

АНКЛАВ ДЕМОНИЧЕСКОЙ КОРОЛЕВЫ



ПЕРВАЯ КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

©2008 Wizards of the Coast, Inc.

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайн

Крис Симс, Майк Мирлс, Роберт Дж. Швальб

Редактирование

Скотт Фицджеральд Грей

Разработчик и главный редактор

Билл Славичек

Менеджер отдела концепции и разработки механики

Энди Коллинз

Менеджер отдела концепции и разработки сюжета

Кристофер Перкинс

Арт-директор

Мари Колковски

Графическое оформление

Эмми Тандзи

Рисунок обложки

Уильям О'Коннор

Художники-иллюстраторы

Concept Art House, Дейв Оллсон, Корей Тёрнер, Эрик Уилльямс

Карты и схемы

Майк Шлей, Джейсон Энгл

Специалист полиграфического производства

Ангелика Локотц

Руководитель производства

Синда Каллавей

Отдельное спасибо Брендону Даггерхарту, создателю Царства Теней

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, *Книга игрока, Руководство Мастера, Бестиарий*, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Имена персонажей, сами персонажи Wizards и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast, Inc. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся в этой книге, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast, Inc. Любое возможное сходство с реальными людьми, организациями, местами или событиями чисто случайно. Отпечатано в США. ©2008 Wizards of the Coast, Inc.

620-21782740-002 EN

9 8 7 6 5 4 3 2 1

Впервые отпечатано: Декабрь 2008

ISBN: 978-0-7869-4977-9

Наш сайт в Интернете: www.wizards.com/dnd и www.dndinsider.com

Перевод осуществлён студией фэнтези «Phantom»

Сайт в Интернете: www.phantom-studio.ru

Перевод

Landor

ВВЕДЕНИЕ

Предательство, обман и месть — вот три столпа общества дроу. Дварфы считают, что война дроу с обитателями поверхности это лишь тренировка, а всё своё зверство дроу вымещают друг на друге. У тифлингов есть даже пословица: «Хуже чем быть врагом дроу — быть союзником дроу». Глубоко под землёй, в тёмных залах поселения Ферворул искаателям приключений предстоит познать истинность этих утверждений.

Анклав демонической королевы это приключение для игры DUNGEONS & DRAGONS, предназначенное для персонажей 14—17 уровня. Для игры вам понадобятся *Книга игрока, Бестиарий* и *Руководство Мастера. Dungeon Tiles* и *D&D Миниатюры* значительно улучшат игровой процесс.

Вы можете использовать *Анклав демонической королевы* как самостоятельное приключение, а можете сделать его продолжением приключения *P1: Король Обиталищ Тролляхонта*. Здесь есть информация о том, как связать его с предыдущими приключениями, а также наводки на следующее приключение в серии, *P3: Нападение на крепость Найтвирм*. Вы можете использовать эти зацепки или игнорировать их, в зависимости от требований вашей кампании.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Действие этого приключения сосредоточено на Ферворуле, небольшом поселении дроу в Подземье. Поселение находится на планарном пузыре, неустойчивых вратах, ведущих в необычный домен Царства Теней, известный как Владения Смерти. Этот домен являлся крепостью Труллзона, экзарха Оркуса, который вёл легионы нежити против Лолт и её последователей.

Более пяти веков тому назад в лишённых света глубинах Подземья разразилась война. На дроу и их рабов напали зомби, призраки и ещё более кошмарные сущности. Это сражались представители Королевы Пауков и Повелителя Нежити. Оркус, отвлечённый более важными делами и разозлённый тем, что Труллзон не смог уничтожить дроу, отвернулся от своего экзарха. Через некоторое время дроу убили Труллзона, захватили врата в его царство и запечатали их. Они воздвигли Ферворул, чтобы отметить свою победу и следить за возможным вторжением Оркуса и его союзников.

Медленно, но верно дроу позабыли об угрозе, которой должен противостоять Ферворул, и занялись обычными ссорами и соперничеством. Со временем вокруг сильного воина по имени Зиритиан образовалась небольшая группировка, восставшая против правительницы Ферворула, матроны Урлврейн. Увидев шанс одержать победу над дроу и отомстить за предыдущее поражение, Оркус связался с этой группой дроу. Вскоре они начали ему поклоняться.

Следуя командам Оркуса, Зиритиан пронзил планарный пузырь, закрывавший врата во Владения Смерти, и захватил крепость Труллзона. Оркус предложил ему простую сделку: если убить всех дроу Ферворула, а несколько сильных душ принести в жертву, Зиритиан станет следующим экзархом Гниющих Легионов.

В этот момент на сцене появляются искатели приключений. Придя в Ферворул по срочному делу, они становятся пешками в махинациях между выжившими дроу и Зиритианом.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Анклав демонической королевы это история о предательстве, вынужденных союзах и развращающей власти.

Искатели приключений приходят в Ферворул по одной из многих причин (смотрите «начало приключения» на 4 странице). Оказавшись там, они попадают в столкновение между выжившими дроу и небольшим войском из нежити и демонов. Правитель дроу, матрона Урлврейн и несколько её элитных слуг — вот и всё что осталось от когда-то процветающего поселения.

Искатели приключений должны или ликвидировать оставшихся дроу, или объединиться с ними против вторгшихся легионов Оркуса. Пока они будут в Ферворуле, появится новая угроза. Дроу Зиритиан, ставший вампиром на службе Оркуса, бросает им во сне вызов. Он рассказывает о предательском плане Урлврейн, который она использует, если они объединятся с дроу, и надеется, что они войдут во Владения Смерти, необычный домен нежити, изолированный в Царстве Теней. Зиритиан даёт понять, что он намеревается выпустить на поверхность орды нежити. Если искатели приключений нападут сейчас, они смогут убить его до того как армия станет сильной.

В действительности же Зиритиан должен убить искателей приключений в бою и преподнести их души Оркусу. Только так он сможет получить положение экзарха. Сам Оркус считает это идеальным сценарием. Вне зависимости от того, кто победит, он уничтожит аванпост дроу и, возможно, искателей приключений, которые уже мешали ему раньше, если вы играли в предыдущие приключения этой серии.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Анклав демонической королевы — это приключение для игры DUNGEONS & DRAGONS, состоящее из двух частей. Сцены в нём подобраны так, чтобы отряд из пятерых персонажей поднялся с 14 до 17 уровня. Вы можете легко изменять приключение, добавляя свои собственные сцены и зацепки.

Оба буклета, находящиеся в этом издании, предназначены для Мастера. Если вы хотите на игре быть игроком, не читайте дальше.

Приключение состоит из следующих компонентов:

1. *Первая книга приключения* (этот буклет) предоставляет Мастеру обзор сюжета, информацию о ключевых мастерских персонажах (МП), и рекомендации по развитию сюжета и отношений между персонажами, дроу и Зиритианом, желающим стать экзархом Оркуса. В ней также приведены зацепки и сцены, нужные для связи приключений в целостную кампанию.
2. Во *Второй книге приключения* содержатся описания сцен приключения. Сцены происходят в двух местах, в Ферворуле и Владениях Смерти. В этот буклет также входят несколько интерлюдий, связывающих отдельные части приключения воедино.
3. Большая карта изображает две важные сцены приключения. Карта создана в масштабе, позволяющем использовать *D&D Миниатюры*.
4. Папка для хранения буклетов и карты.

Если вы — Мастер...

Прочтите *Первую книгу приключения* и ознакомьтесь со сценами в Ферворуле из *Второй книги приключения*. Когда будет свободное время, прочтите остаток *Второй книги приключения*.

Начало

Выберите зацепку из раздела «начало приключения» (страница 4) или создайте её сами. Вы можете провести первое игровое собрание, используя сцены Подземья с 7 страницы, чтобы отряд был действительно 14 уровня и персонажи увидели опасности путешествий по Подземью.

Начать это приключение можно несколькими разными способами, в зависимости от того, как это приключение входит в кампанию. Приключение происходит глубоко в Подземье и царстве ужаса в Царстве Теней. Для начала нужно придумать причину, по которой искатели приключений отправятся в Ферворул.

Используйте одну из приведённых зацепок или придумайте свою собственную идею для запуска приключения. Если персонажам для того чтобы попасть в Ферворул нужно путешествие через Подземье, посмотрите советы и идеи в разделе «путешествие в Подземье» (страница 6). Путешествие через Подземье покажет персонажам игроков необычность окружения, а сцены, произошедшие по дороге, станут источником опыта, если персонажи немного не дотягивают до рекомендованного уровня.

ЗАЦЕПКА: МАГИ САРУУНА

Маги Сарууна это группа заклинателей, обитающих в Семиколонном Зале, торговом посту под Громовым Шпилем — одинокой скалой, возвышающейся над долиной Нентир, описанной в 11 главе *Руководства Мастера*. Маги отправили одного из своих, волшебника по имени Онотор, для установления торгового альянса с дроу. После событий приключения *H2: Лабиринт Громового Шпиля*, маги стремятся найти новых торговых партнёров.

Эта зацепка особенно полезна, если вы уже прошли приключение *Лабиринт Громового Шпиля*. Сложившиеся отношения с обитателями Зала помогут включить эту зацепку в текущую кампанию. Если искатели приключений — союзники Магов, то Маги обратятся к ним за дружеской помощью. Они перескажут то небольшое, что поведал Онотор. Армия нежити, достаточно сильная, чтобы представлять угрозу обитателям поверхности, напала на аванпост дроу. Онотор в опасности, и искателям приключений нужно либо уничтожить нежить, либо узнать, откуда они взялись, и предотвратить их дальнейшее распространение.

Если у искателей приключений отношения с Магами более прохладные, маги высокомерно не будут просить о помощи. Вместо этого они скажут, что ворожба показала, что под землёй растёт что-то страшное. Проснулось великое зло, и кто-то должен ему противостоять.

В любом случае, Маги дадут искателям приключений железный кулон в форме паука. Это дипломатический пропуск, символ, позволяющий свободно пройти на территорию дроу и дающий возможность устроить с дроу переговоры.

Альтернатива: Однажды Маги просто исчезают, оставив Семиколонный Зал в хаосе. Поиски в их владениях дадут несколько скомканных записок о приближающемся зле и карту до Ферворула. Маги Сарууна с помощью магии узрели кусочек будущего. Они увидели восстание Зиритиана и, испугавшись растущей мощи Оркуса, покинули долину Нентир в поисках более безопасного места.

Опыт за задание: 1 600 опыта (дополнительное задание) за возвращение Онотора или его останков Магам Сарууна.

ЗАЦЕПКА: НОВАЯ УГРОЗА

Искатели приключений получают письмо от Валтруна Провидца, учёного, обитающего в не-большом городке Зимняя Гавань. Если вы проходили приключение *H1: Крепость Царства Теней*, то ваши персонажи уже могли его встречать. В противном случае он узнал об искателях приключений по слухам (вы можете заменить Валтруна любым мудрецом из своей кампании). Письмо следующего содержания:

«Достопочтенные герои,

Ваши деяния сами рассказывают о ваших благих намерениях и вашей заботе о цивилизованных землях. Пишу вам, чтобы попросить помощи в очень важном деле. Вот уже несколько дней я наблюдаю в небе красные вспышки. Прошлой ночью такая вспышка долго светила как звезда, прежде чем исчезнуть в небе. Если мои толкования Записок Цунка верны, это предвещает появление в наших землях великого зла. Я не посмею написать здесь всё, что я узнал, так как оно может попасть не в те руки, но я умоляю вас как можно скорее навестить меня в моей башне в Зимней Гавани».

Вы можете сделать так, что искатели приключений сами увидят в ночном небе комету, так они получат ещё одну головоломку до того как к ним придёт письмо Валтруна.

Если искатели приключений отправятся в Зимнюю Гавань, Валтрун будет обращаться с ними как с почётными гостями. Он устраивает в их честь пир, на котором подчеркните то, что к искателям приключений относятся как к героям, особенно если они победили Калареля в приключении *H1: Крепость Царства Теней*.

После празднества Валтрун сообщает искателям приключений всё, что он узнал:

♦ Благодаря собственным исследованиям и консультациям с коллегой из баронства Терунд, мудрец убеждён, что события в ночном небе предвещают появление нового экзарха Оркуса.

- ♦ К руинам Крепости Царства Теней стягивается нежить, а это тоже признак растущей мощи Оркуса.
- ♦ Валтрун совершил несколько предсказывающих ритуалов, которые показали, где появится экзарх. Это место находится где-то в горах Кэйрнгорм. Поиски следует начать с Ямы Скрыги, шахты, уходящей в Подземье.

Валтрун не располагает возможностью помочь искателям приключений деньгами или магией, но он может дать им дипломатический пропуск, железный кулон в форме паука. Некий дроу из Подземья дал его потенциальным торговым партнёрам и союзникам, чтоб на обитателей поверхности не напали сразу же, как только те спустятся в чужую обитель.

Задание, которое предлагает Валтрун, двойное. Искатели приключений должны определить характер новой угрозы и устранить её. Валтрун примет любые доказательства смерти Зиритиана. Конечно же, он заверяет, что он и жители Зимней Гавани устроят ещё один пир в честь победы героев.

Опыт за задание: 8 000 опыта (основное задание) и вскоре после возвращения искателей приключений в Зимнюю Гавань прибудет архимаг Терунда. Он сделает им подарок (выберите порцию сокровищ 17 уровня из *Руководства Мастера*). Архимагу также понадобится их помощь для некоего поручения в Стихийном Хаосе.

ЗАЦЕПКА: ТАИНСТВЕННАЯ КАРТА

Искатели приключений находят старую изодранную карту с маршрутом до Ямы Скрыги, глубокой шахты в горах Кэйрнгорм. На карте также есть что-то, что похоже на путь в Подземье, и там стоит большой чёрный крест. Проверка Истории позволит узнать следующее:

- ♦ Сл 15: Яма Скрыги была открыта безумным дварфом по имени Златобег Хранитель Монет. По всеобщему мнению он закопал своё огромное богатство где-то в пещерах Подземья, куда и ведёт эта шахта. Сокровища его, включая длинный меч *святой мститель*, так никто и не нашёл.
- ♦ Сл 20: Златобег разделил свои сокровища по разным местам, и для каждого создал отдельную карту. Умер он уже давно, пытаясь забрать долг у колдуна, но найдены далеко не все его тайники.
- ♦ Сл 25: Достоверно известно, что Златобег вёл дела с дроу, и даже состояние он нажил по слухам за счёт торговли на поверхности их товарами. Сами дроу хорошо платили ему за редкие в Подземье товары, такие как меха и дерево.

Если искатели приключений пройдут по карте, они придут в Ферворул и попадут в сюжет. Им не повезло, карта показывает не путь к скрытым сокровищам, а просто торговый маршрут Златобега. Однако искатели приключений всё равно могут выполнить задание, удовлетворив своё любопытство. Они получают опыт, когда достигнут Ферворула.

Опыт за задание: 800 опыта (малое задание).

СОЗДАНИЕ СОБСТВЕННЫХ ЗАЦЕПОК

Создавать зацепки для этого приключения относительно легко. Нужно всего лишь найти способ отправить искателей приключений в Подземье и привести их в Ферворул. Вот вам несколько идей:

- ♦ Искатели приключений дроу, или другому персонажу игрока подземной расы (гоблин или минотавр), нужно вернуться домой. Задание начнётся когда искатели приключений найдут разорённый Ферворул. Отряду нужно найти и спасти друзей или членов семьи своего товарища.
- ♦ Персонаж с духовным источником силы получает видение от своего божества, требующее, чтобы отряд отправился в крестовый поход на Подземье. На подходе великое зло, и боги выбрали искателей приключений своими представителями. Наградите персонажей опытом, когда они победят Зиритиана.
- ♦ Искатели приключений хотят убить матрону Урлврейн. Она хочет напасть на обитателей поверхности, и персонажи должны остановить её. Они получают это задание от союзника, или они могут выступить против дроу в зависимости от событий вашей кампании, например, из-за недавних набегов дроу. Посоветовавшись с мудрецами, они могут узнать, как попасть на аванпост дроу Ферворул.

Награды: Награду за придуманные собственные задания определяйте по инструкциям из *Руководства Мастера*. В принципе, уровень задания равен уровню врагов, которых искателям приключений нужно победить, чтобы выполнить задание. Если у искателей приключений есть друзья, живущие в Ферворуле, и вы решили, что персонажи могут их спасти в сцене Л2 (смотрите *Вторую книгу приключения*, страницу 6), уровень задания равен уровню сцены Л2 (16 уровень).

Путешествие по Подземью — опасное занятие, даже для отряда закалённых искателей приключений. Пока персонажи игроков будут идти по опасным подземельям, вы можете расширить сценарий, добавив описанные ниже сцены. В качестве альтернативы, если персонажи игроков опустили некоторые сцены в Ферворуле, вы можете использовать эти сцены для выдачи дополнительного опыта, чтобы в дальнейшем персонажам не было очень трудно. Кроме того, здесь описаны два пути, по которым искатели приключений могут попасть в Подземье; через Лабиринт под Громовым Шпилем и через шахту Яма Скрыги.

ЛАБИРИНТ Громового Шпиля

В огромном лабиринте проходов под Громовым Шпилем есть много туннелей, ведущих в Подземье, и один из них ведёт в Ферворул. Чтобы его найти, искателям приключений нужна карта или помощь мудреца Вадриара (которого можно найти в Семи-колонном Зале). Вадриар страдает от проклятья, наложенного на него шаманом троглодитов, из-за которого он постоянно волнуется и всего боится. Он заикается, постоянно оглядывается, будто боится, что на него нападут, и подпрыгивает от малейших звуков. Однако, несмотря на это, он может отвести искателей приключений в Ферворул. Никто не знает проходы под горой лучше Вадриара.

Яма Скрыги

Высоко в горах Кэйрнгорм есть шахта шириной в 6 метров, спускающаяся вниз примерно на 150 метров. На пологой стороне вырублены узкие ступени. Держась за стенку, искатели приключений могут медленно, но без особых проблем спуститься в Подземье.

Никто не знает, кто изготовил Яму Скрыги, но говорят, что дварф Златобег использовал её для очень успешной торговли с расами Подземья.

Обзор Подземья

Подземье состоит из пещер, разнящихся в размере от нескольких метров в поперечнике до чудовищных подземных царств, расположенных на сотнях квадратных километров. По Подземью текут лишённые света моря и реки, и стоят города дроу, куо-тоа и прочих существ. Путники ходят по дорогам, соединяющим пещеры и узкие проходы (фактически, это трещины в коре земли).

Вы, как Мастер, должны создать от Подземья ощущение чужеродности. Можно просто сказать игрокам, что их персонажи прошли через несколько пещер и проходов, и пришли в Ферворул, но так вы лишите приключение большей части его обаяния. Искатели приключений этапа совершенства должны посещать необычные места и чужеродные миры.

Подземье это не просто серия пещер. Это чужой мир, который населяют удивительные существа, необычная магия и смертельные хищники.

Используйте описанные ниже места для придания Подземью целостности, или в качестве окружения, в котором будут происходить сцены со следующей страницы.

Озеро огня

Искатели приключений входят в пещеру, освещённую ярким жёлтым свечением. В пещере гораздо жарче, чем в проходе, приведшем сюда. В центре пещеры пузырится озеро магмы шириной 15 метров. Посреди расплавленного камня стоит небольшой металлический островок, к которому ведут совсем уж небольшие платформы, не более 1,5 метров шириной.

Забытые боги

Это пещера длиной в 1,5 километра и не более 15 метров в самой широкой части. Вдоль всей её длины находятся глубокие ниши, в которых стоят чёрные базальтовые идола. Идола от 6 до 18 метров в высоту, и изображают они необычных рогатых существ, одетых в робы, доспехи из металлических дисков, и прочие очень странные одеяния. У некоторых обитатели Подземья оставили подношения — крохотные кошельки с медными монетами, связки сушёных грибов, и т. д.

Сторожка

Искатели приключений подходят к широкому разлому, пересекающему туннель, по которому они шли. Через разлом перекинут узкий каменный мостик, а на противоположной стороне стоит небольшое каменное здание. В углубления на внешней стене здания встроены *вечногорящие факелы*. Если искатели приключений перейдут мост, они увидят, что в здании нет окон, а есть только одна запертая изнутри каменная дверь. Если дверь открыть (проверка Силы со Сл 23), можно увидеть, что внутри находится одна-единственная комната, заполненная пылью и паутиной. От защитников этого места остались лишь четыре скелета людей в ржавых латах. Тщательные поиски в комнате (проверка Внимательности со Сл 23) даст понять, что воины умерли, сражаясь друг с другом после того как сами заперли дверь.

Грибной лес

В этой огромной пещере под потолком закреплён большой камень, предоставляющий тусклое освещение. Пол здесь покрыт зарослями гигантских грибов, растущих на толстой глинистой почве. Посреди пещеры разлилось небольшое озеро, а над водой возвышается каменная башенка. Пока искатели приключений будут пробираться, на башне будет мерцать таинственный свет, а лес вокруг них будет шевелиться и колыхаться от движений больших, но невидимых существ.

Используйте эти сцены, чтобы добавить действий в любое приключение в Подземье.

ПРЕЕМНИКИ

Уровень сцены 13, 4 700 опыта

- 1 медуза воин (*Бестиарий*, страница 186)
- 1 медуза лучница (*Бестиарий*, страница 186)
- 3 камнеглазых василиска (*Бестиарий*, страница 26)

Вдалеке от обычных маршрутов Подземья лежат руины подземной крепости. Там недавно появились две медузы и камнеглазые василиски, объявившие это место своим. В тоннелях неподалёку искатели приключений могут увидеть каменные статуи дреу, дуэргаров и прочих обитателей Подземья.

ОГОНЬ И МАГМА

Уровень сцены 13, 4 800 опыта

- 1 бехолдер око пламени (*Бестиарий*, страница 32)
- 4 магмовых громилы (*Бестиарий*, страница 183)

В недрах земли образовался необычный союз бехолдера и нескольких магмовых громил, которые считают огненный шар своим предводителем. Бехолдер занял остров в центре вулканического озера, а громилы рыщут в ближайших туннелях в поисках жертв для своего владыки. Когда искатели приключений подойдут к горячим источникам и озёрам лавы, магмовые громилы появятся и нападут. Вскоре к сражению присоединяется и бехолдер.

ЗАПУТАННЫЙ ТУННЕЛЬ

Сцена 15 уровня, 6 200 опыта

- 1 ропер (*Бестиарий*, страница 222)
- 3 чернородных темнопута (*Бестиарий*, страница 88)

Три чернородных темнопута объединились с ропером, потеряв в сражении с ним двух своих собратьев. Расклад сил прост. Темнопуты работают совместно с ропером, а не против него, благодаря чему у всех всегда есть свежая пища. Вся эта группа обитает в туннеле, заполненном сталактитами и сталагмитами, а ропер находится где-то в центре. Темнопуты висят на потолке, скрываясь среди сталактитов. Когда искатели приключений ввязываются в бой с ропером, темнопуты рассредоточиваются, чтобы спрыгнуть позади путников и отрезать их от путей к отступлению.

БОЖЕСТВО ОЗЕРА

Уровень сцены 15, 6 400 опыта

- 1 аболет слизистый маг (*Бестиарий*, страница 8)
- 1 куо-тоа надзиратель (*Бестиарий*, страница 172)
- 2 куо-тоа гарпуниста (*Бестиарий*, страница 172)
- 4 слуги аболета (*Бестиарий*, страница 9)

Аболет слизистый маг приплыл по подземной реке и захватил озеро, находящееся в нескольких километрах от храма куо-тоа. Куо-тоа поклонялись озеру с тех самых пор, как появились здесь, но на их молитвы никто и никогда не отвечал. Пока. Превратив их в послушных слуг, божество озера подвергло куо-тоа благословенному превращению. Аболет намеревается полностью подчинить себе весь храм, а потом протянуть свои слизистые щупальца по всему Подземью.

БЕЖЕНЦЫ ИЗДАЛЕКА

Уровень сцены 13, 4 800 опыта

- 2 живодёра разума лазутчика (*Бестиарий*, страница 188)
- 2 диких минотавра (*Бестиарий*, страница 191)

Два живодёра разума и их порабощённые минотавры охотятся в глуши Подземья, разыскивая новых рабов. По слухам, ходящим в охваченном паникой поселении дреу, живодёры движутся к ним, надеясь покорить и их.

Живодёры разума могут пересечься с искателями приключений, но они заинтересованы не в сражении с ними, а в нахождении анклава, хотя будут защищаться, если на них нападут. Они просто уточняют у прохожих путь. Если искатели приключений будут миролюбивы, живодёры спросят разрешения их сопровождать. Однако когда отряд приблизится к поселению дреу, живодёры нападут.

ОТШЕЛЬНИК

Уровень сцены 15, 6 200 опыта

- Нолав (лич) (*Бестиарий*, страница 176)
- 1 защитный охранник (*Бестиарий*, страница 149)
- 2 призрака с мечом (*Бестиарий*, страница 267)

Нолав и его охранник заняли небольшое святилище, находящееся далеко от основных туннелей анклава. Лич наблюдает за событиями в Ферворуле. Он знает о вампире лорде и матроне Урлврейн. Если персонажи подружатся с личем, он может предоставить им укрытие на время исследования других туннелей. Если же нападут — Нолав покажет, на что он способен.

Ферворул с давних пор служил дроу религиозным центром и торговым постом. Дроу терпимо относятся к чужакам в анклав, при условии, что те не вмешиваются в их порядки. Долгие годы богатства и мира принесли покой, так что недавняя атака застала дроу врасплох. Анклав стал бойней, заполненной демонами, нежитью и прочими кошмарными существами.

Условно Ферворул можно разделить на четыре основные части:

Нижний район (Λ2–Λ6)

В нижнем районе находятся нежелательные для поселения элементы, включая места для ведения сельского хозяйства, жилища рабов и волшебника, который живёт в стороне от своих сородичей. Эти места не были повреждены так сильно как остальная часть анклага, но из-за всеобщего хаоса рабы восстали и свергли своих владык. Сейчас рабы скрываются в своём укреплении, а на окраины поселения вернулись Изгнанники (дроу, обманувшие ожидания Лолт), которые охотятся и на дроу и на рабов.

Верхний район (Λ7–Λ11)

Войска Зиритиана в первую очередь ударили по этой части поселения, и в первые же часы уничтожили большую часть его защитников. Несколько богатых домов, стоящие здесь, стали прибежищем слуг вампира. Вампиру обязательно нужно было захватить дома верхнего района, так как это ослабило границы реальности и создало разломы.

Община (Λ13)

Здесь находятся дома дроу с низким происхождением, а также все обычные магазины, таверны, бордели и прочие места, где можно тратить деньги. Сейчас здесь бродят упыри и вампиры, превращённые во время атаки. Они переходят от здания к зданию в поисках выживших, которых можно убить или превратить в нежить.

Храм Лолт (Λ12, Λ14–16)

Нависающий храм-крепость Лолт остаётся в безопасности, несмотря на несколько попыток штурмовать его стены. Внутри кипит от злости матрона Урлврейн, ищущая способ совершить контратаку, несмотря на отсутствие воинов. Зиритиан продолжает периодически нападать, надеясь вымотать защитников и пробить стены, чтобы всё-таки уничтожить матрону Урлврейн.

Динамическое окружение

Приведённые сцены описывают положение дел на момент прибытия искателей приключений. Если Зиритиана не остановить, его войска в конечном счёте уничтожат выживших — и Ферворул перейдёт к нему. В зависимости от того, как долго искатели приключений будут исследовать эту местность, вы можете убирать живых существ и заменять их на демонов и нежить, чтобы показать продвижение захватчиков. Даже если искатели приключений очистят некие места, нет никакой гарантии, что они так и останутся пустыми. Вы можете решить, что место павших охранников заняли новые демоны и нежить.

При этом не забывайте, что войска у вампира лорда не бесконечные. Более ценных слуг он заменяет стайными упырями, вампирскими отродьями и прочими миньонами. Таким образом, при замене старых войск новыми, вы должны вначале заполнить область миньонами, а затем заменить оставшихся существ на нежить или демонов.

Продолжительный отдых

Нападения на поселение дроу будут тратить ресурсы искателей приключений, и после нескольких сцен они будут вынуждены искать место для отдыха. Из четырёх областей самым безопасным местом, где можно отдохнуть и не бояться незваных гостей, является нижний район. Искателям приключений нужно полностью уничтожить врагов перед отдыхом, иначе их застанут в момент, когда они будут наиболее уязвимы. Как и всегда, используйте здравый смысл при планировании таких сцен, и если персонажи отдыхают, не используйте сцены, чей уровень превышает их уровень более чем на 1. С другой стороны, если персонажи слишком часто совершают продолжительный отдых, вам буквально следует подбрасывать им демонов и нежить, чтобы побудить их продвигаться перед сном дальше.

Остальные районы поселения чрезвычайно опасны. Провалы в Бездну будут стараться поглотить раненых персонажей, а бродячие патрули упырей и вампирских отродий будут стараться пополнить свои ряды (или просто убивать и пожирать). Если персонажи в плохой форме и им нужно отступить, позвольте им это, не начинайте смертельную сцену, когда персонажи уходят в безопасное место. Если отступление просто невозможно, вы можете позволить им отсидеться в разрушенном здании. Во время отдыха пусть мимо укрытия персонажей несколько раз пройдут патрули, которые, возможно, даже попробуют вскрыть дверь. Вы можете провести простую сцену, чтобы напугать игроков, но не стоит это делать более одного раза за всё приключение.



Во время исследований руин Ферворула, искатели приключений получают возможность (хотя бы небольшую) с помощью дипломатии вести деловые отношения с дроу. Несомненно, дроу злы с рождения, но над их шеей сейчас висит топор палача. Сражение со слугами Зиритиана и искателями приключений для дроу никак не с руки, и некоторые важные МП пойдут на переговоры или даже на кратковременные союзы. Если искатели приключений предпочитают переговоры, они могут обойти некоторые боевые сцены с дроу, а также узнать о Зиритиане и угрозе, которую он представляет.

Сцены, которые можно пройти с помощью дипломатии, описаны ниже, но возможность заключить альянс с дроу присутствует во всех сценах. В конце концов, дроу это не бездушные автоматы. Действия искателей приключений в одной сцене влияют на сцены последующие, а дроу даже в такой ситуации остаются подлецами, готовыми предать при первой же возможности.

Сцены во *Второй книге приключения* описывают, что произойдёт, если искатели приключений предпочтут сражаться, а не разговаривать. Используйте приведённые ниже записи для обыгрывания переговоров и долгосрочных союзов с дроу.

ОБЗОР ДИПЛОМАТИИ

У искателей приключений будет много шансов на заключение союза с дроу. Вот краткий обзор этих сцен.

П1. Застравшие посредине: Драйдер клыколорд и снайперы, находящиеся здесь, могут объединиться с искателями приключений, которые помогут им уничтожить нежить. Если персонажи покажут свою доблесть в бою, им будет проще убедить лидеров дроу в том, что они окажутся полезными.

Л3. Лаборатория волшебника: Джаэлант, волшебник дроу, уже давно соперничает с матроной Урлврейн, и он объединится с искателями приключений, если увидит шанс захватить контроль над поселением. С другой стороны, Урлврейн может натравить ИП на Джаэланта в качестве цены за союз с ней.

Л6. Занятое посольство: Волшебник человек Оронтор может помочь искателям приключений в переговорах с дроу, так как в прошлом он уже имел дело с тёмными эльфами и его посчитали полезным для будущей торговли с Магами Сарууна.

Л8. Бараки: Командир Закнорил — джокер в любых переговорах. Поражение его войск от прислужников Зиритиана означает, что его, скорее всего, казнят за поражение. Он может заключить союз с искателями приключений, но с такой же

вероятностью он может отвернуться от них, если так он сможет убить Урлврейн и спасти свою шею. Кроме того, он может предать ИП, чтобы завоевать расположение Урлврейн (и опять-таки спастись от наказания).

Л11. Вилла предательницы: Здесь живёт лейтенант Зиритиана, Ларин. Дроу жаждут её смерти, и это можно упомянуть в любых других переговорах.

Л12. Часовня храмовников: Наёмный убийца Маарт безгранично предан Урлврейн. Давным-давно она взломала его сознание и дух и перековала его в верную машину для убийств. Она использует его для слежки за искателями приключений, и без него гораздо больше склонна предать их.

Л14. Вход в храм: Когда искатели приключений входят в храм, у них появляется последний шанс прибегнуть к переговорам, если до этого они уничтожали всех увиденных дроу. Для самой матроны это наилучшее решение, так как у неё осталось слишком мало стражников.

ВЕДЕНИЕ ПЕРЕГОВОРОВ

Все переговоры используют стандартные правила по испытаниям навыков. Однако у этого приключения возможны многочисленные исходы, и невозможно создать отдельное испытание для каждой ситуации. Вместо этого для всех важных МП приведены описания их планов, мотивов, желаний и методов. Используйте их для отыгрыша МП и определения хода каждой сцены.

Кроме того, для каждой ситуации и МП также приводится несколько навыков, которыми персонажи могут влиять на переговоры, а также Сл и заметки по особой тактике.

Как и во многих ситуациях в этой игре, лучше всего для направления приключения использовать здравый смысл и собственное суждение. Помните, что приведённая информация относится к соперничающим дроу с противоречивыми желаниями и разными взглядами на то, как можно использовать искателей приключений. Не стоит всё доверять игровым костям. Если игроки великолепно отыгрывают роли или угадывают желания МП, дайте им один или два успеха вместо того чтобы заставлять кидать кости. Никакое количество провалов не остановит Урлврейн от заключения союза с персонажами, которые придут к ней с головой Ларин и жгучим желанием найти и убить Зиритиана.

ИСПЫТАНИЯ НАВЫКОВ НА ЛЕТУ

По существу, обыгрывая переговоры между ИП и МП, вы должны на лету создавать испытания навыков. Поначалу это может вас пугать, но если вы будете следовать по описанным ниже шагам, вы сможете легко моделировать самые разнообразные взаимодействия.

1. ОПРЕДЕЛИТЕСЬ С ОСНОВОЙ

Чего хотят искатели приключений, чего хочет МП и насколько важны эти задачи? При работе с игроками будьте доброжелательны. Если вы не знаете, зачем персонажи хотят аудиенции с Урлврейн, спросите их об этом. Чем больше вы знаете до того как начнут кидать кости, тем лучше.

2. УСТАНОВИТЕ СЛОЖНОСТЬ

Сложность испытания навыков напрямую зависит от определённых в предыдущем шаге основ. Приведённый ниже список поможет определить сложность испытания, а таблица на 72 странице *Руководства Мастера* покажет, сколько побед должны набрать ИП, чтобы преуспеть.

- 1 Искатели приключений хотят получить небольшую благосклонность, что-то, что МП может предоставить без проблем, или что совпадает с планами этого МП.
- 3 Искатели приключений желают получить благосклонность или действие, которое принесёт МП неприятности, или которое не совпадает с персональными целями этого МП.
- 5 Искатели приключений требуют от МП слишком многого, или требуют чего-то, что противоречит персональным целям этого МП.

Обратите внимание, что если искатели приключений хотят чего-то, что идеально совпадает с желаниями МП и не требует никаких усилий, то испытание навыков можно и опустить. Если нет логической причины, по которой МП должен сопротивляться идеям персонажей, не чините лишних препятствий.

Убедитесь, что вы продумали последствия просьбы ИП. Просьба к Урлврейн помочь в убийстве Зиритиана выглядит выгодной ей, но помните, что для неё самое главное — это выжить. Она не захочет отпускать войска, которые будут защищать её и храм от демонов и нежити. МП должны оценивать последствия своих действий, особенно в том, что касается влияния краткосрочных решений на долгосрочные цели.

3. ПОСЛЕДСТВИЯ УСПЕХА

Что искатели приключений получают от этого испытания навыков? Даже если ИП пройдут испытание навыков, они могут получить далеко не всё, что хотели. Персонажи могут просить Урлврейн сопроводить их при нападении на Зиритиана, но матрона дроу не захочет рисковать жизнью. Вместо этого она может послать с персонажами несколько храмовников.

Кроме того, продумайте, что будет с персонажами при провале испытания навыков. Хотя ИП и не справились с задачей, МП всё равно могут чем-то помочь. Неудача может означать, что ИП не достигли цели, а не то, что они ничего не получают.

4. ПОСЛЕДСТВИЯ

У МП хорошая память, и их предыдущие взаимодействия с искателями приключений должны влиять на последующие поступки. МП может тайно завидовать, вы можете завышать сложность, если в прошлом похожий план ИП уже провалился, а персонажи могут просто вывести МП из себя. С другой стороны, персонажи, добившиеся расположения МП, должны получать большую поддержку. Главное не забывайте о личности МП и смотрите на ситуацию с их точки зрения.

5. РЕАКЦИИ

МП также отслеживают действия, которые совершают искатели приключений с врагами и союзниками. Если ИП будут в хороших отношениях с Урлврейн, Закнорил попытается подорвать их авторитет, а Джаэлант посчитает их её лизоблюдами. Со временем такие отношения могут меняться, но никогда не позволяйте действиям ИП существовать в вакууме.

НАГРАДЫ ОПЫТОМ

Возможно, искатели приключений вовсе избегут сражений с дроу. В зависимости от вашего стиля игры, это может быть даже хорошо. Если вам нравится отыгрыш и интриги, то пусть дроу занимаются политикой и переговорами. Если же вы считаете, что хорошие сюжеты кончаются кровавой резнёй, то искатели приключений могут начинать разговоры только для того, чтобы подыскать удачный момент для нападения на дроу.

Если вы хотите поощрить отыгрыш, выдавайте в полном размере опыт за МП, «побеждённых» переговорами. Можно выдавать опыт частями. В этом случае рекомендуется выдавать половину опыта за заключение союза с МП, а оставшуюся часть выдать, если в конце приключения ИП всё ещё не разобрались с МП при помощи грубой силы.

Опыт за МП при этом выдаётся только один раз. Если ИП договорятся с Джаэлантом, а потом убьют его, то выдайте только половину опыта. Первую половину они уже получили, когда заключали союз.

Если вы опасаетесь, что ИП многое теряют и при встрече с Зиритианом у них будет низкий уровень, применяйте этот же принцип и к чудовищам, которых они избежали. Например, выдайте опыт за паутиного голема и темнопута Джаэланта, или считайте просьбы, которые совершают МП, заданиями, и выдавайте опыт за них.

На вас, как на Мастере, лежит ответственность за то, чтобы дроу и другие мастерские персонажи были «живыми». Приведённые заметки описывают личностные особенности, манеры, цели и прочие детали для всех важных МП приключения. Кроме МП описаны сцены, в которых персонажи могут вместо оружия использовать слова. В описания входят следующие пункты:

Обзор: В этом разделе в устной форме приводятся основы предыстории.

Черты: Черты МП описывают его личность и манеры. Используйте их на игре во время отыгрыша роли.

Цели: Используйте эти цели в качестве руководства к тому, как МП будет действовать и реагировать на искателей приключений.

Методы: Замыслы и планы строят не только искатели приключений, но и МП. Например, созданный с дроу альянс может внезапно развалиться. В этом разделе описаны типичные действия и тактика МП, в частности, их отношение к нападению на них.

Испытание навыков: В этом разделе приведены навыки и сложность их проверки в испытаниях навыков, связанных с влиянием на этого МП. Приведённый список служит лишь отправной точкой. Как и всегда, позволяйте ИП изобретательно использовать любые навыки и проверки характеристик, если вам кажется, что для этого есть действительно хорошая причина.

Особенности: В этом разделе указывается прочая информация, полезная для отыгрыша МП и связанных с ним сцен.

МАТРОНА УРЛВРЕЙН

Жестокая и обожающая манипулировать матрона держит под контролем то, в чём она заинтересована, и не отвлекается на остальное.

Других, будь то дроу или обитатели поверхности, она видит лишь пешками, которые можно использовать в сложной игре — игре, победа в которой означает правление одним из самых больших городов Подземья. Даже свою богиню, Лолт, она считает такой же пешкой, а от своих жрецов Королева Пауков ничего другого и не ожидает.

Урлврейн интересны те, кто доказал ей свою полезность; их она осыпает благами и сокровищами, как хозяин балует своего питомца. Её подчинённые хорошо помнят историю Релтрона, её шпиона. Релтрон принёс Урлврейн информацию о врагах и описал хитрый план того, как их можно одурачить, благодаря чему она захватила и убила своего главного врага. Она сделала Релтрону подарок, обсидиановый нож, вручённый в присутствии её командиров. Когда Релтрон повернулся к ней спиной, чтобы показать подарок тем, кто тут же стал ему завидовать, она вынула из-за пояса второй кинжал, метнулась к нему, и перерезала глотку. Пока ошеломлённый шпион захлёбывался у её ног собственной кровью, она объяснила своим командирам, что дроу, способный свергнуть её сильнейших

врагов, представляет собой слишком большую угрозу, чтобы ему можно было сохранить жизнь.

Цели: Отомстить Зиритиану и его последователям, восстановить Ферворул, убить чужаков до того как они всем расскажут об отчаянной ситуации и тем вызовут новые нападения.

Методы: Использовать искателей приключений для победы над Зиритианом, восстановления порядка, уничтожения оппозиции и укрепления власти. Когда искатели приключений помогут справиться со всеми целями, убить их до того как они станут угрозой. Она предпочитает устроить засаду на искателей приключений как только те вернутся в Ферворул, до того как они отдохнут и подготовятся для схватки с ней.

Урлврейн требует демонстрации умений. Она отправляет искателей приключений убить Джаэлан-та, а потом и Ларин. При этом Маарт будет следить за ними, и он доложит о предательстве, если оно случится.

Испытание навыков: История (Сл 20), Обман (Сл 25), Переговоры (Сл 20), Проницательность (Сл 25). Запугивание против неё применять сложно (Сл 27), но успешная проверка предоставляет бонус +2 к проверкам навыков до конца испытания. При неудачной проверке персонажи получают два провала и больше в этом испытании не могут использовать Запугивание.

ДЖАЭЛАНТ

Нигилист Джаэлант хочет уничтожения общества дроу, чтобы взять то, чего, как он думает, он был прежде лишён.

Джаэлант ненавидит общество дроу, так как его раздражает правление матроны Урлврейн. Когда демоны и нежить впервые появились в поселении, он вместе с паутинным големом вышел на улицу и наслаждался зрелищем, попивая бренди из высокого бокала. Он считает, что когда закончится атака, он сможет безо всяких помех продолжить свои некро-мантские изыскания.

Если искатели приключений создадут союз с Урлврейн, Джаэлант обязательно появится в сюжете. Узнав, как волшебник вёл себя во время нападения, матрона подозревает, что он находится в союзе с Оркусом, и она отправляет ИП убить его.

Когда искатели приключений нападут на его лабораторию, он попытается обратить их против матроны.

Цели: Убить Урлврейн, сжечь дотла Ферворул, найти новый безопасный анклав подальше от дроу.

Методы: Играть на подозрении искателей приключений о том, что Урлврейн их в конечном счёте предаст. Не объединяться с дроу и с помощью искателей приключений прикончить и нежить и дроу. Любой ценой избегать конфликтов. Заставлять других сражаться за себя.

Испытание навыков: Запугивание (Сл 20), Магия (Сл 20), Переговоры (Сл 25), Подземелья (Сл 13).

ОРОНТОР

У посланника Магов Сарууна две задачи. Он хочет выбраться из Ферворула живым, а также заключить союз с теми дроу, что останутся живыми в руинах. Он полон сарказма и высокомерия, но вдали от Семиколонного Зала он ещё и немного труслив.

Если искатели приключений спасут Оронтора, он попытается направить их к Урлврейн для заключения союза. Однако если позже группу отправят убивать Джаэланта, он увидит в коллеге более предпочтительного союзника.

Цели: Выжить, заключить союз с Урлврейн, если Джаэлант мёртв, иначе договориться о сотрудничестве с волшебником.

Методы: Избегать неприятностей, а в сражения направлять искателей приключений. Извлечь выгоду, основав с дроу торговый маршрут, или рекрутировав Джаэланта в свою организацию.

Испытание навыков: Запугивание (Сл 20), Знание Улиц (Сл 13), Магия (Сл 25), Переговоры (Сл 20).

ЗАКНОРИЛ

Параноидальный, и очень боящийся казни за неумелую оборону поселения, Закнорил хватается за все обещания того, что в обществе дроу он будет в безопасности.

Закнорил весьма посредственный командир, он получил свой пост благодаря трепету перед матроной, а не благодаря особым умениям в сражениях. До этого мысли о предательстве матроны никогда не приходили в его голову, но после вторжения он уже считает себя мертвецом.

Из всех дроу Закнорил самый практичный. Он хочет выжить и избежать казни. В искателях приключений он видит спасителей, особенно если ему ясно, что они пришли его убить, так как он сам считает, что смерть очистит его имя.

Цели: Избежать казни, либо убив Урлврейн и обвинив её в падении Ферворула, либо завоевав расположение матроны, одержав большую победу в чём-то другом.

Методы: Очернить искателей приключений, если они сблизятся с Урлврейн, или вместе с ними свергнуть Урлврейн. Устроить засаду и убить искателей приключений, обставив всё так, будто они — предатели, чтобы получить уважение матроны. Если Урлврейн будет свергнута, притворно вступить в союз с теми, кто останется, потом убить их, объявить о победе и захватить власть. Закнорил может собрать дроу из зон Л14, Л15 и Л16, чтобы помочь искателям приключений, если они вознамерятся убить Урлврейн. Дроу в зонах Л8 и Л12 тоже преданы ему, а не Урлврейн.

Испытание навыков: Обман (Сл 20), Переговоры (Сл 20), Проницательность (Сл 13). У Закнорила плохо получается скрывать своё отношение и чувства.

МААРТ

Ассасин Маарт является продолжением воли матроны Урлврейн. Он говорит монотонным голосом и остаётся безразличным как нарезая врагов на кусочки, так и показывая путь к крепости. Он — оружие Урлврейн, и искатели приключений никак не смогу обратить его против матроны.

Цель: Исполнять волю Урлврейн.

КЛЫКОЛОРД (СЦЕНА П1)

Клыколорд в сцене П1 может разнообразить приключение. Когда искатели приключений впервые встречают клыколорда, они могут заключить с ним союз, если будут атаковать только нежить. Драйдер и его дроу не нападут на ИП, если не будут нападать на них.

Если ИП вступят с клыколордом в переговоры, начните испытание навыков, которое требует 4 успехов до накопления 3 провалов. Если ИП провалят испытание, драйдер и его последователи нападут. В любом случае, он отказывается ходить с искателями приключений, но рисует чернилами на руке одного из героев паука. Этот знак обозначает, что искатели приключений — союзники дроу, и предоставляет бонус +4 к проверкам Переговоров, сделанных против дроу, преданных матроне Урлврейн. Этот бонус не применяется к МП, описанным в этом разделе.

Цель: Убить как можно больше нежити и демонов.

Испытание навыков: Запугивание (Сл 25), Обман (Сл 20), Переговоры (Сл 20), Подземелья (Сл 25), Целительство (Сл 13). Персонажи могут использовать Целительство для лечения ран дроу и Подземелья для демонстрации знаний Подземья.

Особенность: Если вам нравится идея впутать искателей приключений в политику и интриги дроу, клыколорд может стать более важной частью сюжета. Его зовут Ингарл, и он мечтает свергнуть дроу и основать государство, более соответствующее учению Лолт. Гуманоидных дроу он считает нечистыми, недостойными благословения Лолт, и собирает пауков и прочих существ, чтобы напасть на поселение. Ингарл может предложить искателям приключений союз, особенно если матрона Урлврейн продемонстрирует слабость или окажется в уязвимом положении. В любом случае, внезапное появление в Ферворуле буйствующих драйдеров и чудовищных пауков добавит адреналина и опасностей, особенно если искатели приключений будут слишком легко манипулировать дроу.

Анклав демонической королевы отличается от многих других приключений тем, что действия в нём сильно зависят от выборов, которые принимают персонажи, и решений Мастера во время отыгрыша злодеев и МП. Искатели приключений могут пройти приключение, убивая всех вокруг, превратив Ферворул в большое подземелье. Если ваша группа так и собирается сделать, это не самый плохой способ пройти приключение. Однако вы можете изучить основных МП, их планы и цели, и то, как искатели приключений могут с ними взаимодействовать. Вы много потеряете, если превратите это приключение в очередной модуль со сплошными убийствами.

Вворачивание интересов некоторых МП, определение их действий и создание сцен (как боевых, так и социальных), потребует вложения сил. Многие Мастера покупают готовые приключения как раз потому, что хотят избежать такой работы. Если у вас нет времени на подготовку, вам нужна помощь, или вам просто нужны несколько идей для направления приключения в нужное русло, этот раздел опишет несколько возможных ходов, сцен и стратегий со стороны дроу.

ПУТЬ ПРЕДАТЕЛЬСТВА

Матрона Урлврейн не намерена доводить до конца сделку, заключённую с искателями приключений. Как только она сможет их предать, она это сделает. Однако она уравнивает это жаждой смерти Зиритиана.

Пока у Урлврейн не будет доказательства того, что Зиритиан уничтожен, она не начнёт борьбу с искателями приключений. Вот несколько ловушек, которые она может расставить на пути отряда.

ЗАСЛАНЕЦ

Если искатели приключений соглашаются устранить Зиритиана, Урлврейн предлагает послать с ними Маарта. Ни одному другому дроу она не доверяет достаточно, чтобы отправить его с искателями приключений, так как они могут объединиться и предать уже её. Маарт сражается хорошо, но жизнью не рискует, чтобы всегда иметь возможность вернуться и доложить Урлврейн. В этом случае Урлврейн приказывает нескольким своим стражам поджидать искателей приключений в зоне Л11. Когда искатели приключений возвращаются, Маарт даёт сигнал к нападению, если ИП убили Зиритиана. Если искатели приключений возвращаются без Маарта, стражи тоже нападут, так как решат, что отряд убил ручного убийцу Урлврейн. В противном случае стражи просто стоят наготове, утверждая, что просто следят за вратами.

В качестве стражи используйте дроу из зоны Л14. Если искатели приключений их убили, считайте, что к Урлврейн пришло подкрепление, или возьмите дроу из других зон, где искатели приключений их не убили.

ПОДЛАЯ ДРОУ

Если искатели приключений переживут предательство Урлврейн, они могут найти её в храме, за стенами которого она по-прежнему скрывается. Все выжившие дроу, верные ей, стоят на страже в зоне Л14. Кроме того, помните, что нежить продолжает разорять улицы Ферворула. Вы можете провести сцену Л13 ещё раз, для разнообразия заменив нежить или демонов на аналоги.

В качестве альтернативы, дроу могут устроить ещё одну засаду на улицах поселения. Используйте карту улицы (входит в набор), но проведите на ней засаду дроу. Засада будет сценой с 16 уровнем, состоящей из паутинного голема молотильщика (сцена Л12), двух храмовников дроу, йохлол, а также демонического паутинника (*Бестиарий*, страница 247), призванных для усиления защиты Ферворула.

ФИНАЛЬНАЯ СХВАТКА

Если вы хотите закончить и приключение и связь персонажей с дроу, Матрона Урлврейн просто будет ждать ИП в зоне Л16. Если вы хотите усилить эту сцену, для красивого финала добавьте большой **шлемастый ужас** (*Бестиарий*, страница 155), чтобы увеличить уровень сцены до 19.

ПОСТОЯННАЯ УГРОЗА

История Урлврейн и её ненависти к искателям приключений не обязана здесь закончиться. Будучи хитрой и ловкой, матрона может заготовить план побега на случай, если искатели приключений окажутся для неё слишком сильными. Она может сбежать из поселения сразу после того, как искатели приключений пройдут в портал, полагая, что вне зависимости от исхода сражения, она оказывается в невыгодном положении.

Дроу могут начать вести партизанскую войну с искателями приключений, отслеживая их в Подземье и нападая даже на поверхности. Примеры сцен, описанные выше, не обязаны происходить на разрушенных улицах Ферворула. Они могут проходить, когда искатели приключений будут искать своё следующее задание.

ВЕРОЛОМНЫЙ КАПУТАН

Искатели приключений могут решить предать Урлврейн до того как она обратится против них. В этом случае их может помочь Закнорил. Он сам делает искателям приключений предложение предать Урлврейн. Его план прост: искатели приключений входят в портал и разбираются с Зиритианом. Пока их нет, Закнорил собирает войско против Урлврейн. Если искатели приключений убивают Зиритиана, Закнорил помогает им победить войска Урлврейн до того как она набросится на героев. В противном случае, если искатели приключений слишком слабы



для противостояния матроне, Закнорил отдаёт свои войска под командование Урлврейн.

Поддержка: Проведите предательство Урлврейн как описано выше, но когда искатели приключений впервые схватятся с последователями Урлврейн, им на помощь придут два храмовника дроу по имени Урзал и Феннизен. Сам Закнорил отказывается сражаться за искателей приключений. Храмовники передают послание от капитана дроу, что он слишком занят сражением с подкреплениями Урлврейн, чтобы помогать ещё и им. В действительности же он тайком следит за отрядом из укромного места.

Когда искатели приключений убьют Урлврейн, приходит Закнорил с несколькими союзниками, желающий убить ИП, а Урзал и Феннизен тоже обращаются против отряда. Уровень сцены выставляйте в зависимости от сюжета. Если ИП только что сражались с Урлврейн, уровень сцены сделайте равным их уровню + 1. В противном случае, если у ИП было время для продолжительного отдыха, уровень сцены сделайте равным их уровню + 3. Закнорил будет возглавлять отряд, состоящий из храмовников дроу, одного арахноманта и одного плетущего тень драйдера.

Так же как Урлврейн, Закнорил может стать постоянно возвращающимся врагом. Если Закнорил сбежит, а Урлврейн уже уничтожена, он забирает с собой как можно больше доказательств того, что Зиритиан повержен, чтобы получить большой статус в иерархии дроу. Опасаясь, что искатели приключений могут разболтать о его трусости и коварстве, он отправляет на их убийство отряды наёмных убийц. Возможно, в будущем, искатели приключений должны будут совершить ещё один визит в Ферворул, чтобы окончательно разобраться с Закнорилом.

МСТИТЕЛЬНЫЙ МАГ

Маг дроу Джаэлант желает уничтожения Ферворула. Джаэлант ненавидит Урлврейн и презирает Зиритиана, так как из-за атаки на поселение он не может продолжать свои некромантские исследования.

Если искатели приключений заключат союз с Джаэлантом, он потребует, чтобы искатели приключений атаковали храм и убили Урлврейн. Он утверждает, что может совершить ритуал, который уничтожит в Ферворуле нежить и демонов, но для этого искатели приключений должны отправиться во Владения Смерти и убить Зиритиана.

Если искатели приключений согласятся на план мага дроу, они наверняка будут сражаться с другими дроу, как это описано в соответствующих сценах. Когда они вернутся из сражения с Зиритианом, их будет ждать сюрприз. Ритуал Джаэланта открыл портал в Стихийный Хаос, в огненный шар лавы, известный как Око Й'грата. Теперь в Ферворуле, который горит уже по настоящему, буйствуют огненные великаны, азеры, камнеогненные громилы и элементали струящиеся огни. Искателям приключений придётся с боем вырываться из этого места (проводите сцены так, как посчитаете нужным). Там, где стоял храм, высится огненная скала. Стоя на ней, Джаэлант безумно хихикает, наблюдая, как его огненные слуги рушат всё вокруг, доканчивая то, что начал Зиритиан. Возможно, эти огненные существа скоро исчезнут, или Джаэлант может стать Лордом Пламени, жуткой угрозой наземных и подземных королевств. Элементали и великаны, страстно желающие разрушать, с радостью будут исполнять его приказы.

УПЫРЬ ГЛАЗОКУС

Король Упырей Доресэйн создал прожорливых созданий, чтобы они служили ему в Белом Царстве, и назвал их глазокусами. Эти жуткие твари ведут отряды стайных упырей, а иногда и упырей из Бездны. У них есть тайный третий глаз, который они открывают, чтобы обрушить на врагов мощь Доресэйна.

Упырь глазокус Контроллер 16 уровня (лидер)
Средний стихийный гуманоид (нежить) Опыт 1 400

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +11; тёмное зрение

Могильная вонь аура 3; враги в ауре получают штраф –2 ко всем защитам.

Хиты 151; **Ранен** 75; смотрите также *кровь мертвеца*
КД 30; **Стойкость** 28, **Реакция** 27, **Воля** 29

Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение

Скорость 6, лазая 6

⊕ **Зазубренные когти** (стандартное; неограниченный)

+21 против КД; урон 1к8 + 6, продолжительный урон 5 и цель становится замедленной (спасение оканчивает и то, и другое).

⚡ **Око Доресэйна** (стандартное; перезарядка ⚡) ♦ **Некротическая энергия**

Ближняя волна 3; +19 против Стойкости; урон некротической энергией 3к6+8 и цель становится ослабленной (спасение оканчивает). За каждое существо, по которому упырь глазокус попал этой атакой, он получает по 5 временных хитов.

⚡ **Смертельный рык** (стандартное; на сцену)

Ближняя вспышка 2; союзная нежить снимает одно состояние, как если бы она преуспела в спасброске, и может совершить шаг на 2 клетки. Те, на ком не было таких состояний, получают по 10 временных хитов и могут совершить шаг на 2 клетки.

⚡ **Кровь мертвеца** (свободное; когда впервые становится раненым, и когда хиты опускаются до 0) ♦ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 1; все враги во вспышке получают урон некротической энергией 10, и если упырь глазокус всё ещё жив, они становятся изумлёнными до конца следующего хода упыря глазокуса.

Гнилой урожай ♦ **Созидание**

Каждый раз, когда хиты существа, ослабленного упырём глазокусом, опускаются до 0, упырь глазокус создаёт четырёх стайных упырей. Эти миньоны появляются в пространстве, смежном с упырём глазокусом. Упырь глазокус может одновременно иметь не более четырёх стайных упырей. Эти миньоны исчезают, если упырь глазокус умрёт.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий

Навыки Проницательность +16, Скрытность +15

Сил 21 (+13) **Лов** 15 (+10) **Мдр** 16 (+11)

Тел 15 (+10) **Инт** 12 (+9) **Хар** 24 (+15)



повелителя. Смертные, которые умерли, находясь под пагубным влиянием глазокуса, отдают остатки своих жизненных сил на создание новых стайных упырей.

ЗНАНИЕ ОБ УПЫРЕ ГЛАЗОКУСЕ

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Упыри глазокусы — это творения Доресэйна, созданные для пополнения и возглавления легионов нежити Короля Упырей.

Сл 25: Упырь глазокус крадёт часть жизненной силы жертвы для создания новых стайных упырей.

ПРИМЕРЫ СЦЕН

Упыри глазокусы встречаются в компании других упырей или демонов. Иногда они служат демонологам и некромантам смертных, хотя эти экземпляры всегда ищут способ убить хозяина, чтобы вновь исполнять волю Доресэйна.

Прожорливая стая, сцена 15 уровня (опыт 5 000)

- ♦ 1 упырь глазокус (контроллер 16 уровня [лидер])
- ♦ 18 стайных упырей (миньон 13 уровня)

Демонические союзники, сцена 17 уровня (опыт 8 000)

- ♦ 1 упырь глазокус (контроллер 16 уровня [лидер])
- ♦ 1 упырь из Бездны (налётчик 16 уровня)
- ♦ 1 гористро (элитный громила 19 уровня)
- ♦ 2 стайных упыря (миньон 13 уровня)

ТАКТИКА УПЫРЯ ГЛАЗОКУСА

Упырь глазокус возглавляет обычных упырей и ведёт их в бой с врагами. Он окружает себя миньонами, а врагов рвёт когтями. Когда он может попасть сразу по нескольким целям, он открывает третий глаз и омыкает врагов жуткой мощью, взятой у своего

ГОЛЕМ, ОЖИВЛЁННАЯ ПАУТИНА

Как любая раса, обладающая магией, дроу создают приспособления для защиты и элитные войска для сражений. Однако они оригинальны в материалах, которые при этом используются.

Паутинный голем		Элитный контроллер 13 уровня Большой природный оживлённый (механизм) Опыт 1 600
Инициатива +9	Чувства Внимательность +6; тёмное зрение	
Облако паутины аура 2; враги, входящие в ауру или начинающие в ней ход, становятся замедленными и получают штраф –2 к броскам атаки.		
Хиты 272; Ранен 136; Смотрите также <i>вяжущие нити</i>		
КД 27; Стойкость 25, Реакция 21, Воля 18		
Уязвимость 10 огонь		
Спасброски +2		
Скорость 6, лазая 4 (паучье лазание)		
Единицы действия 1		
⚡ Удар (стандартное; неограниченный)		
Досягаемость 2; +19 против КД; урон 2к8 + 5 и цель становится захваченной (до высвобождения). Паутинный голем ловец может одновременно удерживать двух врагов.		
♣ Живое оружие (стандартное; неограниченный)		
Необходимо удерживать врага, ловец использует захваченного врага против цели как дубинку; досягаемость 2; +19 против КД; урон 2к8 + 5 цели и захваченному врагу.		
♣ Клей (немедленный ответ, когда по нему попадают рукопашной атакой; неограниченный)		
+18 против Реакции; цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).		
⚡ Вяжущие нити (свободное, когда хиты опускаются до 0; на сцену)		
Паутинный голем ловец взрывается клейкими нитями; ближняя вспышка 3; +19 против КД; цель становится замедленной (спасение оканчивает).		
Перемещение с волочением (движение; неограниченный)		
Паутинный голем перемещается на расстояние, равное своей скорости, перемещая всех захваченных существ вместе с собой. В конце этого перемещения он помещает захваченных существ в любые смежные с собой клетки.		
Мировоззрение Без мировоззрения		Языки —
Навыки Скрытность +14		
Сил 20 (+11)	Лов 17 (+9)	Мдр 11 (+6)
Тел 24 (+13)	Инт 3 (+2)	Хар 3 (+2)

ЗНАНИЕ О ПАУТИННОМ ГОЛЕМЕ

При успешной проверке Магии или Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Паутиных големов создают дроу, это существо, созданное из подручных материалов и получившее подобие жизни.

Сл 25: При создании механизмов дроу экспериментируют с самыми различными материалами, включая паутину и прочие вещи из Подземья.

ПРИМЕР СЦЕНЫ

Паутинные големы практически всегда служат влиятельным дроу.

Ужасы дреу, сцена 16 уровня (опыт 7 400)

- ◆ 1 йохлол искусительница (контроллер 17 уровня)
- ◆ 1 дроу арахномант (артиллерия 13 уровня [лидер])
- ◆ 1 драйдер клыколорд (налётчик 14 уровня)
- ◆ 2 паутинных голема молотильщика (элитный солдат 14 уровня)

ТАКТИКА ПАУТИННОГО ГОЛЕМА ЛОВЦА

Паутинный голем ловец заходит в самую гущу врагов, пользуясь тем, что к атаковавшим его врагам приклеиваются толстые нити паутины. С помощью стандартной атаки он хватается врагов, а потом пользуется ими как дубинками.

Паутиный голем молотильщик Элитный солдат 13 уровня Божьей природой оживлённый (механизм) Опыт 2 000		
Инициатива +16 Чувства Внимательность +14; тёмное зрение Хиты 284; Ранен 142 КД 30; Стойкость 25, Реакция 26, Воля 21 Спасброски +2 Скорость 6, лазающая (паучье лазание) Единицы действия 1		
(⊕) Удар (стандартное; неограниченный)		
Досягаемость 2; +21 против КД; урон 2к8 + 6 и цель становится отмеченной до конца следующего хода молотильщика.		
† Двойной удар (стандартное; неограниченный)		
Паутиный голем молотильщик совершает две атаки ударом.		
† Поимка и отпускание (немедленный ответ, когда отмеченная цель совершает шаг; неограниченный)		
Досягаемость 2; +21 против КД; урон 1к8 + 6, молотильщик сдвигает цель на 5 клеток и сбивает её с ног.		
⇐ Плювок паутиной (стандартное; перезарядка ☒ ☒)		
Ближняя волна 3; +19 против Реакции; цель становится замедленной (спасение оканчивает). <i>Первый проваленный спасбросок:</i> Цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).		
Мировоззрение Без мировоззрения Языки —		
Сил 20 (+12)	Лов 25 (+14)	Мдр 14 (+9)
Тел 22 (+13)	Инт 5 (+5)	Хар 9 (+8)

ТАКТИКА ПАУТИН- НОГО ГОЛЕМА МОЛОТИЛЬЩИКА

Паутинный голем
молотильщик бьёт
врагов двойными
ударами, помечая
и сдвигая так,
как ему выгодно,
если те совершают
шаг. Он плюётся
паутиной каждый раз,
когда может замедлить,
а в идеале обездвижить
врагов, чтобы сам мог
подойти поближе и
снова и снова наносить
удары.



ИЗГНАННИК

Лолт — капризная госпожа. Дроу, которые служат ей, но в чём-то подводят, иногда терпят ужасные последствия. Эти несчастные превращаются в существ, которых в Подземье называют Изгнанниками.

Митренда Налётчик 11 уровня Средний фейский магический зверь (изгнанник, паук) Опыт 600	
Инициатива +10 Чувства Внимательность +10; тёмное зрение, чувство вибрации 10 Хиты 110; Ранен 55 КД 25; Стойкость 23, Реакция 22, Воля 17 Сопровождаемость 10 яд Скорость 6	
⊕ Когти (стандартное; неограниченный) +16 против КД; урон 2к6 + 6.	
➤ Бросок паутины (стандартное; неограниченный) Дальнобойный 10; +14 против Реакции; цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).	
➤ Подтаскивание (стандартное; неограниченный) Только по обездвиженным целям; +14 против Стойкости; урон 1к8 + 6 и цель подтягивается на 2 клетки. Если митренда попадает этой атакой, она может использовать против цели <i>ужасный укус</i> (смотрите ниже) малым действием.	
⬅ Кровь мертвеца (свободное; когда впервые становится раненым, и когда хиты опускаются до 0) ➤ Некротическая энергия Ближняя вспышка 1; все враги во вспышке получают урон некротической энергией 10, и если упырь глазокус всё ещё жив, они становятся изумлёнными до конца следующего хода упыря глазокуса.	
⬇ Ужасный укус (стандартное; неограниченный) ➤ Яд Только по обездвиженным целям; +16 против КД; урон 1к6 + 6 и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).	
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Общий, Эльфийский Навыки Запугивание +8, Подземелья +10, Скрытность +15 Сил 23 (+11) Лов 20 (+10) Мдр 11 (+5) Тел 14 (+7) Инт 8 (+4) Хар 6 (+3)	

ТАКТИКА МИТРЕНДЫ

Митренда — осторожный враг, скрывающийся в тенях, пока не сможет метнуть во врага паутину. Нацеливаться она предпочитает на врагов без толстых доспехов. Она окутывает цель паутиной, чтобы подтащить её поближе и искусать жуткими челюстями.

Фитричен Контроллер 12 уровня Средний фейский магический зверь (изгнанник, паук) Опыт 700	
Инициатива +8 Чувства Внимательность +8; тёмное зрение, чувство вибрации 10 Хиты 121; Ранен 60 КД 26; Стойкость 22, Реакция 20, Воля 24 Скорость 6, лазающая 4 (паучье лазание)	
⊕ Укус (стандартное; неограниченный) ➤ Яд +17 против КД; урон 1к8 + 4 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает). <i>Первый проваленный спасбросок:</i> Цель становится замедленной (спасение оканчивает). <i>Второй проваленный спасбросок:</i> Цель теряет сознание (спасение оканчивает).	
⬅ Изрыгание пауков (стандартное; на сцену) ➤ Зона, Яд	

Ближняя волна 3; область покрывают ползающие ядовитые пауки, атакующие врагов фитричена; +16 против Реакции; урон ядом 1к6 + 6 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает). Зона становится до конца сцены труднопроходимой местностью. Фитричен один раз в раунд может малым действием переместить зону на 3 клетки. После того как зона создана, все враги, входящие в зону или начинающие в ней ход, подвергаются атаке.

⬅ Облако тьмы (малое; на сцену) ➤ Зона

Ближняя вспышка 1; этот талант создаёт зону тьмы, которая остаётся на месте до конца следующего хода фитричена. Зона блокирует линию обзора для всех существ кроме фитричена и прочих Изгнанников. Все существа, находящиеся в зоне целиком (кроме тех, что обладают иммунитетом), становятся ослеплёнными.

Мировоззрение Хаотично-злое Языки Общий, Эльфийский	
Навыки Скрытность +13	
Сил 18 (+10)	Лов 14 (+8)
Тел 17 (+9)	Инт 6 (+4)
Мдр 15 (+8)	
Хар 22 (+12)	

ТАКТИКА ФИТРИЧЕНА

Фитричен — это жуткие мутировавшие паукообразные существа. Они подбираются поближе, пока не смогут направить на врагов рой пауков из собственного горла. Пока враги будут пытаться отвязаться от пауков, фитричен кусает их своими ядовитыми зубами.

Чвиденча Громила 13 уровня Средний фейский магический зверь (изгнанник, паук) Опыт 800
--

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +9; тёмное зрение, чувство вибрации 10
Хиты 160; **Ранен** 80
КД 25; **Стойкость** 25, **Реакция** 22, **Воля** 22
Скорость 6, лазающая 6 (паучье лазание)

⊕ Когти (стандартное; неограниченный)

+16 против КД; урон 3к6 + 6 и цель сдвигается на 2 клетки.

⬇ Пронзающие когти (стандартное; неограниченный)

+16 против КД; урон 2к6 + 6 и захват (высвобождение оканчивает).

⬇ Торопливый бросок (стандартное; на сцену)

Чвиденча совершает атаку в броске. Он может перемещаться по труднопроходимой местности без штрафа к скорости. +14 против Стойкости; урон 4к10 + 6.

Мировоззрение Хаотично-злое Языки Общий, Эльфийский	
Навыки Скрытность +14	
Сил 22 (+12)	Лов 17 (+9)
Тел 20 (+11)	Инт 3 (+2)
Мдр 16 (+9)	
Хар 6 (+4)	

ТАКТИКА ЧВИДЕНЧИ

Чвиденча — это мутировавший паукообразный зверь, который всегда кидается к ближайшему врагу. Он атакует когтями, разрывая плоть, доспехи и одежду, а также помещая врага в более выгодную для себя позицию.

ЗНАНИЕ ОБ ИЗГНАННИКАХ

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Изгнанники — это существа, порождённые Королевой Пауков, разгневанной своими слугами. Во всех случаях это гротескные слияния пауков



Слева направо: фитричен, чвиденча, митренда

и дроу, насмешка над совершенством тел драйдеров. Такой трансформации чаще всего подвергаются те дроу, которые хотели получить божественную благодать и пошли на испытание своей преданности, надеясь возвыситься и стать драйдерами. Большую часть проваливших испытание убивают на месте, но некоторые проклятые становятся Изгнанниками.

Общество дроу не терпит Изгнанников, и их убивают при первом же появлении. Такая агрессивная реакция частично вызвана их жуткой внешностью, а частично нетерпимостью дроу к тем, кто оскорбил Лолт. Более того, Изгнанники служат напоминанием опасности служения безумному и капризному божееству. Такое отношение не вызывает радости и у Изгнанников, и они устраивают охоту на дроу и драйдеров, стремясь выместить ненависть на бывших собратьях.

Сл 25: Будучи гибридными существами, Изгнанники обладают ядовитым укусом, большой подвижностью, а особенности некоторых тел позволяют создавать и управлять пауками.

Сл 30: Удивительно, но все Изгнанники, даже самые зверские отродья, остаются преданными Лолт. Если Изгнаннику показать символ богини или знак её расположения, он может отступить, особенно если ранен или близок к смерти.

ПРИМЕРЫ СЦЕН

Ненависть дроу и драйдеров к Изгнанникам не разделяется пауками, и потому Изгнанники часто ходят в сопровождении чудовищных пауков, эттеркапов и прочих дальних родичей.

Отряд охотников, сцена 12 уровня (опыт 3 600)

- ◆ 1 фитричен (контроллер 12 уровня)
- ◆ 1 отродье громила (громила 12 уровня)
- ◆ 2 митренды (налётчик 11 уровня)
- ◆ 2 клинковых паука (громила 10 уровня)

Кошмары Подземья, сцена 15 уровня (опыт 6 200)

- ◆ 1 демонический паутинник (элитный контроллер 14 уровня)
- ◆ 1 пещерная вдова (соглядатай 14 уровня)
- ◆ 4 чвиденча (громила 13 уровня)

Ярость Подземья, сцена 15 уровня (опыт 6 100)

- ◆ 1 чернородный темнопут (соглядатай 16 уровня)
- ◆ 3 скорпиона адское жало (солдат 13 уровня)
- ◆ 2 чвиденча (громила 13 уровня)
- ◆ 1 фитричен (контроллер 12 уровня)

Паук

Пауки в обществе дроу встречаются повсеместно, это существа, священные для Лолт. Их изображения видны в одежде, архитектуре, ювелирных украшениях, и даже на оружии.

Пещерная вдова		Налётчик 14 уровня
Средний природный зверь (паук)		Опыт 1 000
Инициатива +13 Чувства Внимательность +16, чувство вибрации 10		
Хиты 144; Ранен 72		
КД 28; Стойкость 26, Реакция 23, Воля 21		
Сопrotивляемость 10 яд		
Скорость 6, лазая 4 (паучье лазание)		
⚡ Укус (стандартное; неограниченный) ⚡ Яд		
+19 против КД; урон 2к6 + 5 и пещерная вдова может совершить по цели вторичную атаку. Вторичная атака: Высасывание крови, +17 против Стойкости; цель становится ослабленной (спасение оканчивает).		
Ведомая болью (немедленный ответ, когда получает урон; неограниченный)		
Пещерная вдова совершает шаг на 3 клетки.		
Мировоззрение Без мировоззрения		Языки —
Навыки Скрытность +16		
Сил 20 (+12)	Лов 19 (+11)	Мдр 14 (+9)
Тел 24 (+14)	Инт 1 (+2)	Хар 7 (+5)

ТАКТИКА ПЕЩЕРНОЙ ВДОВЫ

Пещерная вдова, лазая по стенам и потолку, подбирается к позиции, откуда можно будет атаковать. Напав, она молниеносно погружает клыки в плоть врага.

Оболочковый паук		Элитный громила 14 уровня
Большой природный оживлённый (нежить)		Опыт 2 000
Инициатива +13 Чувства Внимательность +13, чувство вибрации 10		
Хиты 344; Ранен 172		
КД 26; Стойкость 29, Реакция 26, Воля 21		
Спасброски +2		
Сопrotивляемость 10 яд		
Скорость 6, лазая 6 (паучье лазание)		
Единицы действия 1		
⚡ Ужасающий укус (стандартное; неограниченный)		
+17 против КД; урон 2к10 + 9 и цель получает уязвимость некротической энергии 5 (спасение оканчивает).		
⚡ Шквал укусов (стандартное; неограниченный)		
Оболочковый паук совершает две атаки <i>ужасающим укусом</i> , оба по разным целям.		
⚡ Гниющая паутина (стандартное; перезарядка ⚡)		
Ближняя волна 5; +15 против Реакции; цель становится замедленной и получает продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает и то, и другое).		
⚡ Паутина душ (малое; на сцену) ⚡ Страх		
Ближняя вспышка 3, только против врагов; +15 против Воли; цель толкается на 3 клетки и становится обездвиженной до конца следующего хода оболочкового паука.		
Мировоззрение Хаотично-злое		Языки —
Навыки Скрытность +18		
Сил 28 (+16)	Лов 21 (+13)	Мдр 12 (+8)
Тел 22 (+14)	Инт 1 (+3)	Хар 1 (+3)

ТАКТИКА ОБОЛОЧКОВОГО ПАУКА

Оболочковый паук старается застать добычу врасплох. Для начала он замедляет цели *гниющей паутиной*, потом прыгает к ним, совершая *шквал укусов* по двум замедленным целям.

Жестокий рой Лолт	Солдат 17 уровня
Большой природный зверь (паук, рой)	Опыт 1 600

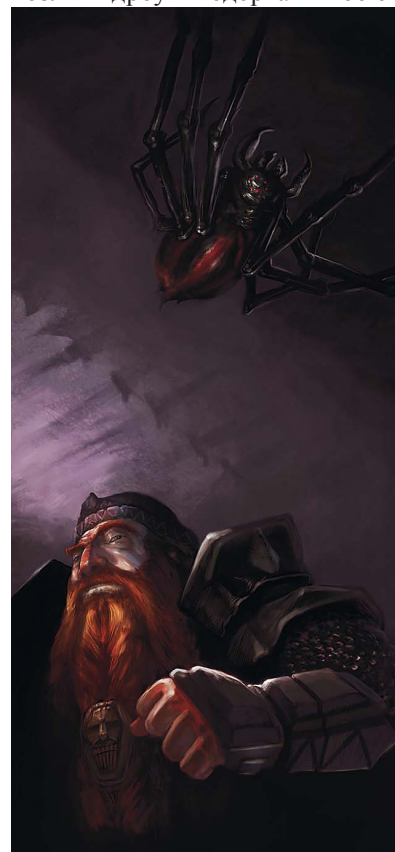
Инициатива +18 Чувства Внимательность +12, чувство вибрации 10	
Нападение роя аура 1; жестокий рой Лолт совершает свободным действием стандартные атаки по всем врагам, начинающим ход в ауре. Кроме того, все враги, входящие в ауру или начинающие в ней ход, становятся обездвиженными (спасение оканчивает) от липких нитей паутины.	
Хиты 162; Ранен 81	
КД 33; Стойкость 29, Реакция 32, Воля 28	
Сопrotивляемость половина урона от рукопашных и дальнотбойных атак; Уязвимость 10 ближним и зональным атакам	
Скорость 8, лазая 6 (паучье лазание)	
⚡ Рой клыков (стандартное; неограниченный) ⚡ Яд	
+22 против Реакции; урон 2к8 + 7 и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).	
⚡ Брызги яда (стандартное; перезарядка ⚡) ⚡ Яд	
Ближняя вспышка 3; +22 против Стойкости; враги во вспышке получают урон ядом 3к10 + 6 и становятся ослабленными (спасение оканчивает).	
Мировоззрение Хаотично-злое	Языки —
Навыки Скрытность +21	
Сил 20 (+13)	Лов 26 (+16)
Тел 18 (+12)	Инт 2 (+4)
	Мдр 18 (+12)
	Хар 9 (+7)

ЗНАНИЕ О ПАУКАХ

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию о пауках:

Сл 20: Жрицы дроу очень гордятся, если у них получается приручить пещерную вдову, так как считается, что в них находится частичка личности Лолт.

Сл 25: Дроу презируют пауков-нежить, считая их невыносимыми отродьями. Их враги часто ловят живых пауков и оживляют чёрной магией, чтобы позлить дроу и подорвать в бою их мораль.



Сл 30: Жрицы Лолт могут призывать пауков и создавать жестокие рои Лолт. Наделённый частичкой сущности Королевы пауков и находящийся под командованием жрицы рой проходит по врагам как волна разрушений.

Йохлол

Йохлол — это служанки Лолт, которых дроу и прочие существа опасаются как шпионов Королевы Пауков. Бессердечие дроу объединяется в этих жутких демонах с яростью, а в итоге получается ужасная сущность.

Йохлол искусительница Контроллер 17 уровня
Средний стихийный гуманоид (демон, меняющий форму) Опыт 1 600

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +18, тёмное зрение

Хиты 158; **Ранен** 79

КД 31; **Стойкость** 27, **Реакция** 29, **Воля** 30

Сопrotивляемость 10 яд

Скорость 6, лазая 8 (паучье лазание)

Истинный облик

В своём истинном облике йохлол использует следующие таланты:

⬆ **Щупальце** (стандартное; неограниченный)

Достигаемость 2; +22 против КД; урон 1к4 + 4.

⬆ **Аморфный шквал** (стандартное; неограниченный)

Совершите четыре стандартные атаки. Цель, по которой попали как минимум две такие атаки, получает штраф -4 к Воле (спасение оканчивает).

✱ **Сводящая с ума паутина** (стандартное; перезарядка ⬇⬇, но только в раненом состоянии) ⬆ **Психическая энергия**

Зональная вспышка 2 в пределах 10, только против врагов; +21 против Реакции; цель становится обездвигенной и получает продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивает и то, и другое).

Облик дроу

В облике дроу йохлол использует следующие таланты:

⬆ **Ядовитый снаряд** (стандартное; неограниченный)

Дальнобойный 10; +21 против Реакции; урон 1к6+5, цель становится замедленной и получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает и то, и другое).

⬆ **Паучье касание** (стандартное; неограниченный)

+21 против Реакции; урон 1к6+5 и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

✱ **Соблазнительный взгляд** (малое; перезарядка ⬇, при промахе или когда цель спасается) ⬆ **Очарование**

Дальнобойный 10; +23 против Воли; цель становится изумлённой (спасение оканчивает). *Первый проваленный спасбросок:* Цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает). *Второй проваленный спасбросок:* Цель становится доминируемой (спасение оканчивает).

Оба облика

В обоих обликах йохлол может использовать следующие таланты:

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

Йохлол может изменять своё физическое тело, чтобы принять облик уникальной женщины дроу или свой истинный облик.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Запугивание +20, Обман +20, Религия +17, Скрытность +19

Сил 18 (+12) **Лов** 23 (+14) **Мдр** 21 (+13)

Тел 14 (+10) **Инт** 19 (+12) **Хар** 24 (+15)

ТАКТИКА ЙОХЛОЛ

Йохлол в бою меняет свои облики. Обычно она начинает сражение в облике дроу, ослабляя врагов с помощью *ядовитого снаряда* и *паучьего касания*. Если ей навязывают рукопашный бой, она принимает свой истинный облик и обрушивает град ударов щупальцами. Если этой атакой ей удалось подорвать волю врага, она переключается в облик дроу и использует *соблазнительный взгляд*.



ЗНАНИЕ ОБ ЙОХЛОЛ

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Йохлол — это одни из самых любимых слуг Лолт, и Королева Пауков отправляет своих Служанок на помощь жрицам, заслужившим её уважение.

Сл 25: Йохлол может принимать два облика. В своём обычном состоянии это странные походящие на слизь существа, походящие на груды отбросов с несколькими щупальцами и красным злобным глазом. Второй облик абсолютно другой: это стройная и привлекательная женщина дроу.

Сл 30: Йохлол — мастера в проникновении в общество дроу, они могут долгие годы работать под прикрытием, заводя смертных любовников и даже добиваясь большого влияния. Некоторые просвещённые дроу хоть и шёпотом, но всё же утверждают, что все жрицы Лолт это демоны йохлолы, но так ли это, знают только сами жрицы.

ПРИМЕРЫ СЦЕН

Йохлол действуют в сообществах дроу, побуждая смертных слуг Лолт на совершение злых и жестоких поступков во имя Королевы Пауков. Обычно они находятся в окружении жриц и храмовников Лолт.

Окружение жрицы дроу, сцена 16 уровня (опыт 7 600)

- ◆ 1 йохлол искусительница (контроллер 17 уровня)
- ◆ 1 дроу жрица (контроллер 15 уровня)
- ◆ 2 дроу арахноманта (артиллерия 13 уровня)
- ◆ 1 дроу мастер клинков (элитный налётчик 13 уровня)
- ◆ 1 жестокий рой Лолт (солдат 17 уровня)



Зиригиан

Зиригиан, бывший рыцарем-воином Лолт и прислуживавший матроне Урлврейн, заключил договор с Оркусом и отвернулся от своей госпожи. От Оркуса он получил огромный дар, превративший его в вампира и даровавший несколько талантов. Кроме того, Зиригиан владеет *Несущим Ночь*, разумным мечом. Теперь Зиригиан служит Владыкой Орды, командиром легионов зомби. Зиригиан служит Оркусу, но у *Несущего Ночь* есть другие планы.

Зиригиан

Элитный контроллер 17 уровня

Средний фейский гуманоид, дру, вампир (нежить) Опыт 3 200

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +16, тёмное зрение
Хиты 318; **Ранен** 159; смотрите ниже *облако летучих мышей*
КД 33; **Стойкость** 29, **Реакция** 31, **Воля** 30
Иммунитет болезни, яд; **Сопrotивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Спасброски +2
Скорость 7, лазая 4 (паучье лазание)
Единицы действия 1

⬆ **Несущий ночь** (стандартное; неограниченный) ♦
Некротическая энергия, Оружие

+23 против КД; урон 2к8 + 5 и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).

⬇ **Смертельная хватка** (стандартное; неограниченный) ♦
Некротическая энергия

+22 против Реакции; урон некротической энергией 1к10 + 6 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

⬇ **Мощное наступление** (стандартное; неограниченный) ♦
Некротическая энергия, Оружие

Зиригиан совершает атаку *Несущим Ночь* и *смертельной хваткой*.

⬇ **Кровавый пир** (стандартное; перезарядка ⬇ ⬇) ♦
Оружие, Очарование

Только против обездвиженных или беспомощных целей; +22 против Воли; урон 2к10 + 10, Зиригиан исцеляет 20 хитов, и цель становится доминируемой до конца следующего хода Зиригиана.

➤ **Ветра Владений Смерти** (стандартное; неограниченный) ♦
Инструмент, Телепортация

Дальноточный 10; +22 против Воли; урон 1к10 + 8, цель телепортируется на 10 клеток и становится обездвиженной (спасение оканчивает).

⬅ **Волна чёрного пламени** (стандартное; неограниченный) ♦
Огонь

Ближняя волна 5; +21 против Реакции; урон огнём 2к8 + 6, и цель толкается на 3 клетки.

Облако летучих мышей (малое; неограниченный) ♦
Превращение

Зиригиан превращается в рой летучих мышей. Находясь в этом облике, он получает скорость полёта 8 (парение), а скорость хождения пешком становится равной 2. Он получает свойство «неосязаемый» и бонус +5 к КД от провоцированных атак. Вторым малым действием он принимает свой обычный облик.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий, Эльфийский

Навыки Атлетика +18, Запугивание +19, Переговоры +19, Религия +16, Скрытность +20

Сил 20 (+13) **Лов** 25 (+15) **Мдр** 17 (+11)
Тел 15 (+10) **Инт** 19 (+12) **Хар** 22 (+14)

Снаряжение кольчуга, *Несущий Ночь*

Тактика Зиригиана

В бою Зиригиан прорубается через врагов с помощью *Несущего Ночь*, *смертельной хваткой* обездвиживает их, а *волной чёрного пламени* атакует сразу нескольких врагов. Вначале он сосредотачивается на паладинах и воинах, обездвиживает их, а потом обходит их и нападает на жрецов и волшебников. Пока он не стал раненым, он согласен провоцировать атаки, лишь бы добраться до более лёгких целей.

Кровавый пир и *ветра Владений Смерти* он прибегает на тот момент, когда в сражение вступят его последователи. После этого он обрушивает на незадачливого ИП комбинированную атаку, предпочитая для этого выбирать волшебников или других слабых персонажей.

Цели Зиритиана просты. Он хочет стать новым экзархом Оркуса, предводителем орд зомби и важным генералом в бесконечной войне Оркуса с живыми созданиями. Оркусу же мила мысль о том, что один из дроу стал его рабом, но Повелитель Нежити никогда не даёт власть без предварительного испытания. Он поставил перед Зиритианом две задачи. Кандидат в экзархи должен уничтожить Ферворул и всех дроу в нём, а также передать владыке души искателей приключений.

Зиритиан связывается с искателями приключений через сон, и заманивает их во Владения Смерти. В первый раз, когда искатели приключений после прихода в Ферворул совершают продолжительный отдых, проведите описанное ниже испытание навыков.

Начало

Когда отряд совершит первый продолжительный отдых, его окутает странный туман. Сделайте так, чтобы он захватил всех членов отряда. Однако в испытании навыков участвуют только ИП, если только вы не решите, что какой-нибудь МП стал важной частью команды. Например, проводник дварф, который показал искателям приключений путь в Подземье, не должен участвовать, а паладин МП, помогающий сражаться со злом — должен.

Туман вращается вокруг отряда, ненадолго блокируя зрение. Даже пол теряется из виду, а звуки становятся глухими и далёкими.

Туман исчезает так же быстро как появляется. Отряд видит, что стоит в тронном зале Зиритиана. Используйте большую карту из сцены B12. Зиритиан находится на троне, а ИП стоят кучкой, в четырёх клетках от трона. Для описания комнаты используйте текст из сцены B12.

Искателям приключений может казаться, что их перенесло во Владения Смерти, но на самом деле они спят. Они получают преимущество от продолжительного отдыха. В этой сцене им доступны все их таланты.

Зиритиан желает побеседовать с искателями приключений, чтобы оценить их силу и убедить их закончить то, что он начал — уничтожить всех дроу Ферворула. Если искатели приключений соглашаются убить матрону Урлврейн и докажут, что они храбрые и умелые, он решит, что они годятся для жертвоприношения, необходимого для достижения его целей.

Если искатели приключений отказываются, или не впечатляют, Зиритиан считает, что они глупцы и слабаки. Со своей стороны он не провоцирует их на сражение с собой.

Уровень испытания: 17

Сложность: 3 (требуется 8 успехов до накопления 3 провалов).

Основные навыки: Запугивание, Магия, Переговоры.

Вторичные навыки: Проницательность.

Прочие попытки: Нападение, демонстрация удали (смотрите ниже).

Запугивание (Сл 25): Зиритиан уважает силу и высокомерие. Запугать его трудно, но сама попытка вызывает у него уважение. С помощью этого навыка ИП могут получить не более трёх успехов.

Магия (Сл 25): Персонажи могут определить, что это

сон, навеянный ритуалом. Каждый успех в этом навыке даёт новую подсказку на то, что это сон. С помощью этого навыка ИП могут получить не более трёх успехов. При третьем успехе ИП понимают, что это сон, и заставляют толику уважения Зиритиана.

Переговоры (Сл 20): Зиритиану не нужны красивые слова, но как дроу, он ожидает лести и убеждения. Успешная проверка предоставляет бонус +2 к следующей проверке характеристики, совершённой по требованию Зиритиана (смотрите ниже). С помощью этого навыка ИП могут получить не более двух успехов.

Проницательность (Сл 20): Успешная проверка Проницательности позволяет персонажу оценить настроение Зиритиана. Результат проверки не идёт в зачёт успехов и неудач испытания, но успешная проверка предоставляет бонус +2 к следующей проверке Запугивания или Переговоров, совершённых этим персонажем.

Требования Зиритиана: Зиритиан использует эти переговоры для получения информации об искателях приключений, а также для того, чтобы убедить их сразиться с Урлврейн. Наряду с этим он требует, чтобы каждый ИП продемонстрировал, что он достойный союзник или соперник. На Зиритиана можно произвести впечатление несколькими способами. Каждая успешная проверка приносит успех, но каждый персонаж может получить не более одного успеха каждым методом.

Нападение: «Покажи мне, как ты владеешь оружием или магией!» — требует Зиритиан. «Ударь меня!» Персонаж зарабатывает успех, если совершает успешную атаку; КД 31, прочие защиты 29. Если ИП попадает, Зиритиан хвалит попытку. Если ИП промахивается, Зиритиан насмехается над жалкими потугами.

Демонстрация навыка: «Покажи мне, в чём ты хорош!» — требует Зиритиан. ИП может совершить проверку характеристики (Сл 20) или навыка (Сл 25).

ЭФФЕКТЫ СНА

Персонажи не могут перемещаться более чем на 5 клеток от начальной позиции. ИП, отошедший далеко, исчезает из комнаты и испытания навыков, но другого вреда не получает.

Зиритиан позволяет каждому персонажу атаковать его один лишь раз. Персонажи, продолжающие совершать атаки, изгоняются, как описано выше.

Если ИП успешно проходят испытание навыков, они получают 4 800 опыта и Зиритиан решает, что они действительно достойны приношения в жертву Оркусу. Они просыпаются отдохнувшими и обновлёнными, хотя все они испытывают неприятные последствия сна и жуткие ощущения.

Если ИП не проходят испытание, они не получают опыт и Зиритиан считает их недостойными противниками. Добавьте по одному дополнительному чудовищу к сценам B4, B5 и B6.

НОВЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Смертельное оружие

Уровень 13+ необычный

По поверхности этого зловещего оружия вьются тёмные знаки.

Урв 13 +3 17 000 зм Урв 23 +5 425 000 зм
Урв 18 +4 85 000 зм Урв 28 +6 2 125 000 зм

Оружие: Кирка, копье

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона некротической энергией за каждый плюс

Талант (Неограниченный): Свободное действие. Весь урон, наносимый этим оружием, будет уроном некротической энергией. Другое свободное действие делает урон обычным.

Талант (На день): Немедленный ответ. Этот талант срабатывает, когда вы попадаете этим оружием. В дополнение к урону от оружия, цель становится ослабленной (спасение оканчивается).

Регалия дома дроу

Уровень 12+ необычный

На этом амулете тщательно выгравирован логотип благородного дома дроу.

Урв 12 +3 13 000 зм Урв 22 +5 325 000 зм
Урв 17 +4 65 000 зм Урв 27 +6 1 625 000 зм

Ячейка предмета: Шея

Улучшение: Стойкость, Реакция и Воля

Свойства: При общении с дроу и пауками вы получаете бонус предмета к проверкам Запугивания, равный бонусу улучшения этого амулета.

Талант (На день): Малое действие. Ваш облик колеблется и мерцает, и за вами трудно уследить. Вы получаете до конца сцены покров и бонус предмета к проверкам Скрытности, равный бонусу улучшения этого амулета.

Маска матриарха

Уровень 18 необычный

Эта обсидиановая маска вырезана в форме красивого лица женщины дроу.

Ячейка предмета: Голова 85 000 зм

Свойства: Вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Запугивания.

Талант (На день ♦ Страх): Немедленное прерывание. Этот талант срабатывает, когда вы становитесь целью рукопашной атаки. Атака отменяется, и цель должна переместиться прочь от вас на расстояние, равное своей скорости, провоцируя атаки как обычно.

АРТЕФАКТ

Несущий Ночь

Несущий Ночь подходит для персонажей этапа совершенства.

Цели Несущего Ночь

- ♦ Собрать армию демонов и нежити, чтобы нести разрушения, смерть и страдания по всем планам.
- ♦ Убивать всех и всё, что стоит между *Несущим Ночь* и его целями.
- ♦ Уничтожить всех, кто угрожает лишить *Несущего Ночь* его хозяина.

Несущий ночь

Этап совершенства

Все младшие прислужники Оркуса получают по одному артефакту. Повелителю Зомби достался *Несущий Ночь*, оружие, по слухам выкованное из единой капли крови, обречённой Скованным Богом, когда он резал себя на частички абсолютного зла, из которых сформировалась Бездна.

Меч *Несущий Ночь* это жестокий длинный меч +5 со следующими свойствами и талантами:

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +5к12 урона

Свойство: Существо, ударенное *Несущим Ночь*, теряет до конца следующего привала сопротивляемость и иммунитет к некротической энергии.

Свойство: Вы теряете уязвимость к излучению, если оно у вас есть.

Свойство: Вы можете говорить на языке Бездны и читать письма на этом языке.

Свойство: Нежить получает штраф –2 к броскам атаки по вам.

Свойство: Если нежить подвергает вас эффекту, оканчивающемуся при спасении, то вы можете совершить спасбросок от него сразу после получения эффекта.

Талант (На день ♦ Очарование): *Повелитель волочащихся мертвецов.* Стандартное действие. Ближняя вспышка 5; вся нежить во вспышке с уровнем меньше вашего становится доминируемой (спасение оканчивается).

Талант (На сцену ♦ Исцеление): *Пожиратель душ.* Не действие. Когда вы опускаете *Несущим Ночь* хиты врага до 0, вы восстанавливаете одно исцеление.

ОТЫГРЫШ НЕСУЩЕГО НОЧЬ

Голос у *Несущего Ночь* чуть низкий и хриплый. Он говорит громко, и по сравнению с другими артефактами словоохотлив и часто делится с другими своим мнением и своими взглядами. *Несущий Ночь* практичен и терпелив в выполнении своих целей. Возрождение культа Оркуса в Ферворуле пробудило меч из долгой спячки, и он увидел в Зиритиане душу, жаждущую крови, огня, разрушений и мести. Появляясь во снах дроу, меч заманил его в Ордотрон и склонил к поклонению Оркусу. С появлением нового экзарха *Несущий Ночь* хочет начать новый крестовый поход нежити против царства живых.

Хоть *Несущий Ночь* и зол, но он ещё и прагматичен. Он предпочитает принадлежать хоть кому-то, чем лежать в пыли, без надежды отведать кровь в бою.

Более того, *Несущий Ночь* затаил недовольство на Оркуса. Повелитель Нежити нашёл это меч, а не выковал его. Клинок служил ему только потому, что совпадали их цели. Персонажи могут считать, что они участвуют в войне между дроу и Оркусом, но в действительности же борьба развернулась между мечом и демоническим повелителем, которому этот меч когда-то служил.

ОТНОШЕНИЕ

Начальный показатель	5
Владелец получает уровень	+1к10
Владелец — нежить	+2
Владелец убивает последователя доброго божества как минимум 18 уровня	+2
Владелец убивает жреца Оркуса (1/день)	+1
Владелец сражается, не используя <i>Несущий Ночь</i>	–2
Владелец отказывается следовать советам <i>Несущего Ночь</i>	–2

ДОВОЛЬНОЕ (16–20)

«Меч требует крови пророков, жрецов и прочих еретиков. Я отправлю их души в Ад!»

Несущий Ночь и его владелец формируют сплочённую команду, и меч доволен тем, что смог найти воителя, согласного на нечестивый крестовый поход.

Бонус улучшения *Несущего Ночь* увеличивается до +6.

Критический: +6к12 урона

Свойство: Вы получаете иммунитет к урону некротической энергией.

Свойство: Вы получаете бонус +2 к броскам атаки *Несущим Ночь* по нежити.

Талант (На день ♦ Некротическая энергия): *Кормление клинка*. Малое действие. Ближняя вспышка 5; хиты всех существ, имеющих не более 10 хитов, опускаются до 0.

Талант (На день ♦ Некротическая энергия): *Теневая жизнь*. Свободное действие. Персональный; если ваши хиты опускаются до 0 или ниже, вы тут же используете исцеление. Однако отношение *Несущего Ночь* к вам опускается на 1.

Талант (На день ♦ Телепортация): *Зов Оркуса*. Стандартное действие. Ближняя вспышка 10; вы и вплоть до девяти союзников телепортируетесь в Танатос, царство Оркуса.

УДОВЛЕТВОРЁННОЕ (12–15)

«Несущий Ночь будет сражаться за нас. Он как и мы хочет убивать прислужников Оркуса».

Владелец уже убивал врагов *Несущего Ночь*, и уже доказал, что он умелый воитель, который поможет достичь цели.

Талант (На день ♦ Некротическая энергия): *Пир жизни*. Малое действие. Потратьте исцеление. В следующий раз, когда вы попадёте по врагу *Несущим Ночь*, вы причиняете дополнительный урон некротической энергией, равный половине вашего значения исцеления.

ОБЫЧНОЕ (5–11)

«Это меч *Несущий Ночь*. Когда-то он служил Оркусу, но сейчас он желает отомстить Повелителю Нежити».

Меч не рад, но и не зол на своего владельца. Он приглядывается, как новый владелец ведёт себя в бою, и надеется, что это кровожадный неумолимый боец, годящийся для тёмного крестового похода.

НЕУДОВЛЕТВОРЁННОЕ (1–4)

«Меч изголодался по жизни. Его нужно накормить, иначе он обернётся против нас».

Несущий Ночь жаждет битвы, и то, что он не может пожать души своих врагов, побуждает его искать нового хозяина. Он тайком начинает подстраивать смерть владельца.

Талант (Неограниченный): *Повышенный риск*. Не действие. Персональный. Каждый раз, когда по владельцу *Несущего Ночь* попадает атака, не являющаяся критическим попаданием, бросайте к20. При результате 19 и выше попадание становится критическим. *Несущий Ночь* использует этот талант при каждом удобном случае.

СЕРДИТОЕ (0 и НИЖЕ)

«Меч сердит на меня. Если я ослаблю бдительность, он вынет мою душу».

Если *Несущего Ночь* разгневает владелец, он берёт ситуацию в свои руки и приближает смерть хозяина, чтобы найти ему более достойного преемника.

Свойство: Владелец *Несущего Ночь* получает штраф –5 к спасброскам от смерти.

УХОД

«Я жив!»

Несущий Ночь это не просто меч, это зародыш могучего зверя предтечей. С каждой поглощённой душой он становится сильнее. В конечном счёте, когда он поглотит достаточно душ, он примет свой истинный облик.

Истинный характер этой угрозы определяет Мастер. У *Несущего Ночь* есть потенциал стать значительным врагом персонажей игроков.

Этот меч ещё сыграет важную роль в приключениях этой серии. Если вы планируете создавать свои собственные приключения, то можете использовать для *Несущего Ночь*, обретшего облик зверя, приведённые ниже характеристики. В этом облике, он стремится заменить Оркуса в качестве повелителя нежити. Первой целью *Несущего Ночь* является создание домена нежити и демонов в мире природы и Стихийном Хаосе.

В форме зверя *Несущий Ночь* представляет собой огромное похожее на кошку существо с красными глазами, длинными белыми клыками и стальными когтями. У него густой чёрный мех с красными полосами.

Несущий Ночь	Одиночный солдат 24 уровня
Большой стихийный зверь	Опыт 30 250
Инициатива +11 Чувства Внимательность +25; тёмное зрение	
Хиты 1 135; Ранен 567	
КД 40; Стойкость 38, Реакция 37, Воля 37	
Спасброски +5	
Скорость 12	
Единицы действия 2	
⚔ Когти (стандартное; неограниченный)	
Досыгаемость 2; +29 против КД; урон 2к10 + 10 и цель становится замедленной (спасение оканчивает).	
✎ Шквал когтей (стандартное; неограниченный)	
Совершите четыре атаки когтями.	
⚡ Вихрь душ (стандартное; перезарядка ⏏ ⏏)	
Ближняя вспышка 5; +27 против Стойкости, урон 5к6 + 15, цель становится обездвиженной до конца следующего хода <i>Несущего Ночь</i> и теряет исцеление. За каждое потерянное исцеление <i>Несущий Ночь</i> восстанавливает по 20 хитов. При промахе цель получает половину урона, но не теряет исцелений.	
🗝 Кража души (стандартное; неограниченный)	
Дальнобойный 20; +28 против Реакции; урон 2к10 + 5, и все атаки причиняют цели дополнительный урон 1к10 (спасение оканчивает).	
⚡ Злобная кара (немедленный ответ, когда по нему попадает рукопашная атака; неограниченный)	
Досыгаемость 2, против вызвавшего срабатывание существа; +29 против КД, урон 1к10 + 5 и цель толкается на 3 клетки.	
Угрожающая досыгаемость	
Несущий Ночь может совершать провоцированные атаки по всем существам, находящимся в пределах его досыгаемости.	
Мировоззрение Злое	Языки Бездны, Общий
Навыки Внимательность +25, Запугивание +22, Магия +22, Переговоры +22, Скрытность +25	
Сил 30 (+22)	Лов 27 (+20)
Тел 27 (+20)	Мдр 26 (+20)
	Хар 21 (+17)



Анклав демонической королевы

Вестибюль





Тёмная пещера



Зал сражений



Меззодемоны стражи



Ларин



Храм Лолт



Жрица дроу



Паутиный мост



Клетки



Площадь воющих черепов



Хранитель