

В Червоточину

После открытия древних гробниц давно умершей цивилизации, становления чемпионами арены Свободного города, исследования разрушенного зиккурата, где человек стал богом, и выживания в осаде города гигантов драконом, героям Эры червей пришло время принять свой величайший вызов. пока. Дракон-нежить Драгота ждет игроков в Скинии Червей - могут ли они надеяться пережить гнев одного из старейших драконов в мире? "Into the Wormcrawl Fissure" - это приключение Dungeons & Dragons, предназначенное для четырех персонажей 19-го уровня. Это также предпоследняя глава приключенческого пути Age of Worms, полная кампания, состоящая из 12 приключений, нескольких "фоновых" статей, помогающих мастерам подземелий управлять серией, и несколько плакатных карт ключевых мест. Ваши ПК должны продвинуться до 20-го уровня в какой-то момент во время этого приключения и будут на пути к 21-му уровню к тому времени, когда они столкнутся с Драготой. Если ваши ПК достигнут 21-го уровня до окончания этого приключения, обратитесь к страницам 206-210 Руководства Мастера подземелий (или руководства по эпическому уровню) для получения правил и советов по продвижению персонажей после 20-го уровня. Для получения дополнительной помощи в проведении этой кампании ознакомьтесь с ежемесячными статьями Dragon "Wormfood", серией статей, которые помогают игрокам пережить эту кампанию. Некоторые сражения, с которыми сталкиваются ПК в этом приключении, особенно сложны, и им было бы хорошо посоветовать использовать мощную магию, такую ​​как большой планарный союзник или врата, чтобы вызвать поддержку. В выпуске № 343 Dragon представлена ​​статистика для некоторых внеплоскостных объектов, которые ПК, возможно, пожелают призвать их на помощь в расщелине Червоточины. Конечно, вы также можете запустить "В трещину червоточины" как самостоятельное приключение или даже как часть кампании по вашему собственному дизайну.

Предыстория приключений

Сорок лет назад талантливый и могущественный (а также своевольный и упрямый) волшебник Балакард впервые столкнулся с порождением Кюсса. В результате битва была изнурительной, и к тому времени, когда отродье лежало мертвым у его ног, прожорливые черви забрали жизнь его спутницы и сестры по приключениям, светлоглазой и жизнерадостной женщины по имени Марали. Балакард тяжело воспринял смерть своей сестры и впал в депрессию, которая длилась два года. Он изменился к лучшему (по крайней мере, так предполагали его друзья) и стал одним из самых могущественных волшебников своего поколения. И все же Балакард никогда не забывал ужас и отчаяние, вызванные смертью его сестры. Он поклялся что-нибудь с этим сделать, и когда достиг пика своих сил, он это сделал. Отказавшись от своих обязанностей, работы и друзей, он посвятил себя одной задаче - уничтожению Кюсса. Балакард надеялся избавить других от боли, которую причинило ему порождение Бога-Червя, уничтожив все оставшиеся следы культа Кюсса. Вскоре он понял, что существует нечто большее, чем разрозненные культисты. Шаг за шагом он обнаружил доказательства того, что культ Кюсса был очень жив и работал над тем, чтобы вызвать ужасный апокалипсис. Страхи и ярость Балакарда росли, но вместо того, чтобы полагаться на помощь других, он стал параноиком и скрытным. Он доверял лишь немногим, и даже им он давал только намеки на то, что он обнаружил, опасаясь того, насколько глубоко проникла порча Кюсса. Таким образом, ирония судьбы привела Балакарда в Лашонну. В своей одержимости Кюссом он не смог распознать метку Кюсса на душе женщины и слепо последовал ее совету и подсказкам в Расщелину Червоточины, где Драгота захватила его и мучила месяцами. В конце концов, ненавистный дракон раскрыл волшебнику последнюю порочность; он вернул останки

труп Марали и превратил ее в рыцаря Кюсса. Именно от рук своей сестры-нежити Балакард испустил последний вздох, и в смерти его душа разбилась вдребезги. Прошло шестнадцать лет, и теперь приближается Эпоха червей. В очередной раз Лашонна обманом заманил пешек в расщелину Червоточины, но на этот раз помощь из неожиданного источника ждет внутри. Душа Балакарда жаждет мести Драготе, и ПК предоставляют ему неоспоримую возможность.

Краткий обзор приключений

После обнаружения (и, вероятно, уничтожения) филактерии Драгоши в Цитадели Плачущих Драконов логичным следующим шагом по предотвращению Эры Червей является противостояние и уничтожение вестника Кюсса, самого дракона-нежити. Ни для кого не секрет, что нынешнее логово Драгоши находится где-то в расщелине Червоточины, но как только ПК отправляются в этот опасный отрог Рифтового каньона, они вскоре понимают, что даже сейчас они, возможно, не готовы противостоять древней угрозе. К счастью, маловероятный союзник ждет их в расщелине Червоточины. Давно умерший, его душа разбита на три части, трехсторонний призрак верховного мага Балакарда задержался здесь на полтора десятилетия, ожидая отпущения грехов и шанса завершить работу, которую он пытался сделать давным-давно. Один из фрагментов Балакарда был захвачен древним апостолом Бога-Червя, колдуном ульгурста по имени Н'веш-н'кар. Этот призрачный фрагмент, находясь в физическом заточении, может чувствовать вещи в Червоточине и духовно связывается с ПК за помощью. Однажды спасенный, он может привести ПК к двум другим: дикому, звериному фрагменту, заключенному в массу протоплазменной плоти, и художественному фрагменту, случайно захваченному изгнанным лиллендом по имени Зулшин. Спасая эти фрагменты, ПК могут не только многое узнать об Эпохе Червей, но и получить мощную защиту и оружие, которое можно использовать против Драгоши. Как только все три фрагмента будут восстановлены, ПК перейдут к текущему логову Драготы - основанию культа Кюсса, это Скиния Червей, смертоносный храм избранных Бога-Червя и место, где сам Кюсс был заключен в тюрьму на протяжении последних 1500 лет. Добравшись до Извивающегося Святилища внутри скинии, ПК, наконец, сталкиваются с Драготой только для того, чтобы узнать, что тюрьма-монолит Кюсса была перенесена в Алхастер, и что это сделала не кто иная, как сама Лашонна.

Приключенческие крючки

Если ПК играют в это приключение как часть приключенческого пути Age of Worms, они уже должны знать, что их враг обитает в расщелине Червоточины. Если им потребуется слишком много времени, чтобы добраться туда, они получают сообщение от все еще скрытого Лашонны, призывающего их продолжать. Если вы играете в "Into the Wormcraw Fissure" самостоятельно или в рамках другой кампании, все, что вам нужно, - это повод отправить ПК в трещину, чтобы сразиться с ее повелителем. Самый простой способ сделать это - сделать Драгошу более общительным - возможно, он напал на множество городов и оставил их в руинах, и шатающаяся нация обращается к своим величайшим героям (ПК), чтобы уничтожить дракона-нежить, прежде чем он сможет сжечь больше сообществ дотла. С другой стороны, вы можете превратить Драгошу в нечто большее, чем оракул; возможно, ПК нужно научиться чему-то, что знает только этот древний дракон. Он остается жестоким и злым, и ПК все еще должны пробиваться через Скинию Червей, чтобы добраться до него. Когда они это сделают, им нужно будет либо быть одаренными дипломатами, либо принести несколько солидных взяток, чтобы заручиться его помощью.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ТРЕЩИНА ЧЕРВОТОЧИНЫ

Хотя Эпоха червей приближается, это происходит не по строгому графику. У ПК должно быть достаточно времени после побега из Конген-Тулнира с филактерией Драготы (или ее остатками), чтобы отдохнуть, восстановиться и даже создать новые магические предметы или исследовать трещину Червоточины, если они пожелают. Не наказывайте игроков за то, что они не торопятся, поскольку, как только они доберутся до Извивающейся скинии, финал наступит быстро, и у них будет мало или вообще не будет времени на эти занятия до финальной главы.

Особенно глубокий отрог каньона, простирающийся от самых западных пределов Рифтового каньона, трещина Червоточины хорошо известна как один из самых загадочных и опасных регионов в мире. Немногие отваживались проникать в его глубины, но его периметр тщательно задокументирован. Червоточину можно разделить на две отдельные зоны: высоту и глубину. Высоты простираются примерно на 300 футов вниз, в Расщелину. Пещеры, которые пронизывают стены этого региона, кишат жестокими группами головорезов и гоблиноидов, а также многочисленными паразитами и летающими монстрами. Худшие из этой шайки - дерро из племени Бритвенного ветра, группа бандитов, которые ездят верхом на хорошо обученных вивернах. Глубины Червеобразных часто окутаны густым туманом, который блокирует очищающий свет солнца, создавая идеальное место для гноения и роста нежити Кюсса. Говорят, что самая глубокая точка находится на милю ниже уровня моря, а пещеры, которые ответвляются от скал, несомненно, уходят еще глубже. Здесь обитают многочисленные угрозы нежити, включая множество видов порождений Кюсса, ночных краулеров и кое-что похуже. Заклинания прорицания также могут раскрыть информацию, приведенную выше, особенно такие заклинания, как видение или знание легенд. "Найди путь", пожалуй, лучшее заклинание, которое приведет ПК к Скинии Червей, хотя, если ПК просто последуют за этим заклинанием к логову Драгоши, не останавливаясь по пути, чтобы собрать духовные фрагменты Балакарда, они, скорее всего, окажутся в затруднительном положении. Попробуйте использовать результаты таких заклинаний, как гадание, общение и контакт с другим планом, чтобы мягко подтолкнуть ПК к поиску Балакарда, если у вас есть такая возможность. Балакард не может быть воскрешен до тех пор, пока его дух остается раздробленным, и его нельзя обнаружить с помощью определения местоположения (поскольку Балакард как единое целое в настоящее время не существует).

Особенности трещины

Трещина Червоточины простирается на несколько миль к западу от Рифтового каньона. На его восточном конце глубина трещины составляет относительно небольшие 1500 футов. Когда человек путешествует на запад, глубина каньона увеличивается, в самых глубоких местах он опускается более чем на милю. Туманы и облака постоянно скрывают дно каньона ниже 1000 футов. В результате червоточина кажется одинаковой глубины, если смотреть с края каньона. Когда спускаешься в каньон, небо закрывают многочисленные слои облаков и тумана. Дно каньона в полдень никогда не бывает ярче, чем в сумерках где-либо в мире, создавая мрачное царство ночного видения даже в самые яркие дни. Почва бесплодная и каменистая, местами усеянная густыми зарослями странной грибовидной растительности, приспособленной к почти неосвещенным окрестностям. Скалы, крутые склоны и другая труднопроходимая местность являются обычным явлением при движении на запад, в тактическом масштабе передвижение по местности беспрепятственно, за исключением относительно небольших участков труднопроходимой местности. Движение по суше вдоль русла трещины рассматривается как холмы без следов, что снижает скорость передвижения вдвое. Сами скалы представляют собой тысячи футов почти вертикальной местности, но опор для рук и уступов множество. Они могут быть масштабированы с помощью проверки набора высоты DC 20, при отказе

5 или более, что указывает на падение 1d10x10 футов. Каждый раз, когда выкатывается 10, выкатывайте еще 1d10x10 футов, чтобы определить дополнительное пройденное расстояние до максимальной глубины текущего положения на дне каньона.

Зоны встречи с червеобразными

Игроки могут исследовать трещину Червоточины так много или так мало, как они пожелают, но это приключение предполагает, что они проводят большую часть времени в четырех определенных местах. Другие примечательные места примерно описаны здесь - вы можете использовать Пещеры Апостолов, Башню изгнанника и Крепость Фессалара в качестве шаблонов для разработки других областей.

1. Вход в глубины Червоточины

Маловероятно, что группе высокого уровня не хватает полета или других магических средств передвижения, но те, кто это делает, считают, что самый простой вход в Червоточину - через дно Рифтового каньона. Крутой спуск, уходящий в туман, отмечает вход в глубины Червоточины. Даже природа земли и стен утеса, кажется, меняется по мере продвижения на запад; стены покрываются странным грибком, а земля на ощупь кажется губчатой. Наиболее суеверные из бандитов Рифт-Каньона установили многочисленные изображения и предупреждения вдоль края этого склона - скелеты, привязанные к деревянным рамам и обернутые поддельными червями, сделанными из кожи или дерева. Эти предупреждения не имеют других функций, но должны служить для того, чтобы настроить компьютеры на пределе возможностей.

2. Обитель Бразземаль

Дно трещины Червеобразного отростка прогибается в этой области, образуя две поднимающиеся вверх мезы, соединенные сетью нижних уступов и гребней. Область пронизана пещерами, многие из которых служат домом для враждующих племен кобольдов, которые научились избегать взаимодействия со всем, что может подняться из глубин внизу, истинным повелителем этого региона был красный дракон Бразземаль, которому кобольды служили в качестве приспешников и подхалимов. По приказу Драготы Бразземаль возглавил стаю драконов в нападении на разрушенный город Конген-Тулнир в попытке вернуть филиakterию драколича (эти события описаны в "Королях разлома" в подземелье № 133). Бразземаль, похоже, уже мертв, но его логово и орда вряд ли останутся без охраны.

3. Северное озеро

Почти три дюжины водопадов каскадом спускаются с этого утеса, впадая из подземных рек на разной высоте в большое темное озеро. Само озеро безымянное и относительно неглубокое, его глубина в самом глубоком месте составляет немногим более пятидесяти футов, и на большей части его площади глубина редко превышает пять футов. Вода здесь относительно пригодна для питья, хотя и немного солоноватая. Воды озера впадают в быстро текущую на юг реку. Как и озеро, воды реки шириной 200 футов относительно неглубоки (никогда не достигают глубины более 10 футов), но местами довольно опасны. Нет по-настоящему безопасного места, чтобы пересечь реку пешком, те, кто хочет это сделать, обычно переходят вброд озеро в нескольких сотнях футов к северу от истока реки.

4. Южное озеро

Река впадает в это большое тихое озеро. В отличие от своего северного аналога, это безымянное озеро невероятно глубокое, его глубина достигает двух миль в Подземье внизу. Озеро в конечном счете соединяется со скрытым Подземным морем через многочисленные подводные каналы. Его поверхность спокойна и безмятежна, но, несмотря на весь свой покой и безмятежность, эти воды опасны, поскольку у них было все время в мире, чтобы впитать окружающую порчу и убожество, которыми пропитаны камни Червоточины. В результате вода становится горькой и вонючей, и существа, которые ее пьют, подвергаются ослепляющей болезни (Руководство мастера подземелий 292). В почти замерзающих глубинах этого озера не обитает никаких животных, хотя в его самых глубоких тайниках скрывается нечто огромное и зловещее - время от времени проблеск этого неизвестного озерного монстра проявляется в виде таинственной ряби на зеркально спокойной поверхности.

5. Башня изгнанника

С выступа, возвышающегося почти на 500 футов над поверхностью озера, открывается вид на испорченное озеро. Любопытная башня имеет форму выступающего когтя. Это логово изгнанного лилланда Зулшина (см. Часть третью).

6. Шпиль Химеры

Этот возвышающийся гранитный шпиль возвышается над дном каньона на высоту почти 3000 футов, пронизывая туманы над ним и делая его единственной особенностью Глубин, которая регулярно видна с высоты. Верхние 2000 футов этого шпиля состоят из зазубренных скальных отрогов, которые служат гнездами для стервятников и других птиц-падальщиков. Нижние 1000 футов простираются до запутанного нагромождения изрезанных торцов, пронизанных пещерами, здесь гнездятся огромные стаи химер Кюсса (см. область 9).

7. Крепость Фессалара

Приземистая крепость, построенная на этом холме высотой 2000 футов, является нынешним логовом лича Фессалара, это местоположение подробно описано в четвертой части.

8. Ущелье Рака Земли

Этот участок трещины Червоточины переходит в коварный лабиринт более мелких расщелин и разломов. Место исследований Кюсса о природе нежити и паразитической жизни, ущелье Earthcancer, подробно описано во второй части.

9. Пасть Кюсса (EL 19)

Самая глубокая точка трещины Вормераул также является воротами в величайший храм Кюсса - Скинию Вормса. В этой окутанной туманом точке на глубине 6200 футов под залитым солнцем миром зияет огромный вход в пещеру. За ним поросший грибами туннель уходит еще глубже в недра земли, наконец открываясь в огромную подземную пещеру, в которой находится Скиния червей. Эта область подробно описана в части пятой.

Существо: Вход в пещеру далеко не без охраны. Четыре огромные химеры-нежити, каждая из которых кишит червями Кюсса, стоят на страже на уступах, возвышающихся над входом в эту пещеру, они пикируют вниз, чтобы напасть на все, что они не признают поклоняющимся Кюссу, если только незваных гостей не сопровождает аволакиас или сам Драгота.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: УЩЕЛЬЕ РАКА ЗЕМЛИ

Когда ПК приблизятся к западному концу трещины Червоточины, выберите одного из них в качестве контактного лица Балакарда. В идеале, этот ПК должен быть тем, кто в предыдущих приключениях сыграл важную роль в борьбе с Землей Аластора, подвергся воздействию (и выжил) Заражение червем Кюсса, или был заинтересован в выяснении судьбы Балакарда. Призрачный фрагмент интеллекта Балакарда чувствует этого персонажа из своей тюрьмы в ущелье Рака Земли и понимает, что он представляет собой его лучший шанс на побег в загробную жизнь.

Когда ПК прибывают в трещину Червоточины, призрак пытается связаться с этим ПК с эффектом, аналогичным эффекту заклинания требования. Контакт Балакарда поспешен и полон страха - в отличие от самого заклинания, Балакард не может отправить подробное сообщение. Вместо этого персонаж получает внезапный поток образов. На первом изображено окутанное туманом ущелье, дно которого представляет собой лабиринт трещин и ям, в которых извиваются огромные паразиты. На втором изображен возвышающийся червь, его голова представляет собой клубок глаз, а бледное тело окутано дымкой извивающихся нитей. Когда этот огромный червь бросается вперед, чтобы поглотить компьютер, это видение исчезает, чтобы быть замененным третьим - величественно выглядящим мужчиной, одетым в костюм исследователя. Он щеголяет характерной высокой бородой и усами, и внезапно выражение его лица становится выражением крайнего ужаса, когда его плоть разлагается и буря зеленых червей пожирает его изнутри. По мере того, как это окончательное видение исчезает, ПК должен сделать DC 28 сохранить. Неудача указывает на то, что разум ПК шатается от ужаса, и он получает 2d6 единиц урона мудрости. В любом случае, как только видение заканчивается, этот ПК чувствует странное "притяжение" в направлении ущелья Earthcancer, как только видение заканчивается, этот ПК чувствует странное "притяжение" в направлении ущелья Earthcancer, инстинктивное желание что-то найти в этой части трещины. Если проигнорировать, ПК получает аналогичный набор видений в тот вечер и каждый последующий вечер в виде кошмара; он должен каждую ночь делать новое спасение DC 28, чтобы избежать повреждения 2d6 очков мудрости; если он получает этот урон, он просыпается усталым, как будто он не спал вообще. Это привидение может быть изгнано с помощью заклинания рассеивания закона или любого подобного эффекта. Проверки знаний бардов DC 25 или знаний (местных) достаточно, чтобы идентифицировать человека в видении как Балакарда. Самый простой способ справиться с преследованием - следовать за его приманкой; это приводит ПК в ущелье Earthcancer, эта часть трещины Червоточины изобилует пещерами; сама приманка приводит ПК к одному большому разлому, который простирается в сторону скал, почти как пещера. Они известны как пещеры Апостола.

Пещеры Апостола (EL 23)

Много веков назад, когда Кюсс создал первую червеобразную нежить, известную как ульгурстастас, он надеялся просто создать своего рода "фабрику" нежити - существо, способное быстро генерировать большое количество анимированных скелетов. Когда стало очевидно, что ульгурстасты сохранили часть интеллекта тел, которые они поглощали и трансформировали, Кюсс понял, что создал гораздо более ценный инструмент. По мере того, как ульгурстасты росли в интеллекте, они становились советниками и командирами в его армиях, в конце концов, умы первых стали настолько велики, что они взяли на себя роль пророков и историков культа. Очень немногие из этих оригинальных ульгурстастов сохранились до наших дней, но, возможно, величайший из них - колдун Н'веш-н'кар. Древний, эволюционировавший ульгурстаста, Н'веш-н'кар провел последние несколько столетий в этих пещерах, известных теперь культу как Пещеры Апостола. Аволакия из Кюсса часто приходит поговорить с Н'веш-н'каром, когда они просят совета по созданию приспешников нежити или обсудить философию смерти и паразитов. Н'веш-н'кар не слишком терпелив к живым, но делает исключение для аволакки. Даже они должны использовать посылающие заклинания, чтобы связаться с древним колдуном, чтобы он мог потратить время на деактивацию смертельных ловушек и стражей, которых он собрал для защиты своего дома. На протяжении веков Н'веш-н'кар собирал многочисленные сокровища (многие из которых являются подношениями аволакий). Его последний приз - простая на вид кожаная сумка для ремня. На самом деле это второстепенный артефакт, известный как вечный кошелек, и внутри него заключен фрагмент духа его создателя. Природа непопулярности долгое время ставила Н'Вешн'кара в тупик, и его долгие дискуссии с духом Балакарда и извилистые исследования развлекали огромного червя почти два десятилетия. Хотя эти пещеры состоят из нескольких областей, весь регион фактически представляет собой одно столкновение, поскольку обитатели внутри быстро мобилизуются, как только понимают, что их логово подвергается нападению. В то время как Н'веш-н'кар скрывается в зоне 8 пещер, он расставил несколько ловушек, чтобы помочь в их защите. Кроме того, несколько постоянных сигнализаций охраняют вход в пещеры Апостолов: если таковые имеются

Входит живое существо, ментальный сигнал тревоги немедленно предупреждает ульгурстасту. Н'веш-н'кар каждый день создает галлюцинаторную местность, чтобы замаскировать центральное ущелье (область 1) пещеры, чтобы оно выглядело как твердая почва. Существо, которое пытается войти в пещеры, может избежать падения в ущелье с помощью рефлекторного спасения DC 25; как только оно это сделает, оно может сделать спасение DC 25, чтобы увидеть сквозь иллюзию. И центральное ущелье, и скотобойня (зона 5, где Н'веш-н'кар избавляется от неудачных экспериментов) представляют собой расщелины глубиной 100 футов, заполненные множеством острых сломанных костей. Падение в любой из них наносит 10d6 единиц урона. Высота потолка во всех пещерах составляет около 40 футов.

Существа: Помимо колдуна ульгурстасты, в этих пещерах обитает множество монстров-нежити. Зона 2 - это гнездо группы из шести многоножек-землероек, а зоны 5 и 6 - логова одного скорпиона-убийцы разума. Эти существа почти безмозглые, но Н'веш-н'кар может командовать ими с помощью их особого качества "повинуйся червю". Как только одна группа немертвых паразитов атакует, остальные быстро перемещаются, чтобы поддержать оборону пещер любое существо в пределах досягаемости, существа в этой области получают штраф -2 за броски атаки.

Многоножки-землеройки (6): по 156 л.с. каждая; см. Приложение.

Скорпионы-убийцы разума(2): по 208 л.с. каждый; см. Приложение.

Скелет молодого взрослого Красного дракона: hp 123; Руководство по монстру 227.

Скелеты химеры (6): hp 58 каждый; Руководство монстра 227.

Тактика: Многоножки-заклинатели земли и скорпионы-убийцы разума используют простую тактику в бою; они врываются в гущу отряда и атакуют. Против летающих противников скорпионы могут карабкаться по стенам и потолку, в то время как многоножки просто проламывают норы в стенах, чтобы появиться ближе к своей добыче. Н'веш-н'кар использует более изощренную тактику. Когда он понимает, что в его пещеры вторгаются, он находит время, чтобы использовать расширенные версии перемещения, полета, зеркального отражения, сопротивления энергии (огонь), сопротивления энергии (электричество) и щита, это дает ПК шесть раундов, чтобы справиться с нежитью-паразитами до прибытия Н'веш-н'кара. В первом раунде боя Н'веш-н'кар использует свою способность, подобную заклинанию ускоренной спешки, на себе и любых оставшихся в живых союзниках-нежитях. Он использует полет, чтобы оставаться вне досягаемости ближнего боя, поражая ПК в каждом раунде ужасным увяданием (добавляя ускоренного монстра удержания во втором раунде). Если они кажутся устойчивыми к этому заклинанию, он переключается на максимальное ослабление против этих врагов на несколько раундов, прежде чем нанести удар они снова ужасно увядают. Если ему нужно сбежать, он накладывает туман разума, чтобы затуманить зрение и помешать спасению воли, затем накладывает дверь измерения, чтобы сбежать в зону 9, где он усиливает свое быстрое исцеление несколькими заклинаниями ограниченного желания, чтобы дублировать нанесение критических ран самому себе. Если ПК останутся в его логове к тому времени, когда он исцелится, он использует волшебный сосуд, чтобы попытаться завладеть одним из них. Если ПК противостоят ему в его сокровищнице, он сражается до победного конца, используя свое дыхательное оружие при первой возможности, сопровождая это усиленным конусом холода (помните, скелеты, которых он извергает, невосприимчивы к холоду).

Ловушка: Н'веш-н'кар создал три смертельные ловушки в своих пещерах, разместив по одной в зонах 3, 4 и 7. Каждая из этих смертельных ловушек функционирует одинаково - как только живое существо продвигается на двадцать футов в область, на это существо воздействует целенаправленная магия рассеивания. Проведите бросок против каждого заклинания, действующего в данный момент на целевого персонажа, чтобы увидеть, рассеяно ли заклинание. Через мгновение после того, как это разрешается, на этого персонажа нацеливается палец смерти, каждая из этих смертельных ловушек срабатывает до одного раза за раунд, нацеливаясь на одного персонажа за раунд.

Смертельная ловушка: CR12; магическое устройство; визуальный триггер (истинное видение); автоматический сброс; эффект заклинания (нацеленное на большее рассеивание магии, колдун 17-го уровня), эффект заклинания (палец смерти, колдун 17-го уровня, сохранение стойкости DC 30 сопротивляется смерти на 3d6 + 17 урона); Поиск DC 37; Отключение устройства DC 37.

Сокровища: Хотя Н'веш-н'кар мало интересуется магическим снаряжением, в его сокровищнице хранится большое количество богатств, которые он собрал за эти годы. Зона 9 пещер Апостола содержит не менее семи сундуков разных размеров, ни один из них не заперт или не заперт в ловушке. В сундуках находятся следующие сокровища: 12 400 gp, 1500 pp, десятки мешочков с драгоценными камнями общей стоимостью 18 500 gp и шокирующая коллекция колец, ожерелий и других ювелирных изделий общей стоимостью 21 000 gp. Хотя он передал большую часть магического снаряжения, которое он собрал за эти годы, Драготе, он сохранил пять предметов, которые поразили его воображение, либо потому, что их бывшие владельцы были особенно сильными врагами, либо потому, что он был заинтригован их некромагическими эффектами. Эти предметы - костюм +4 к полному доспеху, контролирующему нежить, меч кражи жизней, жезл увядания, маска черепа и вечно полный кошелек. Этот последний предмет принадлежал Балакарду, и остатки его интеллекта остаются привязанными к нему.

Легенды пещеры Апостола

1. Центральное ущелье
2. Гнездо сороконожки: Шесть сороконожек земного рака
3. Смертельная ловушка 1
4. Смертельная ловушка 2
5. Скотобойня: Один скорпион-убийца разума
6. Гнездо скорпиона: Один скорпион-убийца разума
7. Смертельная ловушка 3
8. Внешнее святилище: отправная точка для Н'веш-н'кара
9. Внутреннее святилище

Вечно полный кошелек

Величайшее творение Балакарда, этот незначительный артефакт выглядит как кожаный мешочек на поясе. Он способен превратить одну золотую монету во множество за одну ночь. Если на закате в кошелек everfull кладется одна золотая монета, на восходе солнца она заменяется на 25 золотых монет. Кошелек не имеет никакого эффекта, если внутри осталось более одной золотой монеты или если внутри находится что-либо, кроме золота. 20-й уровень заклинателя; Вес 1/2 lb; Исходное руководство по эпическому уровню 151.

Трехсторонняя душа

Душа Балакарда разделена на три части: его схоластический порыв, его художественное вдохновение и его ненависть к Драготе. Каждая часть связана с другим предметом (ученый Балакард преследует вечно наполненный кошелек, художник - статуэтку волшебника и оружие, используемое для убийства дополненной фессалгидры). Владение одним из этих предметов, связанных с душой, дает другое преимущество, как подробно описано ниже.

Ученый: +10 бонусов к проникаемости при всех проверках знаний, умений и заклинаний; +2 бонуса к удаче к интеллекту и мудрости.

Исполнитель: +10 бонусов за понимание всех ремесел и выполнение проверок навыков; +2 бонуса за удачу к ловкости и харизме.

Убийца: +4 бонуса проникаемости за все проверки инициативы; +2 бонуса удачи к силе и телосложению.

Персонаж, который несет один из этих фрагментов, может чувствовать близость других фрагментов, сосредоточившись, он может найти путь к любому из них.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: ХУДОЖНИК В ИЗГНАНИИ

Лилленд Зулшин в течение сотен лет была зрителем и хранительницей внеплоскостной "магистрали", известной как Бесконечная лестница, когда она использовала дизъюнкцию Морденкайна, чтобы уничтожить особенно уродливый посох магов, принадлежащий Титанической колдунья Келастис, она была вынуждена бежать на Материальный план, чтобы вести скрытую жизнь. Зулшин прожила в трещине Червоточины почти 100 лет. Она обнаруживает, что суровый, болезненный пейзаж соответствует ее меланхолическим вкусам и в то же время достаточно удален, чтобы ей не приходилось сильно беспокоиться о перерывах в ее текущей работе. Большинство произведений искусства, которые она создает, не оправдывают ее ожиданий и быстро разрушаются и перестраиваются, но в ее доме хранятся десятки шедевров, созданных ею за эти годы. Драгота и культ Кюсса знают об изгнанной Лилленд, но поскольку она держится особняком и находится в относительно отдаленном районе Трещины, они оставляют ее в покое. Не такой уж и один из самых последних прибывших в Червоточину. Лич Фессалар столкнулся с Зулшином вскоре после того, как он объявил древнюю крепость своей собственностью, исследуя южные пределы Трещины, и сразу же был сражен экзотическим художником. Сначала Зулшин была польщена и, возможно, заинтригована вниманием могущественного лича, но когда истинная природа его униженных желаний к ней стала ясна, она отвергла его. С тех пор "любовь" Фессалара превратилась в ослепляющую ненависть, и в течение последних нескольких десятилетий два могущественных заклинателя были заперты в горьком тупике враждебности, со своей стороны, Зулшин считает лича не более чем шутком. Сейчас она в значительной степени забыла его, поскольку он много лет не покушался на ее жизнь, но ее самодовольство вскоре может привести ее к большей опасности, чем когда-либо, особенно если ПК будут вовлечены в эти нездоровые отношения.

Легенда башни изгнанника

1. Фойе: Комната, оформленная в строгом стиле.
2. Галерея: Здесь Зулшин выставляет свои работы.
3. Комната для гостей: Эту комнату можно разделить, сдвинув деревянные решетки.
4. Кладовая: Продукты питания, художественные принадлежности и другие предметы первой необходимости.
5. Покои Зулшин: огромное количество подушек, шелковых одеял и замысловатая решетка из свисающих бус, безделушек и колокольчиков.
6. Консерватория: В этом зале есть большой клавесин, арфа такого же размера и небольшая сцена.

Башня Зулшина (EL 21)

У Зулшин было около столетия, чтобы усовершенствовать свой дом. Внешне башня выглядит экзотично и художественно, она похожа на большой купол с изящно изогнутым шпилем, поднимающимся над вершиной, как коготь. С балкона на полпути вверх по этому шпилю открывается захватывающий вид на часто затененное озеро на юге. Сам купол и башня изготовлены из полированного обсидиана, имеют магическую форму и созданы так, что кажется, будто они состоят из одного

огромный камень. Сами стены обработаны магией. Двери сделаны из аналогично обработанного полупрозрачного розового кварца, но только внутренние двери работают на петлях. При прикосновении Зульшин внешние двери бесшумно открываются, но для всех остальных существ они больше похожи на твердые пробки из хрусталя, которые сливаются с окружающим обсидианом. Проверка на использование магического устройства DC 30 может заставить эти двери открыться обманом, но в противном случае их нужно выбить (или обойти с помощью таких заклинаний, как "стук", "форма камня" или "стена прохода"). Окна представляют собой высокие арочные проемы, заполненные постоянными стенами из стекла (19-й уровень заклинателя). Зульшин может изменить цвет силы в этих окнах прикосновением и даже может превратить их в сложные прозрачные картины, похожие на витражи, если пожелает. Внутри температура довольно теплая - 90°F, а полы покрыты толстым ковром. Тихая музыка (постоянные призрачные звуки, созданные Лиллендом) заполняет галерею (область 2); она может регулировать громкость, концентрируясь.

Стены, обработанные магией: толщина 3 фута; Твердость 16; Мощность 1080 л.с.; Прочность на разрыв 70.

Хрустальная дверь: толщина 4 дюйма; Твердость 16; Мощность 120 л.с.; Разрыв DC 48.

Существа: Зульшин может столкнуться с ПК во время одного из своих конституционных полетов через Червоточину, и в этом случае она может пригласить ПК в свой дом. Если ПК придут к ней домой сами по себе (либо случайно, либо поддавшись соблазну духа Балакарды), им нужно будет привлечь ее внимание или силой проникнуть в ее дом, если они захотят поговорить с ней или напасть. Достаточно постучать в любую дверь, чтобы привлечь ее внимание (после 1d6 + 4 раундов); громкие и яркие эффекты заклинаний в окрестностях работают еще лучше. Она немедленно реагирует на это, а также на попытки проникнуть в ее дом. Первоначальное отношение Зульшин к партии зависит от характера того, как они заявляют о себе; если они делают это насильственно, она изначально настроена враждебно. В остальном она просто недружелюбна (и слегка раздражена тем, что ее прервали в середине ее последнего проекта; "переделка" заключенного, которого она окаменела с помощью призматического спрея несколько дней назад, из дерро в халфлинга). На протяжении многих лет Зульшин экспериментировала с многочисленными ловушками и стражами, чтобы защитить свой дом, но ее непостоянное отношение и почти невозможное удовлетворить художественный вкус ограничили ее возможности. Она создала четырех мощных големов из витражного стекла несколько десятилетий назад и в целом остается довольна ими даже сейчас, хотя каждые несколько лет она переделывает их внешний вид, чтобы соответствовать разным темам. В настоящее время четыре голема напоминают солдат-нежить, восседающих на ужасающих демонических лошадях, каждый из которых соответствует всадникам апокалипсиса из распространенных мифов (смерть, мор, война и голод). Их болезненный внешний вид все еще щекочет мрачное чувство декора Зульшин. Все четыре голема стоят в западных окнах в зона 4. Зульшин не закрывает пятое окно на юг, чтобы не загораживать ей вид на таинственное озеро.

Тактика: Зульшин начинает это столкновение в зоне 2. Если она понимает, что ПК здесь, чтобы причинить ей вред, она призывает своих четырех големов на свою сторону и посылает их атаковать ПК, в то время как она тратит время на то, чтобы наложить на себя каменную кожу, большой героизм, большую невидимость, спешку и перемещение, прежде чем использовать дверь измерения, чтобы телепортироваться на свой балкон выше (или на аналогичную наблюдательную точку примерно в 1 сотне футов от ПК). В первом раунде боя Зульшин активирует защитные качества своего жезла, защищающего от ударов (этот бонус +4 к сейвам и АС включен в ее статистику), а затем помогает своим големам. Если ПК, похоже, переживают трудные времена, Зульшин не тратит свои заклинания впустую и вместо этого использует свой лук против заклинателей или персонажей с алмазным оружием. Если кажется, что ПК разбирают ее големов на части (или если они уже уничтожили их), она поднимается в воздух и использует против них свои заклинания дальнего действия, начиная с полиморфирования любого объекта на соседнем валуне, чтобы превратить его в 12-головную пирогидру (которая немедленно атакует ПК) и следуя с призматическим распылением, цепная молния,

перст смерти, и доминировать над человеком, чтобы начать. Если количество хитов уменьшено до 75 или меньше, она открывает двери обратно в свой дом, использует свои исцеляющие заклинания на себе и готовится повторить свою тактику, если ПК доберутся до зоны 2. Она приберегает свои самые мощные заклинания для настоящих чрезвычайных ситуаций, используя дизъюнкцию Морденкайнена, если ПК владеют большим количеством мощных магических предметов (и даже тогда, только если она может избежать попадания чего-либо из своих вещей или дома в зону действия) и желает, только если нет других вариантов. открыто. Если хит-пойнты снова уменьшатся до 75 или меньше, она просто уйдет, чтобы спланировать свою месть (хотя это, скорее всего, выведет ее из игры на оставшуюся часть кампании).

Сокровище: В дополнение к ее личному снаряжению и драгоценностям, многие произведения искусства, которые Зульшин создавала на протяжении многих лет и которыми украшала свое жилище, довольно потрясающие, хотя в целом жуткие и нездоровые. Значительная часть этих работ не переносится (например, стена современного искусства или шедевральный клавесин или арфа в консерватории), и столько же из них завершены лишь частично и в настоящее время ничего не стоят. Тем не менее, компьютеры, которые хотят обыскать ее дом, находят не менее 35 000 зм предметы искусства, которые можно разграбл, в том числе скульптуры из оникса, изображающие чудовищных обитателей расщелины Червоточины, нефритовые маски с ужасающими изъеденными червями лицами, картины, изображающие десятки различных знаковых мест по всему миру (включая портрет Элонны, городской пейзаж Сигила, пугающе реалистичное изображение принца демонов Грацт и массивный пейзаж размером 4 на 10 футов, изображающий запутанные и умопомрачительные пути Бесконечной лестницы, каждый из которых стоит 3000 gp). И все же, возможно, самым большим сокровищем Зульшин является восьмидюймовая порфиновая статуэтка Балакарда, которая находится в нише в стене в спальне Зульшин, защищенная постоянной стеной силы. Зульшин может опустить эту стену одним касанием (как и любой ПК, который касается стены, концентрируется и выполняет проверку DC 30 Use Magic Device). Сама статуэтка стоит 500 gp и излучает некромантическую магию. Зульшин была вынуждена изготовить статуэтку 16 лет назад, когда (все еще неизвестная ей) частица души Балакарда, наполненная его творчеством, была втянута в ее собственный творческий дух, как перышко, втянутое в вихрь. Когда она создавала статуэтку, этот фрагмент души стал единым целым с творением, и он остается одной из самых ценных вещей лилланда (и не только из-за заметных бонусов, которые он ей дает).

Аудиенция у Зульшин

Если только ПК не являются исключительно грубыми или не работают на Фессалар, это приключение предполагает, что они вступают в относительно мирный контакт с Зульшином. Лилленд любопытно узнать об этих странных посетителях Трещины Червоточины, и когда она это делает, ей не терпится услышать рассказы об их подвигах и новостях из мира в целом. Странно, но, несмотря на то, что она прожила на пороге Кюсса целое столетие, она имеет мало представления об Эпохе Червей или повышении уровня активности его культа. Поначалу она кажется немного скептической, но ее относительно легко убедить, поскольку (по ее признанию) она часто теряет представление об остальном мире, когда находится в творческом настроении. Пока она разговаривает с ПК, попросите персонажа с наивысшим дипломатическим чеком сделать чек, а другие персонажи в группе помогут этому броску (если только их персонажи не решат не участвовать в разговоре). Если во время этого разговора компьютер похвалит работу Зульшина, главный дипломат получит бонус +4 к чеку. Если полицейские спрашивают Зульшин о Балакарде, она становится настороженной и с подозрением относится к их мотивам. Она не хочет расставаться со своей статуэткой, но объяснение того, что это такое, проясняет изрядное количество ее собственных вопросов. Она открыто признает, что испытывает сильную эмоциональную привязанность к статуэтке и не хочет с ней расставаться. Чтобы заполучить статуэтку (не крадя ее), Зульшин предлагает ПК сделать что-нибудь для нее, чтобы "заплатить" за бесценное произведение искусства. Если ее отношение безразлично, она требует выполнения всех четырех из следующих задач. Если дружелюбно, то двух достаточно, а если полезно, то ей требуется только одно задание. Конечно, недобросовестные ПК также могут использовать заклинания типа "доминировать над монстром", чтобы заполучить статуэтку - они могут даже напасть на лилланда ради нее. Такие действия являются злом, несмотря на собственную несколько сомнительную этику и мораль лилланда,

и эти действия могут иметь последствия для определенных классовых способностей.

- **Убийство:** Лич Фессилар долгое время преследовал и огорчал Зульшин; она объясняет свои прошлые отношения с ним и просит ПК расследовать, что он задумал. Если он все еще испытывает к ней неприязнь, она хочет его уничтожить.

- **Комиссия:** Если она понимает, что один из ПК является одаренным исполнителем или ремесленником, она просит подарить произведение искусства. Компьютер должен выполнить за нее не менее пяти работ в течение двух часов. Если ПК сможет выполнить хотя бы три проверки выполнения DC 35 из пяти, она будет достаточно впечатлена. Если вместо этого ПК желает создать произведение искусства, она любезно разрешает этому ПК доступ к своим расходным материалам (которые являются шедеврами и дают бонус +2 к чекам на ремесло [живопись] и Ремесло [скульптура]). Это проверка DC 40 Craft на изготовление чего-то достаточно художественного, чтобы удовлетворить привередливые потребности Zulshyn.

- **Взятка:** Зульшин принимает магический предмет стоимостью не менее 50 000 gp (или любую комбинацию предметов и материальных ценностей, превышающих 120 000 gp) в обмен на статуэтку.

- **Услуга:** Если один из ПК обязуется предоставить когорту, приспешника или даже самого себя Зульшин минимум на один год в качестве домашней прислуги или опекуна, она принимает это предложение в качестве одного из условий получения статуэтки. С проверкой дипломатии DC 30 она готова отложить начало этого периода на несколько недель (этого времени может быть достаточно для ПК, чтобы завершить кампанию). Если ПК не выполняет свою часть этой сделки, Зульшин не жалеет средств, пытаясь поработить его, используя geas / quest, dominate person или даже желание. Если ПК удастся выполнить вдвое большее количество заданий (два, если она полезна, или четыре, если она просто дружелюбна), Зульшин настолько впечатлена, что она также обещает лично помочь им в их битве с Драготой. В этом случае она дает ПК выбор: они могут либо взять с собой одного из ее големов апокалипсиса для дополнительной поддержки, либо они могут связаться с ней, когда будут готовы сразиться с Драготой, и она поможет им в финальной битве. Если ей особенно нравится один из компьютеров (и вы чувствуете себя особенно щедрым), она может даже предложить ПК оба этих устройства. Попробуйте представить Зульшин как несколько жутковатое, но полезное и дружелюбное существо; она, безусловно, единственный реальный союзник, которого ПК смогут найти в расщелине Червоточины. Во время их разговора она может лениво начать лепить одного из ПК (вероятно, главного дипломата) из глины, и если это окажется полезным, она позже преподнесет это произведение искусства ПК в качестве подарка (оно стоит 500 gp). Она может даже проявить более острый интерес к одному из ПК, пригласив этого персонажа провести с ней ночь, разрешив другим ПК остаться в ее гостевой спальне. О последствиях свидания с могущественным лиллендом вы можете рассказать подробнее.

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ: КРЕПОСТЬ ФЕССАЛАРА

Эта скальная вершина возвышается почти на 2000 футов над окружающим дном каньона, но остается почти на таком же расстоянии от края выше. Огромный каменный мост соединяет вершину этого шпиля с краем каньона примерно в 3000 футах к западу, на крутом склоне этого моста есть изношенные лестницы, облегчающие спуск сверху на эту гору. Сама гора находится в дезориентирующей зоне между почти постоянными слоями облаков вверху и внизу, что придает ей ощущение потусторонности. На восточном краю этой возвышенности расположена странная приземистая крепость из красного мрамора, ее низкие стены гладкие и отполированные. В этом замке немного острых углов, что придает ему почти органичный вид. Первоначальный архитектор этой крепости был забыт; сооружение существовало тысячи лет, и за это время десятки раз ремонтировалось и перестраивалось таким же количеством арендаторов. Культ Кюсса время от времени использовал его в качестве аванпоста, но их интерес к этому месту растет и ослабевает на протяжении веков - в настоящее время они мало интересуются им.

Особенности крепости

Стены крепости Фессалар сделаны из мрамора волшебной формы, хотя они и не усилены магией; точно так же каменные двери внутри крепости сделаны из мрамора.-

используйте каменные двери (хотя все они тайно заперты на 20-м уровне заклинателя). Все решетки в зоне 1 и к югу от зоны 3 разрушены, сделаны из железа и проржавели на месте - Фессалар использует дверь измерения и другую магию, чтобы входить в свой дом и выходить из него, и никогда не беспокоился о ремонте решеток. Одна из самых больших слабостей лича - это его эго, он не потрудился создать много ловушек для охраны своего логова, поскольку считает, что он и его монстры-хранители - более чем достаточная защита. В большинстве случаев он прав. Зона 2 (внутренний двор) имеет болотистый, спутанный почвенный покров из беспорядочно растущих растений, грибов, водорослей и застойной воды. Местность здесь представляет собой сложный рельеф. Стены на востоке и западе имеют высоту пятнадцать футов, но их гладкие и закругленные крыши скользкие, чтобы стоять на них (требуется проверка баланса DC 12).

Каменная дверь: толщина 4 дюйма; Твердость 8; hp 60; тайный замок (CL 20); Разрыв DC 38.

Ржавая решетка: толщина 2 дюйма; Твердость 10; hp 40; Разрыв DC 28.

Ключ от крепости Фессалара

1. Внешние ворота: неохраняемый, разрушенный остаток.

2. Внутренний двор: Заболоченный внутренний двор, охраняемый двумя фессалгидами.

3. Мастерская: Когда-то тронная комната, Фессалар теперь выращивает в этой комнате чаны с протолайфом.

4. Караульное помещение: Пустые посты охраны.

5. Снайперские трубы: Когда-то охранники использовали их для стрельбы из лука по тем, кто оказался в ловушке во внутреннем дворе, эти похожие на трубы проходы пусты, а щели для стрел, расположенные вдоль их внутренних стен, закрыты искусно скрытыми каменными панелями.

6. Учеба: Это место, где Фессалар уединяется, чтобы изучать магию.

7. Тюрьма: Лич держит здесь живых заключенных, когда они у него есть; в настоящее время у него их нет.

Отвергнутый лич (EL 22)

Нынешний арендатор крепости - древний путешествующий по миру лич по имени Фессалар. Долгое время одержимый чудом жизни, Фессалар по иронии судьбы обратился к нежити, чтобы продолжить свои тревожные и часто чудовищные эксперименты по изучению природы живого организма. Архитектор многочисленных чудовищных творений в свое время, Фессалар претендует на авторство десятков магических зверей и отклонений, которые в настоящее время прочно обосновались в окружении множества различных миров Материального плана, включая чуула, совиного медведя, грика, ржавого монстра и мимика, хотя его претензии к некоторым из этих монстров в лучшем случае сомнительны. Например, чуул в настоящее время обычно считается творением волшебника Ашранезра, хотя он, возможно, основывал свои исследования на работе, уже проделанной Фессаларом. Однако единственный тип существ, которых лич определенно создал, - это те, которые носят его имя, фессаломонстры. Фессалийские монстры - его триумф; отклонения, созданные из нерожденного детеныши других монстров, наполненные опасной формой содрогающейся плоти и жидкости, которую лич называет "протожизнь". В большинстве случаев это тератическое потомство обречено на смерть всего через несколько минут мучительной жизни, но иногда в результате них появляются новые жизнеспособные существа. Фессалар добился большого успеха, заражая химер, горгон, мантикоров и даже куролисков этой протожизнью, но его самые успешные творения - результат введения протожизни в яйца гидры. Получившиеся в результате существа, фессалгидры, - его любимые дети. Фессалар пришел в Трещину Червеобразного отростка всего два десятилетия назад, услышав слухи о том, как Кюссу каким-то образом удалось использовать живое существо (вездесущего червя Кюсса) в качестве переносчика для

нежить. Надеюсь расширить это исследование, Фессалар выбрал эту заброшенную крепость в качестве своей лаборатории и логова. Его исследования червя Кюсса не принесли ему никаких плодов, но он нашел здесь нечто столь же экзотическое в виде таинственного лилленда Зульшина. Фессалар теперь одержим артистичной лиллендой до такой степени, что надеется заразить ее протожизнью, чтобы создать новую чудовищную расу фессалиллендов.

Сумасшедший лич думает, что его одержимость Зульшин - это любовь, хотя на самом деле это нечто гораздо более тревожное и мерзкое, усугубляемое тем фактом, что он не понимает, почему она находит его отталкивающим. После многочисленных попыток "завоевать" ее любовь (многие из которых были не более чем яростными нападениями на ее дом) Фессалар впал в продолжительный приступ меланхоличной задумчивости. В течение последних нескольких лет он трудился над тем, чтобы смешать идеальный чан протожизни, используя множество заклинаний желания и наполняя его компонентами силы, собранными со всей мультивселенной, смесь близится к завершению, и когда он закончит с ней, лич намеревается использовать серию модифицированных заклинаний врат, чтобы перекачать ее прямо в тело Зульшин, превращая ее в первый образец совершенно новой мерзости. Резервуар протожизни в зоне 3 содержится в большом силовом цилиндре, похожем на силовую ячейку, цилиндр имеет десять футов в диаметре и достигает потолка высотой пятнадцать футов. Внутри кровь, плоть, глаза, рты и менее узнаваемые органы взбиваются и кружатся в водовороте органического цвета. Протожизнь обладает высокой реактивностью, и контакт с веществом обычно дает живому существу быстрое исцеление 5 (и в конечном итоге превращение в фессаломонстера). В этом случае протожизнь стала преследовать часть духа Балакарда. Фессаларис не знает об этом, поскольку у него нет причин подозревать, что протожизнь населена привидениями, но если он узнает о такой возможности от ПК, его обширному интеллекту не потребуется много времени, чтобы собрать все воедино. Если протожизнь высвобождается из чана, яростный дух Балакарда немедленно превращает вещество в очень опасную фессалгидру, имеющую 288 очки жизни, быстрое исцеление 20, устойчивость к заклинаниям 30 и невосприимчивость к воздействующим на разум эффектам (включая способность Фессалара контролировать фессалмонстров).

Существо: Пара фессалгидр бродит по открытому двору (зона 2); по крайней мере, одна из них постоянно бодрствует. Если фессалгидра замечает каких-либо незваных гостей, она впадает в страшное неистовство, издавая рев и шипение. Сам Фессалар каждое утро тратит час на изучение своих заклинаний в зоне 6, но в остальное время он наблюдает и развивает протожизнь в зоне 3. Он доверяет двум фессалгидрам, которые живут во дворе, предупредить его, если придут "гости". Фессалар не заинтересован в союзе с ПК. Их простая попытка заговорить с ним оскорбляет его, поскольку отвлекает от работы. Если он слышит, как фессалгидры в зоне 2 атакуют незваных гостей, лич создает проекционное изображение, чтобы проявить свой образ во внутреннем дворе, чтобы наблюдать за битвой. Его первое действие в бою - телепатически приказать своим фессалгидрам прекратить атаку, после чего он обращается к ПК и требует сообщить цель их визита. Его нежизнеспособность в качестве лича растянулась на столетия, и за это время он имел дело с бесчисленным количеством искателей приключений. Опыт научил его, что, если они не ищут его смерти, он обычно может обратить их в свою пользу. Фессалар был слишком одержим своим текущим проектом, чтобы понять, что частица духа Балакарда оказалась в ловушке в резервуаре протолайфа, и, конечно же, не хочет, чтобы компьютеры рылись в его лаборатории. Вместо этого он пытается обмануть их, утверждая, что он действительно знает об этом духе и что он был бы счастлив передать его ПК, если они просто окажут ему услугу, сначала отправившись на юг к башне Зульшин, захватят ее живой и вернут сюда, к нему. Если ПК согласятся на эту сделку, Фессалар начнет поиски Балакарда дух и довольно скоро находит его в протожизни. Он готов выпустить улучшенную фессалгидру (см. выше), когда ПК вернутся, поскольку он не намерен выполнять свою часть сделки, как только Зульшин окажется в его лапах.

Фессалгидры (2): по 225 л.с. каждая; см. Приложение.

Усиленная Фессалгидра: CR 17; hp 288; быстрое исцеление 20, сопротивление заклинаниям 30, невосприимчивость к воздействующим на разум эффектам; см. Приложение.

Тактика: Если ПК не хотят разговаривать, Фессалар более чем готов использовать

заставить их служить его потребностям. Он начинает бой с проецируемого изображения, не торопясь накладывая на себя кратковременные защитные заклинания (истинное зрение, полет, поспешность, кошачья грация и энергия сопротивления). Если его врагам удастся обнаружить его настоящее тело до того, как он закончит кастинг, он использует остановку времени, чтобы закончить работу. Как только он вступает в бой, Фессалар использует ускоренный щит в первом раунде. Сначала он использует свои самые мощные заклинания, продвигаясь по уровням и сосредотачивая свое внимание на тех ПК, которые действительно смогли нанести ему урон. Он использует ускоренную стену силы, если он может заманить ПК в закрытую область, и ускоренную дверь измерения, чтобы отступить в область 7, чтобы перегруппироваться, если количество хитов упало ниже 40. Во время второй конфронтации он сражается до тех пор, пока количество хитов не уменьшится до 10 или менее, после чего он телепортируется в другое скрытое логово на расстоянии нескольких сотен миль. В случае уничтожения его дух возвращается в свою филакторию (также хранящуюся в этом отдаленном логове за сотни миль). Если Фессилар вынужден отступить любым из этих способов, он обращает свое внимание в другое место. Он выжил сотни лет, и за это время потерпел поражение не менее шести раз. У него нет привычки возвращаться, чтобы отомстить врагам, которые уже доказали свою способность победить его, тем более что у него есть дубликаты его книг заклинаний в его скрытом истинном логове.

Сокровище: В дополнение к снаряжению, которое он носит, переносная нора Фессалара содержит его обширную коллекцию книг заклинаний и 22 000 гр в различных материальных компонентах и фокусах для его заклинаний. Величайшим сокровищем для ПК в его замке является третий фрагмент духа Балакарда. Чтобы обрести этот дух, ПК должны сначала уничтожить силовой цилиндр в области 3, который содержит протожизнь. Это приводит к превращению протожизни в дополненную фессалгидру (см. выше). Фрагмент души Балакарда связывается с любым оружием, наносящим смертельный удар этой фессалгидре (или с изношенным магическим предметом, если убийца использует заклинания или безоружные атаки, чтобы победить монстра).

Балакарде восстановлен

Как только ПК соберут все три духовных фрагмента Балакарда, и все три фрагмента находятся на расстоянии 10 футов друг от друга, и внезапно вокруг воцаряется странная тишина. Звуки становятся приглушенными, цвета тусклыми, а сам воздух кажется густым и леденящим. Те, кто носит предметы, которыми владеет Балакард, наполняются желанием прикоснуться к этим предметам вместе. Это осязаемое чувство страха сохраняется до тех пор, пока три объекта, связанные с духом Балакарда, не соприкоснутся друг с другом. Когда это происходит, яркая вспышка света возвещает о соединении души Балакарда. Ощущение гнетущей угрозы и приглушенной реальности исчезает в одно мгновение. Магические преимущества проверок и оценки способностей, которые были связаны с тремя объектами, остаются в силе, когда призрачная фигура человека, безмятежно парящего в воздухе с выражением радости на лице, появляется перед Балакардом ПК. Хотя дух Балакарда и нежить, технически он не является существом. У него нет очков жизни, класса брони или способности взаимодействовать с окружением. Он не может изменить свое местоположение с помощью движения. Аналогично, ничто физическое или магическое не может повлиять на него в этом состоянии (за исключением антимагического поля, которое подавляет его проявление, пока оно находится в этой области). Вскоре после того, как его душа восстанавливается, призрак смотрит на ПК с выражением неизмеримой благодарности. Когда он говорит, это происходит посредством телепатии, разделяемой всеми присутствующими. Балакард может ответить почти на все вопросы, которые могут возникнуть у ПК о Кюссе, Драготе и Эпохе червей. Самая важная информация, которой он может поделиться с ПК, - это тот факт, что Лашонна на самом деле является одним из величайших приспешников Кюсса, уступающим только самому Драготе. Всякий раз, когда Балакард говорит о Драготе, его черты искажаются от ярости, он кипит от желания отомстить мертвому дракону за то, что он сделал со своей сестрой Марали. Пока Драгоша не убит, дух Балакарда не может успокоиться, и он добровольно помогает ПК, укрепляя их оборону против драколича, если они решат встретиться с ним в бою. Используйте Balakarde, чтобы заполнить ПК любые пробелы, которые могут возникнуть у них в знаниях о кампании Age of Worms. Он мало что знает о событиях, произошедших после его смерти 16 лет назад, но он, безусловно, сможет рассказать им все о защите и возможностях Dragotha. Он никогда не был внутри Скинии Червей, с

исключение составляет Извивающееся Святилище. Его план нападения 16 лет назад состоял в том, чтобы телепортироваться в это святилище, план, который с треском провалился, поскольку Драгота смог призвать всех своих приспешников в Скинии внизу. Балакард считает, что Драгота не двинется против ПК, пока они не доберутся до Извивающегося Святилища, из-за сочетания эгоизма и трусости. Лучший план атаки - проникнуть в это место снизу и уничтожить его приспешников, прежде чем противостоять ему.

Помощь из загробного мира

Пока ПК продолжают давить на Драгошу, дух Балакарда остается привязанным к трем предметам, и они продолжают предоставлять свои бонусы. Если ПК откажутся от задания убить Драгошу, дух Балакарда угаснет в течение недели, пока он сам не исчезнет. Как только ПК достигают Драготы, природа силы его духа меняется; в конце концов, стремление уничтожить драколича - это то, что удерживало его душу в ловушке на Материальном плане. В этот момент дух Балакарда становится намного сильнее. Три фрагмента "отсоединяются" от связанных с ними объектов и вместо этого соединяются с ПК. Часть души Балакарда может быть обменена один раз за раунд в качестве немедленного действия (бесплатное действие, которое он может предпринять, даже когда не его очередь) на любой другой ПК в радиусе 10 футов. Поскольку замена фрагмента духа является немедленным действием, персонаж может передать его другому персонажу, даже когда он делает спасбросок в попытке поддержать неудачное спасение. Эффекты фрагмента души, когда он привязан к персонажу, следующие:

Исполнитель: Персонаж получает иммунитет к огню. Все живые существа в радиусе 30 футов (включая персонажа) получают уклонение и бонус к удаче +10 при рефлекторных спасениях.

Ученый: Персонаж получает бонус +10 к проницательности при проверке уровня заклинателя, чтобы преодолеть сопротивление заклинаниям, а количество сохраненных DC для его заклинаний и способностей, подобных заклинаниям, увеличивается на 2. Все остальные живые существа в радиусе 30 футов (включая заклинателя) получают иммунитет к страху и бонус +10 к удаче при спасении воли.

Убийца: Персонаж получает +20 бонуса к проницательности при бросках атаки. Все другие живые существа в радиусе 30 футов (включая заклинателя) получают иммунитет к параличу и бонус +10 к удаче при сохранении стойкости. Как только Драгота убита, дух Балакарда реагирует так, как подробно описано в "Завершении приключения". Если персонажи отступают после битвы с Драготой, духи возвращаются в свои низшие формы, связанные с тремя предметами.

ЧАСТЬ ПЯТАЯ: СКИНИЯ ЧЕРВЕЙ

Те, кто побеждает химеру Кюсса, хранителей Пасти Кюсса, находят длинный туннель, который ведет глубоко в землю под трещиной Червоточины, и в конечном итоге к краугольному камню культа Кюсса - Скинии Червей.

Особенности скинии

Скиния Вормса служила главным логовом Драгоши более 15 веков, в течение которых она также была тюрьмой Кюсса. Благодаря неустанной работе культа по укреплению обороноспособности скинии и присутствию самого Бога-Червя, сооружение обладает несколькими мощными защитными свойствами. Вся скиния излучает сильную магию отречения, трансмутации и некромантии. Другие повторяющиеся функции внутри скинии описаны ниже.

Неосвященные залы: Вся скиния излучает эффект, подобный заклинанию "Неосвященный", которое не позволяет войти добрым призванным или заколдованным существам. Более того, злые существа в скинии получают +2 бонуса за отклонение к АС и +2 бонуса за сопротивление при спасении от атак (или эффектов, созданных) добрыми существами. За все попытки обратить нежить в пределах скинии начисляется штраф -4, а проверки на упрек нежити дают +4 к нечестивому бонусу. Сопротивление заклинаниям не распространяется на этот эффект. Наконец, запретный эффект также предоставляет свободу передвижения всем поклонникам и приспешникам Кюсса в его залах.

Стены, потолки и полы: Зеленые мраморные поверхности скинии (стены, полы и потолки) самостоятельно восстанавливают нанесенный им урон со скоростью 10 единиц урона за раунд, так что любая дыра

внесенное в конструкцию вскоре исправляется. Существо, наносящее урон любой части Скинни оружием ближнего боя, подвергается атаке брызгами червей Кюсса, которые извергаются из трещин в камне с дальней атакой прикосновением +20. Если брызги попадают, персонаж заражается. Дальность действия этого спрея составляет 30 футов, и выпущенные черви немедленно исчезают, если они не заражают цель. Кроме того, каждый раз, когда существо проходит сквозь стену, пол или потолок, используя заклинания *ethereal jaunt*, *passwall* или аналогичные заклинания, оно немедленно заражается червями Кюсс; эти черви материализуются в теле жертвы и, таким образом, могут заражать существ с высокими показателями естественной брони. Как только существо заражается, оно получает 6d6 урона за раунд, поскольку черви пронизывают его тело; это сохраняется в течение 1d4 раундов. В этот момент черви достигают мозга жертвы, и жертва получает 2d6 очков потери интеллекта за раунд. Любой эффект, который замедляет или уничтожает червей Кюсса, также замедляет или уничтожает это заражение. Жертва, у которой интеллект истощен до 0, умирает и поднимается на 1d4 раунда позже как привилегированное порождение Кюсса. Этот шаблон подробно описан в выпуске № 336 журнала *Dragon*; если у вас нет доступа к этому шаблону, жертва вместо этого восстает как вампир. Потолки в скинии достигают 40 футов в высоту, если не указано иное.

Двери: Двери в скинии на самом деле сделаны из извивающихся листов червей Кюсса. Обитатели скинии могут пройти через одну из этих дверей в качестве действия перемещения, просто проталкиваясь сквозь извивающуюся простыню. Для других существ двери червя физически не могут быть открыты. Контакт с дверью создает угрозу заражения. Персонаж должен сохранять силу духа DC 20 в каждом раунде, иначе он будет заражен, как если бы попытался пройти через одну из стен скинии. Червоточины могут быть разрушены с достаточным уроном (хотя они быстро восстанавливают урон), и к ним следует относиться как к объектам, а не существам для разрешения атак. Несмотря на то, что двери состоят из червей, они удерживаются вместе магическими силами, твердыми, как железо. Стук приводит к тому, что черви в червоточине распадаются на безвредную кучку на полу, если заклинатель делает DC 30 проверка уровня заклинателя. Попытки взломать или повредить червоточину высвобождают струю червей, как описано выше.

Червивые двери: толщина 4 дюйма; Твердость 10; hp 90; быстрое заживление 20; Разрыв DC 30.

Секретные двери: Секретные двери в скинии довольно хитро спрятаны, но их можно обнаружить с помощью поисковой проверки DC 35.

Освещение: Помещения в Скинии мягко освещены зеленым светом, достаточно ярким для чтения, если не указано иное.

Гадание: Внутренняя часть Скинии Червей постоянно защищена экранными заклинаниями. Любой, кто попытается увидеть существо в Скинии Червей, вместо этого получит видение самого Кюсса, возвышающейся фигуры, сделанной из червей и одетой в рваный плащ. Персонаж-прорицатель должен сделать 30 спасений в каждом раунде, в котором прорицание продолжается, или быть доведенным до безумия, согласно одноименному заклинанию.

Смерть: Тело персонажа, который умирает в Скинии, немедленно заражается призрачными зелеными червями, которые быстро пожирают останки в течение раунда смерти. В конце этого раунда черви взрываются наружу скользящим гейзером зеленого цвета. Это ужасающее зрелище действует как странное заклинание (DC 25, заклинатель 2-го уровня), которое воздействует на всех непоклонников Кюсса в радиусе 30 футов от мертвого персонажа. Поклоняющиеся Кюссу в этой области получают эффект похоронного звона, как если бы они наложили это заклинание на умершее существо.

Приближение к скинии (EL 20)

Из Пасти Кюсса (область 9 трещины Червоточины) ПК совершают путешествие длиной в милю по спиральному проходу, который уходит глубоко в землю. Когда они приближаются к концу прогулки, жуткое зеленое свечение и навязчивый звук странного шипения намекают на огромную пещеру впереди.

Проход выходит на относительно узкий выступ, с которого открывается вид на огромную круглую пещеру, освещенную тошнотворным зеленым свечением. Пещера, по-видимому, имеет примерно яйцевидную форму. Стены, потолок и пол мерцают тут и там с

флуоресцирующие грибы, но преобладающим источником освещения является хлюпающее озеро густой зеленой слизи в дальнем конце пещеры. Несколько бурлящих водопадов этого вещества стекают из отверстий высоко в дальней стене пещеры, и время от времени толстые очертания существ, обитающих в озере слизи, колышутся на его поверхности. Пляжи озера представляют собой ужасающую смесь засохшей корковой слизи и миллионов извивающихся червей, которые лакомятся этим веществом, звук их скрежещущих ртов, работающих в унисон, наполняет пещеру странно успокаивающим шипением. На ближайшем берегу озера кошмаров, но все еще почти в полумиле от уступа, возвышается огромная груда сталагмитов и вздымающихся ввысь колонн из зеленого камня, которые образуют естественный замок. Огромный центральный каменный столб возвышается над крепостью, сливаясь с крышей наверху. Шесть меньших башен, похожих на сталагмиты, возвышаются по периметру сооружения, вокруг каждого из этих шпилей обвиваются огромные зеленые черви, их клыкастые головы лениво подергиваются взад и вперед, как часовые, наблюдая за пещерой вокруг них. Ров с зеленым илом окружает сооружение, а единственный кривой мост, перекинутый через него, ведет к паре массивных каменных дверей.

Озеро за скинией, а также окружающий его ров и водопады в дальнем конце помещения состоят из огромной колонии зеленой слизи. Источник этой слизи загадочен, потому что в источнике каждого водопада вода, устремляющаяся внутрь, чиста и непорочна; только при падении каскадом в эту пещеру она превращается в слизь. Само озеро никогда не выходит из берегов, избыток зеленой слизи на берегах озера превращается в неприятно пахнущую корку и быстро съедается миллионами червей Кюсса, которые составляют пляжи озера слизи. Взятая из озера, эта зеленая слизь быстро превращается в корку и хлопья (хотя процесс занимает 4 раунда, вероятно, достаточно долго, чтобы причинить большой вред любому, кто прикоснется к ней). Подробная информация о зеленой слизи приведена на странице 76 руководства Мастера подземелий. Внутри слизи обитают странные и ужасные монстры, которые мало интересуются тем, что происходит в верхнем мире. Точная природа того, какие чудовищные существа могли бы процветать в озере из зеленой слизи выходит за рамки этого приключения, хотя, если ПК будут упорствовать в попытках выяснить это, хорошим местом для начала было бы продвинуть фиолетового червя до 48 кубиков, а затем применить многоголовый шаблон из Savage Species, чтобы создать семиглавое чудовище, эти монстры должны быть Эпические угрозы, превосходящие даже способность Драготы командовать и контролировать, их почти безмозглый характер - единственное, что мешает им превратиться в настоящую опасность для мира.

Существа: Шесть червей на шпильях могут быть использованы теми, кто находится внутри скинии, для наблюдения за внешней пещерой. У этих червей есть истинное зрение и +24 слуха: если кто-либо из них замечает приближающихся персонажей, они рычат и корчатся, это немедленно предупреждает обитателей скинии. Смотрите раздел 3 для получения более подробной информации об этих стражах. Еще один страж патрулирует внешнюю пещеру, опасная виверна по имени Зирит. Некогда скромный скакун для изгнанного чернокнижника дерро по имени Венк, Зирит овладел искусством воздушного боя. Он и Венк занялись культ Кюсса первоначально в надежде использовать культ, чтобы нанести мстительный удар по дерро Ветра Бритвы, но с годами эти двое стали меньше интересоваться местью и больше заинтересованы в помощи Драготе в освобождении Бога-Червя, поскольку драколич пообещал им места силы и господство над миром во время войны. Эпоха червей. Логово Зирита - это небольшое углубление снаружи скинии; есть 30%-ная вероятность, что он спит, когда придут ПК (если только ПК не ожидаются). Он автоматически просыпается, если переедающие черви начинают реветь. Зирит поддерживает телепатическую связь со своим близким другом Венком. Если он замечает приближение ПК, виверна летит к самому северо-восточному шпилю червя и телепатически предупреждает дерро. Венк бросает то, что она делает, и использует "бегство со сцены", чтобы быстро войти в северо-восточный шпиль, а затем полностью покинуть скинию. В течение трех раундов после предупреждения Зирит садится на виверну, и пара вылетает, чтобы атаковать ПК.

Тактика: Зирит и Венку требуется несколько раундов, чтобы добраться до ПК, в течение которых Венк использует свою палочку баркскина +4 и палочку перемещения на себя и Зирит. Эти двое не останавливаются, чтобы поговорить, когда добираются до ПК. Тактика Зирита обычно состоит в использовании многократных ударов и ужасающих визгливых атак, пока враги находятся в строю, приближающемся к линии. В противном случае он использует смерть сверху и атаку с пролета, сосредоточившись на жалящих врагах. Он прибегает к полномасштабным атакам только против воздушных противников или одиночных наземных целей. Венк использует свой сверхъестественный взрыв в каждом раунде против врагов, обладающих сильными способностями к дальнему бою или полету, или ненасытное рассеивание против врагов, которые, кажется, обладают большой магической защитой. Помните, что один раз за раунд она может сделать проверку на езду, чтобы свести на нет атаки против Зирит, используя свой навык верховой езды. Если она или Зирит получают менее 50 очков жизни, они оба пытаются убежать обратно в Скинию. Как только они достигают его, Венк убегает со сцены в скинию (зона 5, если возможно), а затем использует свой браслет друзей, чтобы вызвать своего союзника виверну внутри.

1. Вход в скинию (EL 15)

Дальнейшее продвижение преграждают две массивные каменные двери, вделанные в стену крепости. Каждая дверь, кажется, сделана из темного камня, но каждая колыхается, как дрожащая плоть, когда бесчисленные зеленые черви пробираются сквозь нее.

Входные двери представляют собой огромные червоточины, в два раза больше тех, что находятся внутри скинии. Кроме того, сами двери тайно заперты (уровень заклинателя 20).

Огромная черводверь: толщина 8 дюймов; Твердость 10; hp 180; быстрое исцеление 20; Перерыв DC 38.

Ловушка: Любая попытка открыть двери человеком, не поклоняющимся Кюссу, приводит к вспышке зеленого света, поскольку для защиты входа вызывается один червь-переросток. Вызванные сверхчерви остаются в течение 20 раундов, прежде чем исчезнуть, но каждый раз, когда кто-то пытается открыть дверь или иным образом повредить ее, вызывается новый. Черви могут появиться в любом месте в радиусе 100 футов от дверей. У зеленого червя-переростка длиной 80 футов зловещая пасть, окруженная рядами иглообразных зубов. Зеленая масса червя уплощается с нижней стороны, его цвет светлеет, а кольца мускулатуры становятся более плотными. У него нет очевидных органов чувств, но он реагирует на звук и движение с удивительной скоростью.

Ловушка для вызова червя: CR 15; волшебное устройство; сенсорный триггер; автоматический сброс; вызывает одного червя-переростка в любую точку в радиусе 100 футов; Поиск DC 35; Отключение устройства DC 40.

2. Храм червя (EL 20)

Этот огромный зал имеет сводчатый потолок, который поднимается на высоту почти восьмидесяти футов. Пол выложен из тщательно отполированного камня. На востоке лестничный пролет ведет к проходу, в то время как единственная извивающаяся дверь из червей находится в западной стене. Вдоль стен тянутся многочисленные ниши, каждая из которых светится золотистым светом и содержит своего рода отдельно стоящий портал. Ряд каменных колонн поддерживает сводчатый потолок в восточной части помещения, в то время как на западе помещение открыто. Здесь бурлит и плещется фонтан зеленой жидкости шириной пятнадцать футов. На пьедестале в центре фонтана стоит десятифутовая гуманоидная статуя, одетая в рваные одежды. Видны руки фигуры и часть ее лица, которые, по-видимому, сделаны из сотен червей.

Эта палата является главным местом поклонения для верующих Кюсса. Ожидается, что его священнослужители со всего мира совершат паломничество в этот зал, чтобы вознести свои молитвы к тому времени, когда они достигнут 10-го уровня. Культ не так организован, как большинство других конфессий; они не придерживаются сер-

монс, ни большие церемонии. Поклонение Богу-червя - это личное дело каждого. "Вода" в фонтане на самом деле представляет собой зеленую слизь. Когда приносятся жертвы Кюссу, культисты часто используют этот бассейн слизи, чтобы ампутировать конечности своей жертвы, сжигая слизь до того, как туловище окажется под угрозой. Затем беспомощную жертву доставляют в червоточину (зона 15) и позволяют ей мягко плыть вниз, к пиршественным пещерам внизу. В фонтане фактически восемь пятен зеленой слизи. В каждой из светящихся золотых ниш в этом зале есть единственная дверь, которая ведет в отдельный и постоянный великолепный особняк Морденкайнена, каждая из которых имеет ключ от одного из 19 священнослужителей аволакии, которые живут здесь.

Существа: Култ Кюсса возглавляет ковен из двадцати жрецов. Одна из них - сама Лашонна, в то время как остальные 19 - священнослужители аволакии. Эти 19 священнослужителей живут здесь, хотя изрядное их число в настоящее время находится в других местах, готовясь к Эпохе Червей. В этом районе осталось только шесть. Если скиния находится в состоянии боевой готовности, они готовы защищать это помещение; в противном случае они остаются в своих отдельных особняках, появляясь, как только черви-переростки в зоне 3 поднимут тревогу.

Тактика: Жрецы аволакии работают сообща, чтобы отразить вторжение. Если у них есть время подготовиться, каждый священник накладывает защиту от смерти, воздушную прогулку и свободу передвижения. Затем они принимают форму привлекательных гуманоидов и готовят действия по внушению любому, кто войдет в зал, предлагая им сложить оружие и сопровождать священников в их особняки, по одному за раз. Персонаж, который соглашается укрыться в особняке со священником аволакии, оказывается один на один с существом, которое изо всех сил пытается убить его укусом *сoup de grace*. В бою трое жрецов вступают в бой с отрядом, в то время как остальные трое держатся сзади, чтобы поддержать своих союзников заклинаниями исцеления и дальнего боя. Им нравится использовать каменные стены, чтобы разделить вечеринку.

3. Шпиль Червя (EL 15)

В скинии есть шесть червеобразных шпилей; каждый выглядит довольно похоже. Сама комната представляет собой куполообразную пещеру с отверстием шириной в пять футов в потолке, которое ведет примерно на 60 футов вверх. Любой, кто стоит под этим отверстием, чувствует легкий восходящий поток воздуха. Существо, которое концентрируется, может активировать эффект левитации, который поднимает или опускает его. В шестидесяти футах над полом шахта заканчивается рядом со странной парой извивающихся червеобразных трубок. Персонаж, который прикрепляет эти трубки к своим глазам, может затем наблюдать за внешней пещерой через органы чувств связанного с ней червя, обернутого вокруг

шпиль. Не поклоняющийся Кюссу, который попытается это сделать, должен сделать 20 спасений DC, чтобы держать этих червей под ментальным контролем, в противном случае они быстро (и болезненно) съедают глаза персонажа, вызывая постоянную слепоту, для лечения которой требуется заклинание регенерации.

Существа: Черви-переростки вокруг этих шпилей не ослабляют своей хватки на шпильях, но нападают на все, что оказывается в пределах досягаемости. Три червоточины (определите, какие из них случайным образом) заняты одним жрецом аволакии, наблюдающим за окружающими пещерами.

Гельминты (6): hp 250; см. стр. 76.

Жрецы Аволакии (3): 170 л.с.; см. стр. 77.

4. Благодать зеленого

Стены, полы и потолок этого зала высотой в двадцать футов мерцают и колеблются зеленым светом.

Все поверхности этого коридора на самом деле являются постоянными иллюзиями (DC 22), которые скрывают правду; стены, потолок и пол этого коридора кишат червями Кюсса. Любой, кто вступает в контакт с червями, должен сохранять силу духа DC 20 в каждом раунде, иначе он будет заражен, как если бы он пытался пройти через одну из стен скинии.

5. Родильная палата (EL 3)

Каменные стены этого сводчатого помещения колышутся от рытья тысяч шипящих зеленых червей. Вверху потолок представляет собой купол зеленого света, который освещает помещение тошнотворным виридиевым оттенком. На западе стена изгибается и имеет пять высоких окон, которые выходят в большую пещеру. Пол возле этих окон поднимается вверх, образуя выступ или бортик вокруг отверстия в полу шириной в пять футов, из которого поднимаются тонкие завитки зеленого тумана. Клетка, сделанная из извивающегося зеленого металла, свисает с зеленого стебля, прикрепленного к потолку наверху, ее пустые пределы лениво извиваются в воздухе над запотевающим отверстием.

Эта зловещая комната - место, где Кюсс (а позже и его приспешники) готовили немногих избранных к превращению в один из самых опасных приспешников Бога-червя - рыцарь Кюсс. ПК сталкивались с несколькими из этих угроз раньше (в "Шпиле длинных теней", выпуск № 130), и хотя они не столкнутся ни с одной в этом приключении, они столкнутся в "Рассвете Новой эры" (выпуск № 135), поскольку Лашонна в последнее время несколько раз использовал камеру чтобы произвести дополнительных миньонов. Драгота, обеспокоенный мотивами Лашонны, уничтожил вампира-колдуна Левашти, который когда-то жил неподалеку и наблюдал за созданием рыцарей, заменив немертвого приспешника Лашонны своим собственным чемпионом, чернокнижником дерро по имени Венк. Любой персонаж, который соприкасается здесь со стенами, должен сохранять силу духа DC 20 в каждом раунде или стать зараженным, как если бы он пытался пройти через одну из стен скинии. Яма представляет собой каменную шахту, которая проходит через пещеру червеобразного дракона (зона 14) и спускается на 500 футов в комнату в форме сферы диаметром пятнадцать футов. Эта комната когда-то была средоточием мыслей и эмоций Кюсса и превращала любого находящегося внутри в уникального рыцаря Кюсса (если существо нравилось Богу-Червю) или полностью уничтожала его. Теперь, когда каменная тюрьма Кюсса перенесена в Алхастер, скрытые энергии этой камеры просто даруют 1d6 отрицательных уровней за раунд любому живому существу внутри. Существо, получившее количество отрицательных уровней, равное количеству попаданий в кости, превращается в зомби.

Существо: Клетку, висящую над ямой, можно открывать и закрывать одним касанием (свободное действие). После открытия клетка оживает и пытается поймать ближайшее живое существо, после чего оно падает в нижнюю камеру. Стержень, прикрепляющий клетку к потолку, эластично вытягивается, так что клетка останавливается в комнате внизу всего за один раунд и остается вытянутой до тех пор, пока существо внутри не превратится в зомби. Клетка и стебель представляют собой единый анимированный объект, изготовленный из странного эластичного металла.

Анимированная клетка, большой анимированный объект: hp 5a; Пространство/досягаемость 5 футов/10 футов; SA

улучшенный захват; Твердость SQ 20; Руководство монстра 14.

Развитие: Любой шум в этой камере немедленно предупреждает Венк, если она находится в зоне 6, и она немедленно приходит на разведку. Если она находит здесь ПК, она сражается с ними в течение нескольких раундов, прежде чем сбежать на сторону Зирит снаружи. Если Венк уже столкнулась с ПК и отступила сюда, она и Зирит делают все возможное, чтобы закончить работу, возможно, загоня персонажей в яму. Венк постоянно поддерживает телепатический контакт с Драготой, поэтому, даже если ПК победят ее, она сможет сообщить своему повелителю об их сильных и слабых сторонах. Если количество хитов упадет ниже 50, она бросает Зирита на произвол судьбы и бежит на юг, через потайную дверь в зоне 6 и вверх по червоточине, чтобы сообщить Драготхе о своей неудаче и, возможно, сразаться на его стороне.

6. Гостиная Венка

Это теплое помещение, устланное толстым ковром, кажется почти гостеприимным, большие мягкие кресла стоят у стен рядом с низкими столиками, а большая полка с объемистыми книгами прислонена к южной стене рядом с одной из странных, кишачих червями дверей.

Венк проводит здесь большую часть своего времени, наслаждаясь одной из сотен своих книг. Ее вряд ли можно встретить здесь, если только ПК не будут исключительно скрытными.

Сокровище: Книги на полках представляют собой обширную коллекцию текстов о демонологии, низших планах и их влиянии на Материальный план. Любой, кто использует эти книги в качестве вспомогательного средства при проверке знаний (the planes) по этим темам, получает бонус к обстоятельствам +4 к чеку. Всего коллекция весит 200 фунтов и стоит 5.000 gr.

7. Спальня Венка

В этой темной комнате с толстым ковровым покрытием установлена кровать с балдахином, покрытая шелковыми простынями и почти дюжиной подушек.

Потайная панель на южной стене скрывает небольшую нишу, где предыдущий вампирический обитатель комнаты спрятал второй гроб и какие-то сокровища. Венк еще не обнаружил этот альков, так как это поисковая проверка DC 35, чтобы даже заметить потайную дверь.

Сокровище: В потайной нише на юге находится гроб размером с халфлинга, заполненный густой влажной могильной землей. Внутри ничего не обитает, поскольку Драгота недавно уничтожила прислужника вампиров Лашонну, которого держала здесь. На полке на стене рядом с гробом лежат четыре украшения: пара золотых сережек с бриллиантами стоимостью 2000 gr., кольцо из красного металла с пятью рубинами стоимостью 4500 gr., браслет с жемчугом и опалом стоимостью 1500 gr. и серебряное кольцо со звездчатыми сапфирами, украшенное драгоценными камнями. На кольце личная печать Лашонны, и персонажи, которые встречались с Лашонной, сразу узнают отличительный знак, хотя то, как кольцо оказалось здесь, может сбить их с толку. Кольцо излучает сильную магию заклинания и фактически является своего рода "ключом", позволяющим владельцу и любому, кто прикасается к нему, телепортироваться прямо в святилище Лашонны под кладбищем Алхастера. Для активации кольца требуется командное слово, которое можно разгадать с помощью небольшого исследования или заклинания, такого как видение или знание легенд. Лашонна знает, что ее приспешник-вампир был уничтожен, но тот факт, что Драгота еще не использовала это кольцо, чтобы вторгнуться в ее святилище, дает ей надежду, что оно еще не найдено. Тем не менее, она приготовила неприятный сюрприз для следующего человека, который воспользуется этим кольцом, чтобы нанести ей визит. Последствия телепортации в логово Лашонны с помощью этого кольца подробно описаны в следующем приключении. Излишне говорить, что путешествие туда до того, как Драгота потерпит поражение, в лучшем случае является плохим решением.

8. Караульное помещение (EL 20)

В этой комнате высокий потолок, который достигает высоты почти пятидесяти футов над головой.

Существа: В двух комнатах за этой комнатой находится библиотека Скинии - собрание знаний культа, насчитывающего несколько столетий. Единственный жрец аволакии постоянно охраняет эту комнату
Священник Аволакии: 170 л.с.; см. стр. 77.

9. Учеба

Стены этой камеры блестят и переливаются, как будто они покрыты тонким слоем воды. Круглый стол стоит в центре комнаты, в окружении трех стульев.

Выносить книги из зоны 10 запрещено, поэтому культисты, которые должны исследовать их, делают это в этой комнате, прежде чем вернуть том на соответствующую полку. Блестящие стены на самом деле являются постоянной стеной силового эффекта, которая выравнивает все поверхности этой комнаты, предотвращая вход, кроме как через двери. Эта комната также защищена постоянным эффектом блокировки размеров. Оба этих эффекта действуют на 20-м уровне заклинателя.

10. Библиотечное хранилище

Стены этой комнаты высотой в шестьдесят футов от пола до потолка заставлены рядами книг. Единственная книга стоит на подиуме в центр комнаты, его индивидуальность замаскирована черной простыней из шелка, накинутой на верхнюю часть подиума.

В этой комнате нет лестниц; персонажи, желающие осмотреть полки, должны уметь летать, ходить по воздуху или иным образом избегать гравитации. Эта комната защищена пространственным замком и силовыми стенами, как и зона 9.

Сокровище: Эта коллекция книг охватывает огромный спектр предметов, от тайных тайн до религии, истории и географии, любая проверка знаний (за исключением местных или знатных и королевских особ), выполненная с использованием этих книг, получает бонус +4 к проверке. Здесь не хранится никаких магических книг, за единственным исключением книги на подиуме - Книги мерзкой Тьмы.

Развитие: Среди прочего, книги в этой комнате подробно описывают всю историю Кюсса, как подробно описано в этой кампании. Вы можете использовать эти книги, чтобы дать ПК ответы на вопросы, которые, возможно, занимали их умы, как вы считаете нужным.

11. Гостиная Махудрила (EL 19)

Декаданс этого зала почти ошеломляет. Толстый ковер покрывает пол, с потолка свисает хрустальная люстра, а вдоль стен стоят мягкие стулья и диваны с высокими спинками. Низкий мраморный столик в центре комнаты уставлен множеством соблазнительных напитков и закусок. Тихая музыка наполняет воздух расслабляющей, успокаивающей мелодией, и даже сам воздух кажется теплым и успокаивающим.

Музыка, еда и теплый бриз в этой комнате - продукт постоянной иллюзии, но все остальное здесь реально. Персонажи, которые едят еду или пьют вино, находят ее вкусной в первые несколько глотков, но затем внезапное гнилостное послевкусие быстро перерастает в настоящую тошноту. Сохранение DC 19 позволит персонажу увидеть сквозь иллюзию, чтобы понять, что он ел подергивающиеся, извивающиеся части нежити (в основном животных-зомби, прикрепленных к столешнице маленькими цепями). В любом случае, любой, кто

съедающий пищу подвергает себя заражению грязной лихорадкой (Руководство мастера подземелий 292).

Существа: Эти покои - логово одного из самых могущественных аволакий на службе Кюсса, колдуна по имени Махудрил. ПК уже однажды сталкивались с Махудрил, в облике торговки на вечеринке принца Зича. Махуудрил, с помощью Лашонны, была архитектором еретического культа Эбеновой Триады и недавно вернулась в Скинию Червей по просьбе вампирского серебряного дракона, чтобы сделать все возможное, чтобы сохранить спокойствие Драгоши, пока Лашонна готовится предать его. К несчастью для Лашонны, Драгота раскусила блеф Махудрила. Вместо того, чтобы убить колдуна аволакии, он вместо этого поменялся ролями с Лашонной и вернул Махудрила на свою сторону своим собственным посеребренным языком. С ее помощью он почти смог предотвратить кражу монолита Кюсса, но в конце концов Лашонне удалось перевезти его в Алхастер. Теперь Махудрил проводит здесь свое время, ожидая приказа Драготы вернуться на сторону Лашонны, чтобы предать свою старую госпожу. На данный момент Драгота хочет, чтобы Махуудрил помог в защите скинии, на случай, если питомцам Лашонны (ПК) повезет зайти так далеко.

Тактика: Махудрил быстро реагирует, если срабатывает сигнал тревоги о переедании. Она накладывает на себя защиту от добра, кошачью грацию, энергию сопротивления (против любых типов энергии, которые, как она знает, используют ПК), полет и большую невидимость, делая не менее 5 раундов, прежде чем она начнет патрулировать скинию в поисках ПК. Как только она находит их, она ждет, пока они вступят в бой или отвлекутся на ловушку, прежде чем атаковать пальцем смерти, используя стену силы и отталкивания, чтобы еще больше рассеять ПК. Если она сталкивается с одиноким ПК, она использует свою способность внушения, чтобы заманить ПК в тюрьму (зона 12), где она пытается жертву до смерти, прежде чем искать другого ПК для поимки. Если количество хитов упадет ниже 50, она использует дверь измерения, чтобы сбежать в червоточину и присоединиться к Драготхе.

12. Тюрьма

На стенах этой сырой камеры висят не менее шести кандалов, причем манжеты запачканы кровью. В центре комнаты стоит единственная миска для еды, воды и отходов.

Эта тюремная камера пуста, если только один из ПК не был захвачен Махудрилом. Сама ячейка защищена силовыми стенами и пространственным замком (см. область 9).

13. Спальня

Стены этой камеры кажутся покрытыми плохо сохранившейся кожей, все помещение пахнет разложением, и что-то под слоем кожи на полу кажется тревожно мясистым и живым.

Махудрил покоится в этой тревожной комнате. Мякоть под полом на самом деле представляет собой толстый слой червей Кюсса; Махудрил считает, что их извивание особенно успокаивает и расслабляет. Черви не прокалывают некромантически сохраненную плоть, но если разрезать кожу, они вываливаются наружу и заражают резака, как если бы он напал на червоточину.

14. Логово червеобразного дракона (EL 20)

Потолок этой огромной пещеры возвышается почти на семьдесят футов над уступом, с которого открывается вид на нее со стороны южного входа. Этот выступ вьется вверх вдоль северной стены, огибая угол на востоке. Сам пол пещеры обрывается тремя полками, каждая на десять футов ниже предыдущей. На востоке каменная колонна поднимается от пола в нижнюю часть круглой комнаты, которая, как балкон, выходит в пещеру из комнаты на востоке. Вокруг основания колонны разбросано фантастическое количество монет и других предметов. Сама пещера наполнена мерцающим зеленым свечением из огромной круглой ямы на юге.

Существа: В этой комнате обитает одно из величайших творений Драготы, червеобразный дракон. Зверь сочетает в себе худшие качества дракона и червя-переростка и полностью предан Драготе. Этот червеобразный дракон служит стражем червоточины (область 15), но он преследует врагов в любом месте скинии, где он поместится.

Червеобразный дракон: hp 377; см. Приложение.

Сокровища: Этот черведрейк собрал большое количество сокровищ за столетия, в основном от авантюристов, достаточно глупых, чтобы попытаться вторгнуться в скинию, но некоторые из них были получены в рейдах против внешнего мира. Черведрейк иногда сопровождает Драгошу в этих атаках. Сокровище состоит из 28 000 gp, 4000 pp, зелья для лечения серьезных ран, зелья кошачьей милости, зелья уменьшения личности,

метамагический жезл большого размера, посох заклатья (42 заряда), жезл волшебника (3 заряда), бронзовая статуэтка грифона удивительной силы и мантия звезд.

15. Нижний червоточинный ход

Шахта шириной в двадцать футов проходит сквозь потолок и спускается в глубины земли, десятки, если не сотни, альковов тянутся вдоль стен этой шахты. Некоторые из них пусты, но точно так же многие содержат высохшие останки странного червеобразного существа с щупальцами, сама шахта погружается во тьму сверху и снизу, и густой дождь зеленой жидкости каскадом стекает по центру шахты, наполняя воздух маслянистой дымкой и покрывая стены влагой.

Зеленоватый дождь, который каскадом стекает по этой шахте, является проявлением божественной крови Кюсса. Зеленая жидкость обычно скапливалась в Извивающемся Святилище наверху, но когда Лашонна вырвал монолитную тюрьму Кюсса на свободу, образовавшаяся "рана" начала кровоточить. Зеленая вода образовала реку, которая течет вдоль подхода к святилищу и дождем стекает по этой шахте в глубины внизу. Жидкость ледяная на ощупь, и любое существо в шахте получает 1d6 единиц урона от холода за раунд. Хуже того, дождь пропитан запахом Кюсса. Любое живое существо, подвергшееся воздействию этого дождя из крови Червеобразного Бога, должно сделать рефлекторный спасбросок DC 25, чтобы избежать потери 2d4 очков конституции в каждом раунде. При успешном спасении жертва получает только 1 очко истощения конституции. Существа, невосприимчивые к болезням, невосприимчивы и к воздействию этого зеленого дождя. Тела аволакийцев в нишах давно мертвы и безвредны, несмотря на их отвратительный внешний вид. Любое существо или объект, попадающий в эту шахту, начинает плыть вниз со скоростью 60 футов за раунд. Сосредоточившись, существо может остановить или даже обратить вспять это падение, левитируя вверх со скоростью до 60 футов. Червоточина ведет почти на 300 футов вверх, проходя вдоль внутренней части центрального столба внешней части скинии и высоко в камне над ней, что приводит к зоне 16. Ниже шахта опускается почти 2000 футов в огромную пещеру, заполненную миллионами червей Кюсса размером от нитей до огромных 60-дюймовых червей-переростков. Эти существа живут и умирают в этой пещере, питаясь друг другом. Они, безусловно, приветствуют изменение рациона питания, если кто-то достаточно глуп, чтобы исследовать этот разрушительный регион.

16. Верхний червоточинный ход

Эта область соединяется с областью 15.

17. Путь червя (EL 21)

Круглая труба вьется сквозь скалу, ее стенки стеклянные и гладкие, как будто обожженные сильным жаром или кислотой. Стаи извивающихся зеленых червей цепляются за стены и потолок, бросая ужасающий вызов гравитации, хотя время от времени скопления зеленых угроз падают вниз, как куски снега, падающие с ветвей дерева. Река густой зеленой жидкости устремляется по трубе на запад, и почти ледяной воздух густо пахнет разложением.

Стенки этой трубки гноятся червями Кюсса; любой, кто прикоснется к ним, должен сохранять силу духа DC 20 в каждом раунде, иначе он будет заражен, как если бы попытался пройти через одну из стен скинии. Падающих червей достаточно легко избежать, пока существо следит за ними. Контакт с зеленой рекой имеет те же последствия, что и контакт с дождем в зоне 15.

Существа: Три огромных немертвых существа охраняют этот трубообразный туннель. Эти три ночных охотника проводят большую часть своего существования неподвижно, но как только они чувствуют незваных гостей, они быстро переходят в атаку.

Ночные краулеры (3): hp 212 каждый; Руководство монстра 195.

Тактика: Один ночной краулер, свернувшийся в атакующую позу, может эффективно блокировать проход, но не блокирует дальнюю поддержку двух других. В то время как передний ночной краулер сражается с ПК в ближнем бою, остальные используют заклинания дальнего боя, чтобы поддержать битву.

18. Гостиная Лашонны

Эта пещера имеет признаки того, что когда-то была изысканно украшена, но все это

Сейчас от него осталось лишь несколько обломков мебели, сваленных в кучу по углам комнаты.

Когда она жила здесь, Лашонна использовала эту комнату и две соседние комнаты в качестве своих личных покоев. С тех пор как она приняла решение предать Драгошу, она избегала этих комнат, за исключением нескольких тайных поездок, чтобы перевезти свои ценности в свое поместье в Алхастере. Теперь мало что указывает на то, что здесь когда-то обитал дракон-вампир.

19. Буйуар Лашонны

Эта пещера еще более пуста, чем зона 18, но при обыске в DC 30 в углах комнаты обнаружено несколько потускневших серебряных чешуек. Хитрые ПК могут использовать эти веса, чтобы помочь в попытках провидения против Лашонны. Подробности о том, чем она сейчас занимается, приведены в следующем приключении "Рассвет новой эры".

20. Святилище Лашонны

Похоже, что в этой пещере когда-то находилось личное святилище Кюсса, но теперь все, что осталось, - это отвратительная статуя бога-червя, жалкое месиво, которое, похоже, было построено путем сшивания тысяч мертвых и законсервированных червей вместе в примерно гуманоидную форму.

Опытные искатели приключений могут ожидать, что эта ужасная статуя оживет и нападет, но на самом деле это не более чем зловещая статуя, единственный остаток личного святилища Лашонны Богу-червю.

21. Комната для чистки

В этом маленьком помещении находится только один предмет - купель с чистой водой высотой в три фута.

Секретная дверь, ведущая в эту пещеру, находится рядом с крышей туннеля "Путь червя". примерно в 15 футах от земли. Ожидалось, что посетители Извивающегося святилища пойдут этим путем, чтобы приблизиться к Кюссу или Драготе, останавливаясь по пути, чтобы окунуть лицо в купель. Купель волшебная; любой, кто прикоснется к воде плотью, должен сделать скидку в размере 30 долларов, чтобы избежать проклятия. Это проклятие проявляется в виде штрафа -10 на Воля спасает - "ритуал очищения" на самом деле был не более чем обманом, призванным ослабить умы тех, кто нанес Драготе визит, чтобы ему было легче доминировать над ними. Магия этого шрифта привязана к этой камере; если его удалить, он становится немагическим.

22. Святилище страсти

Похожий на трубу туннель открывается в обширную пещеру, освещенную волнообразным зеленым свечением огромного зиккурата, построенного из кишящего червями камня. Похоже, что когда-то на вершине зиккурата стояло небольшое сооружение, но теперь от него не осталось ничего, кроме большой и зазубренной дыры. Зеленая жидкость, стекавшая по проходу на запад, хлещет из этой раны, каскадом стекая по парадной лестнице зиккурата цепочкой миниатюрных водопадов. Два выступа выходят на эту пещеру. Тот, что на севере, имеет высоту всего пятнадцать футов, в то время как южный находится почти в тридцати футах от земли, и в юго-западном углу этого выступа находится удивительная гора сокровищ. Потолок поднимается на головокружительную сводчатую высоту почти в сто футов.

Эта комната до недавнего времени была колыбелью Бога-Червя. За исключением своего краткого побега 1500 лет назад, Кюсс провел почти два тысячелетия в заключении здесь, в том самом монолите, который он использовал, чтобы захватить и сосредоточить религиозный фанатизм своего народа, чтобы подпитывать его божественный апофеоз. Даже заключенный в этом монолите, аура Червебога оставалась сильной; его присутствие можно увидеть в озере зеленой слизи за скинией, в ее извивающихся стенах и в безглазых лицах его приспешников-червей. И все же нигде его присутствие не ощущается сильнее, чем здесь. Если бы ПК наткнулись на эту камеру всего за несколько недель до этого, присутствие самого монолита стало бы их гибелью. Теперь, в его отсутствие, они должны бороться только с лентой божественной крови, которая сочится из зиккурата, приторным замороженным некромантическим запахом в воздухе и одиноким стражем палаты. Хотя фактическая температура в этой комнате не совсем ледяная, холод в воздухе гораздо более опасен для душ находящихся внутри живых существ.

Каждый раунд, когда существо остается в этой камере, оно получает 2d6+6 единиц урона от негативной энергии, которая наполняет это место. Нежить в камере вместо этого лечит 2d6+6 единиц урона в каждом раунде. Персонажи, связанные с фрагментом души Балакарда, защищены от этого урона, как и персонажи, у которых действует защита от смерти. Контакт с зараженным камнем самого зиккурата опасен. Персонаж, который прикасается к нему, должен сохранять силу духа DC 30 в каждом раунде или стать зараженным, как если бы он пытался пройти через одну из стен скинии.

Существа: На протяжении веков у Драготы было множество логовищ, но в настоящее время эта комната - его единственный дом. Дракон-нежить чувствителен к пророчествам, предсказывающим Эпоху Червей, и когда эти пророчества начали исполняться, он понял, что время близко. Он перенес свое сокровище в эту комнату и приступил к подготовке культа к новой эпохе. При этом он сместил предыдущего зрителя, вампирического серебряного дракона Лашонну. Семена ее предательства уже давно были посеяны в ее холодном сердце, но именно этот поступок в конце концов заставил их расцвести. В любом случае, Драгота ждет прибытия группы, взгромоздившись на вершину зиккурата и готовая дать им последний шанс на жизнь. Когда ПК прибывают, драколич приветствует их ревом. Не склонный к разговорам, он высмеивает их появление, называя их комнатными собачками того самого зла, которое они стремятся остановить. Он знает, что они пришли сюда по предложению Лашонны, и он надеется, что, раскрыв ее истинную природу и положение в культе, они поймут, что их разыграли, и отправятся на поиски серебряного дракона, чтобы отомстить. Простая тактика, но она вполне может сработать: если ПК оставят Драгошу в живых, они обнаружат, что их задача в "Рассвете новой эры" вполне может оказаться невыполнимой. Помимо немедленного покидания скинии, ПК мало что могут сделать, чтобы помешать драколичу напасть на них. Единственное, что заставило бы его задуматься, - это вид его филактерии. Если ПК не уничтожили его, они могут использовать филактерию в качестве разменной монеты с драколичом. Драгота обещает все, что угодно нужно вцепиться когтями в его филактерию, но он, конечно, не намерен сдерживать свое обещание. Лучшее, на что могут надеяться ПК, - это его помощь в "Рассвете Новой эры", которую можно обеспечить, выполнив дипломатическую проверку DC 50, при условии, что ПК пообещает вернуть филактерию Драгоши сразу после смерти Лашонны, драколич не может и не согласится помогать ПК против самого Кюсса, но его можно уговорить убить Лашонну ради них. Конечно, его реальные планы состоят в том, чтобы уничтожить ПК, как только они передадут его филактерию, но если ПК правильно рассчитают время, атака на Драгошу после того, как его ресурсы будут истощены в битве с Лашонной, может просто дать им преимущество, необходимое для выживания. Если ПК вернут Драгоше его филактерию, он немедленно телепортируется с ней, чтобы спрятать ее в скрытом месте, отказавшись от других своих сокровищ (на данный момент). Как только его филактерия будет в безопасности, он вернется в это место, чтобы начать процесс отслеживания ПК, уничтожения Лашонны и вступления Кюсса в Эпоху червей. Драгошу также могут сопровождать союзники, такие как Венк или Махуудрил; в этом случае эти союзники ждут на северном выступе, чтобы оказать помощь в предстоящем бою.

Тактика: Драгота - второй по силе противник, с которым ПК столкнутся в этой кампании - только сам Кюсс более смертоносен. Умные ПК приносят помощь; возможно, они смогли заручиться помощью Зульшина ранее в приключении. Они могли бы призвать могущественных чужаков с помощью заклинаний большего планарного союзника или врат. И все же их самым большим преимуществом в этой битве являются три фрагмента души Балакарда. Без них приключенческий путь Age of Worms вполне может закончиться для ПК в этой комнате. Большинство защитных заклинаний Драготы уже были применены как постоянные заклинания. Его высокомерие достаточно велико, чтобы он не утруждал себя произнесением своих защитных заклинаний меньшей продолжительности, пока они не станут необходимыми. Несмотря на свою силу, Драгота довольно прямолинейное существо в бою. Он либо использует заклинания или дыхательное оружие против врагов на расстоянии, либо совершает полноценные атаки в ближнем бою против тех, кто осмеливается приблизиться к нему. Границы этой комнаты (и границы его эго) ограничивают его тактические передвижения, хотя, оставаясь на вершине зиккурата, он заставляет ходячих врагов отваживаться на контакт с кишасщими червями камнями. Первое действие Драготы в бою - взорвать как можно больше ПК своим оружием "дыхание ветра смерти", усилив его цепляющим дыханием. Он остается на зиккурате в следующих раундах, используя ужасное увядание, разрушение и силовую клетку на своих врагах. Всякий раз, когда его хит-пойнты опускаются ниже 600, он наносит себе урон, чтобы залечить 150 единиц урона (хотя свой последний урон он бережет на крайний случай). Он пытается отгородиться от дальнобойных нападающих и заклинателей стенами силы. Только когда драколич опускается ниже 100 хит-пойнтов, его нервы сдают. В этом случае он пытается перенести самолет в безопасное место, чтобы отдохнуть, восстановиться, а затем вернуться, чтобы атаковать ПК в какой-то момент в ближайшем будущем.

Сокровища: Сокровищница Драгоши впечатляет, как и подобает дракону, который существует уже более 2500 лет. Это самая большая орда сокровищ, которые ПК, вероятно, найдут в Эпоху червей

кампания; сам размер должен сделать ее открытие одним из самых ярких моментов кампании. Размер клада также значительно превышает рекомендуемое количество сокровищ для приключений 19-го или 20-го уровня, это сделано намеренно. На самом деле у ПК не будет времени использовать или наслаждаться сокровищами, которые они получают в следующем приключении, до окончания кампании, поэтому во многих отношениях клад Драготхи представляет собой окончательную награду за хорошо выполненную работу, магические предметы также должны дать ПК ценное преимущество перед тем, что все еще ждет их в ближайшее будущее. Если вы намерены продолжить кампанию после "Рассвета новой эры", вам следует рассмотреть возможность уменьшения количества сокровищ здесь, чтобы оно больше соответствовало тому, что обычно можно было бы ожидать. А может, и нет. В любом случае, клад Драгоши состоит из следующего, разделенного между сундуками, урнами, сундуками, ящиками и россыпью монет.

- 2,500,000 мм
- 360 000 см
- 48 000 зм
- 2500 пм
- Десятки драгоценных камней, собранных в кубках, шелковых мешочках, сундуках, полосах бархата и других контейнерах общей стоимостью 48 000 gr. Это включает в себя один звездчатый сапфир размером с кулак стоимостью 12 000 gr.
- Различные ювелирные изделия (кольца, серьги, ожерелья, нарукавные повязки, браслеты, ножные браслеты и украшенная драгоценностями одежда) на общую сумму 62 000 gr.
- 50 видов оружия ручной работы различных типов, стоимостью 15 500 gr.
- 20 мастерских доспехов различных типов стоимостью 8500 gr.
- Большой рог для питья, украшенный рунами и резными изображениями мертвых драконов. Хотя этот предмет выглядит бесполезным, проверка знаний DC 30 (история) правильно идентифицирует его как рог для питья короля Бексора с Красного ледника, который, как говорят, был одним из сыновей бога варваров Ватуна. Хотя рог для питья и не волшебный, он стоит 4000 золотых для музея или коллекционера, который знает о его ценности, и бесценен для северных племен ледяных варваров.
- Скрипка из темного дерева с серебряными струнами и вставками из платины и жемчуга, на которой выгравирована личная руна печально известного барда Тваш-Прулла, эта скрипка ручной работы стоит 6500 gr.
- Окаменевший череп древней рептилии. Череп весит 20 тысяч фунтов, но на боку вырезаны руны на друидическом языке, которые детализируют несколько уникальных заклинаний. Вам следует воспользоваться этой возможностью, чтобы ввести в свою кампанию 2-3 новых заклинания друидов. В качестве альтернативы, этот рунный череп может содержать заклинания "Паническое бегство динозавра", "сущность хищника" и "голодный желудок" (все подробно описано в сборнике заклинаний). Рунный череп стоит 3000 gr.
- Набор из семи картин, изображающих семь божеств (выберите те, которым поклоняются ваши игроки), выполненных искусной рукой. Каждый изображает божество в изнурительной сцене пыток и расчленения. Они не подписаны, и каждый из них стоит 5000 gr за свой стиль для человека с болезненными наклонностями, но их сюжеты быстро приводят большинство церквей в неистовство. Они призывают к уничтожению картин и могут попросить ПК выполнить эту задачу за них.
- Потрепанная книга, написанная на ауранском языке и озаглавленная "Путь зимы" - том V. Проверки знаний DC 20 (религия) достаточно, чтобы распознать название как часть серии книг о добродетелях монашеской жизни, написанных 500 лет назад анонимным монахом. Общеизвестно, что в этой серии всего три книги; длительное расследование доказывает правдивость этого тома. Это стоит 6000 gr, и любой, кто готов заплатить это, возможно, также захочет заплатить аналогичную сумму, если будет обнаружен подразумеваемый "Том IV". Сама по себе книга не является магической, но философия, содержащаяся в ней, может иметь интересные последствия для некоторых монашеских орденов вашего мира кампании, особенно в том, как смех и физическая любовь выражаются как добродетели.
- Скандальное платье из алого шелка, украшенное золотыми и серебряными нитями, вплетенными в узоры символа Ви Джас. Этот экзотический и мастерски сшитый наряд придворного стоит 3500 gr.

- Треугольный осколок темно-красного металла размером с ладонь халфлинга. Осколок излучает сильную магию заклинания (телепортации) и действует как ключ к portalу, если поместить его в правильное углубление символа восьмиконечной звезды на полу зоны 1 замка Мор (подземелье № 112). Образовавшийся портал ведет к опасному демиплану под названием Pinnacle Peaks.

- Не менее 15 различных книг заклинаний волшебника, каждая из которых заполнена заклинаниями. Вы можете использовать эти книги заклинаний, чтобы ввести новые заклинания в свою кампанию.
- Искусно сконструированная заводная певчая птица, изготовленная из мифрила и красного дерева. Певчая птица может хвататься за жердочку и прыгать вокруг (но на самом деле не может летать) и исполняет две дюжины различных песен, от успокаивающих колыбельных до хриплых лачуг. Это стоит 4000 gp.

- цепная рубашка с призрачным прикосновением +5
- нагрудник из адамантина +3 к огнестойкости
- легкий деревянный щит тяжелого укрепления +2
- адамантин +2 аберрационных проклятия ворпал великий топор
- заклинание разрушения +3, хранящее морнингстар
- клятвенный лук
- рапира для прокалывания
- солнечный клинок
- кольцо повеления стихий воздуха
- кольцо волшебства (IV)
- большой метамагический стержень максимального
- посох лесных жителей (34 заряда)
- наручи доспехов +6
- складная лодка
- том понимания +1
- одеяние сверкающих цветов
- мгновенная крепость Даерна
- большая нить молитвенных четок
- аппарат Квалиша
- философский камень
- посох волхвов
- деревянный сундучок, содержащий три одинаковых талисмана Заги

Разработка: Это приключение по-настоящему не закончится, пока ПК не убьют Драгошу. Если драколич сбежит, ПК должны сделать все возможное, чтобы выследить его и закончить работу как можно быстрее. Духи Балакарда впадают в спячку, если Драгота сбегает, возвращаясь к власти только после того, как битва начнется снова. Если ПК будут ждать слишком долго, им в конечном итоге придется противостоять Драготе и Кюссу одновременно.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Нанося последний удар по Драготе, древний драколич ревет в неверии и ярости. Его тело содрогается, бьется, а затем с грохотом падает на землю дождем древних костей. Когда они ударяются об пол, то взрываются облаками пыли из склепа. Зловещий силуэт призрачного дракона на мгновение задерживается в этих облаках, но затем тускнеет и исчезает. Уничтожение Драготы вызывает внезапный всплеск энергии и света от тех компьютеров, в которых хранятся фрагменты души Балакарда. И снова призрак материализуется перед ПК, но на этот раз он задерживается ровно настолько, чтобы поблагодарить их и предупредить, что настоящая битва еще впереди. Они должны найти, куда был доставлен монолит Кюсса. Вполне вероятно, что ПК подозревают Лашонну, но даже если они этого не сделают, местоположение монолита вскоре станет достаточно ясным. Прежде чем уйти, Балакард говорит ПК, что он оставляет фрагмент своей души для каждого из них, частично в благодарность за их службу ему, но в основном в качестве последнего подарка для них, чтобы использовать против Червебога. Этот фрагмент доносится до каждого ПК в виде вращающейся золотой монеты, на которой можно увидеть лицо Балакарда. ПК, который ловит монету до того, как она упадет на землю (бросок атаки не требуется), чувствует прилив надежды, когда монета исчезает. Монета растворяется в руке ПК. При этом он дает +2 неотъемлемого бонуса к любой из оценок способностей ПК, выбранных им самим. Дух Балакарда исчезает из поля зрения, но прежде чем отправиться в загробную жизнь, он наносит краткий визит своему старому другу Манзориану, чтобы сообщить ему, что сделали ПК. Пройдет совсем немного времени, прежде чем Манзорян свяжется с ПК в состоянии шока и легкомысленного изумления - эмоции, которые достаточно быстро проходят, поскольку у него действительно мрачные новости. Ибо, пока ПК противостояли Драготе, началась Эра Червей.

ПРИЛОЖЕНИЕ: НОВЫЕ МОНСТРЫ

Многоножка земного рака

Тридцатипятифутовая бледно-зелено-белая многоножка извилисто ползет по бесплодной земле. Его темно-зеленые глаза смотрят поверх гнезда из нескольких длинных антенн, извивающихся на его лице. Крошечные зеленые черви капая у него изо рта и трещин в хитиновой броне, а в местах, где он стоит или касается каменных стен, карф становится серым и вскипает, превращаясь в отвратительные, похожие на опухоли наросты бледного гриба.

Скорпион-убийца разума

Этот отвратительный скорпион - отвратительная черная угроза длиной в двадцать футов. Его хитиновая броня представляет собой переплетение жестоких крючковатых шипов и трещин, из которых вытекает ихор. У него три скорпионовых хвоста вместо одного, и на кончиках каждого хвоста имеется несколько длинных зеленых кристаллических жал и пластинок, похожих на какой-то опасный клыкастый цветок.

Фессалгидра

Четвероногий, с клешневидным хвостом монстр длиной в тридцать пять футов появляется в поле зрения с грохочущим, сотрясающим кости ревом, Зверь красный с темно-оранжевым подбрюшьем и выглядит отдаленно драконьим по форме, за исключением того, что вместо головы у него огромная центральная пасть, окруженная кольцом из восьми змееподобных голов.

Черведракон

Этот сорокафутовый зеленый червеобразный бегемот имеет четыре больших драконьих крыла. Его безглазая голова выглядит почти драконьей, с кольцом из шести рогов, которые выступают назад по кругу вокруг шеи. У него нет рук или ног, но его крылья украшены большими когтями на вершинах и кончиках каждого сустава. Его хвост сужается книзу в усеянный крючками элемент, который заканчивается набором больших шипов

Приключение рассчитано на группу из четырех персонажей 19-го уровня