, уничтожив её монету. У монеты души КБ 19, по 1 ПЗ за каждый оставшийся заряд и невосприимчивость к любому урону, кроме нанесённого оружием пламени Преисподней (см. далее) или топкой дьявольской боевой машины (стр. 217).

Освобождение души из монеты — это доброе деяние, даже если то была душа злого существа.

Деньги Преисподней. Монеты душ служат средством обмена в Девяти Преисподних. Дьяволы высоко их ценят. Монеты используют в иерархии Преисподней для обмена на услуги, подкупа неуступчивых и вознаграждения верных за службу.

Монеты душ чеканят Маммон и его высшие дьяволы на Минавресе, третьем круге Девяти Преисподних, в огромном зале, где пленные души злых смертных затачивают в монеты. Эти монеты затем расходятся по всем Девяти Преисподним и используются как плата за товары и услуги, в дьявольских контрактах, тёмных сделках и для подкупа.

ОБСИДИАНОВО-КРЕМНЕВЫЕ ДРАКОНЬИ ЛАТЫ

Броня (латный доспех), легендарная

Пока вы носите эту броню, вы получаете бонус +2 к КБ и устойчивость к урону ядом. Кроме того, когда вы пытаетесь избежать захвата или прекратить это состояние для себя, вы получаете преимущество к проверкам характеристик и испытаниям.

ОРУЖИЕ ПЛАМЕНИ ПРЕИСПОДНЕЙ

Оружие (любое), необычное

Это оружие выковано из дьявольского железа. По нему тянутся прожилки пламени Преисподней, испуская тусклый свет в радиусе 5 футов.

Душа гуманоида, убитого атакой таким оружием, отправляется в реку Стикс, где немедленно переродится как дьявол-лемур (описание см. в «Энциклопедии чудовищ»).

РУКАВИЦЫ ПЛАМЕННОЙ ЯРОСТИ

Чудесный предмет, редкий (требует настроенности)

Пока на вас надеты обе эти стальные рукавицы, любое немагическое оружие, которое вы держите в любой из них, считается магическим. В качестве бонусного действия вы можете использовать рукавицы, чтобы окутать одно или два оружия ближнего боя, которые вы держите, магическим пламенем. Каждое пылающее оружие наносит при попадании дополнительно 1d6 урона огнём. Пламя существует, пока вы не уберёте в ножны или не отпустите одно из оружий. После применения это свойство нельзя снова использовать до следующего рассвета.

ХРАМОЕД

Оружие (боевой топор), легендарное

(требует настроенности злого жреца или паладина)

Это боевой топор Аркона Жестокого (см. стр. 111).

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона этим оружием. Когда вы атакуете существо этим оружием и выбрасываете 20 при броске атаки, существо дополнительно получает 2d8 некротического урона, а вы восстанавливаете ПЗ в количестве, равном нанесённому некротическому урону.

ШЛЕМ ВЛАДЫКИ ДЬЯВОЛОВ

Чудесный предмет, крайне редкий (требует настроенности существа, говорящего на дьявольском языке)

Этот массивный шлем без прорезей для глаз выкован для исчадия ада, но магически меняет размер, чтобы подойти к голове любого носителя.

Пока вы носите этот шлем, вы видите так же хорошо, как без него. Кроме того, вы знаете точное местонахождение и тип всех дьяволов в пределах 1 000 футов от вас. В пределах этой дистанции вы можете телепатически связаться с любым дьяволом или передать свои мысли всем дьяволам сразу. Получив ваши мысли во втором случае, дьяволы не могут на них ответить.

У шлема 3 заряда. В качестве действия вы можете потратить 1 заряд, чтобы сотворить подчинение чудовища (СЛ испытаний 21), действующее только на дьяволов (заклинание не сработает, а заряд будет потрачен впустую, если выбрать целью любое существо, кроме дьявола). Если дьявол видит вас при сотворении на него заклинания, он знает, что вы пытались его обворожить.



Шлем владыки дьяволов



Щит Скрытого Владыки

Шлем восстанавливает все свои заряды через 24 часа после того, как был потрачен последний заряд.

Если вы не дьявол, сотворение подчинения чудовища из шлема в Девяти Преисподних с шансом 20% привлечёт **нарзугона** (см. стр. 241). Тот прибудет верхом на **маре** через 1d4 часа. Нарзугон попытается отнять шлем и убьёт вас, если придётся. Добыв шлем, нарзугон повезёт его своему дьявольскому владыке.

Щит Скрытого Владыки

Броня (щит), легендарная (требует настроенности)

Этот щит — небесного происхождения, он служит тюрьмой исчадию ада Гарготу, которого смертные последователи почитают как бога. За долгие годы злоба Гаргота исказила вид щита: небесные узоры сложились в лицо бестии, которое незаметно и пугающе двигается.

Пока вы держите этот щит, у вас бонус +2 к КБ и устойчивость к урону огнём.

Разумность. Щит Скрытого Владыки разумен, пока в нём заточён Гаргот. У разумного щита следующие свойства:

- У щита Интеллект 22, Мудрость 18 и Харизма 24, а также слух и истинное зрение на расстоянии до 120 футов.
- Щит понимает всеобщий и дьявольский и может говорить и читать на них. Он может телепатически общаться с любым существом, которое чувствует в пределах 120 футов от себя. Его голос — низкий сухой шёпот.
- У щита 3 заряда. Вы можете использовать действие, чтобы потратить 1 заряд и сотворить заклинание **огненный шар** или потратить 2 заряда и сотворить заклинание **огненная стена** из щита (СЛ испытаний 21 для обоих). **Огненная стена** существует 1 минуту (концентрация не требуется). Ежедневно на рассвете щит восстанавливает все потраченные заряды.

- В любой момент в ваш ход щит может решить излучать ауру ужаса в течение 1 минуты (эту способность щита вы не контролируете). Любое враждебное вам существо, начавшее свой ход в пределах 20 футов от щита, должно пройти испытание Мудрости со СЛ 18. При провале существо испугано до начала своего следующего хода. При успехе существо невосприимчиво к этой способности щита на следующие 24 часа. Применив эту способность, щит не может её снова использовать до следующего рассвета.

Личность Гаргота. Гаргот отчаянно желает освободиться, но не может сбежать сам. Исчадие ада не выдаст своей истинной природы и будет называть себя просто Скрытым Владыкой. Он будет делать намёки и осторожно внушать, что он ангел, запертый в нечистой тюрьме. Если выпустить его из щита, заключив с ним предварительно сделку, исчадие ада исполнит её условия.

Пока Гаргот заточён в щите, он осторожно подталкивает нынешнего владельца щита к жестокости и подчинению других, надеясь обречь его душу на попадание в Девять Преисподних. Если владелец совершит что-то, что затруднит побег Гаргота из тюрьмы, например оставит щит там, где другие его вряд ли найдут, возникает конфликт.

Гаргот не знает, как сбежать из щита. Исчадие ада считает (ошибочно), что сможет освободиться, если щит доставят в Девять Преисподних, где, по его мнению, силы щита ослабнут.

Освобождение Гаргота. Если сотворить на щит заклинание **рассеивание зла и добра**, с шансом 1% исчадие ада освободится. Заклинание автоматически успешно, если его творит соляр, планетар или архидьявол. Божество может освободить исчадие ада, коснувшись щита и назвав имя Гаргота. Освобождённый Гаргот появится в случайном незанятом пространстве как можно ближе к щиту.

Приложение Г. Существа

В приключении не раз появляются существа, не описанные в *Monster Manual* («Энциклопедии чудовищ»). Они представлены далее в алфавитном порядке.

Амницу

Это высшие дьяволы, командующие легионами Преисподней в битвах и стражами врат в Девять Преисподних. Амницу самодовольны, жестоки и беспринципны, но при этом они хитроумны в тактике и беспрекословно верны — архидьяволы это ценят.

Некоторые амницу выполняют важное задание — следят за рекой Стикс с башен и крепостей, стоящих вдоль отравленных берегов. За это амницу называют ещё дьяволами Стикса.

ВАРИАНТ: ПРИЗЫВ ДЬЯВОЛОВ

У некоторых амницу есть действие, позволяющее призывать других дьяволов.

Призыв дьявола (1 в день). Амницу призывает 2d4 бородатых дьявола или 1d4 шипастых дьявола. Призванный дьявол появляется в свободном пространстве в пределах 60 футов от амницу, действует как его союзник и не может призывать других дьяволов. Он остаётся на 1 минуту, либо пока амницу не умрёт, либо пока призвавший не отпустит его в качестве действия.



Тейвус Круг
в виде амницу

Амницу

Средняя бестия (дьявол), принципиальная злая

Класс брони: 21 (естественная броня).

ПЗ: 202 (27d8 + 81).

Скорость: 30 футов, полёт 40 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)

Испытания: Лвк +7, Вын +9, Мдр +7, Хар +10.

Навыки: Внимание +7.

Устойчивость к урону: холод; дробящий, колющий и режущий урон немагических атак, кроме серебра.

Невосприимчивость к урону: огонь, яд.

Невосприимчивость к состояниям: обворование, отравление.

Восприятие: ночное зрение 120 футов, пассивное Внимание 17.

Языки: всеобщий, дьявольский, телепатия 1 000 футов.

Опасность: 18 (20 000 ПО).

Врождённые заклинания. Заклинательная характеристика амницу для врождённых заклинаний — Интеллект (СЛ испытаний против заклинаний 19, +11 к броску атаки заклинанием). У него есть следующие врождённые заклинания, ему не требуются для них реагенты:

Неограниченно: *приворот гуманоида, приказ;*

3 в день каждое: *огненный шар, подчинение гуманоида;*

1 в день каждое: *подчинение чудовища, слабоумие.*

Дьявольское зрение. Магическая тьма не препятствует ночному зрению амницу.

Устойчивость к магии. У амницу преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Амницу использует Отравление разума. Он также совершает две атаки: одну кнутом и одну Разрушающим касанием.

Кнут надсмотрщика. Атака оружием в ближнем бою: +11 к броску, зона досягаемости 10 футов, одна цель. **Попадание:** 10 (2d4 + 5) режущего урона плюс 33 (6d10) урона силой.

Разрушающее касание. Атака заклинанием в ближнем бою: +11 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 44 (8d10) некротического урона.

Отравление разума. Амницу выбирает целью одно или два существа, которых видит в пределах 60 футов от себя. Каждая цель должна пройти испытание Мудрости со СЛ 19, при провале она получит 26 (4d12) некротического урона и ослепнет до начала следующего хода амницу.

Забывчивость (перезарядка 6). Амницу выбирает целью одно существо, которое видит в пределах 60 футов от себя. Это существо должно пройти испытание Интеллекта со СЛ 18, при провале оно оказывается в шоке на 1 минуту. Существо в шоке повторяет это испытание в конце каждого своего хода, при успехе эффект для него прекращается. Если существо оставалось в шоке всю минуту, оно забывает всё, что чувствовало, пережило и узнало за последние 5 часов.

ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Инстинктивные чары. Когда существо в пределах 60 футов от амницу совершает по нему бросок атаки, а другое существо находится в пределах дистанции этой атаки, атакующий должен пройти испытание Мудрости со СЛ 19. При провале атакующий должен выбрать целью ближайшее к нему существо, не считая амницу и себя. Если таких несколько, атакующий сам выбирает среди них цель. При успехе испытания атакующий получает невосприимчивость к Инстинктивным чарам амницу на следующие 24 часа.

БАФОМЕТ

Демонический владыка Бафомет, также известный как Рогатый Король и Князь Зверей, правит минотаврами и всеми, у кого дикое сердце. Ему поклоняются те, кто хочет сорвать оковы цивилизованности и высвободить свою звериную природу. Со временем культистов Бафомета искажает его влияние, у них наливаются кровью глаза, волосы становятся жёсткими и густыми, а потом появляются и рожки на лбу. Самые верные культисты со временем могут превратиться в минотавров — это считается величайшим даром Князя Зверей.

Бафомет выглядит как огромный чёрный минотавр ростом в 20 футов с шестью железными рогами. В его красных глазах пылает ненависть. Дерётся он огромной глефой — Рассекателем Сердец, но порой отбрасывает смертоносное оружие и бросается на врагов, стремясь пронзить их рогами, втоптать в землю и разорвать зубами, словно зверь.

Если Бафомета убить где-либо за пределами Бездны, он возродится во всей мощи в огромном окровавленном лабиринте на своём слое Бездны.



БАФОМЕТ

Огромная бестия (демон), хаотичная злая

Класс брони: 22 (естественная броня).

ПЗ: 275 (19d12 + 152).

Скорость: 40 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
30 (+10)	14 (+2)	26 (+8)	18 (+4)	24 (+7)	16 (+3)

Испытания: Лвк +9, Вын +15, Мдр +14.

Навыки: Внимание +14, Запугивание +17.

Устойчивость к урону: молния, огонь, холод.

Невосприимчивость к урону: яд; немагический дробящий, колющий и режущий урон.

Невосприимчивость к состояниям: испуг, обворожение, отравление, утомление.

Восприятие: истинное зрение 120 футов, пассивное Внимание 24.

Языки: все, телепатия 120 футов.

Опасность: 23 (50 000 ПО).

Атака с разбега. Если Бафомет переместится как минимум на 10 футов по прямой к цели, а затем в тот же ход попадёт по ней атакой рогами, цель дополнительно получает 16 (3d10) колющего урона. Если цель — существо, оно должно пройти испытание Силы со СЛ 25, при провале оно отталкивается на 10 футов или менее и расплывается.

Безрассудство. В начале своего хода Бафомет может получить преимущество ко всем броскам атаки оружием в ближнем бою в этот ход, но в этом случае до начала его следующего хода все броски атаки по нему тоже получают преимущество.

Врождённые заклинания. Заклинательная характеристика Бафомета — Харизма (СЛ испытаний против заклинаний 18). У него есть следующие врождённые заклинания, ему не требуются для них реагенты:

Неограниченно: *обнаружение магии*;

3 в день каждое: *каменная стена*, *лабиринт*, *метка охотника*, *подчинение животного*, *рассеивание магии*;

1 в день: *телепортация*.

Запоминание пути. Бафомет может с лёгкостью вспомнить любой пройденный путь и невосприимчив к заклинанию *лабиринт*.

Легендарная устойчивость (3 в день). Если Бафомет проваливает испытание, он может вместо этого сделать его успешным.

Магическое оружие. Атаки оружием Бафомета — магические.

Устойчивость к магии. У Бафомета преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Бафомет совершает три атаки: одну Рассекателем Сердец, одну укусом и одну рогами.

Рассекатель Сердец. Атака оружием в ближнем бою: +17 к броску, зона досягаемости 15 футов, одна цель. *Попадание:* 21 (2d10 + 10) режущего урона.

Укус. Атака оружием в ближнем бою: +17 к броску, зона досягаемости 10 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (2d8 + 10) колющего урона.

Рога. Атака оружием в ближнем бою: +17 к броску, зона досягаемости 10 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2d6 + 10) колющего урона.

Пугающее присутствие. Все существа по выбору Бафомета, находящиеся в пределах 120 футов от него и знающие о его присутствии, должны пройти испытание Мудрости со СЛ 18, при провале они испуганы на 1 минуту. Существо может повторять это испытание в конце каждого своего хода, при успехе эффект для него прекращается. Повторные испытания получают помеху, если Бафомет на линии видимости существа.

При успехе испытания или если эффект для существа прекратился, оно получает невосприимчивость к Пугающему присутствию Бафомета на следующие 24 часа.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Бафомет может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Бафомет восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака Рассекателем Сердец. Бафомет совершает атаку в ближнем бою Рассекателем Сердец.

Атака с разбега (стоит 2 действия). Бафомет перемещается на расстояние вплоть до значения скорости и совершает атаку рогами.

БЕЛЫЙ АБИШАЙ

Абишаи не входят в иерархию Преисподней — у них своя иерархия, во главе которой стоит Тиамат. Прочие архидьяволы могут приказать абишам работать на них, но редко этим пользуются, ибо никто не знает, насколько верны Тиамат эти твари.

Есть пять видов абишаев, каждый соответствует одной из драконьих голов Тиамат (белая, зелёная, красная, синяя и чёрная). Белые абишаи — самые слабые, но на поле боя дерутся с самоотверженной яростью.

БЕЛЫЙ АБИШАЙ

Средняя бестия (дьявол), принципиальная злая

Класс брони: 15 (естественная броня).

ПЗ: 68 (8d8 + 32).

Скорость: 30 футов, полёт 40 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Испытания: Сил +6, Вын +7.

Устойчивость к урону: дробящий, колющий и режущий урон немагических атак, кроме серебра.

Невосприимчивость к урону: огонь, холод, яд.

Невосприимчивость к состояниям: отравление.

Восприятие: ночное зрение 120 футов, пассивное Внимание 11.

Языки: драконий, дьявольский, телепатия 120 футов.

Опасность: 6 (2 300 ПО).

Безрассудство. В начале своего хода абишай может получить преимущество ко всем броскам атаки оружием в ближнем бою в этот ход, но в этом случае до начала его следующего хода все броски атаки по нему тоже получают преимущество.

Дьявольское зрение. Магическая тьма не препятствует ночному зрению абишая.

Магическое оружие. Атаки оружием абишая — магические.

Устойчивость к магии. У абишая преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Абишай совершает две атаки: одну длинным мечом и одну когтем.

Длинный меч. Атака оружием в ближнем бою: +6 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1d8 + 3) режущего урона или 8 (1d10 + 3) режущего урона, если используется двумя руками.

Коготь. Атака оружием в ближнем бою: +6 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 8 (1d10 + 3) режущего урона.

Укус. Атака оружием в ближнем бою: +6 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 5 (1d4 + 3) колющего урона плюс 3 (1d6) урона холодом.

ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Жестокое возмездие. В ответ на полученный урон абишай совершает атаку укусом по случайному существу в пределах 5 футов от себя. Если в зоне досягаемости нет существ, абишай перемещается на расстояние вплотную до половины своей скорости к врагу, которого видит, не провоцируя внеочередных атак.



БУЛЕЗАУ

Средняя бестия (демон), хаотичная злая

Класс брони: 14 (естественная броня).

ПЗ: 52 (7d8 + 21).

Скорость: 40 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	8 (-1)	9 (-1)	6 (-2)

Устойчивость к урону: молния, огонь, холод.

Невосприимчивость к урону: яд.

Невосприимчивость к состояниям: испуг, обворование, отравление.

Восприятие: ночное зрение 120 футов, пассивное Внимание 9.

Языки: демонический, телепатия 60 футов.

Опасность: 3 (700 ПО).

Гниlostное присутствие. Когда существа, кроме демонов, начинают свой ход в пределах 30 футов от одного или нескольких булезау, они должны пройти испытание Выносливости со СЛ 13. При провале существо получает 1d6 некротического урона плюс по 1 некротическому урону за каждого булезау в пределах 30 футов от него.

Крепкокожий. У булезау преимущество к испытаниям Силы и Ловкости против эффектов, которые вынуждают его распластаться.

Прыжок с места. Как с разбегом, так и без него булезау может прыгнуть в длину на расстояние до 20 футов или в высоту на расстояние до 10 футов.

ДЕЙСТВИЯ

Шипастый хвост. Атака оружием в ближнем бою: +4 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 8 (1d12 + 2) колющего урона. Если цель — существо, оно должно пройти испытание Выносливости со СЛ 13 против болезни, при провале оно отравлено, пока длится болезнь. Пока цель отравлена таким образом, у неё образуются волдыри, она выкашливает мух, с неё слезает гниющая кожа. Цель должна повторять испытание спустя каждые 24 часа. При успехе болезнь прекращается. При провале максимум ПЗ цели уменьшается на 4 (1d8). Цель умирает, если её максимум ПЗ уменьшается до 0.

БУЛЕЗАУ

Эти рогатые демоны хлещут врагов шипастыми хвостами. Они жестоки до крайности и, когда собираются в стаи, грызутся и дерутся между собой, пока не появится цель получше. В недисциплинированных армиях демонических владык булезау выполняют роль пехоты.

Булезау вечно страдают от безобразных недугов — бельма на глазах, опарыши в открытых ранах. Зловоние гнилого мяса преследует их повсюду.

ЗАРИЭЛЬ

Некогда Зариэль была могучим ангелом, и ей поручили следить за ходом Войны Крови. В итоге Зариэль поддавалась нечистому влиянию Девяти Преисподних и пала. Асмодей восхитился страстью Зариэли к военному делу и предложил ей править Авернусом. Она приняла предложение, и Асмодей превратил её в архидьяволицу.

ЗАРИЭЛЬ, ЭРЦГЕРЦОГИНЯ АВЕРНУСА

Крупная бестия (дьявол), принципиальная злая

Класс брони: 21 (естественная броня).

ПЗ: 580 (40d10 + 360).

Скорость: 50 футов, полёт 150 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
27 (+8)	24 (+7)	28 (+9)	26 (+8)	27 (+8)	30 (+10)

Испытания: Инт +16, Мдр +16, Хар +18.

Навыки: Внимание +16, Запугивание +18.

Устойчивость к урону: лучистый, огонь; дробящий, колющий и режущий урон немагических атак, кроме серебра.

Невосприимчивость к урону: некротический, холод, яд.

Невосприимчивость к состояниям: испуг, обворование, отравление, утомление.

Восприятие: ночное зрение 120 футов, пассивное Внимание 26.

Языки: все, телепатия 120 футов.

Опасность: 26 (90 000 ПО).

Врождённые заклинания. Заклинательная характеристика Зариэли для врождённых заклинаний — Харизма (СЛ испытаний против заклинаний 26). У неё есть следующие врождённые заклинания, ей не требуются для них реагенты:

Неограниченно: *иной облик* (может стать среднего размера при изменении облика), *невидимость* (только на себя), *обнаружение зла и добра*, *огненная стена*, *огненный шар*;

3 в день каждое: *перст смерти*, *рассеивание зла и добра*, *стена лезвий*.

Дьявольское зрение. Магическая тьма не препятствует ночному зрению Зариэли.

Легендарная устойчивость (3 в день). Если Зариэль проваливает испытание, она может вместо этого сделать его успешным.

Огненное оружие. Атаки оружием Зариэли — магические. Когда она попадает любым оружием, оно дополнительно наносит 36 (8d8) урона огнём (уже учтено в атаках).

Регенерация. Зариэль восстанавливает 20 ПЗ в начале своего хода. Если она получает лучистый урон, эта особенность

не действует в начале её следующего хода. Зариэль умирает, только если начинает свой ход с 0 ПЗ и не может регенерировать.

Устойчивость к магии. У Зариэли преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Зариэль дважды атакует цепом и один раз *Маталотком*. Атаку *Маталотком* она может заменить Ужасным касанием.

Цеп. Атака оружием в ближнем бою: +16 к броску, зона досягаемости 10 футов, одна цель. Попадание: 17 (2d8 + 8) колющего урона плюс 36 (8d8) урона огнём.

Маталоток (боевой молот). Атака оружием в ближнем бою: +16 к броску, зона досягаемости 10 футов, одна цель. Попадание: 17 (2d8 + 8) дробящего урона или 19 (2d10 + 8) дробящего урона, если используется двумя руками, плюс 36 (8d8) урона огнём. Кроме того, оружие испускает взрыв холода, наносящий 10 (3d6) урона холодом каждому существу в пределах 30 футов от него.

Ужасное касание (перезарядка 5–6). Зариэль касается одного существа в пределах 10 футов от себя. Цель должна пройти испытание Выносливости со СЛ 26, при провале она получит 44 (8d10) некротического урона и будет отравлена на 1 минуту. Пока цель отравлена таким образом, она также ослеплена и глухнет. Цель может повторять испытание в конце каждого своего хода, при успехе эффект для неё прекращается.

Телепортация. Зариэль магически телепортируется вместе со всем снаряжением, которое носит или держит, на расстояние до 120 футов в свободное пространство, которое она видит.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Зариэль может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Зариэль восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Телепортация. Зариэль использует действие Телепортация.

Испепеляющий взгляд (стоит 2 действия). Зариэль обращает магический взгляд на одно существо, которое видит в пределах 120 футов от себя, и велит ему сгореть. Цель должна пройти испытание Мудрости со СЛ 26, при провале она получит 22 (4d10) урона огнём.



«Возвышение» Зариэли произошло за счёт исчадия ада Бела, её предшественника. Зариэль и Бел ненавидят друг друга. Чтобы занять Бела делом и убрать с глаз долой, Зариэль поручает ему изготавливать оружие, броню и жуткие машины для убийства демонов.

Для пополнения легионов Зариэли нужны души мёртвых, из которых можно создать лемуров, а потом повысить до более высоких форм дьяволов. Лишь искушая смертных властью на Материальном плане и заключая с ними сделки, она может обречь их на служение в посмертии.

Маталоток. Недавно Зариэль победила демонического владыку Кощище и отняла его молот *Маталоток*, дающий невосприимчивость к урону холодом. Без молота у Зариэли устойчивость к холоду вместо невосприимчивости.

ЙЕНОГУ

Демонический владыка Йеногу, известный как Зверь Рezni и Повелитель Гноллов, выглядит как покрытый шрамами гнолл высотой целых 14 футов. Его спутанная шерсть местами покрыта бронёй из соединённых цепями щитов и нагрудников, украшенных кожей, содранной с самых яростных врагов. Его лицо похоже на ухмыляющийся хищный череп.



ЙЕНОГУ

Огромная бестия (демон), хаотичная злая

Класс брони: 20 (естественная броня).

ПЗ: 333 (23d12 + 184).

Скорость: 50 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
29 (+9)	16 (+3)	26 (+8)	16 (+3)	24 (+7)	15 (+2)

Испытания: Лвк +10, Вын +15, Мдр +14.

Навыки: Внимание +14, Запугивание +9.

Устойчивость к урону: молния, огонь, холод.

Невосприимчивость к урону: яд; немагический дробящий, колющий и режущий урон.

Невосприимчивость к состояниям: испуг, обворожение, отравление, утомление.

Восприятие: истинное зрение 120 футов, пассивное Внимание 24.

Языки: все, телепатия 120 футов.

Опасность: 24 (62 000 ПО).

Буйство. Если Йеногу в свой ход атакой ближнего боя снижает ПЗ существа до 0, он может использовать бонусное действие, чтобы переместиться на расстояние вплоть до половины своей скорости и совершить атаку укусом.

Врождённые заклинания. Заклинательная характеристика Йеногу — Харизма (СЛ испытаний против заклинаний 17, +9 к броску атаки заклинанием). У него есть следующие врождённые заклинания, ему не требуются для них реагенты:

Неограниченно: *обнаружение магии*;

3 в день каждое: *невидимость*, *рассеивание магии*, *ужас*;

1 в день: *телепортация*.

Легендарная устойчивость (3 в день). Если Йеногу проваливает испытание, он может вместо этого сделать его успешным.

Магическое оружие. Атаки оружием Йеногу — магические.

Устойчивость к магии. У Йеногу преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Йеногу совершает три атаки цепом. При попадании он может вызвать один из следующих дополнительных эффектов — на свой выбор или случайно (каждый эффект можно использовать только один раз за мультиатаку):

1. Атака дополнительно наносит 13 (2d12) дробящего урона.
2. Цель должна пройти испытание Выносливости со СЛ 17, при провале она парализована до начала следующего хода Йеногу.
3. Цель должна пройти испытание Мудрости со СЛ 17, при провале она получает эффект заклинания *замешательство* до начала следующего хода Йеногу.

Цеп. Атака оружием в ближнем бою: +16 к броску, зона досягаемости 15 футов, одна цель. **Попадание:** 15 (1d12 + 9) дробящего урона.

Укус. Атака оружием в ближнем бою: +16 к броску, зона досягаемости 10 футов, одна цель. **Попадание:** 14 (1d10 + 9) колющего урона.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Йеногу может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Йеногу восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Перемещение. Йеногу перемещается на расстояние вплоть до значения своей скорости.

Смахивание. Йеногу совершает атаку цепом. При попадании цель должна пройти испытание Силы со СЛ 24, иначе её оттолкнёт на 15 футов по прямой от Йеногу. При провале испытания на 5 или более цель распыляется.

Дикость (стоит 2 действия). Йеногу совершает атаку укусом по каждому существу в пределах 10 футов от себя.

Когда Йеногу охотился на Материальном плане, за ним следовали стаи гиен. Те из них, кто пожрал жертв Йеногу, стали гноллами по образу и подобию своего господина. Мало кто другой поклоняется Йеногу, но эти немногие придают себе сходство с гноллами: горбятся и затачивают зубы.

Йеногу сражается тройным цепом под названием Мясник, который может призвать себе прямо в руку. Но столь же часто он рвёт добычу на части лапами и перегрызает ей глотку зубами.

Если Йеногу убьют за пределами Бездны, он возродится в полной силе у себя в доме из гнилого мяса и костей на своём опустошённом, испещрённом каньонами слое Бездны.

КРАСНЫЙ КОЛПАК

Эти жестокие сородичи фей, порождённые жаждой крови, невелики, но весьма сильны.

В Стране Фей и в тех местах, где этот план пересекается с другими на перекрёстках фей, красные колпаки могут возникнуть, когда свежая кровь пропитывает землю. Сперва новорождённые красные колпаки выглядят как крохотные окровавленные грибы, только-только пробившиеся шляпками из-под земли. Но едва эти шляпки озарит лунный свет, из земли вылезет тварь, похожая на маленького морщинистого и жилистого гномика с горбатой спиной. Существо носит острокопечный кожаный колпак, штаны из похожего материала и тяжёлые железные башмаки. Оно вооружено тяжёлым клинком. С момента пробуждения красный колпак мечтает лишь убивать и крушить, а потому отправляется воплощать эту мечту. Даже когда красный колпак пытается быть скрытным, его выдают тяжёлые шаги железных башмаков.

Чтобы поддерживать своё противоестественное существование, красному колпаку надо окунать шапку в свежую кровь жертв. Если шапка не подпитывается кровью хотя бы раз в три дня, красный колпак исчезает, будто его и не было. Так что желание колпаков убивать связано с их выживанием.

ВАРИАНТ: БЕЗУМНЫЙ КОЛПАК

Так называются красные колпаки, окунувшие свои шапки в иxor демонов вместо крови. Связь с иxором демонов сводит существо с ума ещё сильнее и пробуждает в нём бессмысленную ненависть. Порой безумные колпаки объединяются в группы согласно своей ненависти, например к музыке, кудрявым существам, слову «круто» или синему цвету.

Когда ПЗ безумного колпака снижаются до 0, его злобное бытие кончается весьма зрелищно: он вспыхивает пламенем и мигом превращается в пепел вместе с пропитанной иxором шапкой и штанами. Остаются только оружие и дымящиеся железные башмаки.



КРАСНЫЙ КОЛПАК

Небольшая фея, хаотичная злая

Класс брони: 13 (естественная броня).

ПЗ: 45 (6d6 + 24).

Скорость: 25 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Навыки: Атлетика +6, Внимание +3.

Восприятие: ночное зрение 60 футов, пассивное Внимание 13.

Языки: всеобщий, сивлан.

Опасность: 3 (700 ПО).

Железные башмаки. При перемещении у красного колпака помеха к проверкам Ловкости (Скрытность).

Сила не по размеру. Когда красный колпак совершает захват, он считается существом среднего размера. Использование тяжёлого оружия не даёт помехи к его броскам атаки.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Красный колпак совершает три атаки злым серпом.

Злой серп. Атака оружием в ближнем бою: +6 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 9 (2d4 + 4) режущего урона.

Железный пинок. Красный колпак перемещается на расстояние вплоть до значения своей скорости к существу, которое видит, и пинает его железными башмаками. Цель должна пройти испытание Ловкости со СЛ 14, при провале она получит 20 (3d10 + 4) дробящего урона и расплывается.

КРОКЕК'ТОИК

Демон-питомец Йеногу напоминает гигантского илистого прыгуна, только с зубами, шерстью, ушами и смехом гиены. Этот уникальный демон способен держать в брюхе демонов поменьше и изрыгать их, где велит

КРОКЕК'ТОИК

Исполинская бестия (демон), хаотичная злая

Класс брони: 15 (естественная броня).

ПЗ: 297 (17d20 + 119).

Скорость: 60 футов, плавание 60 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
28 (+9)	10 (+0)	24 (+7)	6 (-2)	10 (+0)	13 (+1)

Испытания: Вын +12, Мдр +5.

Устойчивость к урону: молния, огонь, холод; немагический дробящий, колющий и режущий урон.

Невосприимчивость к урону: яд.

Невосприимчивость к состояниям: испуг, обворование, отравление.

Восприятие: ночное зрение 120 футов, пассивное Внимание 10.

Языки: понимает демонический, но не говорит.

Опасность: 14 (11 500 ПО).

Йеногу. Крокек'тоик невосприимчив к лишаящему разума воздействию реки Стикс, а потому его часто используют для перевозки демонов (порой даже самого Йеногу) через жуткие стигийские воды.

Амфибия. Крокек'тоик может дышать как в воздухе, так и в воде.

Магическое оружие. Атаки оружием Крокек'тоика — магические.

Надёжная память. Крокек'тоик невосприимчив к водам реки Стикс и прочим эффектам, которые отнимают или меняют воспоминания либо определяют или читают его мысли.

Прыжок с места. Как с разбегом, так и без него Крокек'тоик может прыгнуть в длину на расстояние до 60 футов или в высоту на расстояние до 30 футов.

Устойчивость к магии. У Крокек'тоика преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Атака оружием в ближнем бою: +14 к броску, зона досягаемости 15 футов, одна цель. **Попадание:** 44 (10d6 + 9) колющего урона.

Изрыгание союзников (перезарядка 6). Крокек'тоик открывает пасть и изрыгает 1d4 барлгуры, или 3d6 гноллов во главе с 1 клыком Йеногу, или 6d6 дретчей, или 1d3 врака (параметры всех этих существ см. в *Monster Manual* [«Энциклопедии чудовищ»]). Каждое изрыгнутое существо появляется в незанятом пространстве в пределах 30 футов от пасти Крокек'тоика или в следующем ближайшем незанятом пространстве.

Крокек'тоик





Слева направо: некромайт Миркула, чёрная рукавица Бейна и жнец Баала

Культисты МЁРТВОЙ ТРОИЦЫ

Мёртвой Троицей называют Бейна, Баала и Миркула, которые давным-давно прошли путь от искателей приключений до богов. С тех пор они стали ещё амбициознее. Они попытались похитить *Скрижали Судьбы* у верховного бога Ао и с их помощью править Фейруном и его богами. Потерпев неудачу, они погибли в Смутное время. Но с тех пор при помощи заранее продуманных хитрых планов они возродились.

Когда Раскол лишил прочих богов Забытых Королевств прямого влияния на мир, Мёртвая Троица осталась в форме смертных квазибогов. Хотя их мощь и уменьшилась, они остаются грозным трио и продолжают играть зловещую роль в событиях Фейруна.

Бейн и его последователи

Бейн — бог тирании, он и его последователи жаждут править миром. Бейн даёт силу тем, кто готов править железной рукой. Навязывая миру свой порядок, последователи Бейна стремятся, чтобы умные, сильные и амбициозные достигали вершин, а слабые оставались в рабстве.

В какой бы форме Бейн ни являлся, его всегда можно узнать по угольно-чёрной правой руке. Обычно он носит на ней рукавицу или перчатку, если хочет скрыть свою сущность, и раскрывается, лишь когда приходит время показать истинную мощь. Он всегда одет с иголочки в роскошный костюм благородного или броню и снаряжение успешного генерала наёмников. Его любимое оружие — булава.

Бейн подавляет тех, кто проявит хоть каплю слабости, силой заставляет их покориться или сокрушает физической и магической мощью. Он так харизматичен, что способен убедить сильных присягнуть ему в обмен на власть над другими. Он пробуждает жажду власти, что есть в сердце любого смертного, тщательно продуманными посулами и лестью. Он — мозг Мёртвой Троицы, его амбиции направляют группу.

Преданные последователи Бейна — воители, желающие править силой оружия и принуждением, жестокие тираны, обеспечивающие верность угрозами и дарами. Они поработают слабых и одаряют сильных, превращая тех в верных вассалов.

Жестокие тираны. Там, где последователи Бейна захватывают власть, они устанавливают драконовские правила, чтобы защитить своё правление. Они подавляют любых соперников и щедро вознаграждают тех, кто им верен.

Кульť воинов. Культисты Бейна — воители, они носят тяжёлую броню и сражаются булавами, мечами, копьями и арбалетами. Правые рукавицы своей брони они красят в чёрный в честь своего покровителя. Жрецы Бейна носят чёрные булавы с навершиями в виде сжатого кулака.

Иерархия культа. Культисты Бейна подчиняются строгой военной субординации. Низшие в иерархии — кулаки Бейна, солдаты, беспрекословно подчиняющиеся приказам. Ими командуют железные консулы, коварные полевые офицеры, умело организующие кулаков в бою. Чёрные рукавицы — это жрецы, командующие консулами.

Кулак Бейна

Средний гуманоид (человек), принципиальный злой

Класс брони: 18 (кольчуга, щит).

ПЗ: 22 (4d8 + 4).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Невосприимчивость к состояниям: испуг.

Восприятие: пассивное Внимание 11.

Языки: всеобщий.

Опасность: ½ (100 ПО).

Тактическая дисциплина. У кулака Бейна преимущество ко всем проверкам характеристик и испытаниям, совершаемым в бою.

ДЕЙСТВИЯ

Булава. Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 6 (1d6 + 3) дробящего урона.

Длинный лук. Дистанционная атака оружием: +2 к броску, дистанция 150/600 футов, одна цель. **Попадание:** 4 (1d8) колющего урона.

Железный консул

Средний гуманоид (человек), принципиальный злой

Класс брони: 16 (кольчуга).

ПЗ: 45 (6d8 + 18).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	16 (+3)

Испытания: Мдр +4.

Навыки: Внимание +4, Запугивание +5.

Невосприимчивость к состояниям: испуг.

Восприятие: пассивное Внимание 14.

Языки: всеобщий.

Опасность: 2 (450 ПО).

Тактическая дисциплина. У железного консула преимущество ко всем проверкам характеристик и испытаниям, совершаемым в бою.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Консул совершает одну атаку копьем и может использовать Командирский голос.

Копье. Атака оружием, в ближнем бою или дистанционная: +5 к броску, зона досягаемости 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. **Попадание:** 6 (1d6 + 3) колющего урона или 7 (1d8 + 3) колющего урона, если используется двумя руками для совершения атаки ближнего боя.

Командирский голос. Железный консул выбирает до двух союзников в пределах 90 футов от себя, которые могут слышать его приказы. Каждый из них может немедленно использовать ответное действие, чтобы совершить одну атаку ближнего боя.



Символ Бейна

Чёрная рукавица Бейна

Средний гуманоид (человек), принципиальный злой

Класс брони: 16 (кольчуга).

ПЗ: 51 (6d8 + 24).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	18 (+4)

Испытания: Мдр +5.

Навыки: Внимание +5, Запугивание +7.

Невосприимчивость к состояниям: испуг.

Восприятие: пассивное Внимание 15.

Языки: всеобщий.

Опасность: 6 (2 300 ПО).

Аура ужаса. Когда враждебное существо в пределах 5 футов от чёрной рукавицы совершает бросок атаки или испытание, оно получает помеху к броску. Существа, невосприимчивые к испугу, невосприимчивы и к этому свойству.

Заклинания. Чёрная рукавица — заклинатель 5-го уровня. Его заклинательная характеристика — Харизма (СЛ испытаний против заклинаний 15, +7 к броску атаки заклинанием). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

Фокусы (неограниченно): *наставление, священное пламя, тавматургия*;

1-й круг (4 ячейки): *благословение, исцеление ран, направляющий луч* (см. «Действия» далее), *порча*;

2-й круг (3 ячейки): *паралич гуманоида, слепота/глухота, тишина*;

3-й круг (2 ячейки): *послание, призрачные стражи*.

Тактическая дисциплина. У чёрной рукавицы преимущество ко всем проверкам характеристик и испытаниям, совершаемым в бою.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Чёрная рукавица совершает две атаки булавой.

Булава. Атака оружием в ближнем бою: +7 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1d6 + 4) дробящего урона плюс 13 (3d8) некротического урона.

Направляющий луч (заклинание 1-го круга, требует ячейку заклинания). Дистанционная атака заклинанием: +7 к броску, дистанция 120 футов, одно существо. **Попадание:** 14 (4d6) лучистого урона, и следующий бросок атаки по этой цели, совершенный до конца следующего хода чёрной рукавицы, получает преимущество. Если чёрная рукавица сотворит это заклинание, используя ячейку 2-го круга или выше, урон увеличивается на 1d6 за каждый круг ячейки выше 1-го.

Ночной клинок

Средний гуманоид (человек), хаотичный злой

Класс брони: 12.

ПЗ: 11 (2d8 + 2).

Скорость: 40 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	14 (+2)

Навыки: Запугивание +4, Скрытность +6.

Восприятие: ночное зрение 60 футов, пассивное Внимание 10.

Языки: всеобщий.

Опасность: ¼ (50 ПО).

Аура убийства. Пока ночной клинок не выведен из строя, враждебные существа в пределах 5 футов от него получают уязвимость к колющему урону, если только у них нет устойчивости или невосприимчивости к такому урону.

ДЕЙСТВИЯ

Кинжал. Атака оружием, в ближнем бою или дистанционная:

+4 к броску, зона досягаемости 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. **Попадание:** 4 (1d4 + 2) колющего урона.

Жнец Баала

Средний гуманоид (человек), хаотичный злой

Класс брони: 15.

ПЗ: 27 (5d8 + 5).

Скорость: 40 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	20 (+5)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Навыки: Внимание +3, Запугивание +5, Скрытность +9, Убеждение +5.

Восприятие: ночное зрение 60 футов, пассивное Внимание 13.

Языки: всеобщий.

Опасность: 2 (450 ПО).

Аура убийства. Пока жнец не выведен из строя, враждебные существа в пределах 5 футов от него получают уязвимость к колющему урону, если только у них нет устойчивости или невосприимчивости к такому урону.

Врождённые заклинания. Заклинательная характеристика жнеца для врождённых заклинаний — Харизма (СЛ испытаний против заклинаний 13). У него есть следующие врождённые заклинания, ему не требуются для них реагенты:

1 в день каждое: изменение облика, приворот гуманоида, убежище.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Жнец совершает две атаки кинжалом и использует Окутывание.

Кинжал. Атака оружием, в ближнем бою или дистанционная:

+7 к броску, зона досягаемости 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1d4 + 5) колющего урона.

Окутывание. Жнец магически становится невидимым до начала своего следующего хода. Невидимость прекращается, если жнец совершит бросок атаки или урона или сотворит заклинание.

БААЛ И ЕГО ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

Баал — бог убийств, дарующий свою мощь тем, чьи убийства вызывают страх и ужас. Но само убийство — лишь половина желаемого. Вторая — подозрения, недоверие и паника, которые способен вызвать поистине неуловимый убийца. Баал жаждет внушать ужас, убивая тех, кто казался недостижимым для смерти.

Баал всегда носит при себе алый платок. Он способен принимать разные облики, непохожие на его истинный — облик громилы с длинным изогнутым кинжалом, с которого капает кровь. В этой форме он одет лишь в драгую набедренную повязку, лишён волос и покрыт кровоточащими ранами от острых лезвий. Его лицо — череп, лишённый плоти и окружённый нимбом из капель крови.

Баал — жестокий садист, обожающий убивать жуткими способами. Его способны сдерживать только Бейн и Миркул вместе.

Подражая своему богу, культисты Баала совершают жестокие убийства, чтобы распространять ужас и панику. Они могут быть обезоруживающе милы, когда нужно, но в бою выходят на свет их истинные кровожадные натуры.

Глава смерти Баала

Средний гуманоид (человек), хаотичный злой

Класс брони: 15.

ПЗ: 76 (8d8 + 40).

Скорость: 50 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	20 (+5)	20 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)

Навыки: Внимание +4, Запугивание +6, Скрытность +11, Убеждение +6.

Восприятие: ночное зрение 60 футов, пассивное Внимание 14.

Языки: всеобщий.

Опасность: 5 (1 800 ПО).

Аура убийства. Пока глава смерти не выведен из строя, враждебные существа в пределах 5 футов от него получают уязвимость к колющему урону, если только у них нет устойчивости или невосприимчивости к такому урону.

Устойчивость к магии. У главы смерти преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Глава смерти использует Шокирующий взгляд и совершает две атаки кинжалом.

Кинжал. Атака оружием, дистанционная или в ближнем бою:

+7 к броску, зона досягаемости 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1d4 + 5) колющего урона.

Шокирующий взгляд. Глава смерти выбирает целью одно существо, которое видит в пределах 30 футов от себя. Цель должна пройти испытание Мудрости со СЛ 14, при провале она оказывается в шоке до конца своего следующего хода.

ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Неудержимый (3 в день). Глава смерти снижает урон, полученный от атаки, до 0.

НЕКРОМАЙТ МИРКУЛА

Средний гуманоид (человек), нейтральный злой

Класс брони: 11.

ПЗ: 13 (2d8 + 4).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки: Магия +5, Религия +5.

Восприятие: пассивное Внимание 10.

Языки: всеобщий, демонический, дьявольский.

Опасность: ½ (100 ПО).

ДЕЙСТВИЯ

Цеп с черепом. Атака оружием в ближнем бою: +2 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 4 (1d8) дробящего урона.

Когти могилы. Дистанционная атака заклинанием: +5 к броску, дистанция 90 футов, одна цель. **Попадание:** 8 (2d4 + 3) некротического урона.

ЧЕРЕПОБОЕЦ МИРКУЛА

Средний гуманоид (человек), нейтральный злой

Класс брони: 12.

ПЗ: 32 (5d8 + 10).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)

Испытания: Мдр +3.

Навыки: Магия +5, Религия +5.

Восприятие: пассивное Внимание 11.

Языки: всеобщий, демонический, дьявольский.

Опасность: 1 (200 ПО).

Заклинания. Черепобоец — заклинатель 3-го уровня. Его заклинательная характеристика — Мудрость (СЛ испытаний против заклинаний 13, +5 к броску атаки заклинанием). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Фокусы (неограниченно): *магическая рука*, *мелкие фокусы*, *сообщение*;

1-й круг (4 ячейки): *защита от зла и от добра*, *луч болезни* (см. «Действия» далее), *обнаружение магии*, *щит*;

2-й круг (2 ячейки): *туманный шаг*, *тьма*.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Черепобоец совершает две атаки цепом.

Цеп с железным черепом. Атака оружием в ближнем бою: +2 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 4 (1d8) дробящего урона плюс 7 (2d6) некротического урона, и цель получает помеху ко всем испытаниям до конца следующего хода черепобойца.

Луч болезни (заклинание 1-го круга, требует ячейку заклинания). Дистанционная атака заклинанием: +5 к броску, дистанция 60 футов, одно существо. **Попадание:** 9 (2d8) урона ядом, и цель должна пройти испытание Выносливости со СЛ 13, при провале она отравлена до конца следующего хода черепобойца. Если черепобоец сотворит это заклинание, используя ячейку 2-го круга или выше, урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше 1-го.

Кровоупускание. Все культисты Баала умеют призывать мощь своего бога, чтобы сделать жертв уязвимыми для их длинных ножей. Когда магия Баала срабатывает, колотые раны извергают жуткие фонтаны крови. Царапины, казавшиеся мелкими, проникают вглубь тела жертвы и вызывают жуткую боль и кровотечение.

МАСТЕР ДУШ

Средний гуманоид (человек), нейтральный злой

Класс брони: 12.

ПЗ: 45 (6d8 + 18).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	17 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)

Испытания: Мдр +4.

Навыки: Магия +6, Религия +6.

Восприятие: пассивное Внимание 12.

Языки: всеобщий, демонический, дьявольский.

Опасность: 4 (1 100 ПО).

Заклинания. Мастер душ — заклинатель 5-го уровня.

Его заклинательная характеристика — Интеллект (СЛ испытаний против заклинаний 14, +6 к броску атаки заклинанием).

У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Фокусы (неограниченно): *ледяное прикосновение* (см. «Действия» далее), *магическая рука*, *мелкие фокусы*, *сообщение*;

1-й круг (4 ячейки): *луч болезни* (см. «Действия» далее), *обнаружение магии*, *пылающие руки*, *щит*;

2-й круг (3 ячейки): *опаляющий луч* (см. «Действия» далее), *туманный шаг*, *тьма*;

3-й круг (2 ячейки): *огненный шар*, *оживление мертвецов*.

Магия могилы. Когда мастер душ творит заклинание, наносящее урон, он может изменить тип урона заклинания на некротический.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Мастер душ дважды атакует цепом.

Цеп с посеребрённым черепом. Атака оружием в ближнем бою: +2 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 4 (1d8) дробящего урона плюс 14 (4d6) некротического урона, и цель получает помеху ко всем испытаниям до конца следующего хода мастера душ.

Ледяное прикосновение (фокус). Дистанционная атака заклинанием: +6 к броску, дистанция 120 футов, одно существо. **Попадание:** 13 (2d8) некротического урона, и цель не может восстанавливать ПЗ до начала следующего хода мастера душ. Если цель — нежить, она получает помеху к броскам атаки по мастеру душ на ту же длительность.

Луч болезни (заклинание 1-го круга, требует ячейку заклинания).

Дистанционная атака заклинанием: +6 к броску, дистанция 60 футов, одно существо. **Попадание:** 9 (2d8) урона ядом, и цель должна пройти испытание Выносливости со СЛ 14, при провале она отравлена до конца следующего хода мастера душ. Если мастер душ сотворит это заклинание, используя ячейку 2-го круга или выше, урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше 1-го.

Опаляющий луч (заклинание 2-го круга, требует ячейку заклинания). Дистанционная атака заклинанием: +6 к броску, дистанция 120 футов, одна цель для каждого луча (3 луча для ячейки 2-го круга, 4 луча для ячейки 3-го круга). **Попадание:** 7 (2d6) урона огнём за каждый луч.

Убийцы из тени. Последователи Баала — коварные убийцы, обожающие сеять страх и ужас в тех городах, где живут. Они призывают мощь своего бога, чтобы легко скрываться в тенях, а то и становиться невидимыми, когда это важно.

Иерархия культа. Низшие в иерархии культа Баала зовутся ночными клинками, их Баал наделяет ночным зрением и мастерством скрытности. Следующие над ними — жнецы. Они получают способность к невидимости и с помощью магии Баала могут избегать позорений. Высшее звание — главы смерти, они могут принимать облик своего бога с черепом вместо лица, чтобы пугать жертв. В бою они внушают врагам ужас, легко выдерживая смертоносные удары и давая понять, что сопротивление планам Баала бесполезно.

МИРКУЛ И ЕГО ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

Миркул — Владыка Костей, повелевающий трупами и душами. Его культисты желают получить от мёртвых знания, силу и даже обратить их себе на службу.

Миркул способен призвать душу любого убитого существа и заточить её в восковом черепе. Но для этого Миркулу нужна какая-нибудь часть физического тела существа, которую он измельчает и использует прах при создании черепа. Пока душа остаётся в черепе, его глазницы пылают холодным синим пламенем. Пока череп невредим, Миркул может заставить пленную душу отвечать ему на вопросы и делиться знаниями. С каждым ответом череп всё больше разрушается, пока не рассыплется совсем, освободив душу. Её также можно освободить, окатив восковой череп святой водой.

Миркул расчётлив, необщителен и погружён в себя. Его волнует только накопление знаний, а повседневные проблемы жизни его раздражают и отвлекают. Он счастлив, когда может окружить себя книгами знаний и нежитью, которую он вызвал и подчинил.

Миркулу поклоняются либо волшебники, либо те, кто хочет овладеть искусством некромантии.

Искатели знаний. Культисты Миркула изучают ритуалы, позволяющие им подчинять души мёртвых, заставляя отвечать на вопросы и делиться забытым знанием. Культисты ищут мистические тайны в древних руинах и пытаются выкрасть книги заклинаний и прочие тома у волшебников, не входящих в культ.

Иерархия культа. Последователи Миркула используют цепи с бойками в виде черепов. Некромайты — это послушники, которые ещё не овладели мистической магией и дерутся цепями. Черепобойцы — это заклинатели, которые дополняют магией свои боевые навыки. Мастера душ глубоко погружены в тайны Миркула, умеют оживлять мёртвых и творить прочую зловещую магию.

МЕРРЕГОН

Души павших солдат, наёмников и охранников, служивших злу без сожалений, часто обречены на вечную службу в Девяти Преисподних в качестве низших дьяволов — меррегонов. У каждого меррегона к лицу прикреплена металлическая маска, позволяющая ему видеть. Маску нельзя снять, пока меррегон жив. Под маской у него пустое лицо без глаз, рта и прочих черт.



МЕРРЕГОН

Средняя бестия (дьявол), принципиальная злая

Класс брони: 16 (естественная броня).

ПЗ: 45 (6d8 + 18).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	6 (–2)	12 (+1)	8 (–1)

Устойчивость к урону: холод; дробящий, колющий и режущий урон немагических атак, кроме серебра.

Невосприимчивость к урону: огонь, яд.

Невосприимчивость к состояниям: испуг, отравление.

Восприятие: ночное зрение 60 футов, пассивное Вниманье 11.

Языки: понимает дьявольский, но не говорит; телепатия 120 футов.

Опасность: 4 (1 100 ПО).

Дьявольское зрение. Магическая тьма не препятствует ночному зрению меррегона.

Устойчивость к магии. У меррегона преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Меррегон совершает две атаки алебардой или, если в пределах 60 футов от него есть союзная бестия с классом опасности 6 или выше, меррегон совершает три атаки алебардой.

Алебарда. Атака оружием в ближнем бою: +6 к броску, зона досягаемости 10 футов, одна цель. **Попадание:** 9 (1d10 + 4) режущего урона.

Тяжёлый арбалет. Дистанционная атака оружием: +4 к броску, дистанция 100/400 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1d10 + 2) колющего урона.

ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Верный телохранитель. Когда по другой бестии в пределах 5 футов от меррегона попадают атакой, меррегон может вместо этого перенаправить попадание в себя.

Мясной голем из бестий

Этот крупный мясной голем сшит из частей тел дьяволов, демонов, юголотов и прочих бестий. Поскольку эти части могли принадлежать разным существам и быть скомбинированными по-разному, не бывает двух одинаковых големов. Ночные карги владеют секретом создания таких големов и редко с кем им делятся.

У некоторых таких мясных големов есть крылья. Однако магия, создавшая их, позволяет летать и парить даже без крыльев.

Мясной голем из бестий

Крупная конструкция, без мировоззрения

Класс брони: 12 (естественная броня).

ПЗ: 210 (20d10 + 100).

Скорость: 30 футов, полёт 30 футов (парение).

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	9 (-1)	20 (+5)	7 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Устойчивость к урону: огонь, холод.

Невосприимчивость к урону: молния, яд; дробящий, колющий и режущий урон немагических атак, кроме адамантина и серебра.

Невосприимчивость к состояниям: испуг, обворование, окаменение, отравление, паралич, утомление.

Восприятие: ночное зрение 60 футов, пассивное Внимание 10.

Языки: понимает языки своего создателя, но не говорит.

Опасность: 8 (3 900 ПО).

Берсерк. Каждый раз, когда голем начинает свой ход с 100 или менее ПЗ, бросьте d6. Если выпадет 6, голем становится берсерком. Будучи берсерком, он в каждый свой ход атакует ближайшее существо, которое видит. Если поблизости нет существ, к которым можно переместиться и атаковать, голем атакует объект, предпочитая объекты размером меньше себя. Голем остаётся берсерком, пока его не уничтожат или пока он не восстановит все свои ПЗ. Если создатель находится в пределах 60 футов от ставшего берсерком голема, то может попытаться успокоить его, говоря твёрдо и убедительно. Голем должен слышать создателя, который совершает действие, чтобы пройти проверку Харизмы (Убеждение) со СЛ 15. При успехе голем перестаёт быть берсерком. Если голем вновь получает урон, когда у него 100 или менее ПЗ, он может снова стать берсерком.

Магическое оружие. Атаки оружием голема — магические.

Неизменяемая форма. Голем невосприимчив ко всем заклинаниям и эффектам, изменяющим его форму.

Поглощение молний. Каждый раз, когда голем должен получить урон молнией, он не получает урон и вместо этого восстанавливает ПЗ в количестве, равном наносимому урону молнией.

Устойчивость к магии. У голема преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Голем совершает два крушащих удара.

Крушащий удар. Атака оружием в ближнем бою: +8 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 16 (2d10 + 5) дробящего урона.



Напперибо

Средняя бестия (дьявол), принципиальная злая

Класс брони: 13 (естественная броня).

ПЗ: 11 (2d8 + 2).

Скорость: 20 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	8 (-1)	1 (-5)

Навыки: Внимание +1.

Устойчивость к урону: кислота, холод; дробящий, колющий и режущий урон немагических атак, кроме серебра.

Невосприимчивость к урону: огонь, яд.

Невосприимчивость к состояниям: испуг, обворование, отравление, слепота.

Восприятие: слепозрение 10 футов (слепота вне этого радиуса), пассивное Внимание 11.

Языки: понимает дьявольский, но не говорит.

Опасность: ½ (100 ПО).

Облако вредителей. Каждое существо, кроме дьяволов, начинающее свой ход в пределах 20 футов от напперибо, должно пройти испытание Выносливости со СЛ 11. Существа в пределах 20 футов от двух и более напперибо проходят испытание с помехой. При провале существо получает 2 (1d4) колющего урона.

Зовущий голод. В Девяти Преисподних напперибо могут безошибочно выследить существо, получившее урон от Облака вредителей любого напперибо в последние 24 часа.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 6 (1d6 + 3) колющего урона.

НАРЗУГОН

Средняя бестия (дьявол), принципиальная злая

Класс брони: 20 (латный доспех, щит).

ПЗ: 112 (15d8 + 45).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	19 (+4)

Испытания: Лвк +5, Вын +8, Хар +9.

Навыки: Внимание +7.

Устойчивость к урону: кислота, холод; дробящий, колющий и режущий урон немагических атак, кроме серебра.

Невосприимчивость к урону: огонь, яд.

Невосприимчивость к состояниям: испуг, обворожение, отравление.

Восприятие: ночное зрение 120 футов, пассивное Внимание 17.

Языки: всеобщий, дьявольский, телепатия 120 футов.

Опасность: 13 (10 000 ПО).

Дьявольская сбруя. Нарзугон носит шпоры, входящие в состав дьявольской сбруи. Они позволяют призывать спутника-мари.

Дьявольское чутьё. У нарзугона преимущество к проверкам Мудрости (Внимание), чтобы заметить существ с добрым мировоззрением.

Устойчивость к магии. У нарзугона преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Нарзугон использует Дьявольский приказ или Ужасающий приказ и совершает три атаки кавалерийской пикой пламени Преисподней.

Кавалерийская пика пламени Преисподней. Атака оружием в ближнем бою: +10 к броску, зона досягаемости 10 футов, одна цель. **Попадание:** 11 (1d12 + 5) колющего урона плюс 16 (3d10) урона огнём. Если этот урон убивает существо, его душа выходит из реки Стикс в Авернусе лемуром через 1d4 часа. Если существо до тех пор не оживить, то вернуть его к жизни можно будет только заклинанием *желание* или убив лемура и сотворив истинное *воскрешение* на изначальное тело существа. Конструкции и дьяволы невосприимчивы к этому эффекту.

Дьявольский приказ. Каждый союзник нарзугона в пределах 60 футов от него не может быть ни обворожён, ни испуган до конца следующего хода нарзугона.

Ужасающий приказ. Каждое существо, кроме бестий, находящееся в пределах 60 футов от нарзугона и способное его слышать, должно пройти испытание Харизмы со СЛ 17, при провале оно испугано им на 1 минуту. Существо может повторять испытание в конце каждого своего хода, при успехе эффект для него прекращается. При успехе испытания существо получает невосприимчивость к Ужасающему приказу этого нарзугона на 24 часа.

Исцеление (1 в день). Сам нарзугон или одно существо, которого он касается, восстанавливает 100 или менее ПЗ.

НАППЕРИБО

Смертные, чьи злодеяния при жизни были вызваны халатностью и ленью, обречены стать напперибо. Эти слепые жирные ничтожные дьяволы бесцельно бродят по Девяти Преисподним, стена и хватая любые объедки зловонной плоти, какие смогут.

НАРЗУГОН

Эрцгерцоги Девяти Преисподних особенно ценят палатинов, заключивших сделки с дьяволами и сохранивших после смерти искажённое представление о чести. Нарзугоны бродят по кругам ада и другим планам бытия, исполняя волю своих господ.

У каждого нарзугона есть свой скакун — мара (описана в *Monster Manual* [«Энциклопедии чудовищ»]). Мара укрощена дьявольской сбруей (см. стр. 223), она обязана являться на призыв носителя шпор и повиноваться его приказам.



Нарзугон верхом на маре



Оллифант Лилу

ОЛЛИФАНТ

Небольшой небожитель, принципиальный добрый

Класс брони: 18 (естественная броня).

ПЗ: 36 (8d6 + 8).

Скорость: 20 футов, полёт 120 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)	19 (+4)	16 (+3)

Испытания: Лвк +3, Вын +4, Хар +6.

Устойчивость к урону: немагический дробящий, колющий и режущий урон.

Невосприимчивость к урону: яд.

Невосприимчивость к состояниям: отравление.

Восприятие: пассивное Внимание 14.

Языки: небесный, телепатия 120 футов.

Опасность: 5 (1 800 ПО).

Аура неуязвимости. Невидимая аура образует сферу радиусом 10 футов вокруг оллифанта, пока он жив. Любое заклинание 5-го круга или ниже, сотворённое за пределами барьера, не влияет на существ и объекты в пределах барьера, даже если оно сотворено с использованием ячейки более высокого круга. Такое заклинание может быть нацелено на существ и объекты под защитой барьера, но не подействует на них. Аналогично область в пределах барьера исключена из областей, на которые воздействуют заклинания извне. Оллифант может использовать действие, чтобы подавить это свойство, пока сохраняет концентрацию (как если бы концентрировался на заклинании).

ОЛЛИФАНТ

Эти милые и верные существа родом с Верхних планов. Добрые божества и ангелы используют их как гонцов и помощников. Оллифанты ценят дружбу и честность.

Оллифант похож на маленького слоника с блестящей золотистой шерстью и небольшими, быстро порхающими крылышками, которые не просто поддерживают его в воздухе, но и разгоняют до большой скорости. Оллифанты добродушны, но не выносят вида злых дел и стараются покарать злодея. Их жемчужные бивни не так уж грозны, но они способны издавать хоботом трубный рёв, оглушающий существ или окутывающий злодеев сверкающими искрами позитивной энергии. Оллифанты также наделены сильной врождённой магией, помогающей бороться со злом и защищать друзей.

ОСА ПРЕИСПОДНЕЙ

Эти разумные и злобные насекомые водятся в Девяти Преисподних. У них жёсткий защитный панцирь, тонкие металлические крылья и сильные лапы с похожими на мечи когтями. С помощью жала они вводят своим жертвам химическую смесь, схожую с алхимическим огнём. В той же смеси содержится парализующий фермент, который обездвиживает жертву на время, чтобы оса могла унести её.

Осы Преисподней любят тёплый климат, от сильного холода же их панцири трескаются, а обмен веществ останавливается. Поэтому они избегают ледяных кругов Девяти Преисподних (Стигии и Кании).

Гнёзда. Осы Преисподней отрыгивают золотистую желчь, похожую на янтарь, с помощью которой создают исполинские гнёзда, полные внутренних помещений

Врождённые заклинания. Заклинательная характеристика оллифанта для врождённых заклинаний — Мудрость (СЛ испытаний против заклинаний 15). У него есть следующие врождённые заклинания, ему не требуются для них реагенты:

Неограниченно: *свет*;

2 в день каждое: *благословение, защита от зла и от добра, исцеление ран*;

1 в день каждое: *возвращение к жизни, изгнание, излечение, метаморфоза* (в золотистого мамонта с пернатыми крыльями и скоростью полёта 120 футов), *телепортация* (без шанса ошибки).

Магическое оружие. Атаки оружием оллифанта — магические.

ДЕЙСТВИЯ

Бивни. Атака оружием в ближнем бою: +3 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. *Попадание:* 3 (1d6) колющего урона.

Труба (3 в день). Оллифант трубит в свой хобот, этот звук слышно на расстоянии до 600 футов. Трубный звук создаёт 30-футовый конус энергии с одним эффектом по выбору оллифанта:

Звучная труба. Каждое существо в конусе должно пройти испытание Выносливости со СЛ 14. При провале существо получает 17 (5d6) урона громом и глохнет на 1 минуту. При успехе существо получает половину этого урона и не глохнет. Немагические предметы в конусе, которые не носят и не держат, получают 35 (10d6) урона громом.

Искристая труба. Все существа в конусе должны пройти испытание Выносливости со СЛ 14. При провале существо получает 22 (4d8 + 4) лучистого урона, при успехе — половину этого урона. Злые существа проходят испытание с помехой. Добрые существа в конусе не получают урона.

и переходов. В этих гнёздах осы совместно живут и хранят пищу. Типичное гнездо достаточно велико, чтобы вместить сообщество из 1d10 + 10 ос Преисподней. Каждая оса играет равную роль в их обществе.

Телепатия ос Преисподней. Осы общаются друг с другом при помощи особой формы телепатии, которую воспринимают только представители их вида.

ТРЕССИМ

Этот шаловливый летучий кот размером примерно с домашнюю кошку, но с крыльями размахом 3 фута.

Ходят слухи, что трессимы — плод волшебных экспериментов над домашними кошками. Трессимы разумны и способны заводить долгую дружбу с гуманоидами, особенно следопытами и волшебниками. С другими представителями своего вида трессимы могут поладить, но редко живут или охотятся вместе. Они мирно игнорируют летучих мышей, волшебных дракончиков и тому подобных существ, но терпеть не могут кровососов и злых летучих чудовищ вроде мантикор. А ещё они любят дразнить собак.

Трессимы питаются мелкими грызунами, птицами и насекомыми. Охотятся они как обычные кошки,



ОСА ПРЕИСПОДНЕЙ

Крупная бестия, принципиальная злая

Класс брони: 19 (естественная броня).

ПЗ: 52 (8d10 + 8).

Скорость: 10 футов, полёт 60 футов (парение).

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	7 (–2)

Испытания: Лвк +5, Мдр +3.

Уязвимость к урону: холод.

Невосприимчивость к урону: огонь.

Восприятие: ночное зрение 60 футов, пассивное Внимание 10.

Языки: дьявольский, телепатия 300 футов (только с другими осами Преисподней).

Опасность: 5 (1 800 ПО).

Магическое оружие. Атаки оружием осы Преисподней — магические.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Оса Преисподней совершает две атаки: одну жалом и одну мечевидными когтями.

Жало. Атака оружием в ближнем бою: +7 к броску, зона досягаемости 5 футов, одно существо. **Попадание:** 8 (1d8 + 4) колющего урона плюс 7 (2d6) урона огнём, и цель должна пройти испытание Выносливости со СЛ 12, при провале она отравлена на 1 минуту. Пока цель отравлена таким образом, она также парализована. Цель может повторять испытание в конце каждого своего хода, при успехе эффект для неё прекращается.

Мечевидные когти. Атака оружием в ближнем бою: +7 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 11 (2d6 + 4) колющего урона.

только ещё и используют крылья. Впрочем, трессимы не разоряют гнёзда и не воруют яйца.

Трессимы встречаются для размножения, но не заводят постоянных партнёров. Они скрещиваются и с обычными кошками, но только один из десяти потомков окажется трессимом, остальные будут просто кошками.

С разрешения мастера персонаж, сотворивший заклинание *призыв фамильяра*, может призвать трессима вместо обычной кошки.

Трессим Слюногрыз



ТРЕССИМ

Маленький монстр, хаотичный нейтральный

Класс брони: 12.

ПЗ: 5 (2d4).

Скорость: 40 футов, лазание 30 футов, полёт 40 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
3 (–4)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Навыки: Внимание +5, Скрытность +4.

Невосприимчивость к урону: яд.

Невосприимчивость к состояниям: отравление.

Восприятие: ночное зрение 60 футов, пассивное Внимание 15.

Языки: понимает всеобщий, но не говорит.

Опасность: 0 (10 ПО).

Обнаружение невидимости. В пределах 60 футов от трессима магическая невидимость не может скрыть ничего от его зрения.

Острый нюх. У трессима преимущество к проверкам Мудрости (Внимание), основанным на нюхе.

Чутьё на яд. Трессим может обнаружить, что вещество ядовито, по запаху, прикосновению или вкусу.

ДЕЙСТВИЯ

Когти. Атака оружием в ближнем бою: +0 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 1 режущий урон.

Приложение Д.

• **Def 947** •

Appfthyl

- Գլխնայն զԵղիս քննարկն զՅոնայն -
 - Գործնայն զԵղիս քննարկն զՅոնայն -
 - Գլխնայն զԵղիս քննարկն զՅոնայն -

Anty-Rzeź

- Թիորէնք հաշարբիւն զգիւրք Իս Ե քրիկ ի քիւնիւնիւն -
 - Թիւնիւն քիւնիւնիւն զգիւրք Իս Ե քրիկ ի քիւնիւնիւն -
 - Թիւնիւն քիւնիւնիւն Ե քրիկ ի քիւնիւնիւն Ե քրիկ ի քիւնիւնիւն -
 - Թիւնիւն քիւնիւնիւն Ե քրիկ ի քիւնիւնիւն Ե քրիկ ի քիւնիւնիւն -
 - Թիւնիւն քիւնիւնիւն Ե քրիկ ի քիւնիւնիւն Ե քրիկ ի քիւնիւնիւն -

ffelffste

- Պատահաբար լսեցիք իմ խոսքը և իմ խոսքից ձեռնդ չեղեցիք հեռացնել -
- Ինչպե՞ս ես ասեցի ձեռնդ հեռացնել իմ խոսքից, եթե իմ խոսքը չեղանք հեռացնել -
- Ինչպե՞ս ես ասեցի ձեռնդ հեռացնել իմ խոսքից, եթե իմ խոսքը չեղանք հեռացնել -

- 𐌲𐌹𐌿𐌸𐌰𐌶𐌴𐌹𐌽 -

МЕНЮ.

Закуски

- Салат из маринованного лианника —
- Жареная шляпка микониды в чесночном соусе —
- Ломтики кровососа со специями —

Основные блюда

- Жареные квинперы в винной подливке —
- Жареный кабан-оборотень, слегка приправленный перцем и паприкой —
- Двойные отбивные из топороклюва под соусом из сливовой настойки —
- Хорошо прожаренный гигантский космический хомяк в миниатюре, приправленный розмарином, базиликом, тимьяном и слезами —

Десерты

- Засахаренные глаза фазовых пауков в подливке из малиновой настойки —
- Сладкие яблочные пирожки в глазури из небесной карамели —
- Уникальный ассортимент сыров миниатюрной смрадной коровы —

— Кофе / Чай —

ПРИЛОЖЕНИЕ Е. СЮЖЕТНЫЙ КОНЦЕПТ-АРТ

За несколько месяцев до того, как мы начали писать эту книгу, арт-директор Ричард Виттерс пригласил нескольких иллюстраторов, чтобы те создали персонажей, существ, объекты и антураж на основе обсуждения с Адамом Ли (руководителем создания сюжета) и прочими участниками команды D&D. Среди этих художников были Алекси Брикло, Дааркен, Макс Данбар, Титус Люнтер, Винс Просе и Шон Вуд. Их иллюстрации вдохновили авторов и стали основой руководства, которым пользовались наши партнёры-лицензиаты. В этом приложении приведены некоторые из отличных работ этих художников.



Рея Ментелморн



Саламандра-механик



Хобгoblin 3'нет



Тортл Крулл



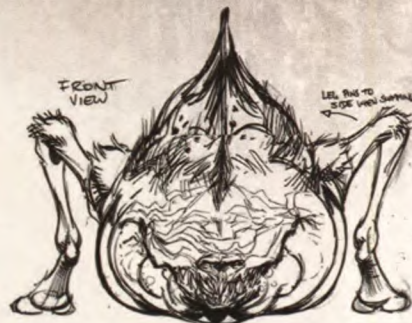
Курица Бездны







160 FT LONG



100 FEET WIDE



TAILWORKS
ACT AS
FEET
DURING
ATTACK?

MULTIPLE
TONGUES THAT
PULL
CROK'EK'TOEK
FORWARD &
HOLD GRAB BITE

THREAT
FROM HOOK
DEMONS?

TRAIL OF
SALIVA

EXPOSED
BONES
AND STOMACH

2 TOES
W/ NAILS

REACHING, SPITTING, JUMP

TONGUES REACH, HOOK AND PULL
TO AID W/ SWIMMING AND MOVING

Крокек'тоук

Микки



Барнабас

Монета души



Они Гулах
(неиспользованный
персонаж)



Сильвира и Иезавель



Чукка и Клонк



Безумная Мэгги



Лулу



Безумные колпаки

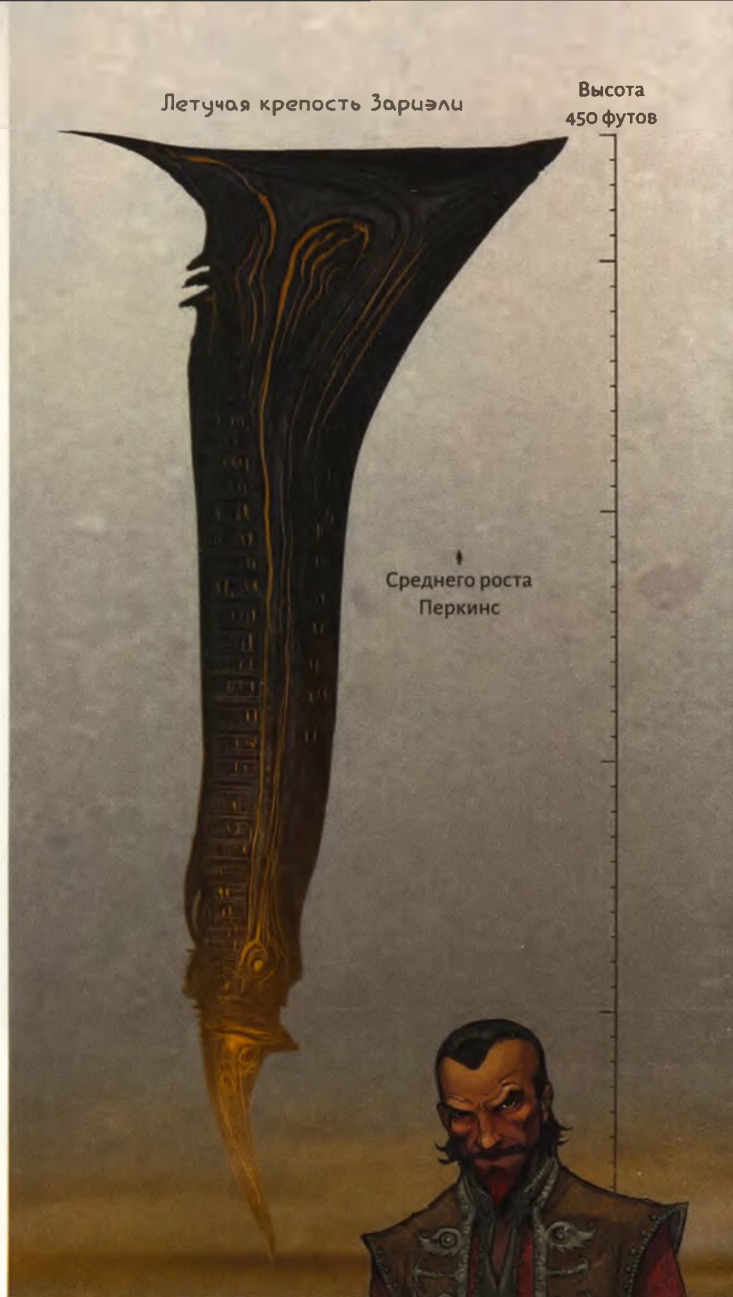


Мерренолот ведёт судно по реке Стикс



Летучая крепость Зариэли

Высота
450 футов



Среднего роста
Перкинс



Демоны
Иеногу

Фаластер Фиск





Врата Балдура, Нижний Город, призрачная и теньевая кошки



Авернус



Дьявольские боевые машины



«Счастьемобиль»
Безумной Мэгги





Крепость на Авернусе

Тейвиус Криг (амницу)





ПРИЛОЖЕНИЕ Ж. ДЬЯВОЛЬСКИЙ АЛФАВИТ

À à	В в	С с	Д д	Е е	Ф ф	Г г	А а	И и
A a	B b	C c	D d	E e	F f	G g	H h	I i

Ј ј	К к	Л л	М м	Н н	О о	Р р	Q q	R r
J j	K k	L l	M m	N n	O o	P p	Q q	R r

Ѕ ѕ	Т т	У у	В в	W w	X x	Y y	Z z	0
S s	T t	U u	V v	W w	X x	Y y	Z z	0

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

,	,	?	!	:	;	'	"	
.	,	?	!	:	;	'	"	/

[	]	~
(	)	-

ΘΑΒΤΥΡΕΑΒ





Аверн

КУЙТЕ СВОЮ СУДЬБУ В ПЛАМЕНИ ПРЕИСПОДНЕЙ!

Добро пожаловать во Врата Балдура — город больших амбиций, пороков и убийств. Вы едва ступили на дорогу приключений и сразу впутались в заговор, чьи корни ведут из тёмных закоулков Врат Балдура на передовую Войны Крови!

Хватит ли вам духу обратить дьявольские боевые машины и коварные сделки против самой архидьяволицы Зариэли и её дьявольских легионов? Сумеете ли вы уцелеть и вернуться после встречи с неописуемым злом Девяти Преисподних?

Приключение DUNGEONS & DRAGONS
для персонажей 1–13-го уровней.

Вам также понадобятся *Player's Handbook*
(«Книга игрока»), *Monster Manual*
(«Энциклопедия чудовищ») и *Dungeon Master's Guide*
(«Руководство мастера подземелий») пятой редакции D&D.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM



18+



Артикул 73622-R

ISBN 978-5-907170-50-6



Printed in Russia