

DUNGEONS
DRAGONS

ADVENTURE

EBERRON

ХВАТКА ИЗУМРУДНОГО КОГТЯ



BRUCE R. CORDELL

ПОДВОДНОЕ СУДНО

1 клетка = 5 футов

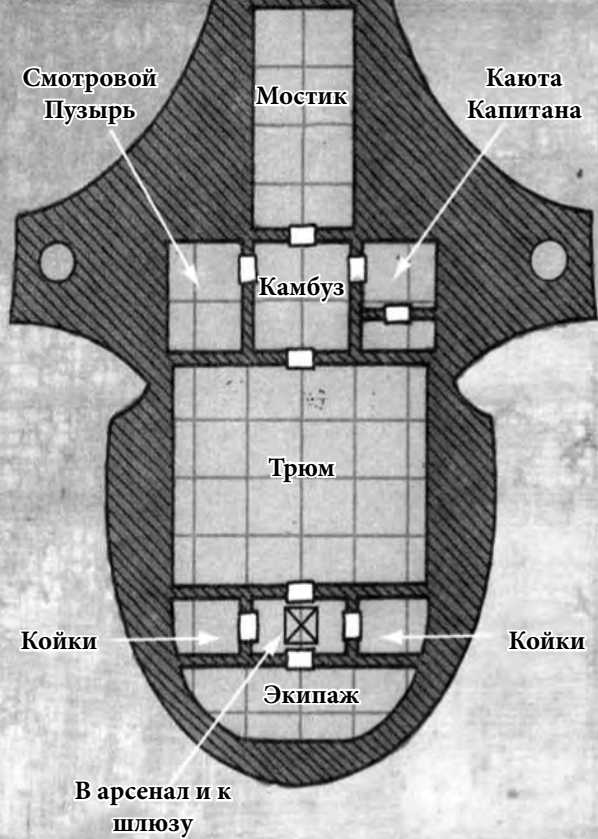
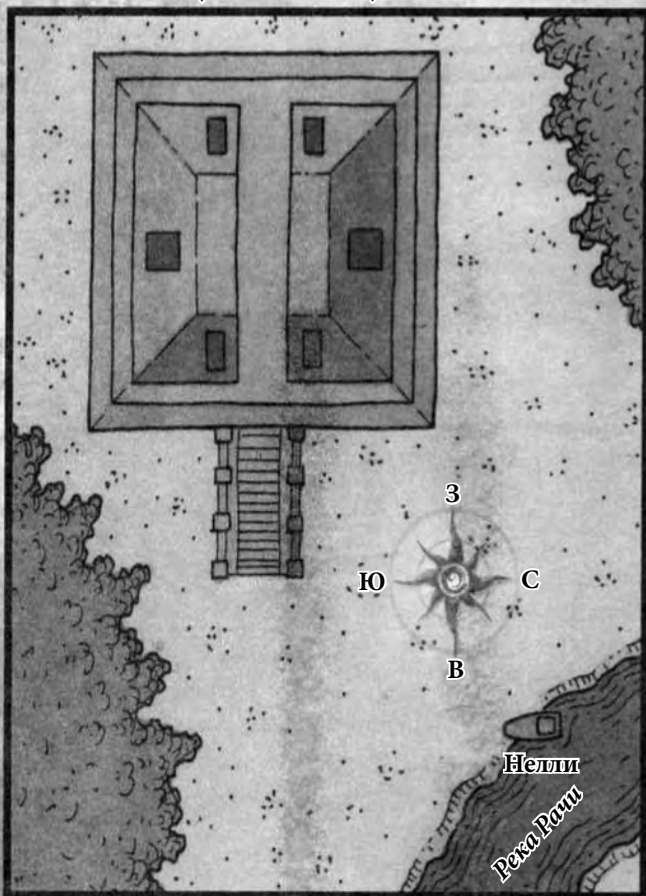


СХЕМА РУИН (не в масштабе)

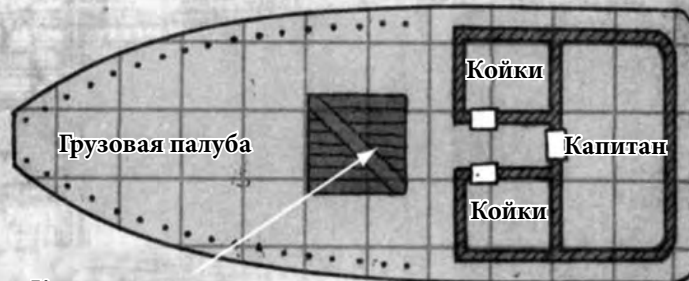


КСЕНДРИК

Море Грома

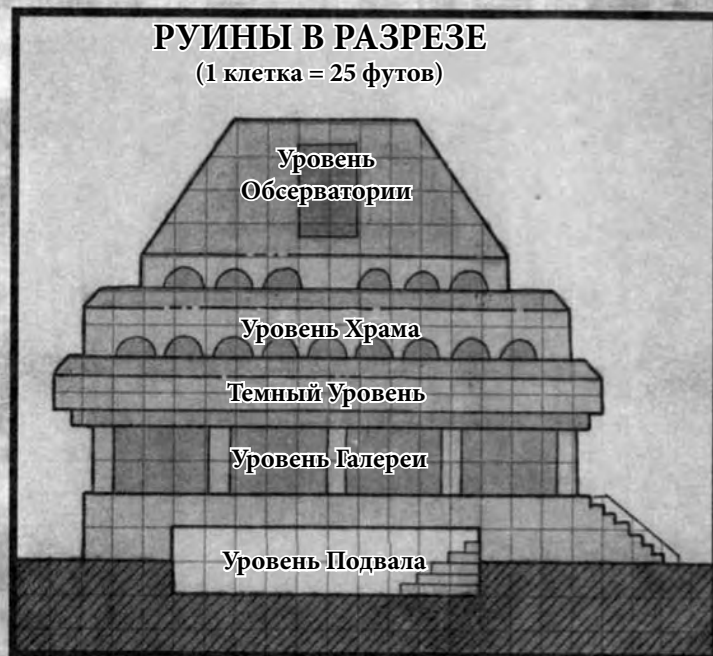


СХЕМА МАРЛОУ (1 клетка = 5 футов)



К каютам экипажа и гребным скамьям

РУИНЫ В РАЗРЕЗЕ (1 клетка = 25 футов)





ХВАТКА ИЗУМРУДНОГО КОГТЯ

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ 6ГО УРОВНЯ

DESIGN

Bruce R. Cordell

ADDITIONAL DESIGN, DEVELOPMENT, AND EDITING

Bill Slavicsek

DESIGN MANAGER

Christopher Perkins

DEVELOPMENT MANAGER

Jesse Decker

MANAGING EDITOR

Kim Mohan

SENIOR ART DIRECTOR RPG R&D

Stacy Longstreet

DIRECTOR OF RPG R&D

Bill Slavicsek

EBERRON BRAND ART DIRECTOR

Robert Raper

COVER ILLUSTRATION

Wayne Reynolds

INTERIOR ILLUSTRATIONS

Steve Prescott

GRAPHIC DESIGNER

Lisa Hanson

CARTOGRAPHY

Dennis Kauth

GRAPHIC PRODUCTION SPECIALIST

Carmen Cheung

IMAGE TECHNICIAN

Travis Adams

PRODUCTION MANAGERS

Chas DeLong

Josh Fischer

Randall Crews

DUNGEONS & DRAGONS

Take advantage of the RPGA's Player Rewards program by scoring points with this adventure. Grasp of the Emerald Claw is worth 4 Player Rewards points. See www.rpga.com for more details, and use the following adventure code: GROEC1EB

U.S., CANADA, ASIA,
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
Questions? 1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden, Belgium
Questions? +322-467-3360



Visit our website at www.wizards.com/dnd

Перевод:

Остальное переведено DUNGEONS.RU:

- stivie
- Neeshka_Linaoh
- kate_vergona

<http://eberron.dungeonsanddragons.ru/>

http://vk.com/dungeons_ru

Вычитка и верстка stivie.



ВВЕДЕНИЕ

Это приключение рассчитано на группу персонажей 6 уровня, выступающих против сил Ордена Изумрудного Когтя. Охота зловещего ордена за частями древней матрицы созидания подходит к завершению, но есть и иные группировки, стремящиеся найти этот древний артефакт. Поиски уведут персонажей из Шарна на таинственный материк Ксен'дрик - туда, где судьба матрицы созидания решится раз и навсегда.

Для того, чтобы использовать это приключение наилучшим образом, вам понадобятся следующие книги по D&D: *Книга Игрока*, *Руководство Мастера подземелий*, *Справочник Монстров* и *Руководство по игровому миру Эберрон*. Это приключение было разработано как продолжение истории, начатой в *«Забывтой Кузне»*, *«Тенях Последней войны»* и *«Шепоте клинка вампира»*. Оно лучше всего работает как четвертая часть истории, но может использоваться и автономно.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение выводит на первый план поиск схем, начатый в *«Забывтой Кузне»*. Всего существует четыре схемы, работающие совместно с матрицей созидания и способные создать некий неизвестный мощный артефакт. Дом Каннит с помощью искателей приключений нашли две части матрицы - схемы А и В (если персонажи успешно завершили приключения *«Забывтая Кузня»* и *«Тени Последней войны»*). Орден Изумрудного когтя также владеет двумя схемами, схемой В (копия той, что хранилась в Белом Очаге) и схемой С. Последняя часть, схема D, все еще считается утерянной.

Леди Элейдрен д'Каннит, тайно работающая на барона Меррикса д'Каннит, является покровителем искателей приключений и предоставляла им средства для возвращения двух схем и самой матрицы созидания. Она утверждает, что работает на баронессу Джорланну д'Каннит, представляющую Аундаирское крыло Дома, и сама принадлежит к этому крылу, но на самом деле уже давно тайно работает на Меррикса.

Почему она обманывает? Потому что Меррикс не хочет, чтобы окружающие знали, что он напал на след древней магии. Джорлана хочет схему? Ну и хорошо. Меррикс хочет схему? Наверное, она позволяет сделать что-то мощное. (Именно так думают посторонние по мнению Меррикса)

Гарроу, перевертыш клирик Крови Вол на службе в ордене Изумрудного когтя, возглавляет действия ордена по поиску схем и ему удалось завладеть двумя из них. Он появлялся в образе вампира в *«Тенях Последней войны»* и в образе полуэльфа капера, капитана воздушного судна в *«Шепоте клинка вампира»*.

И наконец, Лорд Лезвий также ищет схемы, т.к. ему стало известно о работе Бонела Галдема, одного из проректоров Моргрейвского университета. Он послал нескольких своих агентов, чтобы заполучить схемы, но все они пока терпели неудачи. Скимитар, возглавившая охоту на искателей приключений в *«Шепоте клинка вампира»*, продолжает преследовать их и их покровителя, леди Элейдрен д'Каннит.

МАТРИЦА СОЗИДАНИЯ

Из всех ключевых фигур только Меррикс понимает суть матрицы созидания. Он долгое время изучал труды своего предка, Кедрана д'Каннит, и многое знает о вылазках носи-

телей Метки в одну таинственную пустыню на Ксен'дрике. Кедран, живший во времена войны Меток, все время искал способы улучшить используемую им технику и собственную силу Драконьей Метки.

В ходе своих исследований и экспериментов Кедран открыл одну из схем, часть древней матрицы созидания, которую он окрестил «Матрица Зуло». Он потратил годы на расшифровку надписей, относящихся по времени к Эре Гигантов, и на поиски других частей Матрицы Зуло. К тому моменту, когда он нашел три из четырех схем и саму матрицу созидания, он понял правду о Матрице - она была разбита на части и спрятана в разных частях диких просторов Ксен'дрика специально.

Матрицы Созидания, обнаруженные в Ксен'дрике, были двух видов: крупные матрицы, использовавшиеся волшебниками-великанами, и небольшие модели, которые использовали их помощники - эльфы, которых обучали магии достаточно, чтобы они могли помогать своим хозяевам-великанам. Матрица Зуло была матрицей созидания второго типа. Она преобразовывала магическую энергию в сознание, которым могли наделяться предметы различных типов, включая конструкции, схожие с нынешними коваными. Со временем Матрица Зуло обрела собственную волю. Это было темное, злое сознание, вызвавшее много бед великанам. Она взяла под свой контроль храмы и использовал свой зловещий разум, чтобы посеять раздор и причинить боль. После того, как кошмарный кризис, вызванный Матрицей Зуло, завершился, великаны разобрали Матрицу и спрятали каждую ее часть (четыре схемы и саму Матрицу) в разных местах.

В течение ряда лет целенаправленных исследований и разведки Кедран находит три схемы и саму Матрицу. Он изучил их в своем анклав в Шарне, пытаясь выявить из обрывочной информации назначение и историю тех частей, которые он обнаружил в Ксен'дрике. В своей последней поездке на таинственный континент Кедран не только обнаружил местоположение четвертой схемы, но и раскрыл тайну Матрицы Зуло.

Понимая, что завершать сборку Матрицы будет опасно, Кедран решил покинуть местоположение четвертой схемы и вернулся в Шарн, чтобы разобрать те части, что он уже успел собрать. Каждая часть по отдельности была ценным инструментом для понимания тайн древней великанской цивилизации. Изучая отдельно схемы и матрицу из Ксен'дрика, Кедран, как и его потомки в дальнейшем, разработал множество моделей созданий. В итоге кованые были созданы благодаря столетиям исследований и разработок, начатых еще самим Кедраном.

Теперь барон Меррикс д'Каннит хочет вознести эксперименты на тот, уровень, на который побоялся их возвести Кедран. Меррикс желает видеть и изучать полную Матрицу Зуло несмотря на предупреждения Кедрана и неизвестного мастера из Ксен'дрика. Он хочет встретиться с древним созданием и поговорить с ним, чтобы узнать, что оно сможет рассказать ему о временах великанов, и найти с его помощью способ улучшения самых дорогих Мерриксу творений дома - кованых.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В Шарне, Городе Башен, леди Элейдрен д'Каннит снова просит о помощи искателей приключений. На этот раз она вызывает не только к их стремлению к золоту и приключениям, но и описывает ситуацию, связывающую орден Изумрудного когтя и схемы. Когда же авантюристы прибывают

к месту жительства Элейдрен, они обнаруживают, что ее дом был атакован, а сама леди Элейдрен брошена умирать - агенты Изумрудного когтя совершили набег на ее убежище и выкрали две схемы и матрицу.

Опасаясь, что ее тайный господин будет на нее злиться за потерю столь важных вещей, Элейдрен отправляет искателей приключений в погоню, чтобы вернуть их. Если орден завершит сбор Матрицы, он получит невообразимую силу. Она предупреждает, что орден не должен добиться успеха, иначе Пять Наций, да и сами Дома Меток тоже, могут быть уничтожены.

Она также отмечает, что Изумрудный коготь недавно обнаружил в одной из библиотек дома Каннит записи, сделанные Кедраном д'Каннит во время Войны Меток, из которых можно понять, где сокрыта последняя схема. В записях говорится, что четвертая схема лежит в руинах на таинственном континенте Ксен'дрик. «Поспешите,» - призывает Элейдрен персонажей. - «Вы должны помешать ордену Изумрудного когтя и вернуть схемы любой ценой.»

Элейдрен предоставляет искателям приключений всю необходимую информацию, а также новое транспортное средство, разработанное для спецслужб Пяти Наций - подводное судно. Во время поездки в Штормрич их атакуют сахуагины, когда подводное судно проходит через Зубы Шаргона.

В Штормриче расследование авантюристов приносит свои плоды: группа вооруженных солдат, прибывшая на каперском воздушном судне, сначала расспрашивала местных жителей о джунглях, после чего углубилась в них в направлении реки Рачи.

Самый лучший вариант преследования для персонажей - это нанять речную лодку. После путешествия в дикие чащи Ксен'дрика они достигают руин, в которых их ждет последняя схема. Но еще до того, как они войдут для финального столкновения в руины, авантюристов ждут встречи с темными эльфами и другими опасностями.

В центре руин их ожидает встреча с огромного размера живой конструкцией, предшественником современных кованых, уже несколько тысячелетий охраняющей последнюю схему. Группа искателей приключений должна выдержать битву с первобытным кованым, Гарроу с остатками сопровождавшего его оперативного отряда Изумрудного когтя, а также Скимитар, агентом Лорда Лезвий, заключившей временный союз с Гарроу, чтобы убедиться, что сбор Матрицы Созидания будет завершен.

А что с Матрицей Зуло? После того, как все части оказываются в непосредственной близости друг от друга, древний разум пробуждается. Неожиданно все стороны оказываются перед новым мощным врагом и вынуждены бороться с ним...

ТЕНИ И ШЕПОТ

Хватка Изумрудного когтя следует за событиями приключений «Забывтая Кузня», «Тени Последней войны» и «Шепот клинка вампира». Если вы не использовали эти приключения, то не беспокойтесь, «Хватку Изумрудного когтя» можно использовать и как автономное приключение, играть в которое можно и без предыдущих частей.

В таком случае, события предыдущих приключений произошли с участием других групп искателей приключений и теперь леди Элейдрен обращается к вам, чтобы закончить начатое дело недели спустя после убийства проректора Моргрейвского университета Бонела Галдема. Даже если вы начинаете игру с этого приключения, то ваши персонажи все равно уже должны были работать под покровительством леди Элейдрен до начала «Хватки Изумрудного когтя».



Скимитар

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ДАМА В БЕДЕ

Это приключение начинается в Шарне. Если вы проводили «Шепот клинка вампира», то оно начинается через пару недель после того, как искатели приключений вернутся с докладом к Виорру Мэлаку из Цитадели Короля. Если же вы начинаете с этого приключения, то все предыдущие события происходят с другой группой приключенцев, нанятых леди Элейдрен. Она является нанимателем нескольких групп, в том числе и той, что участвует в нынешнем приключении.

Первая часть служит завязкой сюжета, вызывая персонажей к действию от имени одного из их покровителей, леди Элейдрен из Дома Каннит. В убежище леди Элейдрен в Среднем Городе игроки должны преодолеть группу из трех карнатских зомби, чтобы попасть к своему покровителю.

ПРЕДЛОЖЕНИЕ РАБОТЫ

Пока отряд отдыхает между заданиями в своей любимой таверне или гостинице, либо в месте, которое они используют в качестве штаб-квартиры в Шарне, им приходит письмо. Прочитайте следующий текст:

Дождь возвращается после нескольких долгожданных солнечных дней и ставший уже привычным монотонный стук воды, падающей на крыши на находящиеся поблизости подвесные тротуары, заполняет воздух постоянным монотонным шумом. Открывается боковая дверь, пропуская в помещение, в котором вы находитесь, одну из посыльных горгулий Шарна. Дождь бежит ручьями по каменной шкуре существа, напоминая то, как он каскадом падает с каменных башен города. На груди посыльного вы видите цепочку с печаткой Дома Вадалис.

Горгулья спрашивает, где найти персонажей, называя их по именам. Когда они отзовутся (или на них укажут), посыльный подходит.

«Леди нуждается в вас,» - произносит горгулья скрипучим голосом, звучащим подобно камням, скребущим друг о друга. Он роется в сумке, перекинутой через плечо, и кладет запечатанный конверт на стол. Коротко кивнув, горгулья поворачивается и вновь исчезает в пелене дождя.

Конверт, изготовленный из высококачественной бумаги, запечатан с помощью воска с выдавленным на нем гербом Дома Каннит. В конверте короткое письмо от леди Элейдрен д'Каннит:

*Друзья,
Для вас появилась еще одна возможность заработать золото и оказать услугу Дому Каннит. Пожалуйста, давайте встретимся в моем доме после второго вечернего колокола. Приходите к Башни Парлан в Среднем Центральном плато, дом №19.
Леди Э.*

Дом 19 (E1 6)

После того, как отряд попадает в Средний город Центрального плато, они легко находят дом №19.

Что-то выглядит неправильно, когда вы приближаетесь к дому леди Элейдрен.

Дверь в дом открыта, везде разбросаны бумаги, и вкуче с разбитыми окнами все показывает, что недавно здесь произошло нечто вроде нападения. В дверях проскальзывает тень, и вы слышите женский крик, раздающийся где-то внутри дома.

Ситуация: К тому моменту, как приключенцы отреагируют на зов леди Элейдрен, Гарроу и его оперативный отряд уже пришел и ушел, забрав с собой две схемы, матрицу созидания и заметки Кедрана. Клирик Вол оставил троих карнатских зомби, чтобы прикончить Элейдрен и задержать тех, кто захочет помочь ей, а по возможности и ввести всех в заблуждения, что это Карнат напал на Дом Каннит.

Дверь в дом ведет в фойе 30х30 футов. Охрана в форме Дома Каннит лежит по всей комнате, перебитая с помощью оружия и магии. Три карнатских зомби окружают раненую и уже почти сдавшуюся Элейдрен. Леди использовала уже все свои заклинания и иные ресурсы, пытаясь защититься в данный момент с помощью кинжала.

Карнатский зомби [Karnathi Zombies]: хиты 28, 27, 22; см. *Руководство по игровому миру Эберрон*, стр. 292

Тактика: Если никто им не мешает, то карнатские зомби направляют все свои атаки на Элейдрен, пока она не умрет. Если же другой персонаж нападает на них, то два из них повернутся к новым противникам, в то время как третий продолжит атаковать Элейдрен, пока его также не атакуют.

Леди Элейдрен д'Каннит: женщина человек аристократ 3/колдун 2; хиты 12 (из 19); Атака +1 рукопашная (1d4 -1, 19-20, кинжал мастерской работы); все заклинания и одно-разовые вещи использованы.

Развитие событий: Карнатским зомби было приказано убедиться, что леди Элейдрен и любой ее приспешник будут уничтожены. Зомби руководит злая воля, но сражаются они разумно и совместно друг с другом, чтобы победить своих врагов. Если персонажи пытаются убедить их в чем-либо или иначе говорить с ними, они оказывают презрение к не воинам и не уроженцам Карната. Они не покажут на кого они работают, но часто выкрикивают карнатские военные лозунги во время боя, такие как: «За Корн и Карнат», «По малиновому лезвию кровавого клинка» и «Вы не ровня для крови и земли Карната!»

Когда ИП расправляются с зомби, они могут поговорить с леди Элейдрен.

ВРЕМЯ НЕ ЖДЕТ

При условии, что приключенцы убивают карнатских зомби прежде, чем умирает леди Элейдрен, они могут поговорить со своей покровительницей. Прочтите:

«В очередной раз я в долгу перед вами,» - Леди Элейдрен обращается к вам, как только приходит в себя после столь тяжелого для нее испытания, - «Зомби были только частью сил, что атаквали меня, прислугу и моих охранников. Это были тяжело вооруженные воины, носящие сим-

вол Изумрудного когтя и воин кованный с ужасным изогнутым скимитаром. Но самое худшее - их лидер. Вначале он появился как приветливый торговец, толстый весельчак, использовавший свой невинный вид, чтобы проникнуть в мой дом. Затем, его внешний вид будто оплавился и черты растеклись, а вместо полноватого торговца появился высокий изможденный человек с белой кожей, красными глазами и острыми клыками.»

Элейдрен говорит с паузами, чтобы прийти в себя, принимая лечение или любую другую помощь, которую предложат ей ИП. Затем она продолжает:

«Они убили мою охрану, моих слуг...разбили мою до-Галифарскую урну памяти...и забрали схемы,» - Элейдрен повествует с тяжелым сердцем, - «Во имя Великой Кузни, Изумрудный коготь теперь владеет двумя схемами и матрицей созидания!» - она делает паузу и решимость проскальзывает в ее сапфировых глазах, - «Еще есть время для того, чтобы вернуть схемы и помешать ордену Изумрудного Когтя заполучить силу, которую им даст Матрица Созидания. Но время не ждет, нельзя терять ни секунды. Вы возьметесь за эту миссию для меня?»

Предложение Элейдрен: Леди Элейдрен д'Каннит крайне убедительно старается уговорить приключенцев взяться за ее дело. На этот раз, помимо денежной награды и возможности выслужиться перед Домом Каннит она напирает и на необходимость защиты Пяти Народов от злых происков ордена Изумрудного когтя. Нижеприведенные ответы на вопросы лучше всего постараться органично вставить в ее диалог с героями.

Почему мы должны помочь вам? «Если вы возьметесь за это дело, то я плачу 5000 золотых монет каждому из вас, половину сейчас, половину, когда вы вернетесь с деталями Матрицы. Схемы и матрица созидания принадлежат дому Каннит, но, что более важно, мы не должны допустить, чтобы орден Изумрудного Когтя смог использовать собранную Матрицу. Я не вполне уверена, для чего именно может быть использована Матрица, но это однозначно мощный артефакт, который не должен попасть в руки Изумрудного Когтя. Ни Пять Наций, ни Отмеченные Драконом Дома не могут быть в безопасности, пока у них в руках будет столь потенциально мощное оружие. Сейчас у них три из четырех схем. Нельзя позволить им получить четвертую.»

Почему вы обращаетесь к нам, а не к оперативникам собственного Дома? «Я получила схемы и матрицу созидания для сохранения их, причем сохранения в тайне, но моя миссия не увенчалась успехом. Я должна собственными силами и с помощью личных ресурсов вернуть их или моему положению в Доме придет конец. В прошлом Вы сослужили мне хорошую службу и поэтому сейчас я обращаюсь именно к вам.»

Как мы можем найти схемы? «Среди украденных у меня вещей были недавно обнаруженные записи моего предка, Кедрана д'Каннита. Именно в его древней кузне глубоко под Шарном и была найдена первая схема. В этих записях были намеки на то, где можно найти четвертую схему. Я могу предоставить вам эти знания, и вы сможете прибыть на место, в которое сейчас отправятся силы Изумрудного Когтя»

Где по-вашему можно найти четвертую схему? «Четвертая схема может быть найдена в Ксен'дрике, в руинах, некогда населенных великанами и их рабами-эльфами. По записям Кедрана можно четко определить ее местоположение, а я могу достаточно точно воспроизвести подсказки, которые были в его записях.»

Что нам делать сейчас? «Подготовьтесь к долгой поездке на таинственный континент Ксен'дрик. Вот аккредитив на 5000 золотых, можете его использовать для закупки необходимого снаряжения, зелий и свитков для экспедиции. Вернитесь сюда через два часа, к этому моменту я подготовлю ваш аванс и организую вашу поездку.»

Когда искатели приключений задали все вопросы, появившиеся у них, переходите к Части Второй.

Что произошло в доме 19?

Леди Элейдрен не понимает всю темную интригу, в которую оказалась вовлечена. Вчера барон Меррикс вызвал ее и доверил ей две схемы, матрицу созидания, а также некоторые недавно обнаруженные записи, сделанные его предком, Кедраном. Меррикс объяснил, что сейчас их безопаснее оставить у нее и он позже скажет их вернуть.

После того, как Элейдрен покинула его с частями древней Матрицы, Меррикс организовал утечку этой информации к оперативникам Ордена Изумрудного Когтя, которых было бы сложно отследить до дома Каннит. Меррикс, желающий увидеть результат сбора Матрицы, умышленно пожертвовал добытыми с большим трудом схемами и записями, указывающими на недостающие части, чтобы позволить пробудиться древней воле Матрицы. Он считает,

что после своего пробуждения артефакт вернется к нему сам, либо через наймитов Элейдрен, либо с помощью иных агентов, которые еще не вступили в игру.

В любом случае, Элейдрен, изучившая заметки Кедрана, поняла, что у нее не только две схемы и матрица, но и ключ к местоположению последней, четвертой схемы. Зная, что иные силы также ищут эти части, нервничающая Элейдрен увеличила свою личную охрану в два раза и послала за отрядом искателей приключений, которые прекрасно показали себя в предыдущих миссиях. К сожалению, приключенцы прибывают слишком поздно, чтобы остановить Гарроу и его оперативную группу, предотвратив кражу, но у них все еще есть возможность спасти своего покровителя от ужасной смерти от рук каррнатской нежити.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ОТСЮДА ТУДА

Эта часть приключения касается путешествия из Шарна в Штормрич, на северное побережье Ксен'дрика. Авантюристы должны выстоять в Шаргонском Проливе и в сохранности пройти через Зубы Шаргона, в царство сахуагинов, и тем самым достичь таинственного континента.

У ИП есть два часа, чтобы приобрести все необходимые материалы и закончить срочные дела в городе. Затем они возвращаются к дому Элейдрен и, получив аванс и последние инструкции, отправляются к странному новому транспорту - подводному судну.

ПОСЛЕДНИЕ НАСТАВЛЕНИЯ ЭЛЕЙДРЕН

Когда искатели приключений возвращаются в дом леди Элейдрен, они видят, что она уже успела позвать рабочих, чтобы навести порядок. Внимательные ИП могут заметить (проверка Внимательности DC 15), что это обычные городские рабочие, никак не связанные ни с Домом Каннит, ни с любым иным Домом, отмеченным Драконом. Элейдрен хочет сохранить сведения о последних событиях в тайне от барона Меррикса так долго, как это только возможно, не зная, что барон наблюдал за происходящим в доме весь день с помощью магических средств.

Кажется, Элейдрен испытывает облегчение, увидев приключенцев, так как многие ее надежды на становление в Доме связано с ними. Она приветствует их и говорит последние наставления перед их уходом. Прочитайте:

«Я устроила для вас возможность путешествия в новом виде транспорта, недавно разработанном Домом Каннит,» - говорит Элейдрен. - «Это называется подводный корабль, потому что он незаметно перемещается под волнами в толще воды. Всего таких кораблей построено три. Мы построили их для нужд разного рода разведывательных организаций, но только одна из них решила купить судно после окончания Последней войны, так что оставшиеся две все еще в руках Дома. Возьмите это письмо и пойдите к Байаму из района Серый Разлив. Он часто находится

Подводное судно



недалеко от Каменных доков. Он последит, чтобы вы максимально безопасно добрались до Штормрича и вернулись обратно.»

После Элейдрен переходит к тому, как найти оперативный отряд Изумрудного когтя. Зачитайте:

«Подводное судно доставит вас в Штормрич, торговый город, расположенный на северном побережье Ксен'дрика. Возможно, вы найдете след оперативного отряда Изумрудного когтя в Штормриче или в его окрестностях, но, если это не удастся, то следуйте прямо к руинам, отмеченным Кедраном, расположенным в четырех сотнях миль выше по течению реки Рачи.

Вот сказка из записей Кедрана, указывающая на место, которого вы должны достичь: «На границе реки Рачи, там, где земля поднимается и в небо тянутся каменные руки, посмотри на левую руку великана и узнаешь, где спит схема.»

И, наконец, Элейдрен дает каждому из авантюристов небольшой мешочек драгоценных камней стоимостью в 2500 золотых монет.

«Соберите четыре схемы и матрицу соиздания, верните их мне и столько же вы получите по возвращению. Удачи вам, и да пребудет с вами благоволение Домов и Наций.»

МОРСКОЕ ЖАЛО

Набережная Серого Разлива полна рабочих и матросов. Магические и механические краны располагаются здесь в большом количестве, постоянно перемещая ящики и коробки, из-за чего все окружение заполнено магическими аурами.

Свет: Солнечный свет

Звуки: Корабельные горны, выкрики рабочих, обычный портовый шум (автоматически).

При условии, что персонажи приняли поручение Элейдрен, они, в итоге, попадают в доки Серого Разлива. Вопросы о Байаме быстро приводят их к гному, играющему в кости с другими моряками. Он просит авантюристов подождать, пока он закончит игру и забирает свой выигрыш. Если ИП покажут Байаму записку Элейдрен, он кивает и отводит их на склад, находящийся прямо за доками. Прочитайте:

Гном с короткими темными волосами и красочной речью приводит вас на склад. Внутри, скрытое от глаз, в утопленном ниже уровня пола резервуаре, находится странного вида судно. Внешне оно выглядит как воздушное судно, упавшее в воду вместе с элементарным кольцом.

Тем не менее, элементарное кольцо сдерживает яростно скручивающегося водного элемента вместо воздушного или озенного, которых вы видели на воздушных судах. Форма судна странно узкая и вытянутая. Кроме этого, все отсеки корабля находятся внутри, снаружи никаких построек нет. Несколько членов экипажа гномов сейчас находятся в процессе погрузки ящиков в открытый люк в верхней части корабля.

«Это Морское Жало, друзья мои, а я Байам, капитан морских глубин!»

Байам знает, что персонажи должны достичь Штормрича так быстро, как только можно, хотя и не знает причину этого - но ее он и не хочет знать. Как верный последователь

Дома Каннит, он согласен работать на леди Элейдрен, не задавая лишних вопросов.

Элейдрен сказала, что ИП опытные и способные воины. Байам планирует проложить маршрут через Зубы Шаргона, что сэкономит более, чем целый день пути. Он надеется, что необходимость в них не возникнет, но все же делает ставку на помощь персонажей, способных помочь ему в случае нападения пиратствующих в тех местах сахуагинов.

Байам показывает и койки персонажей. Из-за сильного ограничения в пространстве в одна каюта рассчитана на четырех персонажей и снабжена двумя узкими двухъярусными кроватями.

Капитан Байам: 29 хитов, см. Приложение.

Гном матрос (6): Гном воитель 2; CR 2; Маленький гуманоид; HD 2d 10 + 6; хиты 17; Инициатива +2; Скорость 20 ft.; КД 16, касание 13, без ловкости 14; Базовая атака +2; Борьба —2; Атака или Полная атака +3 в ближнем бою (1d6/X3, мастерский гномий крюкастый молот) или +2 в ближнем бою (1d3/19—20, кинжал); SA заклинание-подобные способности; SQ—; AL LG; SV Стойкость +6, Рефлекс +2, Воля +0; Сил 10, Лов 15, Кон 17, Инт 13, Муд 10, Хар 8.

Способности: Прятание +7, Прыжки +1, Слух +3, Чувство Мотивации +1, Внимательность +2; Боевая Экспертиза [Combat Expertise], Улучшенная Подсечка [Improved Trip], Бой с Двумя Оружиями [Two-Weapon Fighting].

Инвентарь: кожаный доспех, мастерский гномий крюкастый молот.

Развитие событий: На поверхности моря скорость Морского Жала примерно составляет 15 миль в час. Тянувший судно водный элементаль никогда не устает, поэтому предполагается, что, при отсутствии помех, и учитывая рельеф, Морское Жало может обогнуть Зубы Шаргона и достичь Штурмича примерно за пять дней.

Тем не менее, Байам, желая выполнить приказ Элейдрен доставить авантюристов в торговое поселение как можно быстрее, отправляет подводное судно через Зубы Шаргона. При условии, что все пойдет хорошо, это сократит продолжительность поездки до трех с половиной дней.

Подводное судно: *Морское Жало* имеет узкий мостик в передней части судна, смотровую капсулу (которая служит для всего экипажа кают-компанией и столовой), камбуз для приготовления и хранения пищи, каюты капитана, каюты экипажа, две небольшие каюты (каждая способна вместить до четырех пассажиров), грузовой отсек (площадка под грузовым отсеком содержит небольшое кольцо скованного воздушного элементаля, за счет которого поддерживается атмосфера, необходимая для дыхания пассажиров и членов экипажа, а также магические предметы, сдерживающие основное элементальное кольцо), а также небольшой склад оружия и воздушный шлюз, содержащий восемь водных арбалетов (специальное стрелковое оружие, предназначенное для использования в подводных условиях) и двенадцать *зелей дыхания под водой*.

Окно смотровой капсулы может быть магическим образом ориентировано в любую сторону, чтобы можно было просматривать любую область рядом с подводным судном, в том числе и в тыл.

См. карту на внутренней стороне обложки для определения более точного расположения частей подводного судна.

ОПАСНОСТЬ В МОРЕ (EL 9)

Эта смертоносная встреча противопоставляет Морское Жало и его пассажиров Огромной жуткой акуле в момент, когда корабль проходит в глубинах вод Зубов Шаргона.

Свет: Заклинания света на расстоянии 20 футов друг от друга внутри подводного корабля; снаружи фосфоресцирующая морская живность дает мерцающий свет, либо могут быть активированы заклинания света на внешней стороне корабля.

Звуки: скрип и скрежет корабля под давлением толщи воды; пузыри воздуха, устремляющегося к поверхности, отдаленные крики китов и прочие звуки морской жизни (автоматически).

Важные правила: Водные опасности, Руководство Мастера Подземелий, стр.304; подводный бой, Руководство Мастера Подземелий, стр.92 и 93.

Плавание под водой может быть либо ужасно скучным, либо суперинтересным, в зависимости от рельефа и подводной жизни. На второй день путешествия Капитан Байам вызывает персонажей в смотровую камеру посмотреть на интересное зрелище. Прочтите:

За прозрачным куполом смотровой камеры открывается захватывающий дух вид, подсвечиваемый таинственными фосфоресцирующими огнями. Тысячи светящихся рыб, некоторые стаями, некоторые сами по себе, плывут через толщу воды. Огромные каменные колонны, окрашенные светящимися зелеными и желтыми цветами, вздымаются из тьмы внизу вверх, к поверхности, постепенно становясь более узкими. Некоторые колонны диаметром всего несколько десятков футов, но вдалеке, во мгле некоторые из них гораздо, гораздо шире, возможно, на поверхности они поддерживают небольшие каменные островки.

Капитан Байам говорит: «Это Зубы, как их видно с другой точки зрения. Великолепное зрелище, не находите?»

Ситуация: Жуткая акула по команде своего хозяина сахуагина устремляется к Морскому Жалу и атакует его. Если персонажи замечают приближающуюся тварь, они могут подготовиться к столкновению. В противном случае об опасности они узнают, когда акула уже врежется в корабль.

Пусть игроки сделают проверку Внимательности. На результат 25 и выше персонажи замечают что-то огромное, несущееся к кораблю. Прочтите:

Огромный темный силуэт движется в воде в вашем направлении. Когда он подходит ближе, вы замечаете тело обтекаемой формы с треугольным плавником сверху, зубастую пасть под вытянутым носом и хвост в форме полумесяца.

Спустя мгновение, жуткая акула врежется в корабль, повреждая кольцо, связывающее элементаль. Прочтите:

Морское Жало мощно сотрясается, как будто что-то большое и сильное врезалось в него, или, возможно, корабль налетел на одну из каменных колонн, которые подобно деревьям растут повсюду вокруг вас. Откуда-то начинается доноситься звук текущей воды, а гномы-члены экипажа начинают ругаться и кричать.

Все персонажи и члены команды должны сделать проверку Баланса, чтобы устоять на ногах и лучше перенести столкновение акулы с Морским Жалом. Те, кто заметил

приближение рыбы, желают проверку против DC 20, те, кто не заметил, - против DC 25. При успешной проверке персонаж получает 1к6 урона, при провале 2к6.

Огромная жуткая акула [Huge Dire Shark]: 147 хитов; Справочник Монстров стр.64.

ВСПЛЫВАЕМ, ВСПЛЫВАЕМ!

Мощный удар жуткой акулы повредил подводный корабль. Приключенцы могут слышать напряжение в остальном профессиональных командах и приказах экипажа. Прочтите:

«Капитан!» Кричит один из членов экипажа, «Элементальное кольцо повреждено!»

«Будь проклят плавник этой кильки-переростка!» - в его голосе борются гнев и напряжение. «Подымаемся на поверхность, пока элементаль не вырвался на свободу и мы не застряли в этих проклятых водах! Всплываем, всплываем!»

Ситуация: Капитан Байам должен поднять корабль на поверхность, а его экипаж пытается срочно починить элементальное кольцо, в котором находится водный элементаль привязанный к кораблю. По мере всплытия корабля Байам корректирует обзор из смотровой камеры, чтобы экипаж мог видеть акулу. Она следует за кораблем некоторое время, а потом исчезает во тьме за пределами радиуса освещения заклинаний света на внешней части корабля.

«Когда поднимаемся на поверхность,» говорит Байам, «я с экипажем смогу осмотреть повреждения и произвести ремонт. С благословением Мудрого Ауреона это должно задержать нас не более, чем на пару часов.»

Развитие событий: По мере всплытия к поверхности Морское Жало запутывается в ловушках сахуагинов. Огромные сети, растянутые между колоннами, надежно опутывают подводный корабль, и удерживают его на месте. Корабль не сможет никуда двинуться, пока сети не будут убраны.

«Так, экипаж!» Перекрикивает Байам становящийся все громче звук текущей воды, «Нам придется проплыть и освободить Морское Жало!» Он поворачивается к приключенцам: «Очень оценю любую вашу помощь.»

КУПАНИЕ ВПОТЬМАХ

Байам управляет этой подводной вылазкой из смотровой камеры, магию которой он может использовать, чтобы быть глазами своей команды. Он приказывает двум членам экипажа остаться на борту в качестве поддержки, и чтобы помогать тем, кто покидает судно или возвращается на него.

Четверо членов команды выпивают зелья дыхания под водой и отправляются освобождать Морское Жало от сетей. Приключенцы могут присоединиться к этому, либо остаться на страже на случай возвращения акулы.

Когда приключенцы начинают готовиться покинуть

судно, или, когда четверо членов команды покидают его (в зависимости от того, что произойдет первым), начинайте отслеживать раунды.

Выход из корабля: Взять водный арбалет, выпить зелье водного дыхания (которое защищает от высокого давления воды и опасности утонуть на 10 часов) и выйти через шлюз занимает три полных раунда. Члены команды прикрепляют к каждому персонажу трос длиной 50 футов если только персонажи не отказываются от этого (выходящие члены экипажа не отказываются от тросов).

В арсенале корабля восемь водных арбалетов, из них шесть маленьких (1к6/19-20/x2) и два средних (1к8/19-20/x2). Это оружие специально сконструировано так, чтобы работать под водой. Четверо гномов из экипажа берут по маленькому арбалету и по 10 болтов, когда выходят из корабля. Персонажи могут взять любое из оставшихся оружий, если захотят.

Перерезание сетей: Для того, чтобы подплыть к сети и занять удобную позицию около участка сети, который капитан Байам указывает перерезать, каждому персонажу потребуется потратить по два действия движения. Члены экипажа работают парами, перерезая сеть. У каждой подлежащей перерезанию секции сети КД 12 и 8 хитов. Чтобы Морское Жало освободилось, надо перерезать все четыре секции.

Если персонажи захотят, они могут помочь перерезать сеть.

Жуткая акула: Жуткая акула тихо выплывает из темноты, которая не освещается заклинаниями света, спустя 2 раунда после того, как первый член экипажа или персонаж входит в воду. Она начинает бой с того, что пытается схватить члена экипажа или персонажа с тем, чтобы потом проглотить его целиком. Несмотря на ужасающий вид акулы, тренированные члены экипажа остаются на местах и продолжают пытаться освободить Морское Жало.

Персонажи при этом могут либо пытаться помочь отгонять акулу, либо помочь перерезать сети, либо и то, и другое. Отвадить ее нелегко из-за телепатических команд, которые ей дает хозяин сахуагин. Акула продолжает нападение, пока у нее не остается 30 хитов или меньше, после чего она пытается уплыть со всей возможной скоростью.

Во время сражения с акулой пусть каждый персонаж сделает проверку Внимательности DC 25. Если проверка успешна, персонаж замечает гуманоидную фигуру прямо на грани света корабля. Персонажи видят фигуру всего мгновение до того, как фигура ныряет прочь, во мглу. Это сахуагин. Если персонажи сообщат об этом капитану, раздраженный гном выругается и скажет: «Ну, значит наш ремонт будет поинтереснее».

Возвращение на борт Морского Жала: Персонажи могут войти в шлюз парами действием полного раунда. После этого потребуется еще один полный раунд, чтобы шлюз снова пришел в то состояние, когда в него сможет войти следующая пара.

Завершение столкновения: Столкновение заканчивается, когда сети, удерживающие корабль, перерезаны. После этого судно может продолжить всплытие на поверхность, где члены команды смогут начать ремонт.

ВСТРЕЧА НА ОСТРОВЕ (ЕЛ 7)

После освобождения из сетей Морское Жало подымается на поверхность и останавливается у одного из скалистых островков, сформировавшегося на верхней части вырастающей из-под воды каменной колонны. Пока капитан Байам и его команда ремонтируют элементарное кольцо, сахуагин погонщик акулы и его союзники нападают. Персонажи должны будут защищать гномов пока не закончится ремонт.

Морское жало наконец всплывает на поверхность и плавно останавливается у более-менее плоского участка одного из каменных островков. Вокруг виднеются другие такие островки, выступающие из воды, но они в основном скалистые или с крутыми склонами. «Ну вот это место вполне сгодится», говорит Байам. «Давайте высадимся и займемся починкой».

Ситуация: Байаму и команде требуется по меньшей мере 2 часа на ремонт. Небольшая группа сахуагинов считает их вторженцами и хочет захватить команду и корабль для вождя своего племени. Персонажи могут договориться с погонщиком акулы, чтобы сахуагины пропустили их по-доброму, если попытаются поговорить с ним до того, как предпримут какие-нибудь враждебные действия, и сделают успешную проверку Дипломатии DC 25, а также предложат сокровища в качестве подарка (погонщик ценит волшебные вещи, особенно оружие, а также золото, и ему надо будет предложить некую их комбинацию на сумму не менее 1000зм). Если персонажам удалось прикончить акулу, то сахуагины не пойдут на переговоры.

Если переговоры провалятся, приключенцам придётся сразиться с отрядом налетчиков.

Сахуагин погонщик акулы: мужчина сахуагин рейнджер 2

Способности: Обращение с Животными +6*, Прятание +8, Слух + 8*, Профессия (Охотник)+6*, Верховая Езда +5, Внимательность +8*, Выживание +2*; Увеличенная Стойкость [Great Fortitude], Мультиатака [Multiattack], Выслеживание [Track].

Кровавая ярость [Blood Frenzy]. Раз в день сахуагин может впасть в припадок ярости в раунд, когда получил повреждения, после чего он начинает бешено полосовать врага когтями и грызть клыками пока либо он сам, либо оппонент не будут мертвы. При этом он получает +2 к Телосложению и штрафы -2 к АС. Сахуагин не может окончить свою ярость добровольно.

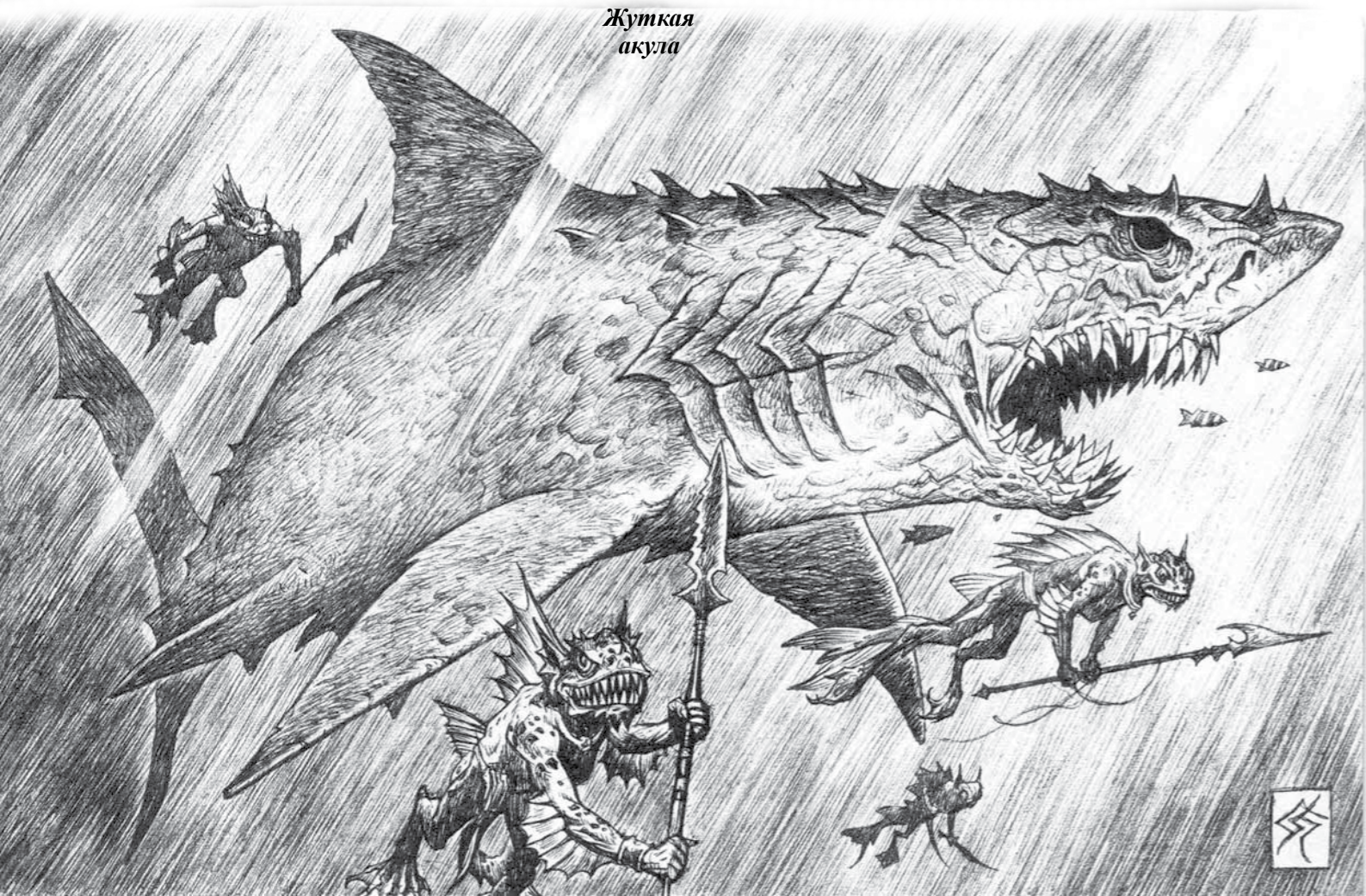
Излюбленный враг (эльф) [Favored Enemy (Elf)]. Бонус +2 к Обману, Прислушиванию, Чувство Мотива, Внимательности, Выживанию, когда эти навыки используются против эльфов; +2 к наносимым эльфам оружием повреждениям.

Чувствительность к пресной воде (Эк) [Freshwater Sensitivity (Ex)]. Полностью погруженный в пресную воду сахуагин должен сделать спасбросок Стойкости DC 15 или стать изнуренным (fatigued). Даже при успешном броске он должен будет повторять этот спасбросок каждые 20 минут, что остается полностью погруженным в пресную воду.

Световая слепота (Эк) [Light Blindness (Ex)]. Резкий яркий свет (такой как солнечный или от заклинания дневной свет) ослепляет сахуагина на один раунд. В последующие раунды сахуагин остается ослепленным, пока находится на свету.

Разговор с акулами (Эк) [Speak with Sharks (Ex)]. Может говорить телепатически с акулами в пределах 150 футов от себя. Общение ограничено довольно простыми понятиями, такими как «еда», «опасность», «враг». Может использовать навык Обращение с Животными, чтобы подружиться и

Жуткая
акула



дрессировать акул.

Зависимость от воды (Экс) [Water Dependent (Ex)]: Может выжить вне воды 1 час за каждые два очка показателя Телосложения.

Навыки: Расовый бонус +8 к проверкам Плавания при выполнении какого-то особенного действия или при избегании опасностей. Сахуагин может взять 10 на проверку, даже если его отвлекают или он находится в опасности. Он может использовать действие бег, когда плавает, если перемещается по прямой.

*Под водой сахуагин получает расовый бонус +4 на проверки навыков Скрытность, Прислушивание, Внимательность. Сахуагин получает расовый бонус на проверки Выживания и Профессия (охотник), пока находится в пределах 50 миль от дома. Сахуагины получают расовый бонус +4 на проверки навыка Обращение с Животными, когда взаимодействуют с акулами. Сахуагин всегда может определить, где находится север, и получает расовый бонус +2 на проверки Поиска при поиске следов и идя по следу.

Сахуагины-налетчики (3): Мужчина сахуагин плут 2; CR 4; Средний чудовищный гуманоид (водный); HD 2d8+2 плюс 2d6+2; хиты 20 каждый; Инициатива +1; Скорость 30 ft., плавание 60 ft.; КД 16 (+1 Лов, +5 природный), касание 11, без ловкости 15; Базовая атака +3; Борьба +5; Атака +5 в ближнем бою (1d4+2, коготь) или +5 в ближнем бою (1d8 + 3, трезубец); Полная Атака +5 в ближнем бою (1d8+3, трезубец) и +3 в ближнем бою (1d4+1, укус) и +3 в ближнем бою (1d4 + 1, раздирание, если в воде); SA кровавая ярость, подлая атака+ 1d6, обнаружение ловушек; SQ слепая чувствительность 30 ft., темновидение 60 ft., Чувствительность к пресной воде, разговор с акулами, зависимость от воды, обнаружение ловушек, уклонение; SV Стойкость +3, Рефлекс +4, Воля +4; Сил 14, Лов 13, Кон 12, Инт 14, Муд 13, Хар 9.

Способности: Саботаж +6, Мастерство Побег +6, Обращение с Животными +4*, Прятание +8, Слух +8*, Тихое Передвижение +5, Профессия (Охотник)+1*, Верховая Езда +3, Внимательность +8*, Выживание +1*; Увеличенная Стойкость [Great Fortitude], Мультиатака [Multiattack].

Кровавая ярость. Смотри сахуагина погонщика акул.

Чувствительность к пресной воде. Смотри сахуагина погонщика акул.

Световая слепота. Смотри сахуагина погонщика акул.

Разговор с акулами. Смотри сахуагина погонщика акул.

Зависимость от воды. Смотри сахуагина погонщика акул.

Навыки: Смотри сахуагина погонщика акул.

Окончание столкновения: Когда Байам и команда починят корабль, а персонажи разберутся с сахуагинами, Морское Жало может продолжить путешествие на Ксен'дрик без дальнейших происшествий. В зависимости от того, как прошли столкновения, приключенцы должны отставать от графика не более чем на полдня.

ШТОРМРИЧ

Морское Жало завершает свое путешествие к северным берегам Ксен'дрика и всплывает в пределах видимости торгового города Штормрич. Так как Морское Жало - это секрет, который дом Каннит не хочет раскрывать, Байам высаживает партию на берег примерно в полумиле от города.

Освещение: дневной свет.

Звуки: звуки небольшого города (автоматически).

Реакция: нет.

Важные правила: Влияние на отношение неигровых персонажей, Книга Игрока, стр.72; сбор информации, Книга Игрока, стр.74.

Когда Морское Жало всплывает, и персонажи впервые видят город, прочтите следующее и покажите игрокам иллюстрацию Штормрича.

Штормрич, возвышающийся над гаванью, - единственное свидетельство наличия цивилизации на поросшем джунглями побережье. Высокие каменные здания виднеются в центре торгового города, а между ними и вокруг разбросаны разные меньшие по размеру деревянные постройки. Город окружает толстая каменная стена, а сложная цепь доков и верфей соединяет город с морем.

Ситуация: Когда Байам находит укромное место, чтобы причалить, персонажи могут сойти на берег. Байам говорит, что будет ждать партию 30 дней, после чего она будет считаться пропавшей без вести, и корабль вернется обратно в Шарн. «Вернетесь до того, и Морское Жало доставит вас домой,» говорит Байам. «Опоздаете - будете сами по себе».

«Проберитесь в Штормрич через доки,» советует он. «Эти путевые документы говорят, что вы прибыли сюда на борту галеона Сильный Ветер, принадлежащего Дому Лирандар, и что вы - часть экспедиции Моргрейвского Университета. Только не говорите ничего этого в присутствии членов настоящей экспедиции - они вам скорее всего не поверят, потому что не знают о вас от Короля Ку'барры. Удачи вам!»

Байам дает персонажам путевые документы и аккредитив с печатью Дома Каннит. «Если потребуется оплатить транспортировку в джунгли,» говорит Байам, «вы можете отнести это в анклав Дома Каннит, и вам помогут. Но используйте аккредитив только там, и только для оплаты транспортировки.»

ПРОГУЛКА ПО ГОРОДУ

Пройдя через доки приключенцы попадают на рынок. Когда приключенцы войдут в Штормрич, прочитайте следующее:

Рыночный квартал разделен на две части каналом, широкий мост через который застроен как более-менее постоянными постройками, так и насех возведенными прилавками, из-за которых торговцы нахваливают качество своего товара. Вы видите животных, мясо, древесину, серебро, жемчуга, меха, кристаллы писчие принадлежности, оружие и разные другие товары.

Улицы по обеим сторонам канала утопают в передвижных лотках, постоянных и временных ларьках и говоре сотен людей, покупающих и продающих самые разные вещи. Тех, у кого есть лишняя монетка и свободное время, развлекают танцоры, жонглеры, глотатели огня, кукольники и вроде бы даже волшебники.

В диком, кипящем жизнью торговом городе Штормрич есть чем заняться. Но у приключенцев здесь одна задача: найти отряд Изумрудного Когтя. Если приключенцам не удастся своевременно обнаружить отряд, им придется отправиться прямо в джунгли и отыскать руины, о которых говорилось в записях Кедрана.

Приключенцы могут приобрести любые припасы и магические вещи, которые обычно можно найти в городе маленького размера.

По мере того как приключенцы исследуют город и задают жителям разные вопросы, они встречают странную, но в итоге полезную женщину по имени Мурони (смотри ниже).

В поисках Изумрудного Когтя

Наилучшие шансы найти отряд Изумрудного Когтя будут при активном использовании навыка Сбор Информации (если только у них нет в распоряжении различных заклинаний обнаружения типа гадания или ясновидения, которые бы могли помочь мгновенно обнаружить отряд - смотри результат проверки DC 30 ниже).

Приключенцы могут порасспрашивать о небольшой группе бронированных людей, возможно, носящих легко узнаваемые шлемы, закрывающие половину лица, на которых нанесено изображение зеленого драконьего когтя. Они могут порасспрашивать про белокожего вампира или про кованого со страшным скимитаром, который их сопровождает.

Каждая проверка Сбора Информации предполагает проведение 1к4+1 часов ходьбы по тавернам, брожения по проулкам и встреч с разными контактами, а также трату 1к6зм на напитки и подкуп. При этом остальные персонажи могут помочь с использованием стандартных правил помощи другому персонажу в проверке навыка.

Иногда настойчивость бывает более эффективной, чем просто высокий навык, и чем дольше персонажи пытаются найти отряд, тем лучше их шансы на это: прибавьте +1 к результату проверки навыка за каждую предыдущую проверку с результатом 15 и выше. При этом если персонажи делают три проверки и более, они навлекают на себя неприязни (смотри «Слишком много вопросов» ниже).

DC Результат проверки навыка Сбор Информации

- 10 Понятия не имею, о чем вы говорите.
- 11-14 В Штормрич прибывает много странных людей. Если вы ищете не целую армию, то вряд ли вам удастся найти их.
- 15-19 Знаете, а ведь я видел форму, которую вы описываете, недавно. Да, кажется, позавчера. Нет больше ничего не помню.
- 20-29 Да, помню такую группу, и с ними еще был кованый. Дня два назад. Они прибыли на воздушном корабле, на вид он был быстрый, задавали всякие вопросы про чащу джунглей. А сейчас они уже ушли наверно.
- 30+ Они пошли вверх по течению реки Рачи, их воздушный корабль маневрировал между деревьями. Вот это было зрелище! Ну, думаю, больше их никто никогда не увидит. Говорят, они какие-то сокровища искали, но что именно они не говорили. Они даже с главой Моргрейвской экспедиции разговаривали.

Развитие событий: ДМ может придумать красочное описание, от кого персонажи получили информацию. Но при желании описать это можно и в общих чертах.

После этого приключенцы могут попытаться найти главу Моргрейвской Экспедиции. Либо они могут оставить поиски отряда и двинуться прямо на поиски руин. Также они могут расспросить в единственной в городе причальной башне про прибывавший недавно корабль.

Штормрич



Если они навлекут неприятности, сделав три и более проверок Сбора Информации в поисках нужных им знаний (или просто если пока все для них складывалось слишком удачно и вы хотите подкинуть им какое-то испытание), используйте столкновение «Слишком много вопросов». Каждое из таких столкновений кратко описано ниже.

МОРГРЕЙВСКАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ

Экспедиция из Моргрейвского Университета прибыла на воздушном корабле Сильный Ветер несколько дней назад. Ее возглавляет проректор Барис Кавен (НД мужчина человек эксперт 4), также в ней с дюжину студентов и двое гидов (ЗН мужчины люди, следопыт 4 и воин 3). Это образовательная экспедиция, это значит, что они не будут пытаться исследовать какие-то новые места. Вместо этого она будет работать на уже исследованном месте вблизи Штурмрича, которое относительно безопасно.

Экспедиция расквартировалась в гостинице неподалеку от того места, где пришвартован Сильный Ветер, там ее можно найти вечером. Днем же персонажам придется уйти на мило в джунгли где она работает в руинах.

Если персонажам удастся изменить отношение проректора с индифферентного на дружелюбное (проверка Дипломатии DC 15), он вспоминает, как говорил с капитаном корабля полуэльфом и его кованым старпомом вчера. «Может, они - те, кого вы ищете, но мне будет неловко рассказывать то, о чем мы говорили».

Если они изменят его отношение на желание помочь (проверка Дипломатии DC 30), то он расскажет, что они хотели знать, чего следует ожидать, идя вдоль реки Рачи. «Они хотели знать, что находится между городом каким-то местом милях в четырехстах отсюда. Я им сказал, что идти по реке будет безопаснее, чем напрямик через джунгли. Кованая назвала себя Скимитар, а полуэльф представился как капитан Рарвог».

ПРИЧАЛЬНАЯ БАШНЯ ДОМА ЛИРАНДАР

Полуэльфийской дом Метки Штурма содержит обширный грузоперевозочный анклав в Штурмриче, в который входят прибрежные доки, склады и причальная башня для воздушных кораблей. Полуэльфийская начальница башни, закаленная в боях женщина с темно-рыжими волосами, не станет уделять много времени на ответы на тупые вопросы. Но золото развяжет ей язык, и сумма от 20 золотых и выше хорошо поможет делу.

Если приключенцы дадут взятку, она признаёт, что к башне два дня назад причаливал частный воздушный корабль, который вчера отбыл. Капитаном был полуэльф по имени Рарвог, а команда состояла из бронированных воинов, кованого, и, что странно, она уверена, что видела бродящего по нижней палубе бронированного скелета, когда помогала швартовать корабль к башне. За время стоянки на землю сходило всего несколько членов экипажа, а когда корабль отбыл, он полетел вглубь континента вдоль реки Рачи.

Если персонажи не предложат нормальную взятку, полуэльфийка отправит их восвояси безо всякой информации.

СЛИШКОМ МНОГО ВОПРОСОВ (EL 8)

Орден Изумрудного Когтя настолько же осторожен, насколько скрытен. Перед тем как основной отряд отправился дальше, Гарроу оставил здесь оперативника, чтобы разобраться, если кто-то появится и станет расспрашивать про их отряд. (Если приключенцы участвовали в предыдущих приключениях серии, то Гарроу проинструктирует оперативника ожидать именно их.) Поэтому если персонажи во время сбора информации задают много вопросов и делают три и более проверок Сбора Информации, или если просто вы хотите создать им дополнительное препятствие, они привлекут внимание этого оперативника.

Если вы решаете использовать это столкновение, приключенцы через курьера посылают сообщение. Текст, написанный кровью, гласит: «Я отвечать спросить за золото. Я Суртэйн. Встретаться сейчас, переулочек Запонат, Старый Квартал».

По этому адресу приключенцы придут в обветшалую часть города. Здесь, в тупике улицы, скрытом в тених и защищенном от солнца, оперативник строил засаду на партию. Оперативник, бодак по имени Суртэйн, не особенно смышлен, но ему нравится его работа, и он верен Гарроу и Крови Вол. Суртэйн одет в скрывающий всё тело черный плащ с капюшоном.

Суртэйн, бодак [Bodak], 58 хитов, Мануал Монстров, стр. 28.

Развитие событий: Если персонажи позволят Суртэйну сбежать и сами останутся в Штурмриче еще на день и более, то бодак вновь атакует их снова, когда залечит раны.

АНКЛАВ ДОМА КАННИТ

Как и обещал Байам, в анклав аккредитив можно использовать, чтобы приобрести транспортные услуги. После того, как партия предъявит аккредитив и объяснит, куда ей надо попасть, сотрудник анклава даст им документ, по которому они смогут воспользоваться услугами Чинсеро, капитана речной лодки.

«Вы найдете Чинсеро и его лодку в доках на реке Рачи», объясняет агент Дома Каннит.

Когда персонажи будут готовы покинуть Штурмрич, перейдите к разделу «Речной сплав» ниже.

Опыт: Если персонажи добудут искомую информацию, вознаградите их как если бы они победили монстра с CR 6.

МУРОНИ

В Штурмриче приключенцев ожидает и кое-кто еще. Она уже больше месяца пробыла здесь, ожидая персонажей после того, как ее патрон отправил ее сюда ожидать тех, о ком говорит пророчество. Это Мурони, эльфийка, следующая наставлениям великого серебряного дракона, Вуулайтеруса из Палаты. Серебряный дракон исследует Пророчество и разослал по миру несколько агентов, чтобы следить за появлением знаков и предзнаменований.

Вуулайтерус изучал особенно сложный отрывок Про-

рочества, который был обнаружен в Горах Конца Света. Драконьи Метки, проступившие в виде жил серебра и золота внутри пещеры в глубине гор, рассказывают о великих событиях, окружающих группу путешественников, Связанных с Домом Каннит - так, по крайней мере, Вуулайтерус интерпретировал строфы Пророчества.

Знаки и предзнаменования указывали на Штормрич и земли в глубине Ксен'дрика как точку сосредоточения внимания этой части Пророчества, поэтому Вуулайтерус отправил Мурони стать свидетелем происходящего. (Параметры Мурони приведены в Приложении).

У Мурони нет другой цели, кроме как видеть, что случится на Ксен'дрике, и сообщить об этом Вуулайтерусу. Серебряного дракона очень интересует миссия, которая привела приключенцев сюда, и результат их действий.

Таким образом, цель Мурони - присоединиться к приключенцам, предложив им свои услуги, выжить до окончания их миссии, потихоньку помогать им и следить, что будет происходить. После этого, собрав информацию, она планирует вернуться к Вуулайтерусу.

Мурони входит в контакт с персонажами при первой возможности, либо, когда они ходят по городу, задавая вопросы, либо помогая им расправиться с бодаком. Она ничего не знает об отряде Изумрудного Когтя, но, похоже, знает довольно много о приключенцах благодаря Вуулайтерусу и его интерпретациям Пророчества.

Так, например, ей было сказано найти приключенцев, связанных с Домом Каннит, которые придут на Ксен'дрик из-под воды. Она наблюдала за прибытием Морского Жала с места, на которое указывало Пророчество, и знает, что приключенцы - это те, о ком говорится в Пророчестве.

Эльфийка рассказывает, кто она такая. «Я простой ученый,» говорит она, «который следует драконьему Пророчеству, чтобы понять смысл существования мира. Пророчество говорит о великих событиях, которые произойдут здесь, на Ксен'дрике, и будут вращаться вокруг вас.

Позвольте мне стать их свидетелем, и я помогу вам, как только смогу.»

Мурони самосозерцательна и немногословна, хотя юридически она может делать загадочные замечания в ответ на события и вопросы, такие как: «И, таким образом, линии судьбы и желаний сплетаются», «Как указано в Пророчестве» и аналогичные высказывания.

РЕЧНОЙ СПЛАВ (EL6)

В речном доке любой может сказать, что река Рачи - это крупнейший поток из всех, входящих в Штормрич, его исток лежит далеко на юге, в темных джунглях Ксен'дрика.

Приключенцы без проблем находят Чинсеро и его речное судно, Марлоу. Даже с распиской, выданной агентом Дома Каннит, Чинсеро отказывается, услышав, как далеко вверх по реке персонажи хотят уплыть.

«Слишком далеко,» - говорит Чинсеро. - «Слишком далеко и слишком опасно. К тому же, у меня есть другая работа, и ее необходимо делать, чтобы сохранить расписание. Найдите другой сплав. Оставьте меня.»

Здесь Мурони показывает свою ценность, предлагая заплатить Чинсеро сверх того, что обещает расписка Дома Каннит. Она может добавить до 4000 золота. Если Чинсеро

требует большего, ИП придется компенсировать разницу.

Если персонажи пытаются убедить Чинсеро помочь им в сплаве на его судне, они могут использовать навык Дипломатии. Его первоначальное отношение к ним недружелюбное. Примените следующие ситуационные модификаторы к проверке: Мурони предлагает капитану дополнительную плату (+4); герои объясняют, что они могут найти в джунглях места, которые Чинсеро сможет выгодно использовать для торговли (+4); персонажи угрожают насилием в случае отказа (-4). Пусть один персонаж сделает проверку Дипломатии, результаты сверьте с предложенными ниже.

Враждебный (результат проверки 5 и ниже): «Убирайтесь, я все равно не собираюсь помогать вам в вашей сумасшедшей миссии.» Чинсеро зовет команду, и они атакуют персонажей, если они сразу же не уходят.

Недружелюбный (результат 5-14): «У меня есть еще запланированная работа, а поездка так далеко в джунгли с высокой вероятностью может закончиться моей смертью. Но предложите мне 6000 золотых, и я рассмотрю ваше предложение.» Чинсеро не сдвинется с места, если предложить ему менее, чем 6000 золотых.

Нейтральный (результат 15-24): «За достаточную сумму я согласен пойти на уступки. На 4000 договоримся?» Чинсеро отказывается ехать, если предложить ему менее, чем 4000 золота.

Дружелюбный (результат 25-39): «Это может быть хорошим поводом для расширения торговли дальше на юг...» Чинсеро соглашается совершить поездку за дополнительные 2000 золота со стороны приключенцев.

Полезный (результат 40 или больше): «Я давно задавался вопросом, что же скрывают эти джунгли!» Чинсеро соглашается работать за расписку, выданную агентом Каннит.

Развитие: После переговоров Чинсеро будет готов к отплытию не раньше, чем через 12 часов. Это дает персонажам возможность лучше рассмотреть город.

Опыт: Если персонажи успешно провели переговоры с капитаном Марлоу, наградите их опытом, эквивалентным убийству монстра 6 уровня.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: ПОЕЗДКА НА МАРЛОУ

Марлоу - это приводимый в движение элементом речной катер, единственный такой корабль в Штормриче. Чинсеро - частный капитан, не связанный с кем-либо из отмеченных драконом домов, хотя для многих из них он время от времени работает. Экипаж Марлоу состоит из 10 матросов.

Капитан Чинсеро: Мужчина человек воин 5; CR 5; Средний гуманоид; HD 5d10 + 15; хиты 42; Инициатива +6; Скорость 20 ft.; КД 16, касание 10, без ловкости 16; Базовая атака +5; Борьба +7; Атака или Полная атака +10 в ближнем бою (1d10 + 5/19—20, мастерский полуторный меч) или +8 в дальнем бою (1d8 + 3, мастерский композитный длинный лук); SA —; SQ—; AL N; SV Стойкость +8, Рефлекс +2, Воля +3; Сил 16, Лов 11, Кон 16, Инт 10, Муд 12, Хар 10.

Способности: Блеф +2, Профессия (капитан речного катера) +3, Чувство Мотивации +4; Владение Экзотическим Оружием [Exotic Weapon Proficiency] (полуторный меч), Улучшенная Инициатива [Improved Initiative], Мощная Атака [Power Attack], Фокусировка на оружии [Weapon Focus] (полуторный меч), Специализация на Оружии [Weapon Specialization] (полуторный меч).

Языки: Всеобщий, Гигантский.

Экипировка: полный лагный доспех, тяжелый стальной щит, мастерский полуторный меч, мастерский композитный длинный лук (+3 бонус Сил) с 10 стрелами, 10 стрел холодного железа, и 10 серебряные стрелы.

Матросы (10): Человек воин 1; CR 1/2; Средний гуманоид; HD 1d8 + 1; хиты 5; Инициатива +4; Скорость 30 ft.; КД 10, касание 10, без ловкости 10; Базовая атака +1; Борьба +3; Атака или Полная атака +4 в ближнем бою (1d4+2, кинжал); SA —; SQ—; AL N; SV Стойкость +2, Рефлекс +0, Воля +0; Сил 15, Лов 10, Кон 12, Инт 10, Муд 11, Хар 8.

Способности: Лазание +4, Прыжки +3, Плавание +3; Улучшенная Инициатива [Improved Initiative], Фокусировка на Оружии [Weapon Focus] (кинжал).

Язык: Всеобщий.

Экипировка: кинжал, 12 см.

Развитие событий: Как только приготовления будут завершены, капитан Чинсеро отчаливает. Персонажи будут вынуждены делить между собой небольшой грузовой отсек - места на корабле в дефиците.

Река широкая, и элементальный катер может покрыть за день около 80 миль. Каждую ночь капитан Чинсеро бросает якорь посреди реки и выставляет часовых (если персонажи хотят, они могут также выставить и своих собственных часовых). Скорость Марлоу и расстояние, которое предстоит проплыть, означают, что персонажам придется провести на тесном катере примерно пять дней. Прочитайте или перефразируйте следующее, когда катер покинет слабозаселенную часть реки и войдет в глухие джунгли.

В воде спереди, с боков и под Марлоу то и дело про-

плывают кайманы, речные выдры и рыбы разных видов и размеров, а в джунглях и в небе над ними видны и слышны разные птицы. Время от времени кто-нибудь из членов экипажа показывает на какую-нибудь экзотическую живность, глазающую на корабль из безопасного укрытия под пологом леса. Только путь, который среди изумрудных деревьев и кустов прокладывает река, свободен, всё остальное - буйство ветвей, листьев и странных животных. Иногда слышны отдаленные звуки барабанов, разносящиеся над джунглями.

Если спросить его про барабаны, Чинсеро пожимает плечами и говорит, «Сложно сосчитать разные племена и расы, которые охотятся в джунглях. Нам лучше в любом случае держаться от них подальше - хорошо известно, что они едят людей и халфлингов, если смогут поймать.»

РЕЧНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ (ЕЛ РАЗЛИЧНЫЙ)

Большая часть первого дня пути по реке проходит в заселенном регионе у Штормрича. Каждые несколько миль на берегу попадаются деревни. Но после первого дня пути Марлоу вливается в глухие джунгли, и становятся вероятными столкновения с чудовищами.

Используйте приведенную ниже таблицу, чтобы определить вероятность столкновения в каждый день пути а также время столкновения (происойдет оно днем во время движения катера, или ночью, когда он стоит на якоре).

День	Столкновение? (бросьте к%)	Время (бросьте кб)
Первый	01-10	1-2 день, 3-6 ночь
Второй	01-20	1-3 день, 4-6 ночь
Третий	01-30	1-4 день, 5-6 ночь
Четвертый	01-40	1-3 день, 4-6 ночь
Пятый	01-50	день

Если в конкретный день столкновения не происходит, то в остальном он проходит без происшествий. С катера мало что можно увидеть в джунглях, и вскоре даже экзотический пейзаж становится однообразным и монотонным.

Если в конкретный день происходит встреча, киньте по нижеприведенной таблице, чтобы определить результат, и смотрите замечания ниже.

к100	Монстр	Количество	ЕЛ
01-11	Удавы [Constrictor snakes]	4	6
12-17	Дейноних [Deinonychus]	4	7
18-27	Жуткая обезьяна [Dire apes]	3	6
28-34	Холмовой гигант [Giant, hill]	1	8
35-40	Зеленая карга [Hag, green]	1	5
41-52	Лизардфолки [Lizardfolk]	8	6
53-61	Ползучая насыпь [shambling mound]	1	6
62-73	Скум [Skum]	4	6
74-83	Тигры [Tigers]	2	6
84-92	Тролли [Trolls]	2	7
93-100	Отродье юань-ти [Yuan-ti abomination]	1	7

Удавы (4): 19 хитов каждый, Справочник Монстров стр.279. Змеи падают с ветвей, нависающих над рекой.

Дейноних (4): 34 хита каждый, Справочник Монстров стр.60. Эти агрессивные динозавры запрыгивают на палубу катера с берега, когда тот проходит извилину реки или узкий проток, и атакуют.

Жуткая обезьяна (3): 35 хитов каждая, Справочник Монстров стр.62. Чудовищные маргышки на лианах перелетают на катер.

Холмовой гигант: 102 хита, Справочник Монстров стр.123. Гигант атакует со скалистых берегов реки, швыряя валуны и обломки камней.

Зеленая карга: 49 хитов, Справочник Монстров стр. 143. Зеленая карга пытается завлечь жертв в сторону от лодки, предпочитая атаковать ночью.

Лизардфолки (8): 11 хитов каждый, Справочник Монстров стр. 169. Дикари метают копья из-под прикрытия деревьев, растущих на берегу, когда катер проходит мимо.

Ползучая насыпь: 60 хитов, Справочник Монстров, стр.222. Ползучая насыпь прячется в густых зарослях у берега реки. Он бесшумно скользит в воде, пытаясь подобраться поближе и застать обитателей катера врасплох, поймав одного из них себе на обед.

Скум (4): 11 хитов каждый, Справочник Монстров стр.228. Охотничий отряд забрел в реку из подводного туннеля, намереваясь захватить обитателей поверхности и забрать их с собой. Они пытаются стащить члена экипажа в воду, чтобы вынудить приключенцев сражаться с ними в воде, на их территории.

Тигры (2): 45 хитов каждый, Справочник Монстров стр.281. Тигры прыгают в катер с берега, когда судно проходит узкую часть реки.

Тролли (2): 63 хита каждый, Справочник Монстров стр.247. Тролли подбираются к катеру по мелководью, когда он стоит на якоре ночью.

Отродье юань-ти: 67 хитов, Справочник Монстров стр.264. Отродье натывается на катер, проплывая по реке, и, раздраженная его присутствием, атакует.

ГИГАНТСКИЕ РУКИ

На пятый день путешествия по реке приключенцы замечают ориентир, который им сказали искать. Прочтите:

Как и говорили заметки Кедрана, когда вы достигаете поворота в реке Рачи, в месте, где земля круто подымается из поросшего деревьями берега, вы видите, как из скалистой почвы в небо тянутся гигантские каменные руки. Эти древние монолиты говорят об одном: вы приближаетесь к местонахождению четвертой схемы.

И в тот же момент вы замечаете рядом с левой гигантской рукой на берегу маленький воздушный ялик, парящий в 20 футах над землей. С него сброшена веревочная лестница, и он прикреплен к земле веревкой.

Ситуация: Воздушный ялик принадлежит отряду Изумрудного Когтя. Гарроу заполучил новый корабль, когда прежний был уничтожен во время событий Шепота клинка вампира, и новое судно он очень бережет. Поэтому, когда он обнаружил местонахождение руин в джунглях, большой корабль он спрятал в зарослях, и взял с собой небольшой отряд на ялике под названием Нелли.

Гарроу, Скимитар и другие оперативники Изумрудного Когтя вошли в руины, оставив только троих охранять ялик. Охранники лояльны ордену, но мало что знают о планах и намерениях Гарроу. Они просто следуют приказам. Двое сейчас в ялике, а третий вышел пройтись по реке разведать окрестности. Когда охранники в ялики увидели катер и

хорошо вооруженных приключенцев, они решили вести переговоры вместо того чтобы сразу атаковать, надеясь задержать приключенцев, пока третий охранник сообщит обо всем Гарроу и другим ушедшим в руины.

Охрана Ялика (3): Мужчина человек воитель 4; CR 2; Средний гуманоид; HD 4d8+4; хиты 27; Инициатива +0; Скорость 30 ft.; КД 12, касание 10, без ловкости 12; Базовая атака +4; Борьба + 6; Атака или Полная атака +6 в ближнем бою (1d4+2/19-20, кинжал) или+4 в дальнем бою (1d8/19-20, арбалет); SA —; SQ —; AL N; SV Стойкость +2, Рефлекс +0, Воля +0; Сил 15, Лов 10, Кон 12, Инт 10, Муд 11, Хар 8.

Способности: Запугивание +5, Плавание +8; Живучесть [Toughness], Фокусировка на Оружии [Weapon Focus] (кинжал).

Язык: Всеобщий.

Экипировка: кожаная броня, арбалет с 10 болтами, кинжал, 8 см.

Развитие событий: Охранники знают, что против приключенцев шансов не имеют, поэтому просто пытаются задержать их разговорами. Во время разговора персонажи могут сделать успешную проверку Внимательности DC 20, чтобы заметить третьего охранника, крадущегося по направлению ко входу в руины.

Вот некоторые из ответов, которые могут дать охранники.

Кто вы? «Мы члены Ордена Изумрудного Когтя. мы работаем на благо Каррната, хотя его нынешний король не отличается амбициями или стратегическим талантом.»

Кто ваш лидер? «Великий и могущественный Гарроу - наш предводитель.»

Ваш предводитель - вампир? (после недолгой паузы) «Да, могущественный вампир.» (Это ложь.)

У Гарроу есть Схемы? «У него в рюкзаке есть какие-то предметы, и он их ревностно оберегает, но мы не знаем, что там именно.»

Сколько народу с Гарроу? «Почти пятьдесят в общей сложности, включая страшного кованого воина.»

Как долго они уже в руинах? «Со вчерашнего утра.»

Персонажи могут решить, что лучший вариант - повредить Нелли и таким образом лишить Гарроу средств передвижения, а потом устроить засаду на врагов, когда те выйдут из руин. Тем не менее, охранник, убежавший к руинам, может предупредить Гарроу, в результате чего Изумрудный Коготь может переменить свой план, поэтому Мурони торопит приключенцев войти в руины. «Надо добраться до этого Гарроу до того, как он найдет предмет, который ищет», говорит она, «потому что вам надо находиться там, когда начнут происходить великие события.» Больше она ничего не скажет, однако будет повторять это достаточно часто, пока партия не решит войти в руины.

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ: Руины

Эта часть «Хватки Изумрудного Когтя» позволяет персонажам исследовать одни из легендарных руин давно исчезнувшей гигантской цивилизации Ксен’дрика.

Внушительная структура этих гигантских руин состоит из наземного этажа «галереи» и трех более высоких уровней (темный этаж, храмовый этаж и обсерватория). Кроме этого, под основанием великанских руин скрывается еще один, защищенный уровень.

Смотрите «Руины. Вид в разрезе» на внутренней стороне обложки для уточнения деталей.

ОСОБЕННОСТИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Следующие особенности являются общими, если иное не оговорено в описании конкретной области.

Руины

Руины высотой в 325 футов состоят из крепкого камня, укрепленного заклинаниями защиты и прочности. Уровень галереи открыт, состоит из массивных колонн и каменных блоков, поддерживающих верхние три этажа. На темном этаже нет никаких выходов наружу, в то время как храмовый этаж и обсерватория имеют множество окон и иных проемов (Лазание DC 30, подъем осложнен из-за навеса и крошащейся горной породы). Подвал является тайной даже для существ, на данный момент обитающих в развалинах.

Двери

Двери, которые еще остались, гигантских размеров, но они несут на себе доказательства того, что заклинания, делавшие их неестественно прочными, ослабли от прошедших веков: камень размывается, а железо начинает ржаветь. Эти дефекты делают двери более ломкими и теперь открыть их легче, чем могло бы быть, учитывая их грозный вид.

Гигантские двери выполнены из камня с железными петлями, 25 футов высотой, шириной 15 футов и толщиной 3 фута. Они имеют твердость 8, 360 хитов, КД 5, и сложность поломки DC 26. Даже чтобы открыть их толкнув требуется проверка Силы DC 25.

Высота потолка

Если не сказано иное (например, в галерее), высота потолка составляет 30 футов. В этом месте все создано для гигантов и имеет соответствующий размер, за исключением только нескольких помещений, созданных для их рабов-эльфов. Это место должно заставить авантюристов чувствовать себя маленькими, слабыми и потерянными.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Существа различных видов по-прежнему населяют руины, а также здесь находится отряд Изумрудного Когтя под командованием Гарроу, который в любой момент может столкнуться с приключенцами.

За каждые 2 часа, которые ИП проводят в руинах, за исключением темного этажа и подвала, прокиньте d% и обра-

титесь к представленной ниже таблице. Любой результат от 51 и выше говорит о том, что столкновения не произойдет. При результате 01-50 определите противника по таблице и примените предложенную встречу.

d%	Монстр	Количество	EL
01-05	Кокатрикс [Cockatrices]	2	5
06-09	Жуткая обезьяна [Dire apes]	5	8
10-15	Жуткий тигр [Dire tiger]	1	8
16-27	Дроу воитель [Drow warriors]	4	6
28-40	Солдат Изумрудного Когтя [Emerald Claw soldiers]	6	5
41-45	Карнатский скелет [Karnathi skeletons]	2	5
46-50	Отродье юань-ти [Yuan-ti abominations]	2	9
51-100	Нет столкновений	-	-

Кокатрикс (2): 27 хитов; Справочник Монстров, стр.37. Эта пара бродит по руинам в поисках места для логова.

Жуткая обезьяна (5): 35 хитов каждая; Справочник Монстров стр.62. Группа чудовищных обезьян превратила часть руин в собственное логово.

Жуткий тигр: 120 хитов; Справочник Монстров стр. 65. Жуткий тигр забрел в развалины в поисках добычи.

Дроу воители (4): 16 хитов каждый; см. Приложение для деталей. Группа дроу охотится на захватчиков в руинах.

Солдат Изумрудного Когтя (6): 14 хитов каждый; см. Приложение для деталей. Солдаты патрулируют руины в поисках угроз и выискивают все, что может заинтересовать их лидера, Гарроу.

Карнатский скелет (2): 19 хитов каждый; Руководство по игровому миру Эберрон стр. 292. Гарроу приказал этим немертвым воинам свободно патрулировать развалины и уничтожать любую угрозу для оперативной группы Изумрудного Когтя.

Отродье юань-ти (2): 67 хитов каждое; Справочник монстров стр 264. Юань-ти пришли в руины по приказу шамана своего племени. Они ищут древнюю реликвию, чтобы показать, что они осмелились войти в руины и выжили.

КТО ЖИЛ В РУИНАХ?

Это строение служило храмом и магической лабораторией для множества великанов в разгар Эры Гигантов. Помимо гигантов эльфы и дроу - их рабы и помощники - также обитали здесь, служа своим гигантским хозяевам.

За исключением нескольких оставшихся здесь намеков, эта информация может не дойти до приключенцев, в любом случае такие детали не важны для целей текущего приключения.

ГАЛЕРЕЯ

Используйте карту этажа-галереи на внутренней стороне обложки, чтобы начать первую серию столкновений в руинах. Если ИП найдут иной путь в развалины, перейдите к соответствующей карте и местности, описанной ниже в этой части приключения.

1. ГИГАНТСКАЯ ЛЕСТНИЦА (E1 9)

Наиболее быстрый путь к руинам - это гигантские ступени, ведущие к этажу-галерее.

Свет: Солнечный свет.

Звуки: Звуки окружающих джунглей (автоматически)

Реакция: Дроу враждебно настроены против приближающихся авантюристов.

Аура: Слабая защиты (заклинания, наложенные на камень и помогающие ему сохраниться).

Когда приключенцы подойдут к руинам, прочтите:

Пять массивных ступеней поднимаются на 50 футов к колоссальной галерее без стен, увенчанной гнетущей массой древних руин. Ряд 20-футовых в ширину и 50-футовых в высоту каменных колонн окружает галерею и поддерживает верхние уровни развалин. 10-футовый канал, вырезанный из камня рядом с огромной лестницей, вмещает более мелкие ступени, обеспечивая крошачий путь для существ меньшего размера.

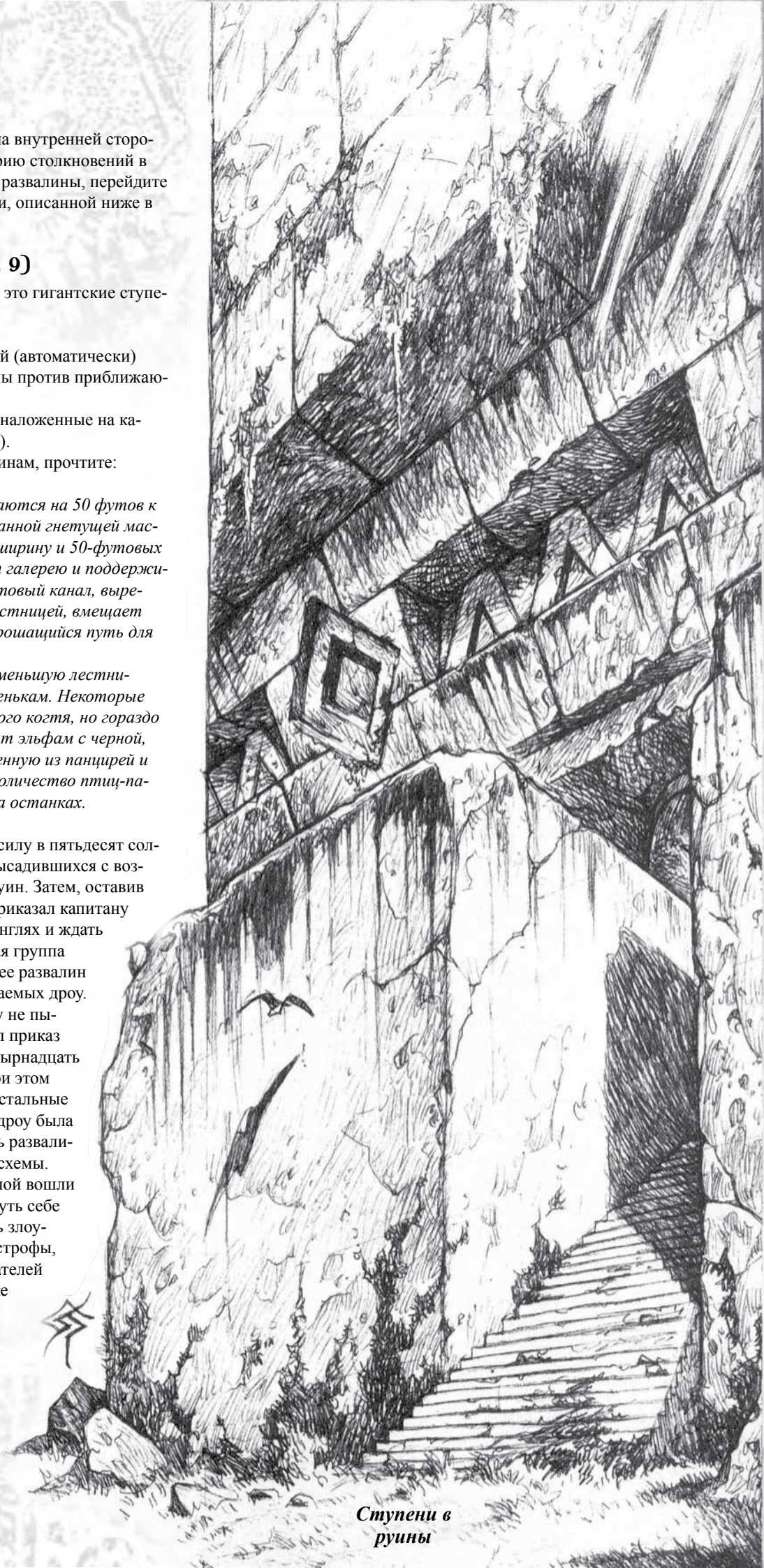
Следы великой битвы покрывают меньшую лестницу. Десятки тел разбросаны по ступенькам. Некоторые облачены в военную форму Изумрудного когтя, но гораздо большее количество тел принадлежат эльфам с черной, как смоль, кожей, носящих изготовленную из панцирей и странной кожи одежду. Огромное количество птиц-дальщиков покрывают тела, пируя на останках.

Ситуация: Гарроу привел с собой силу в пятьдесят солдат и десять карнатских скелетов, высадившихся с воздушного судна на поле недалеко от руин. Затем, оставив только один воздушный челнок, он приказал капитану воздушного судна спрятать его в джунглях и ждать дальнейших приказаний. Оперативная группа Гарроу обнаружила живущих в галерее развалин странных темнокожих эльфов, называемых дроу.

Уверенный в своих войсках, Гарроу не пытался вести переговоры, а сразу отдал приказ уничтожить дроу. Гарроу потерял четырнадцать солдат и еще четырех скелетов, но при этом уничтожил в пять раз больше дроу; остальные эльфы бежали из руин. Когда угроза дроу была устранена, группа начала исследовать развалины, ища местоположение последней схемы.

В тот же день, когда Гарроу с группой вошли в руины, дроу вернулись, чтобы вернуть себе свой дом. Они поклялись уничтожить злоумышленников и из-за страшной катастрофы, постигшей племя в лице ордена, искателей приключений рассматривают в том же свете, что и Изумрудный Коготь.

Изучение местности: Персонажи, потратившие время на изучение верхних уровней развалин, в конечном счете видят темные фигуры на высоте 150 футов над землей. Это жуткие обезьяны, обитающие на храмовом этаже. Они скапливаются, чтобы атаковать любого,



Ступени в
руины

кто попытается подняться через развалины или взлететь на любую верхнюю часть руин. Смотри области 20 и 21 для получения дополнительной информации о жутких обезьянах, обитающих в руинах.

Существа: Жаждающие мести дроу прячутся среди развалин в галерее. Первая группа дроу, встретившаяся авантюристам состоит из шести воинов, возглавляемых их вождем Амокстли.

Вожь дроу, Амокстли: дроу воитель 7; CR 8; средний гуманоид (эльф); HD 7d8+7; 38 хитов; Инициатива +1; Скорость 30 футов; КД 15 (+1 Лов, +4 +2 кожаный доспех), касание 11, без ловкости 14; Базовая атака +7; Борьба +10; Атака +12 в ближнем бою (1d6+4, +1 длинное копье) или +9 в дальнем бою (1d6+2, метательное копье); Полная атака +11/+7 в ближнем бою (1d6+4, +1 длинное копье) или +9 в дальнем бою (1d6+2, метательное копье); SA заклинание-подобные способности; SQ темновидение 120 футов; устойчивость к магии 18; AL N; SV Стойкость +6, Рефлекс +3, Воля +5; Сил 16, Лов 12, Кон 12, Инт 12, Муд 11, Хар 10.

Способности: Лазание +10, Обращение с Животными +5, Запугивание +7, Слух +2, Внимательность +2, Поиск +2, Плавание +10; Фокусировка на Оружии [Weapon Focus] (короткое копье), Фокусировка на Оружии [Weapon Focus] (метательное копье), Железная Воля [Iron Will].

Особенности дроу: Иммуниет к магическим эффектам и заклинаниям сна; +2 расовый бонус к спасброскам против магическим эффектам и заклинаниям; вправе провести проверку Поиска, когда проходит в 5 футах от скрытой двери, будто активно ее ищет; +2 расовый бонус к проверкам Воли против заклинаний и заклинание-подобных способностей; заклинаниеподобные способности (1/день - танцующие огоньки, тьма, волшебные огни [dancing lights, darkness, и faerie fire] как заклинания, используемые заклинателем 7 уровня); дроу здесь и в других гигантских руинах потеряли свою обычную уязвимость к свету; +2 расовый бонус к Прислушиванию, Внимательности и Поиску.

Языки: Всеобщий, Язык жестов дроу.

Экипировка: кожаный доспех +2, длинное копье +1, 5 метательных копий.

Воины дроу (6): 16 хитов каждый, см. Приложение.

Тактика: Задача отряда Амокстли (одной из четырех групп, тайком вернувшихся в руины) - следить за передней лестницей. Он и его воины прячутся в тени колонн между зонами 1 и 3, следя за приближением приключенцев. Если они видят, что приключенцы приближаются по лестнице для рабов, они запускают приготовленную ловушку - массивный валун, достаточно большой, чтобы заполнить всю лестницу. Как только валун начинает катиться вниз, дроу бегут за ним, чтобы прикончить тех, кто переживает встречу с камнем.

Катающийся валун на лестнице рабов: Все существа на лестнице становятся его жертвой. Он наносит 8к6 повреждений всем, кто не сделает спасбросок Рефлексов DC 16. При успешном спасброске жертва получает половинные повреждения (4к8).

Развитие событий: Дроу сражаются насмерть. Если они захвачены в плен и если можно будет преодолеть языковой барьер (дроу говорят на своем языке), они расскажут о ненавистных пришельцах, как те атаковали без причины и сожгли гнезда дроу.

Дроу не знают, что ищут враги, но предполагают, что это какой-то древний секрет храма. Дроу редко поднимаются

на верхние уровни руин, потому что явно лучше оставить принадлежавшие древним вещи в покое.

Если сражение на ступенях продолжается более 10 раундов, оно привлекает внимание солдат Изумрудного Когтя на уровне храма, которые в итоге придут разведать отдаленные звуки битвы. Солдаты в зоне 15 наиболее вероятные кандидаты для этого, они выйдут на открытый край храма, чтобы посмотреть вниз. Если это произойдет и персонажей увидят, то отряд Когтя после этого ожидает нападения персонажей и всегда будет начеку.

2. Колония ДРОУ (EL 4)

Гнезда дроу заполняют пространство между колоннами вдоль южного края уровня галереи.

Свет: Солнечный свет.

Звуки: Звуки окружающих джунглей (автоматически)

Реакция: Сейчас в колонии есть только враждебно настроенные к непрошеным гостям жуткие крысы.

Аура: Слабая защиты (заклинания, наложенные на камень и помогающие ему сохраниться).

Важные правила: Болезни, Руководство Мастера Подземелий, стр 292.

Когда приключенцы подойдут к этому отделу галереи, прочтите:

Нагроможденные поверх друг друга округлые, грязно-коричневые сооружения заполняют эту часть большой галереи. Они сделаны из земли и соединяются в множество труб, которые, похоже, представляют собой туннели, достаточные по размеру, чтобы могло пройти существо человеческого размера. Сооружения сжаты вместе как будто без заботы о какой-то системе или легкодоступности. Многие из круглых сооружений обожжены и разломаны, а из них на пол высыпались почерневшие кости и иное, сложнее идентифицируемое содержимое.

Обитающие в руинах дроу построили свои жилища из земли и воды. Затвердевшие глинобитные стены и нависающие сверху руины дают достаточную защиту от непогоды.

Отряд Изумрудного Когтя сжег эти гнезда, вынудив выживших дроу бежать в окружающие джунгли. В разрушенные дома уже понабежали падальщики, и успела начать распространяться инфекция - каждый час, что персонаж проводит, исследуя гнезда, он входит в контакт с лихорадкой, как будто его укусила жуткая крыса.

Типичная земляная труба 6 футов в диаметре, а комнаты - это тупики, в которые выходит две и более земляных труб.

Существа: За прошедшие с момента выкуривания дроу часы сюда понабежали падальщики поживиться трупами погибших. Если персонажи заходят в гнезда, они привлекают внимание нескольких защищающих свою территорию жутких крыс.

Жуткая крыса [Dire Rats] (12): 5 хитов каждая; Справочник Монстров стр 64.

Сокровища: Персонажи могут попробовать обследовать развалины туннелей, но петляющая, хаотичная конструкция превращает это в нетривиальную задачу - исследовать руины становится так же сложно, как ориентироваться в лабиринте. У персонажей уйдут часы на то, чтобы обойти все петляющие туннели и земляные комнаты.

С учетом этого, за каждые два часа, проведенные в гнездах, персонаж может сделать проверку Поиска DC 18. Успех дает возможность сделать бросок по Таблице 3-5:

«Сокровища» по скоровишам третьего уровня (стр.52 в Руководстве Мастера). Естественно, сгоревшие руины - это не нескончаемый источник добычи, и после того, как четыре броска по таблице были сделаны, можно считать, что всё ценное из гнезд уже взято.

3. ЛЕСТНИЦА К ХРАМОВОМУ ЭТАЖУ

Эта лестница ведет к зоне 14 уровня храма в руинах. Когда авантюристы подойдут к ней, прочтите:

Плиты из камня образуют гигантского размера ступни, но с одной стороны вырезана узкая, для обычных гуманоидов лестница.

4. ВОСТОЧНАЯ ГАЛЕРЕЯ

Колонная галерея в восточной части развалин открывает прекрасный вид на ближайший край джунглей, а также намекает на наличие глубоко в джунглях других великанских руин.

5. ЛЕСТНИЦА НА ТЕМНЫЙ ЭТАЖ

Эта лестница ведет к зоне 9 темного уровня руин. Когда приключенцы подойдут к этой лестнице, прочтите:

Плиты из камня образуют гигантского размера ступни, но с одной стороны вырезана узкая, для обычных гуманоидов лестница.

Развитие событий: Существа в верхней части лестницы в зоне 9 могут услышат поднимающихся персонажей, в зависимости от того, насколько осторожными решат быть игроки. Если существа слышат приближающихся ИП, то они готовят засаду.

6. ВОСТОЧНАЯ ПРИХОЖАЯ

Гигантская дверь, ведущая из области 4 к этой, заела и пройти можно, только выбив ее (DC 35).

Если в комнату зайти, персонажи не находят здесь ничего, кроме толстого слоя пыли. Дверь в зону 8 заперта и должна быть взломана или сломана, если ИП хотят пройти в следующую комнату.

7. ЗАПАДНАЯ ПРИХОЖАЯ

Гигантскую дверь в этой области можно толкнуть, открыв пошире (проверка Силы DC 20), но она уже открыта достаточно, чтобы в нее протиснулось существо среднего размера с проверкой Ловкости DC 20. Маленькие существа проскользнут без проблем, но большие уже должны открыть дверь шире, чтобы пройти. В комнате темно, а свет от дверного роема освещает только небольшой участок пола. ИП должны принести сюда какой-либо источник света, чтобы подробнее изучить окружение.

Если ИП войдут в эту область, прочтите:

Широкая тропа проходит по пыли, покрывающей пол толстым слоем. Камень хранит на себе следы множества стоп человеческого размера, оставленных здесь, кажется, за стони лет. Эта своеобразная тропа проходит через всю комнату.

Дорожка ведет к другой большой двери, расположенной прямо напротив первой. Пучки съедобных листьев, гончарные изделия, сосуды, наполненные винами и куски гниющего мяса сложены возле этой двери, будто бы в

жертву чему-то. Несколько сосудов опрокинуты и разбиты.

Дроу полагают, что за дверью, ведущей к местности 8, живет посланник бога и они приносили ему и складывали у двери ежедневные подношения до прибытия оперативной группы Изумрудного Когтя.

8. ДИКОЕ БОЖЕСТВО (EL 10)

Дверь между областями 7 и 8 можно открыть достаточно, чтобы в нее протиснулось существо Среднего размера, сделав проверку Ловкости DC 20.

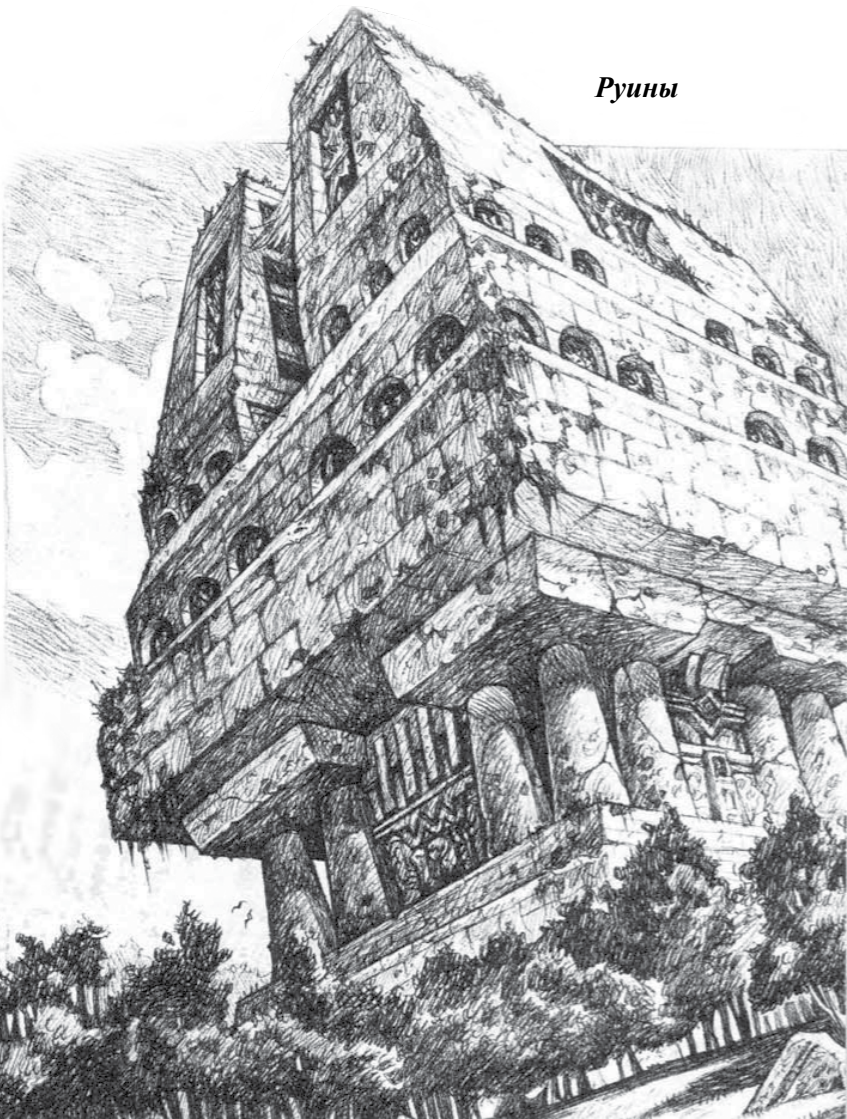
Существо, которому дроу поклоняются как физическому воплощению своего бога, обитает в отдельной комнате - это громадный чудовищный скорпион, которого дроу поместили в комнату, когда он был еще детенышем и держали в ней до тех пор, пока он не стал слишком крупным, чтобы выйти из нее.

Если ИП исследуют комнату, прочтите:

Скрюченное человеческое тело лежит на каменном полу, лишенное крови и жутко пожеванное. На нем еще видны остатки формы солдата Изумрудного Когтя.

Существа: «Бог» живет за счет подношений дроу. В последнее время ему пришлось значительно оголодать, но сюда забрел один из солдат, посланных Гарроу проверить комнату, так что сейчас он просто голоден. Он затаился во тьме в центре комнаты в ожидании своей следующей закуски и готов атаковать любое существо, которое пройдет через дверь.

Руины



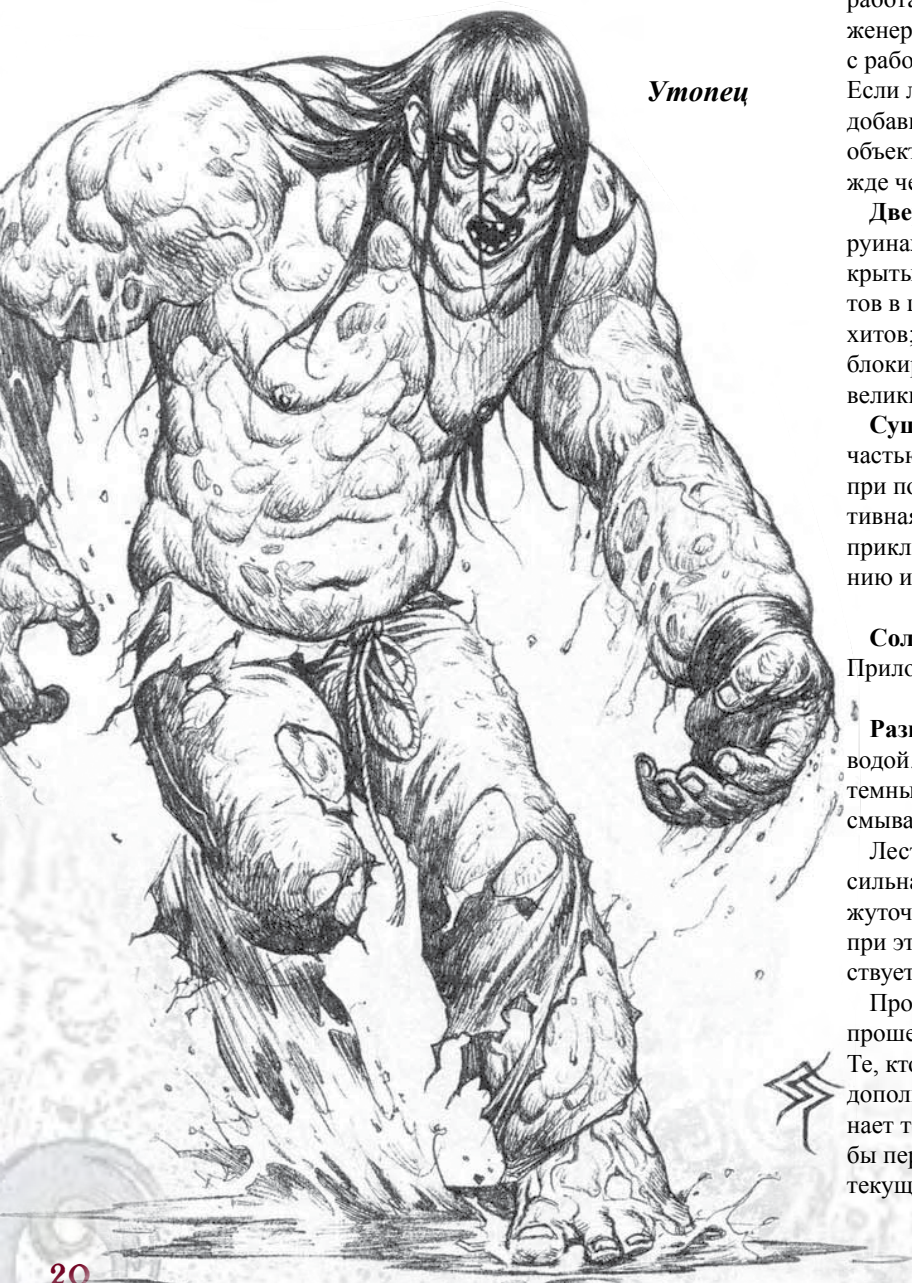
Громадный Чудовищный Скорпион [Gargantuan Monstrous Scorpion]: 150 хитов; Справочник Монстров стр 287.

Тактика: Чудовищный скорпион атакует любое существо, прошедшее через дверь. Если открыть дверь достаточно широко, то он будет преследовать свою потенциальную жертву по всей галерее и за ее пределами.

Сокровища: На протяжении многих лет дроу приносили множество вещей, чтобы умиловить своего «бога». Сейчас они беспорядочно разбросаны по всей комнате. Беглый поиск в комнате позволяет найти 120 древних золотых монет (на общую сумму 3000 зм у коллекционера), 3 золотистых топаза на сумму 500 зм каждый и железный жезл с замысловатой резьбой, изображающей пернатого змея (меньший жезл метамагической максимизации заклинаний).

Темный этаж

Используйте карту темного уровня на задней стороне обложки для событий в этой части руин.



Умонец

9. ПЛОЩАДКА (E1 6)

Вход на темный этаж руин оказывается заблокирован, поэтому солдаты Изумрудного Когтя все еще пытаются его открыть, когда приходят герои.

Свет: Свет факела.

Звуки: разговор (автомат.)

Когда авантюристы будут подниматься по лестнице из зоны 5, прочтите:

Мерцающие отсветы пламени танцуют где-то вверху лестницы, и вы слышите доносящийся сверху тихий разговор на общем. Несколько человекоподобных фигур стоят около массивной двустворчатой двери, вокруг какого-то механизма, с помощью которого они пытаются открыть ее.

Ситуация: Обнаружив, что они не могут даже сдвинуть дверь с места, солдаты Изумрудного Когтя нашли все же выход - они собрали некий механизм, сейчас расположенный пере двойными дверьми к зоне 10. Механизм состоит из лебедки, колеса, прочной цепи, а также железных шипов, вбитых в двери. Когда ворот поворачивается, цепь натягивается и дверь открывается.

Машина уже почти завершена, требуется только внести последние корректировки (если ИП захотят узнать, как она работает, то они должны преуспеть в проверке Знаний (инженерия) DC 15 или Интеллекта DC 20. Солдаты, знакомые с работой осадных машин преуспевают автоматически). Если лебедка используется в процессе выбивания двери, то добавьте 15 к проверке силы, делаемой для целей взлома объекта. Этот механизм можно использовать дважды, прежде чем он сломается и будет бесполезен.

Двери: В отличие от большинства гигантских дверей в руинах, эти до сих пор в отличной форме и герметично закрыты. Это двойные каменные двери высотой 21 фут, 9 футов в ширину каждая; 2 фута в толщину; прочность 10; 360 хитов; КД 5; сложность выбивания DC 38. Железный засов блокирует двери со стороны зоны 10, а сами они слишком велики, чтобы стать объектом для заклинания стук.

Существа: Солдаты нападают на всех, кто не является частью их оперативной группы. Если персонажи шумели при подъеме или если ввиду прошедших событий оперативная группа оказывается в курсе присутствия искателей приключений в руинах, то они будут готовы к их появлению и будут готовить засаду.

Солдаты Изумрудного Когтя (6): 14 хитов каждый; см. Приложение.

Развитие событий. Пространство за дверями заполнено водой. Если двери наконец откроются, часть заполняющей темный этаж воды хлынет наружу с невероятной силой, смывая всех существ в зоне 9 вниз по лестнице.

Лестница делает одну петлю. Сила потока настолько сильна, что вода смывает всех существ и объекты к промежуточной лестничной площадке и в зону 5 галереи, нанося при этом 5кб урона (возможность избежать потока отсутствует).

Продолжающийся напор воды смывает всех существ, не прошедших спасбросок Рефлекса с DC 17, с края галереи. Те, кто при этом падает вниз с высоты 50 футов, получают дополнительные 5кб урона. После первой волны вода начинает течь гораздо медленнее, чего достаточно для того, чтобы перемещаться в ней приставными шагами. Непрерывно текущая вода образует водопад в задней части руин до тех

пор, пока не будет герметично закрыта дверь, ведущая к темному этажу, или пока не будет закрыт портал в зоне 11.

10. ЗАТОПЛЕННАЯ ЧАСТЬ ТЕМНОГО ЭТАЖА (ЕЛ 8)

После того, как двери в эту область открываются, уровень воды падает до отметки 2 фута над уровнем пола.

Свет: Нет. Этот этаж темен и мрачен.

Звуки: Текущей и капаящей воды (автомат.)

Когда искатели приключений пройдут через двери в зоне 9, прочтите:

Вода покрывает просторы этого огромного закрытого этажа. Непрерывный поток воды льется из двери вниз по лестнице позади вас, но впереди вы видите только тьму.

Если персонажи каким-то образом войдут в эту область, не открывая дверь в области 9, уровень воды будет не 2, а 10 футов надо уровнем пола.

Ситуация: Мертвец из Эры Гигантов обитает в этом темном, заполненном водой этаже. Когда-то это был эльф-раб, погибший в несчастном случае, произошедшем при работе с порталами, ведущими на элементальный план Ламмания (см. зоны 11 и 12). Теперь он бродит по этажу, и его влечет к первым живым и разумным существам, заходящим сюда впервые за последние несколько тысяч лет.

Утопек: Мужчина нежить эльф; CR 8; Средняя нежить; HD 20d12 + 20; хиты 150; Инициатива +5; Скорость 30 ft., плавание 30 ft.; КД 19, касание 11, без ловкости 18; Базовая атака +10; Борьба +17; Atk + 12 в ближнем бою (1d8 + 12, удар); Полная Атака+12 в ближнем бою (1d8 + 12, удар) и +12 в ближнем бою (1d8+12, удар); SA аура утопления; SQ темновидение 60 ft., быстрое лечение 5, черты нежити, нечестивая живучесть; AL CE; SV Стойкость + 6, Рефлекс + 9, Воля +12; Сил 25, Лов 13, Кон —, Инт 9, Муд 10, Хар 12.

Способности: Прятание +20, Слух +14, Тихое Передвижение +20, Внимательность +18, Плавание +18; Бдительность [Alertness], Рассечение [Cleave], Увеличенное Рассечение [Great Cleave], Улучшенная Инициатива [Improved Initiative], Природная Атака (удар), Молниеносные Рефлексы [Lightning Reflexes], Мощная Атака [Power Attack].

Языки: Древний эльфийский, гигантов

Утопляющая аура (Св) [Drowning Aura (Su)]: От утопца исходит 30футовая удушающая эманация, окружающая его водянистыми отблесками, представляющими смертельную угрозу для дышащих воздухом существ. Все дышащие воздухом существа считаются погруженными в воду для целей определения их способности дышать.

Утопляющая аура ускоряет процесс утопления.

В утопляющей ауре существо может задерживать дыхание только если будет делать успешные проверки Телосложения DC 10 каждый раунд. Каждый раунд DC увеличивается на 1. Когда персонаж провалит проверку, он падает без сознания (0 хитов). На следующий раунд у него становится -1хит и он начинает умирать. На третий раунд, если он все еще в зоне ауры, он окончательно тонет и умирает (-10 хитов).

Для дополнительной информации об утопцев см. Справочник Монстров III стр.46.

Тактика: утопек старается вне поля зрения ходящих существ, прокрасться им за спину и заблокировать выход, если они попытаются убежать. Утопляющая аура должна помочь ему расправиться с живыми существами.

Когда утопек приближается, прочтите:

Внезапно воздух вокруг вас становится густым и влажным, дышать становится все труднее и труднее. Ощущение такое, как будто вас погрузили в мутную воду, хотя вода вам едва по колено.

Если ИП заметят немертвого эльфа, прочтите:

Оживший труп эльфа, капая стекающей с него водой, выходит из темноты и смотрит на вас своими белесыми злыми глазами.

Сокровища: Утопек носит золотой ошейник, когда-то дававший ему высокий статус среди рабов-эльфов. Теперь бывлой цены для него нет и стоит он не дороже любой другой древней побрякушки, продав его, можно выручить 500 зм.

11. ВПУСКНОЙ ПОРТАЛ

Этот односторонний портал соединяет помещение с элементальными водами Ламаннии, и когда-то использовался для магических экспериментов, а теперь через него сюда свободно втекает вода.

Аура: Сильная призывания (телепортация) от портала.

Когда приключенцы будут приближаться к этой области, прочтите:

На одной стороне этой массивной каменной опоры есть отверстие диаметром 5 футов, из которого хлещет непрерывный поток воды. Вода прозрачная, чистая и холодная. Нижний край отверстия находится в 7 футах над полом.

Ситуация: Это источник воды, заполняющей этаж. Это односторонний портал из одного из элементальных резервуаров воды, покрывающих Ламманию. Попасть на план через этот портал нельзя. Однако можно туда попасть через выпускной портал (зона 12).

12. ВЫПУСКНОЙ ПОРТАЛ (ЕЛ 7)

Этот односторонний портал, ведущий в элементальные воды Ламаннии, больше не работает как должен был. Когда-то вода текла из выпускного портала в выпускной непрерывным потоком, так что оставшая часть комнаты оставалась сухой. Из-за неполадки в его работе теперь элементальными водами заполнен весь этаж.

Аура: Сильная призывания (телепортация) от портала.

Важные правила: Водная опасность, Руководство Мастера Подземелий, стр.304; Бой под водой, Руководство Мастера Подземелий, стр.92.

Когда приключенцы будут приближаться к этой области, прочтите:

В одной из поверхностей этой массивной каменной опоры находится отверстие диаметром 5 футов, через которое видно обширный водоем. Нижний край отверстия находится на высоте 7 футов от пола.

На материальном плане расстояние между порталами составляет 260 футов. А вот на Ламмании расстояние между порталами только 20 футов. Если персонаж пройдет через этот портал, то он окажется спиной к выпускному portalу, будучи отделенным от него 20 футами холодной чистой воды.

Ситуация. Водные мифиты резвятся в Ламмании около выпускного портала. Раньше им нравилось пробовать изменившуюся на вкус воду, вытекающую с материального плана. Теперь, когда уровень затоплен не полностью, вода из Эберрона не течет, и мифиты обеспокоены изменением привычного распорядка. Мифиты с радостью атакуют любого пришедшего через портал.

Водяные мифиты [Water Mephits] (4): 19 хитов; Справочник Монстров стр.185.

13. ТЕМНЫЙ ЗИККУРАТ

Трехъярусный зиккурат возвышается над водой напротив дверей, ведущих на этот уровень. Если у персонажей есть источник света и они заходят в эту зону, прочтите:

Каменный зиккурат, установленный на полу, возвышается тремя ярусами к темному потолку этого этажа. Каждый из трех ярусов возвышается над предыдущим на 10 футов. Сложнейшие орнаменты, вырезанные на каменной его поверхности, покрывают каждый ее фут, кроме верхнего яруса. На верхнем же ярусе, на трех его сторонах нанесено по одному странному знаку, а четвертая совершенно пустая.

Ситуация. Знаки на зиккурате очень сложно понять. Они не только написаны на давно мертвом языке, они еще и были зашифрованы. Если кто-то использует заклинание понимание языков, то переведенное представляет собой полную чушь. Успешная проверка Знания (магия) DC 20 подсказывает, что стандартным процедурам перевода мешает магическое шифрование, и чтобы перевести символы потребуется специальный криптографический ключ. Это устройство под названием «дешифровщик», можно найти в зоне 24.

Развитие событий. Без дешифровщика знаки нельзя прочитать с ним же знаки на нижних двух уровнях можно расшифровать. Они рассказывают миф о создании места под названием Ксулензен и басню о резчике по камню и скальной ящерице. И миф, и басня наверняка сообщают о чем-то инокаательное, но это совершенно неясно из-за культурных различий. Знаки на третьем ярусе содержат координаты Тронных Ворот (зона 33). Это три из шести координат, необходимых, чтобы, используя Тронные Ворота добраться до местонахождения четвертой схемы.

Знаки обозначают: Хвост Скорпиона, Устье Реки, Глаз Гарикса. Успешная проверка Знания (магия) DC 25 позволяет распознать эти выражения как варианты названий звезд в небе.

ХРАМОВЫЙ ЭТАЖ

Используйте карту Храмового Этажа на форзаце, чтобы проводить столкновения в этой части руин.

14. ЛЕСТНИЦА К ГАЛЕРЕЕ

Лестница соединяет эту зону с зоной 3 на уровне галереи. Лестница человеческих размеров вырезана сбоку основной гигантской лестницы. Если приключенцы будут шуметь или иным образом выдадут свое присутствие, солдаты Изумрудного Когтя в зоне 15 подымут тревогу.

15. ВЕСТИБЮЛЬ СВЯТИЛИЩА (E1 2)

Двое солдат Изумрудного Когтя охраняют двери, ведущие в святилище. Если приключенцы не будут осторожны,

солдаты увидят или услышат их приближение и подымут тревогу. Если же персонажи специально идут тихо, не используют источник света и предпринимая иные подобные предосторожности, солдаты должны сделать проверки Внимательности и Прислушивания.

Достигнув верха лестницы, персонажи видят следующее. Измените описание соответствующим образом, если солдаты заметили приближение. Прочтите:

На севере вы видите массивные каменные двери с поржавевшими железными элементами, которые частично открыты. Два человека в форме стоят по обе стороны на страже. Из приоткрытых дверей видно свет.

Это помещение служило для очищения перед вхождением в основное святилище на севере.

Существа: Часть отряда Изумрудного Когтя обследует зону 16, ища подсказки для того, чтобы активировать Тронные Ворота на уровне обсерватории. Вестибюль охраняет двое солдат, высматривающих воинов друу или бродячих чудовищ.

Солдаты Изумрудного Когтя (2): 14 хитов каждый, см. Приложение.

Тактика. У солдат всего одно задание: заметить врага и сообщить об этом тем, кто в святилище (зона 16). После того, как они поднимут тревогу, они отступают в святилище, присоединяясь к своим товарищам.

16. СВЯТИЛИЩЕ (E1 9)

После вскрытия массивных дверей, небольшая часть отряда Изумрудного Когтя вошла в это святилище в поисках способа активации Тронных Ворот в зоне 33.

Освещение. Заклинание дневной свет сколдовано на жезл длиной 5 футов на вершине зиккурата.

Звуки. Звуки работы множества людей (автоматически), если охранники не предупредили их. Если же тревога поднята, комната практически абсолютно тихая, так как отряд приготовился разобраться с врагами.

Аура: Средняя защиты (малая сфера неуязвимости на вершине зиккурата).

Когда приключенцы войдут (или посмотрят) в щель между створками двери, прочтите:

Углы этой циклопической комнаты теряются в тених, но видно каменный зиккурат в центре этой, высотой 40 футов комнаты, поднимающийся на расстояние 10 футов от потолка. Вершина зиккурата освещена шаром света, яркого, почти как дневной. У зиккурата три яруса, возвышающихся на 10 футов один над другим. Сложнейшие орнаменты, вырезанные на каменной его поверхности, покрывают каждый ее фут, кроме верхнего яруса. На верхнем же ярусе, на трех его сторонах нанесено по одному странному знаку, а четвертая совершенно пустая.

Несколько фигур размером с человека двигаются по зиккурату, отбрасывая огромные тени на стены помещения. Пространство на полу помещения между его южной стеной и зиккуратом занято сложными палатками, временными столами и прочим походным снаряжением.

Ситуация: Это святилище было важно для гигантов и много потерянных во времени тайн все еще хранятся, запечатанные в камне. Часть оперативной группы Изумрудного Когтя получила задание расшифровать древние символы.

Существа: Гарроу оставил здесь Аркабана, мумию колдуна, как ответственного за расшифровку символов в этом зале. Аркабан является преданным последователем Крови Вол и его взяли в эту экспедицию, так как при жизни он был экспертом в истории Ксен'дрика и специалиста в Эре Гигантов. Колдун мумия трудится здесь, используя Гунфарра Лока и его отряд из четырех солдат (двое охраняют двери в зоне 15, а еще двое непосредственно в святилище делают всю тяжелую часть работы, которую прикажет им делать Аркабан). Аркабан, Гунфарр и солдаты атакуют любого чужака.

Аркабан: Мужчина человек мумия-колдун 2; CR 6; Средняя нежить; HD 8d12 плюс 2d4; хиты 62; Инициатива +6; Скорость 20 ft.; КД 22, касание 12, без ловкости 20; Базовая атака + 5; Борьба + 12; Атака или Полная атака +11 в ближнем бою (1d6 + 9 плюс гниение мумии, удар); SA отчаяние, гниение мумии [mummy rot]; SQ DR 5/—, темновидение 60 ft., смещение 20% вероятность промаха, черты нежити, чувствительность к огню; AL LE; SV Стойкость +4, Рефлекс +4, Воля + 11; Сил 22, Лов 15, Кон —, Инт 10, Муд 10, Хар 17.

Способности: Концентрация+13, Расшифровка + 13, Дипломатия +16, Прятание +15, Запугивание +16, Знание (магия) +13, Знание (история) +13, Знание (религия) +13, Слух +15, Поиск +13, Чувство Мотивации +13, Основы Магии +13, Внимательность +15; Бдительность [Alertness], Боевое Колдовство [Combat Casting], Увеличенная Стойкость [Great Fortitude], Улучшенная Инициатива [Improved Initiative].

Языки: Всеобщий, эльфийский, великанский.

Известные заклинания (6/5 в день, 2 уровень заклинателя): 0 - кислотные брызги (acid splash), обнаружение магии (detect magic), вспышка (flare), чтение магии (read magic), касание усталости (touch of fatigue); 1 - магическая стрела (magic missile), шокирующий захват (shocking grasp).

Имущество: младшая мантия смещения (minor cloak of displacement), зелье невидимости (potion of invisibility), зелье силы быка (potion of bull's strength).

Гунфарр Лок: Мужчина человек воин 3; CR 3; Средний гуманоид; HD 3d10 + 9; хиты 26; Инициатива +1; Скорость 20 ft.; КД 19, касание 11, без ловкости 18; Базовая атака + 3; Борьба +5; Атака или Полная атака +7 в ближнем бою (1d8+3/19—2 0, +1 длинный меч) или +4 в дальнем бою (1 d8/19—20, легкий арбалет); AL LE; SV Стойкость + 5, Рефлекс +2, Воля +2; Сил 15, Лов 13, Кон 14, Инт 10, Муд 12, Хар 8.

Способности: Прыжки +8, Слух +4, Внимательность +4; Рассечение [Cleave], Боевые Рефлексы [Combat Reflexes], Мощная Атака [Power Attack], Живучесть [Toughness], Фокусировка на Оружии [Weapon Focus] (длинный меч).

Языки: Всеобщий.

Имущество: кольчуга +1, тяжелый стальной щит, легкий арбалет с 6 адамантиновыми болтами +1 и 20 обычными болтами, длинный меч +1, солнечный жезл, табарда, мешочек с 3d6 серебряными и 2d8 золотыми монетами, зелье исцеления средних ран.

Солдаты Изумрудного Когтя (2): 14 хитов каждый, см. Приложение. Два солдата из зоны 15 могли отступить сюда, если заметили приближение приключенцев.

Тактика: Если группа не знает о приближающихся приключенцах, Аркабан работает на самом верху зиккурата, пытаясь разгадать значение символов, которые покрывают

три из четырех стен верхнего яруса. Гунфарр бродит вокруг нижнего уровня зиккурата, периодически поглядывая на символы, но по большей части скучая, потому что его долг - защищать Аркабана. Солдаты ожидают на среднем ярусе зиккурата, готовые принять любой приказ от Аркабана.

Они занимают оборонительные позиции, как только осознают, что персонажи вошли в святилище. Гунфарр предпочитает вступить в ближний бой. Его солдаты начинают бой с использованием арбалетов, прежде чем вступить в рукопашную. Аркабан использует защиту, предоставляемую перманентной малой сферой неуязвимости, покрывающей верхний ярус зиккурата. (Эффект эквивалентен заклинанию, произнесенному заклинателем 10го уровня; если его рассеять, он возвращается через 1к4 минут). Он использует заклинания кислотные брызги [acid splash] и магическая стрела [magic missile], чтобы атаковать издали, пока они не закончатся.

Если солдаты из зоны 15 предупредили тех, кто в святилище, ситуация разворачивается немного иначе. Четверо солдат укрываются на втором ярусе зиккурата и осыпают персонажей болтами из арбалетов, пока могут. Гунфарр стреляет своими адамантиновыми болтами, целясь при этом в кованных персонажей, если они есть, а потом достает свой длинный меч и вступает в ближний бой. Тактика Аркабана остается прежней, но он успел выпить зелье бычьей силы, пока персонажи не вошли в помещение. Если всё пойдет плохо, то он выпивает зелье невидимости и старается убежать, чтобы присоединиться к Гарроу.

Развитие событий: Аркабан знает, что нужная Гарроу информация находится в зиккурате. Согласно прорицаниям, которые колдует Гарроу, три из шести координат, необходимых для правильной ориентации Тронных Ворот на уровне обсерватории, находятся на зиккурате. Но тем не менее Аркабан прибыл к заключению, что должен существовать ключ к расшифровке знаков на поверхности зиккурата, и он отдал приказ обыскать остаток храмового этажа прежде, чем прибыли персонажи.

Хотя Аркабан не станет объяснять это персонажам, обычные солдаты при успешной проверке Запугивания DC 20 могут угрозами быть вынуждены рассказать о своих приказах, а Гунфарра можно подкупить (проверка Дипломатии DC 18, 250 зм и обещание свободы). Они точно не знают, что должны найти, но Аркабан сказал им, что этот предмет поможет прочесть древние символы.

Без дешифровщика символы прочесть нельзя. Имея его, можно расшифровать орнаменты на нижних двух ярусах зиккурата. Они повествуют миф о магах-богах гигантов и басню о подмастерье мага и сыне гиганта, смысл которых нельзя понять из-за культурных различий. Символы, которыми украшены три из четырех стен верхнего яруса, содержат три координаты для Тронных Ворот (см зону 33). Это три из шести координат, необходимых для использования Тронных Ворот и попадания в помещение, где хранится четвертая схема.

Символы гласят: Лапа Обезьяны, Копыто Единорога, Искра Ио. Успешная проверка Знания (магия) DC 25 позволяет распознать эти выражения как варианты названий звезд в небе.

17. БАРАКИ РАБОВ

Работавшие на гигантов эльфы обитали в этой части руин. Сейчас уже мало что осталось от тех времен. Прочитайте:

Эти комнаты гораздо меньше, чем остальные. Коридоры

ры между ними, кажется, тоже рассчитаны на меньших, чуть выше человеческого роста, существ. Все, что осталось здесь - лишь вихри пыли.

Сокровища: Потратив 30 минут на проверку Поиска DC 30, можно раскопать в пыли цельную массу слипшихся друг с другом серебряных монет стоимостью в 1000 см, нефритовую статуэтку пантеры (стоит 500 зм) и единственный не поддавшийся коррозии серебряный амулет (амулет здоровья +2).

18. ПУСТАЯ КОМНАТА

Ни одна из подобных комнат не содержит ничего интересного, только древнюю пыль да тени.

19. КОМНАТА НАДЗИРАТЕЛЕЙ

Это комната надзирателей за рабами. Раньше это было место, полное боли и страха. Сейчас только горстка свидетельств говорит о тех давних днях. Прочтите:

Красно-коричневые въевшиеся пятна измазали южную стену в тех местах, где все еще висают с крюков в стене идеально сохранившиеся цепи. Свисающие с цепей кандалы достаточно малы по размеру, и подойдут для человеческого запястья.

Из всего дисциплинарного оборудования, которое было в этом зале (гиганты применяли его для укрощения своих рабов), только три комплекта цепей и кандалов сохранились, так как были защищены заклинаниями от разрушительного воздействия времени.

20. УСТУП У ХРАМА

Храмовый этаж открыт стихиям, и 20-футовый уступ окружает его. Жуткие обезьяны считают уступ частью своих охотничьих территорий.

Освещение: Дневной свет (если время - день).

Звуки: мягкая звериная поступь и скрежет когтей о камень (Слух DC 25).

Важные правила: Натиск, Руководство игрока, стр.154.

Когда приключенцы приближаются к этой зоне, прочтите:

По уступу можно обойти руины на этом этаже кругом. Они находятся на высоте 150 футов, и вид отсюда завораживает. Дует легкий ветерок, приносящий ароматы

джунглей. Огромные воронки, вырезанные в камне по всему периметру уступа, действуют как огромные уши, усиливая слабые звуки, производимые животными в лесу внизу.

Зеленые лианы покрывают уступ и висают с камней наверху, и неподалеку растет гуща джунглей.

Ситуация: Жуткие обезьяны используют зону 21 как свое логово. Они охотятся в джунглях и вдоль уступа, и также считают его свои логовом, поэтому защищают от непрощенных гостей. Если персонажи выходят на уступ, то есть вероятность каждой раунд, что пара ужасных обезьян заметят их при помощи успешных проверок Прислушивания или Внимательности.

Существа. По выступу бродит в общей сложности шесть обезьян, но ходят они парами. Днем каждая пара находится на одной из четырех сторон выступа, и дойдя до конца, поворачивают на следующую. Ночью выступ патрулирует одна пара, пока все остальные обезьяны отдыхают в зоне 21.

Жуткая обезьяна [Dire Apes]: 35 хитов каждая; Справочник Монстров стр 62.

Тактика: Если приключенцы вторгаются на уступ и их замечают обезьяны, они с ревом кидаются в атаку, пытаются прогнать или убить приключенцев. После начала драки рев и звуки битвы привлекают другую пару обезьян, которая прибывает на место через 1к4+1 раундов. Затем еще через 1к4+1 раундов прибывает третья пара. Прибывающая пара начинает ход в углу грани уступа, на которой началась первоначальная схватка.

Если возможно, обезьяны пытаются занять такое положение, чтобы столкнуть персонажей с уступа. Если обезьяне это удастся, персонаж падает на 150 футов (15к6) урона.

Битва на южном уступе привлекает вожака стаи из зоны 21 через 1к4+1 раундов.

21. КОРОЛЬ ОБЕЗЬЯН (EL 6)

Ночью жуткие обезьяны используют это место как лежбище. Однако, вожак стаи, гираллон, здесь всё время. Прочтите:

Гигантская дверь в помещение застряла в полуоткрытом состоянии. Внутри помещения стоит очень сильный запах немывтых животных. На полу лежат кучи шкур и широких листьев, собранных в окружающих джунглях.

ЗУБ АТ-ТА-ИРА (МАЛЫЙ АРТЕФАКТ)

Этот гигантский зуб излучает магию. Чтобы зуб начал работать, его надо вставить в пустую зубную альвеолу. При этом зуб уменьшается, чтобы поместиться в рот более маленького существа, но все равно остается слишком большим и явно заметным (владелец теряет 2 пункта Харизмы, которые уже никак нельзя будет восстановить).

Зуб после этого нельзя удалить так, чтобы при этом не

умер владелец. Он дает владельцу постоянный эффект заклинания Языки. Раз в день владелец может использовать заклинания Принуждение и Крик. Раз в неделю владелец может использовать заклинание слово хаоса. Все эти заклинание-подобные способности действуют с уровнем заклинателя 20 и DC спасброска 20.

Очевидно, несколько животных устроили себе здесь логово. Пока вы осматриваетесь, тень неподалеку движется и на свет выходит с угрожающим рыком большая белая горилла с четырьмя руками.

Ситуация: Гираллон возглавляет стаю жутких обезьян, у которых здесь логово. Обезьян, которые днем бродят по высокому уступу руин, можно обнаружить здесь ночью.

Существа. Если персонажи заходят сюда днем, то здесь находится гираллон. Жуткие обезьяны прибывают парами, первая прибывает через 1к4+1 раундов после начала боя, и еще две пары прибывают одна за другой, каждая спустя 1к4+1 раундов после предыдущей.

Если приключенцы приходят ночью, то здесь гираллон и 4 обезьяны, а оставшаяся пара прибывает через 1к4+1 после начала боя.

Гираллон и жуткие обезьяны атакуют вторженцев.

Гираллон [Girallon]: 58 хитов, Справочник Монстров, стр.126.

Сокровища: Обыск мусора приносит 160 древних платиновых монет, 6 изумрудов стоимостью 100зм каждый и пыльно-розовый драгоценный камень в форме призмы (камень рун).

22. ПОДЖИДАЮЩАЯ СМЕРТЬ (ЕЛ 10)

Древняя ловушка перебила отряд Изумрудного Когтя незадолго до прибытия сюда приключенцев.

Свет: Слабое свечение от долговременного эффекта магической ловушки.

Звуки: Нет.

Аура: Сильная некромантия (ловушка на двери в юго-восточном углу комнаты).

Когда искатели приключений подходят к этой комнате, прочтите:

Полукруг из органов, частей тела, а также кусочков плащей с изображением Изумрудного Когтя окружает запертую железную дверь в юго-восточном углу этой большой и, не считая останков, пустой комнаты. Гангренозное сияние освещает тела, поднимаясь подобно туману от изуродованных форм на полу.

Ситуация: Обыскивая этот этаж руин, отряд из пяти солдат Изумрудного Когтя попытался войти в дверь в углу помещения. К сожалению для них, дверь была защищена смертоносной ловушкой. Ловушка все еще активна, когда прибывают персонажи, однако магической энергии в ней хватит, чтобы подействовать только на одну цель.

Истощенная ловушка вопля банши: CR 10; магическое устройство; триггер на приближение на радиус 20 футов от двери; ручная перезарядка; эффект заклинания (воплъ банши (wail of the banshee), уровень заклинателя 17, Стойкость DC 23 игнорирует эффект); может подействовать еще на одну цель,

после чего магическая энергия в ловушке полностью иссякает; проверка Поиска DC 34.

Развитие событий. Ловушка после многих тысяч лет утратила способность перезаряжаться, однако в ней еще хватит некромантической энергии, чтобы подействовать на еще одно существо. Трупы солдат немного светятся, но это свечение не имеет никакого эффекта, кроме как предупреждения, и оно угаснет через несколько часов. Помимо того, что дверь закрыта (а открыть гигантскую дверь и так не просто), она еще и заперта (Взлом Замков ВС 23).

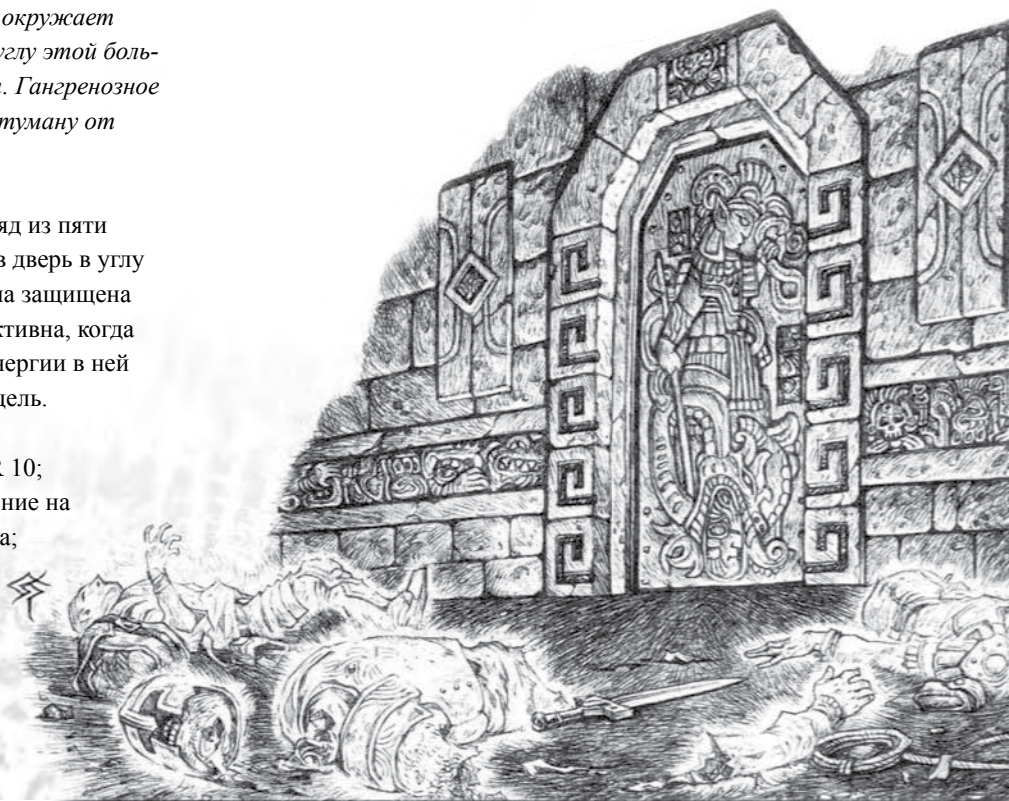
Сокровища. Если персонажи обойдут или деактивируют ловушку, они могут войти в незапыленное помещение. Пьедестал в центре комнаты служит реликварием одного из живших в руинах гигантов. В реликварии находится всего один предмет - гигантский зуб. Это Зуб Ат-Та-Ира.

23. НЕОЖИДААННЫЙ ВЫХОД (ЕЛ 9)

Ничего в этой с виду пустой комнате не говорит о смертельной ловушке перед дверью в зону 24.

Когда персонажи продвигаются вперед, прямо перед дверью пол открывается, и они могут упасть в усеянную лезвиями шахту, через которую упавший быстро вылетает из руин и оказывается в воздухе на высоте 150 футов над землей. Выход из шахты прикрыт односторонним клапаном, который очень трудно обнаружить снаружи (Поиск DC 36) и сложно открыть снаружи (Взлом Замков DC 28).

Широкая усеянная лезвиями шахта - ловушка: КР 9; механическая; триггер на местность; ручная перезарядка; скрытый выключатель (Поиск DC 25, Взлом Замков DC 3); Рефлекс DC 20 чтобы избежать; 150 футов до земли (15кб, падение); несколько целей (все цели в 10-футовом диаметре); лезвия в шахте (Атака +10 ближнего боя, 1к4 шипов на цель, каждый на 1к4+5 повреждений); Поиск DC 20 для нахождения; Блокировка Устройств DC 20 для деактивации.



24. ДЕШИФРОВЩИК (ЕЛ 6)

В этой комнате находится дешифровщик, который можно использовать, чтобы расшифровать символы, покрывающие зиккураты в зонах 13 и 16. Когда приключенцы откроют дверь в этот зал, зачитайте:

Каменный пьедестал расположен в самом центре этой комнаты, в которой удивительно отсутствие пыли.

Ситуация: Последняя ловушка охраняет непосредственно лежащий на пьедестале дешифровщик. Ловушка срабатывает на всех существ, перемещающихся в радиусе 10 футов от постаментов.

Ловушка Пламенного Удара: CR 6; магическое устройство; триггер на приближение на радиус 10 футов; автоматическая перезарядка; эффект заклинания (удар пламени (flame strike), уровень заклинателя 9, 9кб огнем, Рефлекс DC 17 ополовинивает); обнаружение Поиск DC 30; Саботаж DC 30 для обезвреживания.

Сокровище: На пьедестале в центре комнаты лежит дешифровщик.

ДЕШИФРОВЩИК

Дешифровщик представляет собой золотой обруч диаметром 1 фут, в который вставлен прозрачный кристалл. С помощью него, символы на зиккуратах в зонах 13 и 16 переводятся в знаки, которые зритель может понять, если умеет читать. Он позволяет перевести информацию, закодированную на зиккуратах, но не позволяет переводить какие-либо другие языки.

Слабое прорицание; уровень заклинателя 4; Создать Необычный Предмет [Create Wondrous Item], понимание языков (comprehend languages), чтение магии (read magic); цена 5,200зм; вес 3 фунта.

25. БЕСПОКОЙНАЯ ОБОЛОЧКА (ЕЛ 6)

В этой уединенной комнате находится одинокое мертвецкое существо, которое только и ждет как бы высосать жизнь из зашедшего живого существа. Когда приключенцы откроют дверь, прочтите:

Эта комната, как и многие другие на этом этаже, выглядит пустой, если не считать всякой рухляди и слоя пыли, покрывающего пол. Трещины в стенах пропускают сюда солнечный свет снаружи, а также позволяют залетать ветру, дождю, листьям и прочему мусору из джунглей.

Ситуация: Мертвец загаился в клубках пыли. Беглый осмотр комнаты позволяет заметить, что некоторые комья особенно большие, и при успешной проверке Внимательности DC 24 можно заметить, что одна из куч пыли начала двигаться.

Существо: Те, кто сделали успешную проверку Внимательности, могут действовать в раунд неожиданности, когда одна из «куч» стряхивает с себя вековой слой пыли и атакует - на самом деле это зомби - серый разрыватель, остаток былых времен.

Зомби Серый Разрыватель [Gray Render Zombie]: 133 хита, Справочник Монстров, стр. 267.

Сокровища: Среди мусора в комнате можно найти почерневшую от коррозии слитую массу серебра, стоимостью в 433см.

26. ЛЕСТНИЦА К ОБСЕРВАТОРИИ

Эта лестница ведет к зоне 27 на уровне обсерватории. Когда приключенцы приближаются к этой локации, прочтите:

Каменные плиты составляют гигантскую винтовую лестницу, но по внешней ее стороне узкой лентой вьется и маленькая лестница подходящего для человека размера.

Когда персонажи поднимутся по лестнице, переходите к следующей секции приключения.

ОБСЕРВАТОРИЯ

Используйте карту Обсерватории на внутренней стороне обложки для начала встреч на этом уровне руин.

27. ЛЕСТНИЦА К ХРАМУ

Лестница ведет к зоне 26 на уровне храма. Когда приключенцы достигают этой зоны, прочтите:

Винтовая лестница приводит в большое помещение. Ящики, бочки и свертки на волокушах сложены по углам и вдоль стен. Все выглядит новым и недавно запакованным, и пыли на этих вещах нет.

Ситуация: Ящики, бочки и прочие контейнеры содержат вяленое мясо, относительно чистую воду, сухофрукты, муку, крупы, ткань и прочие припасы которые требуются большому отряду в длительной экспедиции. Эти припасы были выгружены с воздушного корабля Гарроу, и здесь хранится большая их часть. Более ценные припасы хранятся в зоне 29.

Персонажи, желающие позаимствовать здесь что-то, не обнаружат ничего, стоящего более 5зм из Таблицы 7-8: Товары и Услуги в Книге Игрока, хотя что именно находится в припасах, определяет мастер. Если персонажи захотят забрать абсолютно всё, стоимость имущества примерно 300зм.

28. ЗАЛ СТРАЖИ (ЕЛ 4)

В следующем за ведущим на этот уровень руин залом помещении на страже стоят четыре солдата Изумрудного Когтя. Теперь, когда Гарроу так близок к цели, он не может позволить себе, чтобы что-то пошло не так. Солдаты стоят в свете факелов, они бдительны и ожидают воинов друу, бродячих монстров или персонажей, о которых Гарроу предупредил всех своих солдат.

Солдаты Изумрудного Когтя (4). 14 хитов каждый, см. Приложение.

29. ВРЕМЕННЫЙ СКЛАД (ЕЛ 6)

Дверь в это помещение закрыта и защищена ловушкой - магическим символом, сколдованным Гарроу со свитка.

Глиф Охраны (Взрыв) [Glyph of Warding (Blast)]: CR 6; заклинание; триггерное заклинание; без перезарядки;

эффект заклинания (глиф охраны [взрыв], клирик 16, 8к8 огнем, Рефлекс DC 14 ополовинивает); множество целей (все цели в 5 футах); Поиск DC 28 для обнаружения; Блокировка Устройств DC 28 для обезвреживания.

Развитие событий: Гарроу приказал, чтобы эль, вино и прочие ценности, взятые с собой в экспедицию, хранились отдельно в этой комнате. Если приключенцы преодолеют ловушку на двери, они видят ряды ящиков и бочек, стоящих в дальнем углу.

Если персонажи решат позаимствовать что-нибудь отсюда, ничего дороже 30зм они не найдут, хотя точный состав имущества определяется мастером. Если персонажи решат забрать всё и смогут перевезти всё это, то общая стоимость 4,000зм.

30. ПУСТАЯ КОМНАТА

Эта комната пуста, хотя в пыли можно увидеть следы от сапог солдат Изумрудного Когтя.

31. СКЕЛЕТ-СТРАЖ (EL 7)

Гигантские двери в этот зал заперты (Взлом Замков DC 23). Если персонажи откроют дверь, прочитайте:

Пыль в этой комнате лежит не таким толстым слоем, как в других частях храма. Яркие мозаичные плитки покрывают пол. Двери в южной стене частично закрыты.

Ситуация: Гигантский скелет скрывается за юго-западной дверью. Он ждет, пока искатели приключений пройдут 20 футов, после чего распахивает дверь и атакует.

Развитие событий: Если персонажи изучат мозаику на полу (Поиск Сл 15) или если кто-то сделает успешную проверку Внимательности Мл 25 (или Сл 20, если вся комната освещена), они увидят, что она формирует картинку. Мозаика, на которую лучше всего смотреть с высоты 12 футов, изображает стилизованную версию конструкта, который спит в подвале.

Существо: Юго-западная дверь в дальней стене скрывает привет из прошлого, священника или стража храма, который продолжает исполнять свой долг даже после смерти. Он распахивает дверь своей в остальном пустой комнаты и атакует всех, кто посмел наступить на священную мозаику.

Скелет Облачного Гиганта [Cloud Giant Skeleton]: 110 хитов, Справочник Монстров, стр.227.

32. КРАЙ ОБСЕРВАТОРИИ

Эта зона очень похожа на зону 20 и патрулируется таким же количеством обезьян. Разница состоит в том, что здешние жуткие обезьяны не будут заходить на этаж обсерватории и гираллон не будет подниматься сюда, чтобы помочь здешним членам его стаи.

33. ТРОННЫЕ ВОРОТА (EL РАЗЛИЧНЫЙ)

В этой зоне находится путь к попаданию на подвальный этаж, где находится четвертая схема. Также здесь приключенцы встречаются с Гарроу, возможно, в последний раз. Многое будет зависеть от того, как именно персонажи планируют выполнить свою миссию - вернуть три схемы и матрицу созидания, и найти четвертую (последнюю) схему.

Свет: Днем стены по двум сторонам и сети вверху создают на площадке тень, несмотря на яркое солнце. Ночью свет дают четыре факела с наложенным заклинанием

постоянный свет.

Звуки: Звуки говорящих людей эхом доносятся из зоны 38 (проверка Прислушивания DC 18).

Аура: Сильная превращения (Тронные Врата).

Когда приключенцы будут приближаться к этой области, прочитайте:

Внутренняя часть этой своеобразной расщелины в циклопических руинах находится в тени, несмотря на то, что с двух сторон она открыта. Восточная и западная стены расщелины поднимаются более, чем на сто футов ввысь, а их скалообразная поверхность испещрена множеством впадин и балконов, уходящих во тьму. Большая полупрозрачная сеть висит на высоте шестьдесят футов или около того, перекрывая расщелину, благодаря чему помещение находится в тени даже когда солнце находится прямо над расщелиной.

В центре расщелины располагается трон, пригодный разве что для великана: гигантское сиденье из камня и металла водружено на резной железный диск из непотускневшего железа. По окружности железного диска находятся деревянные ящики, несколько бочек, а также деревянный стол, усыпанный разбросанными в творческом беспорядке бумагами, ручками, измерительными приборами и прочими мелочами. Одинокая фигура работает рядом с высеченным диском, это пухлая женщина в простой рабочей одежде.

Ситуация: Гарроу пришел к выводу, что путь к четвертой схеме как-то связан с Тронными Воротами. Он думает, что если сможет разобраться, как они работают, то будет ясен путь к финальной схеме. Гарроу проводит здесь всё время, пытается найти способ активировать Тронные Ворота. Он приказал остальной части отряда исследовать руины и найти что только можно, и надеется, что если не сможет разобраться с проблемой сам, то Аркабан и его исследования в зоне 16 дадут ответы на вопросы.

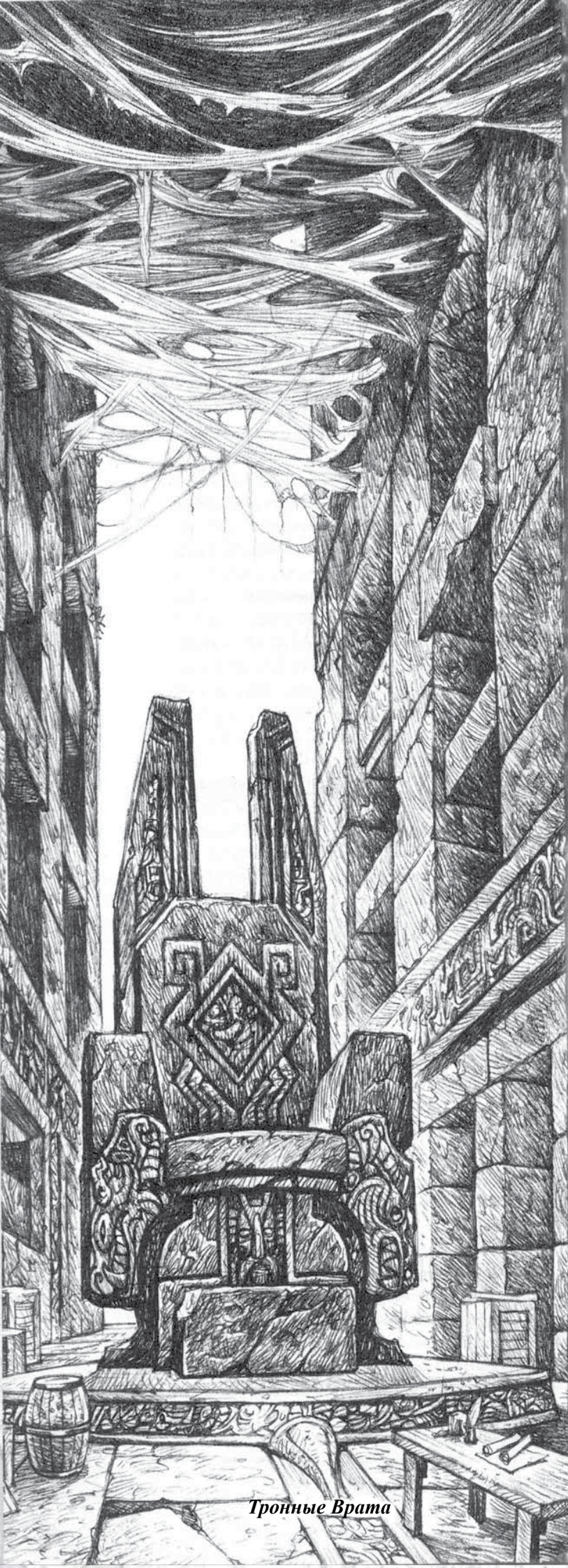
Недавнее событие при этом может дать другой способ разгадать тайну Тронных Ворот. Около часа назад, будучи в растерянности относительно того, что делать дальше, и раздосадованный, Гарроу начал собирать матрицу созидания. Он поместил в нее три имеющиеся у него схемы. Одну схему все еще предстоит найти, чтобы завершить матрицу, но и завершённый на три четверти предмет начал себя вести неожиданным образом. Матрица созидания заговорила с Гарроу.

С тех пор, как Гарроу вставил третью схему, матрица обращалась к нему трижды. Первое произнесенное слово на древнем гигантском языке было совершенно непонятно для Гарроу, но голос в его голове заставил его вздрогнуть. Второе слово, сказанное 10 минут спустя, Гарроу тоже не смог понять. И еще через 10 минут в голове Гарроу прозвучала серия слов, которые его разум смог понять: «Рядом... Нужно... Завершить...»

В изумлении Гарроу в ответ подумал: «Как я могу помочь тебе?»

Теперь, в тени у Тронных Врат, он ждет ответа.

Первая форма, в которой появляется Гарроу - это тучная светловолосая женщина, проректор Моргрейвского Университета. Когда он замечает приближение приключенцев, он полностью вживается в роль, выдавая себя за пленницу Изумрудного Когтя, которую заставили помогать в исследованиях руин. Он запикивает матрицу созидания в один из больших карманов на своей рабочей одежде как можно более небрежно.



Тронные Врата

Гарроу: 46 хитов, см. Приложение.

Тактика: Гарроу для начала пытается задержать персонажей, ожидая, чтобы почти полная матрица созидания снова сказала ему что-нибудь. Если ему удастся одурачить персонажей, Гарроу продолжает своё представление, постепенно идя вокруг трона. Он рассказывает, как Изумрудный Коготь заставил его силой помогать, то им удалось к этому моменту узнать про руины, как, по его мнению, действуют Тронные Ворота - словом, всё, что может заинтересовать и отвлечь персонажей. Отойдя как можно дальше от них, например, к противоположной стороне трона, он кричит, зовя на помощь, и выпивает зелье невидимости. В этот момент переходите к отсчету раундов поединка.

На зов Гарроу остальные члены Изумрудного Когтя прибегают из зоны 38. Скимитар и восемь солдат Изумрудного Когтя начинают двигаться сюда в первый раунд.

В невидимости Гарроу колдует щит веры и божественная воля, чтобы усилить свою боеспособность. В какой-то момент во время этого матрица созидания, чья личность и разум были пробуждены близостью к остальным схемам, но чей интеллект больше похож на ребенка из-за ее незаконченности, снова входит в контакт с священником Вол. На этот раз, она сообщает названия звезд, которые откроют портал к подвалу. Гарроу предоставляет сразиться Скимитар и оставшимся солдатам, а сам идет активировать Тронные Ворота.

Скимитар: Женская личность кованого воин 7; CR 7; Средний живой конструкт; HD 7d10+7; хиты 61; Инициатива +2; Скорость 20 ft.; КД 19, касание 12, без ловкости 18; Базовая атака +7; Борьба +11; Atk +14 в ближнем бою (1d6 + 6/18—20, +2 скимитар) или +11 в дальнем бою (1d8 +2/19—20, легкий арбалет с +2 болтами); Полная Атака +14/+9 в ближнем бою (1d6 + 6/18—20, +2 скимитар) или +11/+6 в дальнем бою (1d8+2/19—20, легкий арбалет с +2 болтами); SQ уменьшение повреждений 2/адамантин, черты кованого; AL NE; SV Стойкость +6, Рефлекс +4, Воля +1; Сил 18, Лов 14, Кон 13, Инт 12, Муд 8, Хар 6.

Способности: Лазание +10, Запугивание +9, Прыжки +10; Адамантиновое Тело [Adamantine Body], Рассечение [Cleave], Увеличенное Рассечение [Great Cleave], Улучшенный Натиск [Improved Bull Rush], Выстрел в Упор [Point Blank Shot], Мощная Атака [Power Attack], Фокусировка на Оружии [Weapon Focus] (скимитар).

Язык: Всеобщий

Имущество: скимитар +2, 2 зелья ремонта серьезных повреждений, зелье грации кошки, легкий арбалет с 10 болтами +2, плащ путешественника.

Черты кованого (Ex): Иммуниет к яду, эффектам сна, параличу, болезням, тошноте, усталости, истощению, эффектам, вызывающим состояние отвращения и потерю энергии.

Солдаты Изумрудного Когтя (8): 14 хитов каждый, см. Приложение.

Тронные Ворота: Это стационарное устройство заряжено мощной магией. Всем, кто сядет на гигантский трон, открывается отличный незамутненный ничем вид на звезды, и этому не мешают сети, освещение или облака в небе. Ощущение такое, что небо спустилось и окружило Трон, либо наоборот Трон поднялся в небо над облаками. Если сконцентрироваться на звезде, она становится видна лучше, как будто приблизившись. Трон, очевидно, послужит огромным подспорьем звездочетам или астрологам, а

также интересующимся звездами магам, хотя переместить его нельзя.

Железный диск, на котором установлен трон, исписан более чем тысячей названий, написанных на древнем языке гигантов (но не зашифрованных, как символы в зонах 13 и 16, так что их можно прочитать с применением обычного заклинания понимание языков или иным подобным способом). Это названия звезд (в той версии, как их называли гиганты).

Если на троне произнести название какой-нибудь звезды, то точка над диском начинает мерцать белым светом. Если продолжать произносить названия, то будут загораться новые точки, но первые из произнесенных станут гаснуть. Единообразно зажечь таким образом можно не более шести звезд. Огни гаснут по прошествии 10 минут, но их можно точно также зажечь снова.

Единственная все еще работающая комбинация использует названия звезд из зон 13 и 16. Если их произнести вслух (порядок не важен), открывается портал в зону 40. Названия: Хвост Скорпиона, Устье Реки, Глаз Гарикса, Лапа Обезьяны, Копыто Единорога, Искра Ио.

Все находящиеся на широком троне тут же телепортируются в зону 40. Пока звезды светятся 10 минут, любое вскарабкавшееся на трон существо также будет телепортировано. Если портал закрывается, его можно открыть снова, произнеся эти названия еще раз.

Если у Гарроу получится, он постарается забраться на трон, пока все еще невидим, и очень тихо произнести названия (проверка Прислушивания DC 25, чтобы услышать шепот), чтобы тут же телепортироваться в зону 40. Чтобы, находясь посреди сражения, и при этом не сидя на троне, заметить какие-то изменения (что звезды зажглись над диском), требуется проверка Внимательности DC 25.

Сокровища: Уголь для черчения, чернила, перья, стопка низкосортной бумаги стоимостью 20 зм. Остальные вещи, включая увеличительное стекло, небольшие весы, измерительные инструменты, стоят в сумме 50 зм.

34. ПОКОИ АРКАБАНА

Когда Аркабан не в зоне 16, он отдыхает здесь. Приключенцы могут найти здесь хрустальные фужеры, серебряные столовые приборы и прочие атрибуты привилегированного сословия, общей стоимостью на 300 зм. В запечатом сундуке (Вскрытие Замков Сл 25) находится четыре бутылки алого ликера со вкусом человеческой крови. При продаже правильному покупателю эти бутылки можно сбить за 1,000зм. Его очень любят последователи Крови Вол.

35. ТАЙНАЯ КОМНАТА (ЕЛ 7)

Дроу сложили глиняные урны с прахом священников и магов, которые сошли с ума перед смертью - такое частенько происходит с теми, кто исследует древние места Ксен'дрика. Некоторые из этих урон содержат теперь нежить, которую приключенцы в процессе обыска комнаты могут выпустить. Прочтите:

В юго-западном углу этой в остальном пустой комнаты аккуратно расставлены высокие полторафутовые глиняные урны, украшенные странными символами.

Тридцать урн содержат прах множества дроу. Символы церемониальные и по предназначению защитные.

Существа: В двух урнах находятся призраки, которые молча вылетают и нападают на любое живое существо, побеспокоившее их урны.

Призрак [Wraiths] (2): 32 хита каждый, Справочник Монстров стр.257.

36. СКУЧНАЯ КОМНАТА

В этой комнате есть только слой древней пыли.

37. МЕРТВАЯ БИБЛИОТЕКА (ЕЛ 6)

Дверь в эту комнату защищена ловушкой, которая действует на существ, находящихся в комнате к югу.

Ловушка Заряда Молнии [Lightning Bolt Trap]: CR 6; магическое устройство; триггер на приближение (тревога); автоматическая перезарядка; эффект заклинания (заряд молнии, волшебник 10, 10d6 электричеством, Рефлекс DC 14 ополовинивает); Поиск DC 28 для обнаружения; Блокировка Устройств DC 28 для обезвреживания.

Судя по остаткам этого помещения можно сказать, что раньше здесь была большая библиотека. Но от времени большинство знаний в ней истлело и превратилось в груды пыли.

Сокровища: Один магический фолиант, погребенный в пыли в останках гигантских размеров (проверка Поиска DC 24). Если перевести с древнего гигантского языка надписи на неуклюжем томе в переплете из металлических пластин, то он будет функционировать как инструкция телесного здоровья +1 [manual of bodily health +1].

38. ПОДКРЕПЛЕНИЕ (ЕЛ 8)

Здесь находится лагерь солдат Изумрудного Когтя. Когда персонажи исследуют этот уровень руин, здесь находится Скимитар и восемь солдат. Наиболее вероятно, что столкновение с ними произойдет в зоне 33.

39. РАБСКИЙ ЧЕРДАК (ЕЛ РАЗЛИЧНЫЙ)

Две зоны, относящиеся к этой секции, представляют собой лестницы, ведущие к двум «рабским чердакам», которые занимают самую верхнюю часть руин. Переплетения коридоров и комнат, подходящих по размерам для эльфов, ходят вверх по обе стороны от зоны 33. Там всё заполнено паутиной, и чудовищные пауки устроили там себе логово. Если приключенцы приближаются к лестницам, прочтите:

Ведущая вверх узкая лестница состоит из каменных плит. Она недостаточно большая для гигантов.

Для запутанного чердака рабов карты нет. Персонажи, пробирающиеся через завесы паутин, находят только пустые комнаты, но встречают много пауков.

Существа: Каждые 10 минут, что персонажи исследуют это место, они могут наткнуться на 1к4 чудовищных пауков с вероятностью 30%.

Большой Чудовищный Паук (1d4) [Large Monstrous Spiders]: 22 хита каждый; Справочник Монстров стр. 289.

ПОДВАЛ

Используйте карту Подвала для проведения столкновений на этом уровне руин.

40. ПЛОЩАДКА СО ВХОДОМ В ПОДВАЛ

Все, кто активирует Тронные Ворота (зона 33) тут же телепортируются на постамент. Те, кто взбираются на его

верхнюю ступень, тут же возвращаются в зону 33.

Освещение: Тусклое освещение в большей части комнаты, исходящее от огромного множества источников.

Звуки: гул, рокот (от каменных колонн, расположенных по всему помещению) (автоматически).

Аура: Сильная, всех школ магии (от каменных колонн по всему помещению).

Когда приключенцы достигнут этой области, прочитайте:

Пять массивных каменных ступеней, каждая 10 футов высотой, спускаются в огромный зал, заполненный громадными, тускло светящимися каменными колоннами. Эти странные каменные конструкции размером со здания возвышаются из пола, выступают из стен и из потолка. Из каждой колонны выходят шнуры, густое переплетение которых создает завесу, и все они тянутся к чему-то скрытому в дальнем конце помещения. Некоторые из шнуров на вид металлические, другие же состоят из более органического материала. Внизу ступеней стоит, глядя в зал, фигура размером с человека.

Ситуация: Каменные колонны и шнуры описаны в зоне 41. Гарроу успел спуститься вниз ступеней, когда ментальные команды Зуло стали для него невыносимыми. Приближаясь к нему, персонажи видят, как он в спазмах превращается из одной формы в другую, некоторые из которых они могли видеть в прошлых приключениях. Прочтите:

Фигура полной проректорши скрючивается и изгибается, как будто в боли или судороге, ее черты начинают изменяться как текущая вода, и вы видите худого полуэльфа. Он держит в руках матрицу созидания и как будто разговаривает с ней между спазмами. Очередной приступ находит на него, и его черты меняются вновь. Теперь он выглядит как высокий человек с мертвенно-бледной кожей и толстым шрамом между глазом и ухом. «Ладно!», кричит он «Делай что хочешь и убирайся из моей головы!». С этими словами он швыряет матрицу куда-то далеко в зал.

Развитие событий: Разумная матрица созидания Зуло становится все сильнее по мере приближения к четвертой схеме. С момента входа на этот этаж Гарроу с трудом удавалось сохранить контроль над разумом. Именно поэтому он в итоге бросил Зуло туда, куда его заставляла идти матрица. На какое-то время Зуло и ее три схемы пропадают из вида среди шнуров, сетью покрывающих пол помещения.

Если приключенцы атакуют, Гарроу будет застигнут врасплох их появлением. Если они ждут, пока он их заметит, Гарроу вымещает досаду и гнев на них, крича проклятья в адрес дома Каннит и его жалких прислужников, и нападает. Здесь Гарроу, если он еще жив, встретит свой конец или уничтожит приключенцев. Для этого он использует весь свой арсенал, во время последней битвы часто взывая к «Любимой, жестокой Вол».

41. Кузня Созидания (E1 9)

В этой скрытой комнате становится ясно, что у технологов дома Каннит в древнем Ксеяндрике был эквивалент, и, возможно, знание древних гигантов вдохновило первых Творцов Каннит.

Освещение: Тусклое освещение в большей части комнаты, исходящее от странных каменных колонн.

Звуки: гул, рокот (от каменных колонн, расположенных по всему помещению) (автоматически).

Аура: Сильная, всех школ магии (от каменных колонн по

всему помещению).

Когда приключенцы достигнут этой области, но прежде, чем они успеют отыскать матрицу созидания, прочитайте:

Мимо странных каменных колонн, гудящих магической энергией, спутанные провода змеей вьются к ядру комнаты: гигантской гуманоидной фигуре, стоящей в темноте. Шнуры соединяются с ней со всех сторон, будто ловя ее в гигантскую паутину. Фигура высотой почти 30 футов, сделанная из камня, металла, и каких-то других компонентов, выглядит внушительно. Одна из колонн в юго-восточной части комнаты немного отличается на вид от других колонн в помещении. Одну из ее граней покрывает набор предметов странной формы, напоминающие схемы.

Ситуация: Древние гиганты и их эльфийские техномаги построили этот горн созидания и «примитивного» кованого, все еще находящегося здесь. Существо было почти готово выйти из горна, когда случился катаклизм, окончивший Эру Гигантов. С тех пор он ждал команд, которые освободят его. В этой комнате также спрятана четвертая схема. Дюжины схем разных форм и размеров прикреплены к одной из колонн. Среди них находится и четвертая схема.

Зуло хочет собраться. Она может сделать это несколькими способами, два описаны ниже.

Персонажи: ИП могут найти матрицу созидания среди запутанной мешанины шнуров, сделав проверку Поиска DC 25. Схему можно найти на колонне проверкой Поиска DC 20. Если ИП найдут их обе и соединят четыре схему и матрицу, Зуло соберется (см. ниже). Если же не собирать их, Зуло будет пытаться влиять на несущего ее персонажа, чтобы тот соединил ее части (как внушение, для сопротивления сбросок Воли DC 25).

Зуло: На таком близком расстоянии матрица становится способной заполнить четвертую схему самостоятельно. Ее компоненты стремятся соединиться, поэтому в отсутствие других способов сделать это они начинают просто притягиваться друг к другу. Матрица скользит по полу, а схема слетает с колонны, чтобы встать на свое место в матрице. Когда это происходит, Зуло становится целой (см. Ниже).

Существа: Незавершенный «примитивный» кованный. Он не был наделен сознанием. ИП могут изучить его, попытаться поговорить. Это не важно, он не отреагирует до тех пор, пока Зуло не будет собрана (см. ниже). После этого Матрица Созидания может сделать то, для чего была изначально создана: она оживит кованного.

Примитивный Кованный: CR 9; Огромный [Huge] живой конструкт; HD 14d10+20+40; хиты 142; Инициатива +4; Скорость 50 ft.; КД 26 (—2 размер, +18 броня), касание 8, без ловкости 26; Базовая атака +10; Борьба +24; Атака +16 в ближнем бою (2d10+7, удар); Полная Атака+ 16/+11/+6 в ближнем бою (2d10+7, удар); Размер/Досыгаемость [Space/Reach] 15 ft./15 ft.; SA —; SQ уменьшение повреждений 5/—, видение в сумерках, сопротивляемость кислоте 5, холоду 5, электричеству 5, огню 5, и звуку 5, черты кованого; AL N; SV Стойкость +10, Рефлекс +4, Воля +9; Сил 25, Лов 10, Кон 15, Инт 12, Муд 12, Хар 12.

Способности: Лазание +15, Слух +11, Внимательность +11, Выживание +6; Боевые Рефлексы [Combat Reflexes], Увеличенная Фокусировка на Оружии [Greater Weapon Focus], Улучшенная Инициатива [Improved Initiative], Улучшенное Сбивание [Improved Overrun], Мощная Атака [Power Attack], Фокусировка на Оружии [Weapon Focus].

Зуло

Когда четвертая схема будет помещена в матрицу созидания, прочитайте:

Матрица созидания начинает гудеть энергией и светиться призрачным магическим сиянием. Ужасный голос заполняет ваш разум, говоря одновременно на всех языках и ни на одном из них. «Я... завершена!», кричит голос. «Зуло... едина!». После этого голос покидает ваши мысли и начинает исходить от гигантской фигуры в центре помещения, когда матрица занимает свое место на ее груди. «А теперь у Зуло есть тело!». С этими словами гигантский конструкт, который выглядит как древняя версия кованого, начинает двигаться.

Ситуация: Злобный разум, содержащийся в матрице Зуло желает обрести свободу. Сейчас он в новом мире, в котором он может планировать, устраивать заговоры и результаты его деятельности будут ужасать. Он берет под контроль примитивного кованного, используя его как орудие, способное избавить его от любых угроз, и средство передвижения. Но кованный не был завершен. Многие его орудия не доработаны и не добавлены некоторые специальные качества. Зуло планирует получить в свое распоряжение Кузню Созидания, работающую в полную силу, и завершить работу.

Мурони провозглашает о том, что произошло великое и страшное событие. «Рисунок Пророчества всегда изображает истину,» - говорит Мурони. - «В этот день мы становимся свидетелями кульминации одного стиха Пророчества и начала другого.» После она тихо падает, ничего больше не говоря по этому поводу.

Тактика: Зуло использует тело кованного согласно параметрам, приведенным выше. Помимо действий физического передвижения и атаки, для которых она использует кованного, Зуло может также использовать одну из своих способностей каждый раунд. Она стремится уничтожить авантюристов и закончить работу над кованным. До тех пор, пока она не закончит, кованный не может покинуть комнату и уязвим к атакам по шнурам, соединяющим его с кузней.

Кузница Созидания: Персонажи могут попытаться уничтожить колонны и шнуры, поддерживающие кованного в движении. Каждая колонна имеет прочность 10 и 300 хитов. Шнуры будут пытаться избежать разрывов, изворачиваясь от атак. Каждый из пятидесяти металлических шнуров имеет КД 13, прочность 10 и 30 хитов. Каждый из пятидесяти органических шнуров имеет КД 20, 18 хитов и регенерацию 3. За каждые десять шнуров, оборванных ИП, кованный теряет 1 Телосложения. Если же порвать все тросы, то кованный умрет.

Зуло: Магическая Матрица Созидания (уникальное); КД 16; прочность 16; 60 хитов; AL CE; Инт 20, Муд 14, Хар 18; Телепатия, 120 футов зрение и слух, слепые чувства; оценка личности 29.

Меньшие Силы: Обнаружение магии (detect magic) неограниченно, 10 рангов в Запугивании (+14), 10 рангов в Знаниях (история) (+15).

Большие Силы: Обнаружение мыслей (detect thoughts) и вызов страха (cause fear) неограниченно.

Особые цели: Сделать магические предметы разумными (исзначальная), сеять вражду и причинять боль (приобретенная).

Выдающиеся Силы: Наделение разумом, замешатель-

ство (confusion), сокрушающее отчаяние (crushing despair).

Личность: Зуло - это злобная сущность, упивающийся создаваемым ею хаосом и одержимая созданием разумных магических предметов. Теперь, когда она вновь собрана, она планирует познакомиться с этим новым для нее миром и решить, что именно в нем можно сделать. Когда Зуло собрана, для того, чтобы снять отдельные схемы, нужно прежде уменьшить ее хиты до 0.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если матрица Зуло побеждает персонажей, то она завершает создание примитивного кованного и использует гигантское тело. Когда и с какой целью он вновь появится в мире, решает ДМ.

Если ИП побеждают Зуло, то они могут разобрать ее и решить, что с ней делать дальше.

Если ИП решат вернуть ее Элейдрен, то они должны принять меры предосторожности, так как матрица хочет быть собранной и будет ментально подталкивать персонажей собрать ее во время всего пути обратно до Шарна. При возвращении матрицы и схем Элейдрен выплатит ИП остальную часть их награды. Вскоре после этого Меррикс вновь соберет Зуло. Что произойдет после этого может определить ДМ.

Если ИП решать разобрать ее на части и разделить схемы, то они не получат никакого дополнительного вознаграждения от Элейдрен. Кроме того, Дом Каннит после этого станет враждебен к ИП, и Элейдрен и Меррикс, возможно, будут мстить им в будущем.

Речной катер, воздушный ялик и подводный корабль все еще могут отвезти приключенцев в Штормрич, а затем и в Шарн.

Когда ИП прибывают в Штормрич, Мурони дает им последний мудрый совет перед своим уходом. «Я служу дракону Вуулайтерусу,» - говорит Мурони. - «Я изучаю Пророчество. Вы позволили мне наблюдать за разворачиванием одного особенно важного стиха. Я благодарю вас и Вуулайтерус благодарит вас за это. Драконы отметили вас, поэтому, возможно, мы еще встретимся, когда придет черед развернуться очередному стиху. Счастливого пути, друзья мои.»

ПРИЛОЖЕНИЕ

Следующие персонажи могут встретиться по ходу приключения более одного раза, так что для удобства они приведены в этом приложении.

БАЙАМ

Этот гном является капитаном экспериментального подводного судна «Морское Жало». Он работает на Дом Каннит.

Байам: Гном эксперт 5; CR 4; Маленький гуманоид; HD 5d6 + 6 + 6; хиты 29; Инициатива +0; Скорость 20 ft.; КД 13, касание 11, без ловкости 13; Базовая атака +3; Борьба —1; Атака +5 в ближнем бою (1d4+2/ХЗ, мастерский гномий крюкастый молот); Полная Атака+3 в ближнем бою (1d4+2/ХЗ, мастерский гномий крюкастый молот) и +3 в ближнем бою (1d4+2/ХЗ, мастерский гномий крюкастый молот); SA заклинание-подобные способности; SQ черты гнома; AL NG; SV Стойкость +2, Рефлекс +1, Воля +4; Сил 13, Лов 10, Кон 13, Инт 12; Муд 10, Хар 12.

Способности: Блеф +8, Ремесло (изготовление подводных устройств) +8, Дипломатия +9, Знание (магия) +8, Знание (география) +8, Профессия (подводник) +8, Чувство Мотивации +8, Владение Языком (Сахуагинский); Живучесть [Toughness] (2).

Заклинание-подобные способности: недостаточно высокий Интеллект.

Языки: Общий, Гномий, Сахуагинов.

Инвентарь: мастерский гномский крюкастый молот, зелье лечения легких ран, компас, ключ к корабельному сейфу (где лежит неприкосновенный запас из 300пм), идентификационные и путевые документы.

ВОИНЫ ДРОУ

Дроу, живущие в древних руинах, рассержены вторжением Изумрудного Когтя, и атакуют всех пришлых личностей при встрече.

Дроу: Дроу воитель 3; CR 4; Средний гуманоид (эльф); HD 3d8+3; хиты 16; Инициатива +1; Скорость 30 ft.; КД 13 (+1 Лов, +2 кожаная броня), касание 11, без ловкости 12; Базовая +3; Борьба +5; Атака или Полная атака +6 в ближнем бою (1d6 + 2, короткое копьё) или+5 в дальнем бою (1d6 + 2, метательное копьё); SA заклинание-подобные способности; SQ темновидение 120 ft., сопротивляемость заклинаниями 13; AL N; SV Стойкость +4, Рефлекс +2, Воля +1; Сил 15, Лов 12, Кон 12; Инт 12; Муд 11, Хар 10.

Способности: Лазание +7, Обращение с Животными +3, Запугивание +5, Слух +2, Внимательность +2, Поиск +2, Плавание +7; Фокусировка на Оружии [Weapon Focus] (короткое копьё), Фокусировка на Оружии [Weapon Focus] (метательное копьё).

Черты дроу: Иммуниет к усыплению заклинаниями и эффектами; расовый бонус +2 на спасбросок против заклинаний и эффектов очарования; может делать проверку Поиска, находясь в пределах 5 футов от секретной или скрытой двери, как будто активно ищет ее; расовый бонус +2 к спасброскам Воли против заклинаний и заклинание-подобных способностей; Заклинание-подобные способности (1/день - пляшущие огни, темнота, огни фей [dancing lights, darkness, и faerie fire] как заклинания, уровень заклинателя 3); дроу здесь и в других местах гигантских руин утратили стандартную черту ослепленности светом; расовый бонус +2 на проверки Слуха, Внимательности, Поиска. Языки:

Дроу, Язык жестов дроу.

Инвентарь: кожаная броня, короткое копьё, 5 метательных копий.

СОЛДАТЫ ИЗУМРУДНОГО КОГТЯ

Эти агенты Изумрудного Когтя работают на Брата Гарроу, жреца Вол.

Солдат Изумрудного Когтя: Человек воитель 2; CR 1; Средний гуманоид; HD 2d8 + 5; хиты 14; Инициатива +0; Скорость 20 ft.; КД 17, касание 10, без ловкости 17; Базовая атака +2; Борьба +3; Атака или Полная атака +3 в ближнем бою (1d8 + 1, цеп) или+2 в дальнем бою (1d8/19—20, легкий арбалет); AL LE; SV Стойкость +4, Рефлекс +0, Воля +0; Сил 13, Лов 11, Кон 12, Инт 9, Муд 10, Хар 8.

Способности: Запугивание +3, Знание (религия) +0, Верховая Езда +4; Мощная Атака [Power Attack], Живучесть [Toughness].

Языки: Общий.

Инвентарь: кольчуга, кинжал, большой деревянный щит, легкий арбалет с 20 болтами, цеп, солнечный жезл, табарда, кошель с 2кбсм и 1к8зм, идентификационные документы (2 набора, один фальшивый).

МУРОНИ

Мурони служит серебряному дракону Вуулайгерус и Палате. Она наблюдает за драконьим Пророчеством и отправляется туда, где оно сбывается, служа глазами Вуулайгерус и наблюдая за происходящим.

Мурони: Женщина эльф клерик 4; CR 4; Средний гуманоид; HD 4d8+4; хиты 23; Инициатива +5; Скорость 20 ft.; КД 23, касание 11, без ловкости 22; Базовая атака +3; Борьба +3; Атака или Полная атака +4 в ближнем бою (1d8, мастерская тяжелая палица с головой дракона); SA изгнание нежити; SQ черты эльфа; AL LN; AP 3; SV Стойкость +5, Рефлекс +2, Воля +6; Сил 11, Лов 13, Кон 13, Инт 10, Муд 16, Хар 15.

Способности: Знание (природа), +7, Знание (история) +7, Знание (магия) +4; Уклонение [Dodge], Героический Дух [Heroic Spirit], Улучшенная Инициатива [Improved Initiative].

Подготовленные Заклинания Клерика (уровень заклинателя 4): 0— detect magic v (обнаружение магии), guidance V (направление) (3), light (свет); 1st—cure light wounds (лечение легких ран), detect secret doors DV (обнаружение секретных дверей), divine favor (божественное благоволение), magic weapon (магическое оружие), shield of faith (щит веры); 2nd—bear's endurance (выносливость медведя), cure moderate wounds (лечение средних ран), detect thoughts DV (обнаружение мыслей), lesser restoration (малое восстановление).

D: Доменные заклинания. Домены: Знание (все навыки Знание считаются классовыми, заклинания прорицания [V] произносятся с +1 уровнем заклинателя); Закон (заклинания закона произносятся с +1 уровнем заклинателя). Божество: Ауреон, Бог Закона и Знаний.

Языки: Общий, Драконий.

Инвентарь: полный латный доспех +1, большой стальной щит +1, палочка лечения легких ран (25 зарядов), свиток защиты от энергии [protection from energy].

ГАРРОУ

Священник Крови Вол на службе у Ордена Изумрудного Когтя, Гарроу - перевертыш, который никогда не предает

перед персонажами дважды в одном обличье. Он надеется показать свою ценность перед Вол и стать в награду нежитью.

Гарроу: Мужчина перевертыш (changeling) клирик 8; CR 8; Средний гуманоид (изменение формы|shapechanger); HD 8d8; 46 хитов; Инициатива +6; Скорость 30 футов; КД 20, касание 12, без ловкости 18; базовая атака +6; Борьба +6; Атака +8 в ближнем бою (1d8+2, +2 цеп) или +9 в дальнем бою (1d8 + 1/19—20, лёгкий арбалет); Полная атака +8/+3 в ближнем бою (1d8 + 2, +2 цеп) или +9/+4 в дальнем бою (1d8 +1/19—20, лёгкий арбалет); SA death touch (касание смерти), обращение нежити (+4, 2d6 + 10, 8th); SQ черты перевертыша (changeling traits), несущественное изменение формы; Мировоззрение: ЗЗ; AP 3; Спасброски: стойкость +6, рефлекс +4, воля +9; Сила 10, Ловкость 14, Телосложение 10, Интеллект 14, Мудрость 16, Харизма 14.

Способности: Блеф +6, Концентрация +7, Дипломатия +9, Гримировка +6 (+16 при использовании ограниченной смены облика), Скрытность +4, Знания (религия) +5, Чувство правды +5, Основы магии +9; Героический дух [Heroic Spirit], Улучшенная инициатива [Improved Initiative], Фокусировка на заклинании (некромантия) [Spell Focus (Necromancy)].

Языки: Общий, эльфийский, гоблинский.

Подготовленные заклинания клерика (уровень заклинателя 8):

0 – cure minor wounds (2) (лечение незначительных ран), detect magic (обнаружение магии), guidance (направление), resistance (сопротивление);

1–cure light wounds (2) (лечение лёгких ран), obscuring mist (туманная завеса), protection from good (защита от добра), ray of enfeeblement* (луч ослабления);

2–command undead* (УС 17) (управление нежитью), cure moderate wounds (лечение средних ран), hold person (УС 15) (удержание персоны), inflict moderate wounds (УС 17) (нанесение средних ран), silence (тишина);

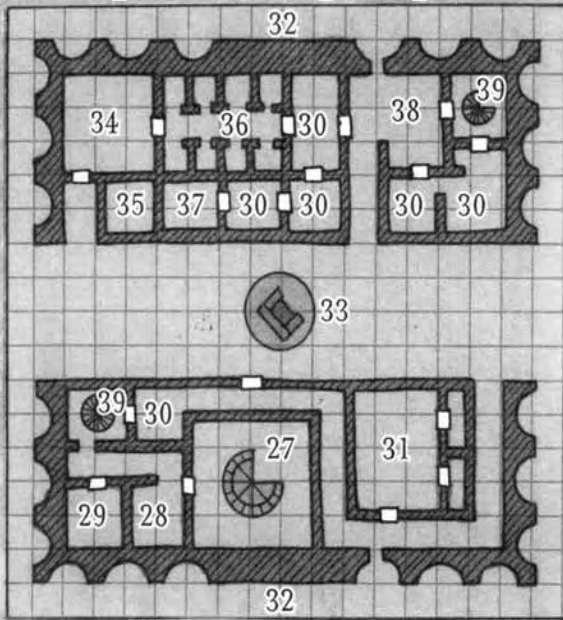
3–animate dead*(анимировать мертвых), bestow curse (УС 18) (наведение проклятия), dispel magic (рассеивание магии), pray (молитва).

(*) - Доменные заклинания.

Домены: Смерть (касание смерти раз в день, урон 5d6), Некромант (заклинания некромантии произносятся с +1 к уровню заклинателя). Божество: Кровь Вол.

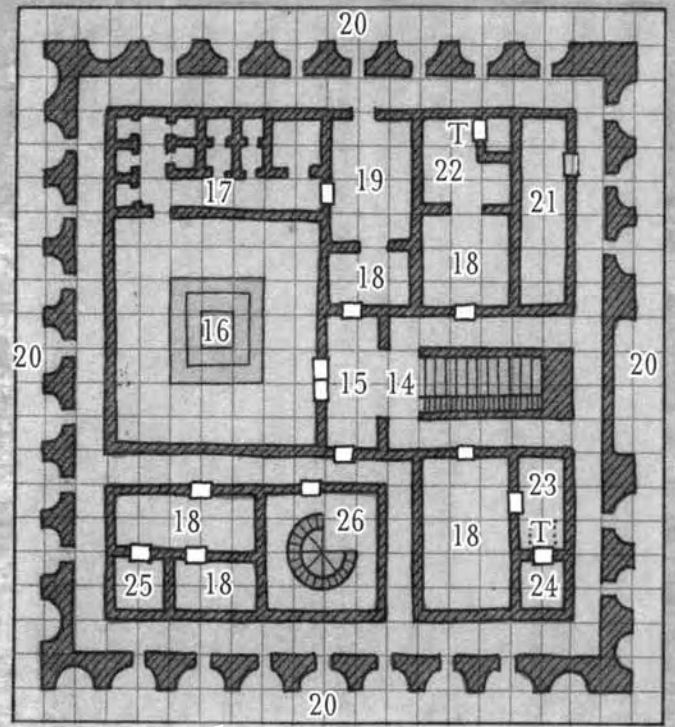
Экипировка: +3 зачарованный (glamered) нагрудник (breastplate), мастерский кинжал (святой символ), +2 цеп, лёгкий арбалет с 10 алмазными +1 болтами, зелье невидимости (potion of invisibility), зелье лечения средних ран.

Уровень Обсерватории



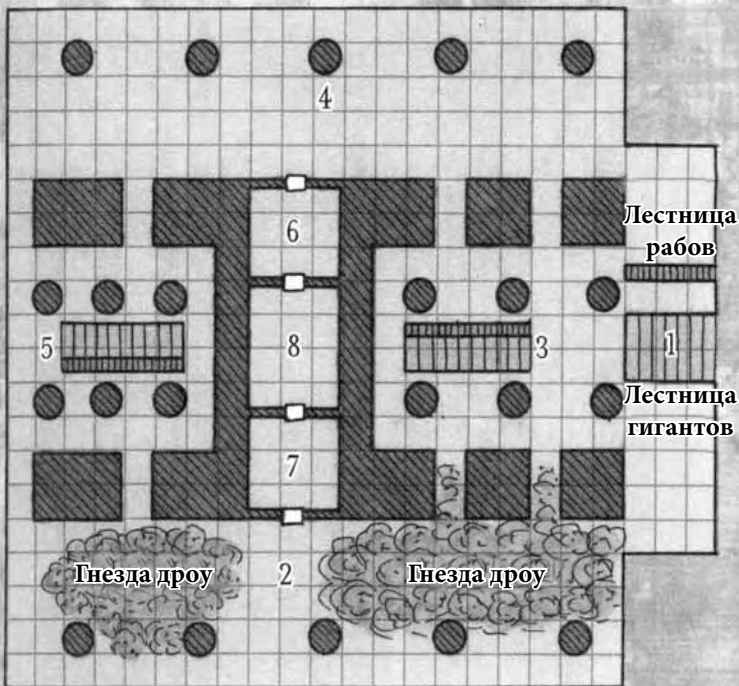
одна клетка = 20 футов

Уровень Храма



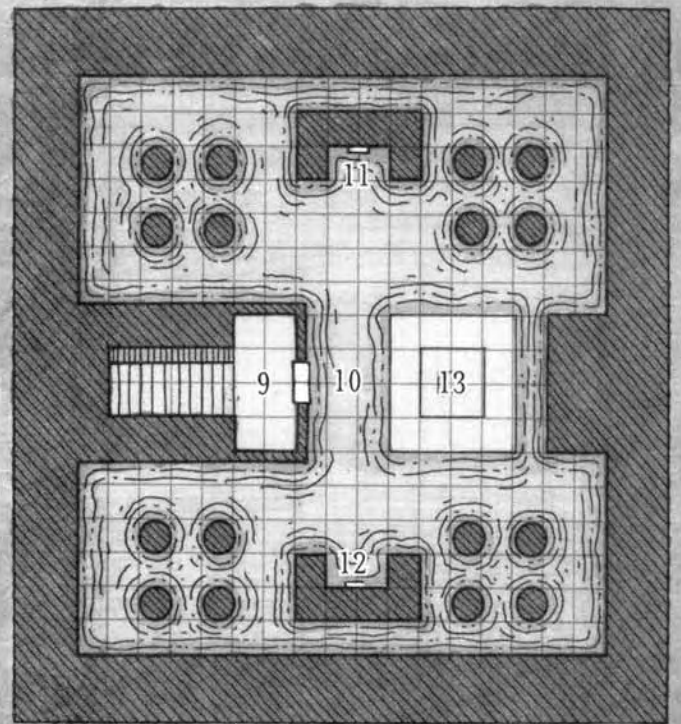
одна клетка = 20 футов

Уровень Галереи



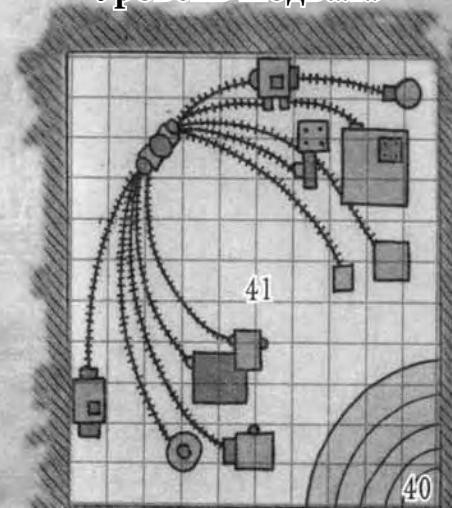
одна клетка = 20 футов

Темный Уровень



одна клетка = 20 футов

Уровень Подвала



одна клетка = 20 футов



БОРИТЕСЬ ЗА ПРАВО ПОЛУЧИТЬ КЛЮЧ К НЕВИДАННОЙ СИЛЕ

Глубоко в джунглях Ксен'дрика реликвия великой силы пролежала скрытой тысячами. Теперь полные решимости авантюристы сражаются в гонке со временем и агентами зловещего Ордена Изумрудного Когтя, чтобы преодолеть невообразимые препятствия, найти реликвию и раскрыть ее древнюю тайну.

«Хватка Изумрудного Когтя» может быть использована в качестве завершения сюжетной линии, начатой в приключениях «Тени Последней Войны» и «Шепот Клинка Вампира», или как отдельное приключение для ДнД, которое погрузит ваших персонажей в мир Эберрон. Оно разработано для персонажей 6го уровня, готовых предпринять рискованное путешествие в сердце таинственного и неизведанного континента Ксен'дрик.

Для использования данного приключения мастеру также понадобятся *Руководство по игровому миру Эберрон*, *Книга Игрока*, *Руководство Мастера Подземелий* и *Справочник Монстров*. Игрокам необходима только *Книга Игрока* и *Руководство по игровому миру Эберрон*.



ISBN 0-7869-3652-5



1773000000

U.S. \$9.95 Made in the U.S.A.



Take advantage of the
RPGA's Player Rewards
Program by scoring points
with this adventure.

Visit our website at
www.wizards.com/eberron