

## Шпиль Длинных Теней

С самого начала истории человечество измеряло время в веках. Века Славы и Века Мечтаний поднимались и опускались, каждый со своими героями и печалью. Теперь быстро приближается одна из предсказанных эпох - эпоха тьмы, разложения и извивающейся гибели. Тысячи лет назад смертный узнал об этой нерожденной эпохе и понял, что ему суждено править ею. Теперь он существует как темные мысли о гнили и обмане, его имя произносят только шепотом люди, всегда боящиеся его распространяющегося влияния. Кьюсс, некогда смертный, стоит наготове, чтобы уничтожить неосознаваемый мир. Если никто не встретит сопротивления, он положит начало Эпохе Червей. "Шпиль длинных теней" - это приключение в Dungeons & Dragons, рассчитанное на четырех персонажей 13-го уровня. Это также седьмая часть приключенческого пути Age of Worms, полная кампания, состоящая из 12 приключений, нескольких "фоновых" статей, помогающих Мастерам подземелий управлять серией, и нескольких постерных карт ключевых локаций. В какой-то момент во время этого приключения ваши ПК должны подняться до 14-го уровня и, скорее всего, наберут достаточно опыта, чтобы к его завершению получить 15-й уровень. Для получения дополнительной помощи в проведении этой кампании ознакомьтесь с ежемесячными статьями Dragon "Wormfood", серией, которая предоставляет дополнительные материалы, помогающие игрокам пережить эту кампанию. В начале этого приключения персонажи встречаются с архимагом Манзорианом, который может предоставить им доступ к странной и могущественной магии, чтобы помочь в предстоящих испытаниях против Кюсса и его приспешников. Выпуск № 339 Dragon представляет магический пул, принадлежащий Manzorian, который может дать ПК только край, необходимый им, чтобы пережить то, что ждет их в Шпиле Длинных теней. Конечно, вы также можете запустить "Шпиль длинных теней" как самостоятельное приключение или даже как часть кампании по вашему собственному дизайну.

## Предыстория приключений

Две тысячи лет назад человек по имени Кюсс ходил по земле как смертный. Изгнанный из порочной древней империи Сульм, Кюсс и его последователи бежали на юг, в бескрайние джунгли, где основали город Кулут-Мар, метрополию монолитов и пойманных в виноградную лозу идолов инопланетных богов. Кюсс гнал свой народ вперед с помощью тирании и гнева и проповедовал о грядущем апокалипсисе, который пощадит только тех, кто следует его учению. Он говорил об Эпохе червей и о пророчествах, выгравированных на огромных металлических пластинах, которые предсказывали это время разрухи. Он повел свой народ в Кулут-Мар на поиски этих табличек, поскольку верил, что архитекторы пророчества жили неподалеку. По прибытии его обманутые последователи рыскали по темным джунглям в поисках этих пророчеств, пока не раскопали их. Таблички не просто подтвердили апокалиптические предчувствия Кюсса. Они подняли его последователей на новый уровень фанатизма. И все же, в то время как его народ требовал его благословения, Кюсс стал одержим табличками и странными шестирукими фигурами, изображенными на некоторых из них так явно. На табличках эти существа были изображены как абсолютные мастера тайной магии, и Кьюсс увидел отчетливые параллели со своими собственными исследованиями тайн смерти. Кюссу не потребовалось много времени, чтобы узнать правду: эти существа все еще жили в близлежащих джунглях, где они творили великие чудеса, не имеющие аналогов ни у одной другой расы. Это были ткачи заклинаний. Когда Кьюсс готовил экспедицию в анклав ткачей заклинаний, его посетила судьбоносная встреча. Лич-ткач заклинаний, зловещее существо, погруженное в некромантические знания, прибыло в город Кулут-Мар с подарком из далекой реальности - подарком, который откроет дверь в бессмертие Кюсса. В золотой коробочке, украшенной драгоценными камнями, покоился одинокий крошечный зеленый червячок.

Лич провел долгие часы, консультируя Кюсса. По настоянию лича правление Кюсса стало еще более жестоким. Волна крови и горя прокатилась по его владениям, когда Кюсс сделал все, что мог, чтобы выполнить трагические требования пророчества. Многие предметы силы были разбиты на алтарях Кулут-Мара. Предметы священной мощи и нечестивой порчи были принесены, чтобы выслужиться перед Неруллом, богом смерти. Способность Кюсса создавать нежить стала в тысячу раз мощнее с добавлением червя в его творения, поскольку теперь его приспешники могли сами порождать нежить, и все они были обязаны воле Кюсса. Кюсс построил массивную цитадель, которая служила оплотом его власти. Это был Шпиль Длинных теней, и на его вершине он установил массивный монолит, который должен был служить центром и вместилищем ужаса, страха и преклонения его последователей. Его тирании пришел конец в последнем кровавом обряде, в ходе которого Кюсс заключил души всех своих живых последователей в этот темный монолит в попытке подпитывать свое вознесение к божественности. Однако чего Кюсс не намеревался, так это ждать целую вечность и даже больше своего времени господства. Ибо, когда Кюсс вышел из царства смертных, он оказался в ловушке внутри монолита, пленником своей собственной силы. История Кюсса продолжилась в другом месте, после того как древний дракон по имени Драгота объявил странный монолит своим и унес его (и заключенного в нем божка) в свое логово далеко на севере. Но Шпиль Длинных теней и разрушенный город, который его окружает, остаются неизменным свидетельством гордости и жестокости. Что еще более важно, Шпиль представляет собой хранилище знаний, более ценное, чем любое сокровище, для тех, кто стремится помешать сбыться древним пророчествам.

### **Синопсис приключений**

В поисках ответов на загадку Эпохи червей персонажи приезжают в тихую прибрежную деревушку Магпойнт, чтобы проконсультироваться с архимагом Манзорианом, который живет в близлежащей островной крепости. Пока они ждут возвращения архимага из другого путешествия, у них будет шанс немного отдохнуть. Это может включать набор новой когорты, создание каких-нибудь магических предметов или просто отдых с друзьями. Вскоре Манзориан возвращается из своего внепланетного путешествия, и группа, наконец, может воспользоваться его знаниями. Как только они войдут в крепость неизвестных глубин Манзориана, группа получит представление об истинной тайной силе, поскольку крепость является средоточием силы могущественного архимага. Рассказав свою историю Манзориану, группа отправляется в далекие южные джунгли по следу Балакарда, волшебника и бывшего компаньона Манзориана. У архимага есть фрагмент дневника Балакарда, в котором говорится, что человек по имени Кюсс жил в этом районе много веков назад в мрачном здании, известном как Шпиль Длинных теней. Манзориан призывает группу исследовать источник древней силы Кюсса и узнать все, что они могут, о грядущем апокалипсисе. Остальная часть приключения разворачивается в южных джунглях, среди руин древнего города Кюсса, авантюристы прокладывают себе путь через легионы немертвых последователей Кюсса, а также ужасных зеленых червей, которые, кажется, связаны как с божественной силой Кюсса, так и с грядущей Эпохой червей. Исследуя эти руины, искатели приключений узнают многое из истории Кюсса, и к концу приключения получают некоторое представление об ужасах, которые ожидают их и их мир.

### **Крючки для приключений**

Если вы играете в "Шпиль длинных теней" в рамках приключенческого пути Age of Worms, их старый друг Аллюстан просит игроков поделиться тем, что они знают о заговоре с участием Эбонитовой триады и отродья Кюсса севера, с Манзорианом, старым мастером Аллюстана. Сам Аллюстан остается в Даймонд-Лейк, чтобы возглавить восстановление тех частей деревни, которые были разрушены нападением дракона во время предыдущего приключения. Вы также можете использовать это приключение в совершенно другой кампании в тот момент, когда ваши ПК раскрыли природу своего основного врага, но им нужно узнать о нем больше. В данном случае их исследование показывает, что

У Манзориана есть необходимая им информация. В конце концов, ключевая информация, которую они ищут, должна существовать в виде древней книги, спрятанной где-то под Шпилем Длинных теней. Если вы запускаете "Шпиль длинных теней" как самостоятельное приключение, Манзориан вместо этого становится крючком. Он связывается с ПК с запросом, он хочет узнать больше о секретах, скрытых в руинах Кулут-Мара, и отправляет ПК туда, чтобы исследовать и расследовать.

### **Прелюдия: Опасность на дороге (EL 14)**

В конце "Собрания ветров" ПК сделали важное открытие - фрагмент легендарного жезла из семи частей, хотя этот единственный фрагмент не особенно силен, он остается мощным магнитом для неприятностей. До тех пор, пока ПК сохраняют владение фрагментом Жезла из семи частей, их будут преследовать другие, которые хотят заполучить артефакт себе. Некоторые из этих других, например Манзориан, могут попытаться приобрести фрагмент у них. Другие не так дружелюбны.

Существа: Как бы герои ни решили отправиться в Магическую точку, на предстоящей дороге их ждет неприятный сюрприз. Фрагменты Жезла из семи частей никогда не появляются в мире в одиночку - они, как правило, быстро восстанавливаются. ПК - не единственные, кто недавно претендовал на часть Стержня. Могущественный демон ямы по имени Висцианникс недавно завладел шестым фрагментом, и даже когда ПК забрали седьмой из гробницы Икосиола, его агенты пробирались через мультивселенную, чтобы сделать то же самое, направляемые к его местонахождению шестым. К тому времени, как они добираются до региона, ПК уже на пути к Magerpoint, и агенты Visciannix решают устроить им засаду из-за Жезла. Точный характер засады зависит от маршрута, по которому ПК доберутся до Magerpoint, и способа их передвижения. Если ПК планируют использовать телепорт для перемещения в Магическую точку, засада должна произойти незадолго до того, как они это сделают. Сами дьяволы используют хрустальный шар в своем логове (расположенном где-то довольно далеко от холмов Кэрн), чтобы определить местонахождение ПК, а затем используйте большой телепорт, чтобы начать свою атаку. Всего шесть дьяволов устраивают засаду на персонажей, два колючих дьявола и четыре костяных дьявола. Два колючих дьявола (Имаксиан и Лирисилак) ненавидят друг друга, но вынуждены работать вместе по команде Висцианникса. Каждый командует парой костяных дьяволов, и их потребность превзойти другого является почти такой же движущей силой этой засады, как и приказы их повелителя демонов ямы.

Имаксиан и Лирисилак, колючие дьяволы: hp 126 у каждого; Руководство монстра 51. Костяные дьяволы (4): hp 95 каждый; Руководство монстра 52.

**Тактика:** Костяные дьяволы начинают схватку под воздействием полета и невидимости. Как только они телепортируются, они начинают бой, используя пространственный якорь на как можно большем количестве ПК, чтобы помешать им сбежать с помощью Стержня. Они следуют за этим, используя ледяные стены, чтобы разделить и изолировать ПК, а затем нападают, чтобы использовать свои ауры страха и атаки ближнего боя. Два колючих дьявола готовы поразить группу гневом ордена и нечестивой порчей, как только костяные дьяволы используют пространственный якорь, в следующем раунде они отменяют свои заклинания, за которыми следует обжигающий луч против заклинателей и удержание человека против типов бойцов. По ходу боя дьяволы снова и снова требуют, чтобы игроки отдавали Жезл. Пока жив хоть один из колючих дьяволов, костяные дьяволы не отступают. Если оба колючих дьявола убиты, костяные дьяволы отступают, если их количество падает ниже 20 очков жизни. Колючие дьяволы отступают, если их количество падает ниже 10 хит-пойнтов. Все дьяволы отступают, если им удастся заполучить фрагмент жезла, который несут ПК.

**Развитие:** Потеря сегмента Стержня из семи частей не означает, что персонажи обречены на провал в кампании Age of Worms. Отнюдь - фрагмент представляет собой только один возможный инструмент, который ПК могут использовать, чтобы победить Кюсса в "Рассвете новой эры" (the final Age of Worms adventure). Если ПК захотят попытаться вернуть украденный артефакт, вы можете использовать другое короткое приключение из Dungeon, в котором участвуют дьяволы или культисты (например, в выпуске № 11 "Strike on the Rabid Dawn"), чтобы присоединиться к короткому побочному походу

в которой ПК пытаются вернуть украденный артефакт до того, как у дьяволов появится шанс отправить Жезл в Вискианникс. Демон ямы Висцианникс больше не играет никакой роли в Age of Worms, если только вы не хотите использовать его в качестве персонифицированного повторяющегося злодея. Его интерес к фрагменту Стержня никогда не ослабевает. Постоянные стычки с его слугами (если ПК решат сохранить фрагмент жезла) дают вам возможность использовать дополнительные столкновения практически в любом из последующих приключений Age of Worms. Эти встречи - отличный способ предоставить возможности группам, которые отстают в количестве очков опыта из-за смерти и воскрешения персонажа. Они также позволяют вам привести больше напряженности и срочности в приключение, если персонажи сочтут задачи слишком легкими. Если персонажам будет легко в будущем подземелье, их жизнь станет намного интереснее, когда дьяволы начнут телепортироваться и нападать на них, пока уже идет другой бой!

## **ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: МАГИЧЕСКАЯ ТОЧКА**

Пологие холмы и густые зеленые деревья окружают южную часть прибрежной деревни Магепойнт. Широкие улицы, обилие зелени и приятные деревянные здания говорят о покое и непринужденности, но в то же время сообщество бурлит деятельностью. Очевидно, что деревня процветает. К северу от деревни простираются темно-синие воды озера неизвестных глубин, а примерно в полумиле от него на скалистом острове возвышается бледно-голубой замок, окружающий башню, увенчанную огромным граненым куполом, который сверкает, как голубой драгоценный камень. Каменная дамба шириной в двадцать футов тянется от деревенского берега до самого этого замка.

Сообщество, сформированное и определяемое присутствием архимага, деревня Магпойнт предлагает множество порталов для приключений удивительной широты и сложности, в результате чего многие посетители обращаются за советом к Манзориану по целому ряду проблем. Magepoint значительно выросла за последние годы, ее рост стимулировался сочетанием неиспользованного экономического потенциала, легкодоступной земли и безопасностью, которая приходит от жизни в тени власти Манзориана. После того, как все, кроме одного из его клонов, были уничтожены вероломным союзником несколько лет назад, возвращение архимага в Магическую точку ознаменовало время процветания деревни. Теперь деревня, кажется, зажата между своими маленькими пасторальными корнями и растущей важностью для внешнего мира. Если все будет продолжаться так, как было в течение последних нескольких сезонов, Magepoint может вскоре собрать достаточно власти и богатства, чтобы соседние королевства захотели побороться за такой приз. До сих пор индивидуальная мощь Манзориана и его последователей удерживала даже самых агрессивных правителей от слишком пристального взгляда на мирное сообщество. Напряженность продолжает расти в деревне Магепойнт и вокруг нее, даже несмотря на то, что она сохраняет неспешное и непринужденное ощущение своих сельскохозяйственных корней. Если вы хотите ввести побочное приключение или еще больше вовлечь ПК в события мира вашей кампании, Magepoint служит отличной домашней базой для игроков по мере их роста и предлагает множество возможностей для персонажей наладить контакты с могущественными. Магическая точка - это пристанище искателя приключений. Многие отставные исследователи и искатели приключений называют это мирное сообщество своим домом, и в результате средний уровень его жителей необычайно высок для поселения такого размера. В Magepoint находится множество небольших магазинов, хорошо оборудованных для удовлетворения потребностей искателей приключений, дипломатов, шпионов и курьеров, которые с удивительной частотой приходят в сообщество и покидают его. Из-за своей привлекательности для широкого круга тех, кто ищет приключений и информации, Magepoint также является отличным местом для персонажей, чтобы найти когорта или наемника, собрать информацию и слухи и узнать о происходящем в мире в целом. В большой библиотеке храма хранится огромная коллекция томов, охватывающих тайные знания, религию, историю и другие темы. Ученые приезжают со всего мира, чтобы учиться там. Обратите внимание, что архимаг Манзориан - чрезвычайно могущественный персонаж - фактически, он один из самых могущественных NPC, с которыми персонажи, вероятно, столкнутся в Эпоху червей,

и он, безусловно, самый могущественный NPC, сочувствующий их делу. Обращайтесь с ним осторожно. Вы не хотите, чтобы ПК слишком сильно зависели от него, но его присутствие не следует преуменьшать.

**Магическая точка (деревня):** Волшебная; Алхимик; Население 530; Лимит 15.000 gr\*; Активы 397 500 gr; Смешанный (80% человек, 5% полуэльф, 5% эльф, 4% гном, 3% халфлинг, 3% другие).

Авторитетные фигуры: архимаг Манзориан (ЛГ мужчина-человек-волшебник 16/архимаг 5); Селеста (ЛГ женщина-гаэль эладрин бард 4); Кимрия Селадонская (ЛГ женщина-эльф-боец 1/волшебник 5/рыцарь Элдрича 7); Агат из Транча (ЛГ мужчина-человек-священнослужитель 19).

\* Лимит gr Magerpoint намного выше, чем обычно для поселения такого размера. Это связано в первую очередь с тем, что в городе много высокоуровневых NPC, и в результате мощная магия здесь более доступна для покупки, чем обычно. Кроме того, при предварительном уведомлении за несколько дней большинство здешних владельцев магазинов могут заказать более дорогие товары по специальному заказу в близлежащем Свободном городе. Таким образом, можно приобрести предметы стоимостью до 100 000 gr. Как всегда, вы не должны стесняться ограничивать точный тип доступных товаров так, как считаете нужным для своей кампании.

## В ожидании Манзориана

Из многих вещей, которые делают Magerpoint интересным для искателей приключений уровня ПК, дюжина или более влиятельных людей, которые нечасто посещают Magerpoint для обмена идеями и новостями, безусловно, считаются одними из самых важных. Эти правительственные чиновники, могущественные заклинатели, священники и известные воины используют Magerpoint как безопасное и уединенное место для обмена идеями со своими сверстниками. Защитное присутствие архимага означает, что они могут путешествовать налегке, часто принося свои проблемы и приключения в Magerpoint. Чаще всего проблемы такого масштаба, вероятно, заинтересуют авантюристов 10-го уровня и выше, поскольку эти хитрые посредники власти имеют дело только с ситуациями значительного значения и обычно требуют от авантюристов, одаренных осмотрительностью, а также боевым мастерством. Когда ПК впервые прибывают в Magerpoint, Манзоряна там нет - он заканчивает важные дела на другом самолете. Любой человек в городе может сказать это ПК, они также могут сказать им, что архимаг ожидает их визита и оставил сообщение, что они должны ждать в городе его возвращения. Их направят в единственную гостиницу Magerpoint, уютное и комфортабельное заведение под названием "Всевидящее око". ПК не нужно будет платить за свое пребывание - Манзориан позаботился об их потребностях и организовал для них проживание и питание во Всевидящем Оке. Количество времени, необходимое ПК для ожидания Манзориана, не высечено на камне. Если они захотят создавать магические предметы или изучать заклинания, у них будет на это время. Точно так же у них будет достаточно времени, чтобы осмотреть город, познакомиться с местными жителями и, возможно, даже набрать команду.

## Гостиница: Всевидящее око

Оснащенный для удовлетворения тонких вкусов влиятельных гостей со всего мира, "Всевидящее око" соперничает с лучшими гостиницами и закусочными Свободного города. В просторном трехэтажном здании находится коллекция хорошо оборудованных комнат, большой бальный зал, два искусных шеф-повара и множество других мелких удобств, ожидаемых от богатых и влиятельных людей.

Селеста (главная героиня Гаэль эладрин бард 4), загадочная женщина, с которой ПК в последний раз встречались в Свободном городе незадолго до Игр Чемпиона, ожидает их прибытия во Всевидящее Око. Когда ПК прибывают в гостиницу, она приветствует их улыбкой и ведет в небольшую комнату для совещаний за баром, где ПК могут быть шокированы, увидев мудреца Элигоса (LN male human fighter 2 /wizard 7 /loremaster 1); которого, как они обнаружили, убили в конце о "Поясе чемпиона". Также присутствует высокая, худая эльфийская женщина с худощавым, почти волчьим взглядом. Это Кимрия (CG женщина-эльф-истребитель 1/волшебник 5/рыцарь элдрича 7), одна из самых доверенных лиц Манзориана. Кимрия была глазами и ушами Манзориана в деревне Магпойнт в течение многих лет, служа двойной цели - молчаливо поддерживать лидеров деревни мощью Манзориана и отсеивать тех, кто желает аудиенции у верховного мага.

Селеста с готовностью извиняется перед персонажами за свое отсутствие в Свободном городе после убийства Элигоса. Кимрик, через Селесту и Элигоса, уже знает многое о квесте ПК и жаждет поговорить с ними. Она запрашивает подробности о том, что ПК узнали до сих пор об Эпохе червей, и как только она будет удовлетворена, она говорит им, что свяжется с ними, как только Манзориан вернется из своих дел на Аркадии. Элигос спокоен во время этой встречи, но приветствует ПК с чем-то похожим на облегчение, когда они входят. Вернувшись к жизни Агатом из Траунча, Элигос полностью оправился от нападения в Свободном городе, в результате которого он был убит. На данный момент ему нечего сказать, и он говорит констеблям, что, если они смогут дождаться аудиенции с Манзорианом, все прояснится. До возвращения Манзориана Селеста сообщает ПК, что у них есть бесплатный доступ к Magerpoint и что их комната и питание здесь, во Всевидящем Оке, обо всем позаботились. Она предупреждает ПК не приближаться к крепости Манзориана, так как это место защищено мощными магическими чарами, пока волшебник в отъезде. Многие посетители "Всевидящего ока" серьезно относятся к азартным играм, и по всей гостинице проводятся самые разнообразные игры. Однако наибольшее внимание привлекают две игры - Dragonchess и Three **Dragon Ante**. Опытные игроки в эти две игры имеют возможность устанавливать связи и контакты со многими влиятельными посетителями сообщества.

**Dragonchess:** Многие ученые и интеллектуалы рассматривают dragonchess как игру выбора для тех, кто считает себя серьезными мыслителями. Несколько опытных игроков часто посещают Всевидящее око, и обычно каждый вечер проводится по крайней мере одна выдающаяся игра.

Ставка "Три дракона": Многим клиентам нравится получать свои серебряные монеты за игру "Три дракона", и игроки всегда могут найти игру с низкими ставками или тройку за разными столами в гостинице.

**Библиотечный храм Магической точки**

Самым важным местом поклонения в Magerpoint является эта библиотека-храм, посвященный нескольким нейтрально настроенным божествам. Его исполняющим обязанности смотрителя является Агат из Траунча (19-летний мужчина-клирик), эксперт по ночному небу, который недавно приехал в Магпоинт, чтобы сравнить записи с учеными-жрецами храма. Агат долгое время был союзником как Манзориана, так и Селесты, и он вернул мудреца Элигоса к жизни по просьбе Селесты. Несмотря на свои прочные дружеские узы с Селестой и Манзорианом, Агат остается холодным по отношению к персонажам игроков. Он продает свои услуги по колдовству по обычным ценам, описанным в Руководстве игрока. Агату помогает дюжина жрецов-библиотекарей, а число приезжих священников и ученых часто превышает двадцать и более. В библиотеке храма хранится более 10 000 томов тайных и исторических знаний, дающих бонус +6 к проверкам Знаний (арканы), Знаний (религия), Знаний (история) и Знаний (планы), сделанных в ней. Недельный абонемент на ознакомление с томами библиотеки стоит всего 100 gp. Сенобиты храма отказываются от этой платы для тех, кого они считают настоящими учеными (и кто может произвести на них впечатление проверкой знаний любого типа в DC 30), но удваивают или даже утраивают ее для искателей приключений, ищущих быстрый ответ на какой-нибудь опасный вопрос.

**Магия в Magerpoint**

Крепость неизвестных глубин Манзориана (и в меньшей степени сама Магическая точка) расположена на вершине таинственного источника тайной силы. Истоки этой силы известны лишь немногим, но многие пожинают ее плоды. Эта мощь сосредоточена в крепости, и даже сам Манзориан еще не полностью освоил ее потенциал. Тем не менее, тайные заклинатели стекаются в Magerpoint, чтобы исследовать или использовать эту силу. Все тайные заклинания, произнесенные в радиусе 1000 ярдов от Крепости неизвестных глубин, потенциально могут использовать эту силу. Чтобы задействовать эту силу, заклинателю необходимо потратить дополнительное время на произнесение заклинания, согласно следующей таблице.

Нормальная длительность наложения	Замедленное время наложения
1 бонусное действие	1 действие
1 действие	1 раунд
1 раунд	1 минута
1 минута	10 минут

Для заклинаний, время произнесения которых составляет несколько минут, просто умножьте обычное время произнесения на 10. Заклинатель также должен преуспеть в проверке заклинания против DC, равного 15 + уровню заклинания. Если эта проверка предпринята и не удалась, заклинание разыгрывается нормально (но сохраняет свое сверхдлинное время разыгрывания). Если проверка прошла успешно, заклинатель может применить эффекты одного из следующих метамагических приемов: Заклинание усиления, Заклинание увеличения или Расширяющее заклинание. Это не увеличивает эффективный уровень заклинателя. Это преимущество распространяется только на заклинания, произносимые разумным существом. Это не влияет на заклинания, произносимые с помощью предметов, включая палочки и свитки, а также на заклинательные или сверхъестественные способности. Эти энергии не оказывают никакого влияния на создание магических предметов.

## Интрига в Magepoint

Вы можете развивать следующих NPC по своему усмотрению, чтобы обеспечить когорты, конкуренцию, врагов или что-то среднее для ваших ПК. Ни один из этих NPC не играет большей роли в кампании; они существуют только как источник вдохновения для вашей кампании или как приключенческие крючки для побочных квестов, которые вы, возможно, захотите выполнить.

**Драс Креннит** (урожденный мужчина-боец-человек 11): Драс - ревнивый командир гарнизона, которого возмущает, что все смотрят на архимага как на истинного защитника деревни. Когда-то он был хорошим человеком, но теперь связался с группой шпионов, посланных Iuz (или подобным деспотическим правителем из вашей кампании). Дрейс снабжает их информацией о Магической точке и Свободном городе, но он еще не совершил никакого реального предательства по отношению к региону. Он знает, что делает что-то, чего не должен, и все больше и больше погружается в коррупцию.

**Каннориал Эль'Этериан** (CG мужчина-эльф рейнджер 8): Отправившись со дворов Селены, Каннориал надеется найти искателей приключений, способных справиться с зеленым драконом, который недавно скрывался в глубине близлежащего леса.

**Келлоран Блинт** (CN male human expert 8): Амбициозный трейдер, который хочет открыть больше торговых путей, ведущих через Magepoint, Блинт хочет получить преимущества от мощного присутствия Манзориана в качестве сдерживающего фактора для внешних атак и откровенной агрессии со стороны конкурентов, и в то же время планирует агрессивно использовать руки архимага-неправильный подход к сообществу, игнорирующий многие торговые законы.

**Броннок Голдстоун** (LG male dwarf fighter 7): Странник из герцогства Урнст, Броннок знает расположение древней крепости, известной как тюрьма Адского шипа, и считает, что в ней поселилась группа могущественных дьяволов. Он ищет группу авантюристов, которые помогли бы ему очистить Хеллспайк от его дьявольских обитателей.

## Аудиенция с Манзорианом

После того, как у ПК была возможность отдохнуть и набраться сил в течение нескольких дней, Манзориан возвращается из своего путешествия в Аркадию и предлагает встретиться с ними. Кимрия связывается с персонажами и сообщает им об этом

что Манзориан увидится с ними ближе к вечеру следующего дня, предупредив их, чтобы они относились с уважением к архимагу и его крепости. До самой крепости можно добраться по каменной дамбе длиной в полмили; Кимрия предостерегает от приближения к крепости с помощью полета (поскольку сотни обученных кровавых ястребов собираются, чтобы защитить это место от летающих злоумышленников) или телепортации (поскольку все заклинания телепортации, применяемые в пределах 1200 футов от крепости, немедленно перенаправляются в пространственно заблокированный тюремная камера глубоко под крепостью, если заклинатель не пройдет проверку уровня заклинателя DC 30). Сама Симрия сопровождает ПК, так же как Селеста и Элигос (поскольку Манзориан также попросил об их присутствии). Вежливый охранник приветствует игроков у входа в крепость, быстро проводя их через внутренний двор в красивую центральную башню. Хотя крепость и ее цитадель далеки от показной, они тонко говорят о большом богатстве и власти. Когда персонажи перемещаются по крепости, потоки тайной силы пронизывают воздух и даже саму крепость, напоминая о том, что они входят в логово архимага. Охранник вежливым жестом приглашает персонажей пройти в кабинет Манзориана, тихо занимая позицию в нескольких футах по коридору от входа.

Это длинное, просторное помещение с высоким потолком и щедрыми украшениями. Большую часть пола покрывает темно-синий ковер. Стены полностью покрыты широким спектром картин, каждая из которых изображает различные экзотические места или опасные регионы. Картины выполнены с необычайным мастерством и кажутся почти окнами, выходящими в отдаленные места по всему миру. По всей комнате расставлено несколько мягких стульев, а в дальнем конце возвышается массивный антикварный деревянный стол, на поверхности которого беспорядочно разложены свитки, книги, статуэтки, каменные таблички, перья, флаконы с чернилами и дорогой набор "Драконья игра", части которого расставлены в середине игры.

Манзориан ждет ПК за своим столом. Будучи шестидесятилетним мужчиной, Манзорян сохраняет хорошее здоровье, но не обладает мускулатурой. В его волосах пробивается седина, и у него выдающийся орлиный нос. На его синих одеждах изображен тонкий ятаган, так как это часть его герба. Манзориан мало заботится о грандиозных фанфарах и по возможности встречает гостей в своем кабинете. Наблюдательные игроки, которые провели время с Аллюстаном и проявляют интерес к dragonchess, могут распознать расположение фигур на его доске. Эта игра была против Аллюстана и еще не закончена, так как два волшебника поссорились несколько лет назад и с тех пор не разговаривали. Рядом с Манзорианом ждет суровый человек средних лет, одетый в черную мантию, усыпанную звездами. Это союзник Манзориана Агат, который присутствует, чтобы наблюдать и помогать оценивать ПК. Манзорян - занятой человек. У него есть много людей, соперничающих за его внимание, и обычно он не дает аудиенции неизвестным авантюристам, но сообщение Аллюстана и одобрение Селесты убедили его выслушать ПК. Он внимательно слушает, выражение его лица мрачнеет по мере того, как рассказ ПК подходит к концу. Когда они заканчивают, Манзориан просит просмотреть любые подсказки, документы или другие предметы, которые ПК, возможно, собрали в ходе кампании и которые имеют отношение к Эпохе червей. Ему требуется несколько мгновений, чтобы изучить их, прежде чем он спросит, чего именно хотят от него персонажи. Манзорян довольно много знает об эпохе Вормса и Кюсса. Вы должны разыграть разговор между ним и ПК, убедившись, что в какой-то момент во время обсуждения передаете им следующую информацию. Лучше всего, если эта информация будет предоставлена в результате вопросов, заданных ПК, но если они не зададут, Манзорян расскажет им, по крайней мере, о поездке Балакарда в Кулут-Мар.

**Эпоха червей:** "Эпоха червей предсказана в пророчестве, в котором говорится о грядущем апокалипсисе, эпохе смерти и корчащегося рока. Обычно такие слухи следует отвергать, пророчества о конце света, как правило, не являются продуктом ничего более зловещего, чем безумие. Это пророчество другое. Его можно проследить по различным воплощениям в книгах, табличках и резьбе на стенах на протяжении более двух тысяч лет. За это время его содержание не изменилось - оно не эволюционировало в результате неуклюжих попыток фанатиков, отчаявшихся переформулировать его предсказания в поддержку своих целей.



"Одного этого было бы достаточно, чтобы он заслуживал дальнейшего изучения. Но еще более интересным является тот факт, что за последние несколько лет некоторые из его предсказаний действительно сбылись. В одном пророчестве предсказывается "разрушение огнем города, построенного в чаше в тени шпиля". Только в прошлом году далеко на юге, в кальдере спящего вулкана, всего в нескольких милях от бывшего дома Кюсса, Шпиля, был построен город Котел. из длинных теней - был почти уничтожен извержением вулкана. В других пророчествах говорится о возвращении изъеденных червями мертвецов, извлечении могущественных артефактов из древних гробниц, разрушительном проявлении огромного демонического дерева в далеком городе за морем, прибытии "Храма Чешуи" во время шторма ветра и огня и очищении от злой порчи. из города, осажденного в прошлом великанами. "Все эти события произошли, и совсем недавно. На самом деле, осталось исполнить только два пророчества. В первом из них упоминается воссоединение трехстороннего духа - я предполагаю, что это намек на цели Эбеновой триады. Второе оставшееся пророчество гласит: "И накануне Эпохи червей герой ямы воспользуется своей славой, чтобы подарить город мертвым". Я полагаю, что эта последняя строка, возможно, говорила о Лорисе Ракняне (несомненно, герое из ямы гладиаторов) и его недавнем попытке пожертвовать тысячами в конце игр Чемпиона. Да, я слышал об этом, и я знаю, что вы сыграли определенную роль в его предотвращении. Еще неизвестно, действительно ли ваши действия что-то изменили или нет, но было бы безрассудно предполагать, что те, кто пытается исполнить пророчества, ослабят свои усилия".

**Примечание ДМ:** Здесь Манзориан неверно истолковывает пророчества. Упоминание "трехстороннего духа" относится не к верховному богу Эбенового аспекта, а к расколотому призраку, с которым игроки столкнутся в "Into the Wormcrawl Fissure" (будущее приключение Age of Worms). Что касается второго пророчества, хотя попытка Ракниана принести в жертву тысячи людей во время Игр Чемпиона, безусловно, могла бы исполнить это пророчество, его фактической темой является возможное разрушение города Алхастер, которое подробно описано в кульминационное приключение в этой кампании "Рассвет новой эры".

**Эбеновая триада:** "Эбеновая триада, по-видимому, причастна, по крайней мере на каком-то уровне, к большинству событий, связанных с этими пророчествами. Их причастность заслуживает дальнейшего расследования, хотя я полагаю, что на самом деле они сами могут быть не более чем агентами более крупной силы, возможно, самого Кюсса, конечно, их цель объединения Хекстора, Эритнула и Векны в одного сверхбога кажется нелепой, хотя, что касается пророчеств Эпохи Червей об этом трехстороннем духе, это касается, похоже, что фактическое проявление Сверхбога - это не столько то, что предсказывается, сколько предсказание еретических верований самих культистов".

**Кюсс:** "Кюсс - загадка. То, что мы знаем о нем, очень скудно. Мы знаем, что когда-то он был смертным, могущественным жрецом, который вознесся к божественности. Он правил городом под названием Кулут-Мар далеко на юге и прославился созданием нежити. Мой бывший компаньон, волшебник по имени Балакард, тщательно изучил Кюсса и его пути. Можно даже сказать, что он был одержим Кюссом."

**Балакард:** "Когда Балакард узнал, что Кулут-Мар был вероятным местом божественного апофеоза Кюсса, он едва мог сдерживаться. Я предостерег его от того, чтобы он отправлялся исследовать руины. Нельзя просто телепортироваться в неизвестный регион, не проведя некоторых исследований. Но Балакард не захотел слушать. Он немедленно ушел, вернувшись через две недели с диким выражением в глазах. Он не стал много рассказывать о том, что он там нашел, и, прежде чем двинуться дальше, попросил меня сохранить некоторые из его заметок. Он пообещал вернуться позже и рассказать мне больше, но этого времени было мало, и ему пришлось отправиться на север, чтобы найти новую зацепку. Вскоре после этого он бесследно исчез. Я намеревался попытаться разыскать его, но, к сожалению, другие события сговорились отвлечь мое внимание. Я подозреваю, что сейчас он мертв. Или еще хуже."

**Кулут-Мар:** "Записи, которые Балакард оставил мне, к сожалению, довольно скудны. Они подтверждают, что Кулут-Мар расположен в джунглях Амедио, далеко на юге, и подсчитали, что Кюсс правил городом более двух тысяч лет назад из крепости под названием Шпиль длинных теней."

Балакард верил, что этот шпиль был местом вознесения Кюсса к божественности. Кюсс построил зиккурат, который послужил основанием Шпиля Длинных теней. Балакард пишет, что зиккурат был мощным магическим центром для ритуала, который привел его к божественности, Большая часть могущества Кюсса с тех пор покинула город Кулутмар, но могущественные слуги-нежить и затяжные прикосновения собственных миазмов Кюсса делают зиккурат мрачным и опасным местом. Балакард несколько раз посещал разрушенный город, но никогда не проникал в сам шпиль. Я так и не нашел страниц дневника, на которых описывались его предыдущие визиты."

Артефакты: "Пророчество "Эры червей" предсказывает, что за несколько месяцев до конца появятся несколько крупных магических артефактов. Это не указывает на то, что эти артефакты должны сыграть какую-то роль в реализации самой Эры червей, только на то, что их появление указывает на то, что время близко. Я знаю о нескольких, которые всплыли в последнее время: Черный клинок Акнара Раталлы, Том Черного сердца, Обсидиановый глаз, Кузница Ужаса, Переплеты Эриватиуса, а теперь, как я уверен, вы знаете, фрагмент Жезла из семи частей. Я уверен, что еще многое впереди".

### **Предложение Мансоряна**

Когда ПК зададут все вопросы, которые они пожелают, у Манзориана есть для них предложение. Он указывает, что восстановление фрагмента Жезла из семи частей, вероятно, подвергло партию еще большей опасности, чем раньше. Хуже того, если фрагмент попадет не в те руки в этот критический момент, результаты могут быть катастрофическими. Чтобы помочь ПК, он предлагает забрать фрагмент стержня из их рук и хранить его в своем хранилище. Если его спросят, он с готовностью признает, что владение фрагментом Стержня ему очень нравится, он не будет скрывать тот факт, что жадность является одной из причин, по которой он просит этот фрагмент. В обмен на Жезл он предлагает каждому из ПК на выбор несколько мощных магических предметов из его личных запасов, персонализированных для каждого ПК. Каждый из этих магических предметов обладает более мощными эффектами, чем фрагмент жезла (который, на самом деле, делает немногим больше, чем позволяет использовать один раз в день). Стандартный магический предмет, который делает это, будет стоить совсем немного более 25 000 gr). Истинная ценность фрагмента стержня заключается в его потенциале. Тем не менее, если ПК желают сохранить фрагмент Жезла, Манзориан уважает их пожелания (хотя и с небольшим разочарованием), ПК, которые решили сохранить фрагмент жезла, могут найти дополнительные возможности, открытые для них в конце Пути приключений, но те, кто вместо этого выбирает персонализированные магические предметы, должны обнаружить, что добраться до конца приключенческого пути Age of Worms немного проще. В конце концов, любой из вариантов работает, позволяя ПК как группе принять свое решение. В Манзориане есть поразительный выбор магических предметов, доступных на выбор. Вы можете справиться с этим одним из двух способов. Самый простой способ - просто позволить каждому ПК выбрать один магический предмет стоимостью не более 40 000 gr из руководства Мастера подземелий. Более интересный способ - посмотреть на свою вечеринку и составить список специальных магических предметов, либо тех, которые вы почерпнули из других книг D & D, либо тех, которые вы изобрели самостоятельно. Приблизительная стоимость каждого товара должна быть как можно ближе к 40 000 гра и обязательно выбирайте товары, которые понравятся вашей конкретной группе компьютеров. В качестве бонуса Манзориан предлагает наложить полиморф на магические предметы любой объект после выбора ПК; это позволяет персонажу персонализировать внешний вид по своему выбору так, как он считает нужным.

### **ЧАСТЬ ВТОРАЯ: В ТЕНИ ШПИЛЯ**

ПК узнали как можно больше о Кюссе и Эпохе червей, читая и изучая - все, что им теперь остается, это пойти по стопам Балакарда и отправиться в Кулут-Мар, чтобы самим узнать, как появился Кюсс. Манзорян указывает, что лучший способ узнать врага - это узнать, что его создало, и что может быть лучшим местом для изучения истории Кюсса, чем экспедиция к месту его божественного апофеоза? Пока ПК исследуют древний город, Манзориан намерен возглавить Агата, Элигоса и Селесту в интенсивном исследовании Эбеновой триады, Кюсса и причины исчезновения Балакарда. Результаты этого исследования в сочетании с тем, что ПК могут обнаружить в Кулут-Маре, покажут им, какие шаги предпринять дальше.

Если ПК попросят Манзориана о помощи, архимаг категорически заявит, что с его стороны было бы неразумно протягивать руку помощи. За свою жизнь он нажил себе несколько могущественных врагов, и если бы он активно участвовал в поисках правды, стоящей за "Эпохой червей", эти враги, скорее всего, присоединились бы к оппозиции. На данный момент лучше всего сохранять как можно больше секретности. Когда компьютеры готовы к работе, Манзориан обращает их внимание на многочисленные картины на стене, в частности на одну. На этих картинах изображены важные места исторического значения по всему миру, и каждая из них пропитана магией прорицания, помогающей в телепортации. Персонаж, который концентрируется на картине, может затем использовать магию, такую как большая телепортация, чтобы переместиться в приблизительную близость к изображенному месту, даже если он не был в рассматриваемом месте. Кулут-Мар находится примерно в 1800 милях к юго-юго-западу от крепости Манзориан, поэтому потребуется заклинание телепортации, наложенное заклинателем 18-го уровня, или более мощный телепорт, чтобы добраться до разрушенного города. Если ни один из компьютеров не имеет доступа к такой магии, но может использовать свитки (с помощью Use Magic Устройство или через доступ к Волшебному домену, например) Манзориан предоставляет ПК два свитка большого телепорта, один для достижения Кулут-Мара и один для возвращения. Если никто не может использовать свитки, Манзориан (раздраженно) добровольно создает круг телепортации, чтобы отправить ПК в разрушенный город. Конечно, при таком варианте ПК должны будут самостоятельно организовать свое возвращение на север, возможно, посетив близлежащий город Колдрон, чтобы обеспечить транспорт. Конечно, Манзориан понимает, хотят ли ПК немедленно отложить поездку в Кулут-Мар. Он говорит им, что картина с изображением города доступна им, когда они будут готовы, но предупреждает их, чтобы они не слишком долго готовились. Эпоха червей не будет ждать.

### **Кулут-Мар**

Воздух насыщен жарой, влагой и какофоническим шумом джунглей. Щебечущие птицы, крики охотящихся хищников и непрекращающееся жужжание насекомых в сочетании создают экзотическую песню. Растения джунглей давят на нас, образуя стену цвета и растительной жизни прерываемый только двадцатифутовым просветом в подлеске, который выходит на огромную чашеобразную долину. В этой долине находится разрушенный город. Здания в большинстве случаев представляют собой не более чем разрушающиеся фундаменты, заросшие виноградными лозами. Местами небольшие рощицы экзотических деревьев восстановили руины, в то время как в других местах некоторые здания все еще стоят. Улицы города видны только в виде слабых линий там, где подлесок не стал таким густым. И все же, каким бы невероятным ни было зрелище этого забытого города, оно затмевает то, что доминирует в его центре. Здесь гигантское кольцо из черного камня окружает сердце города, на его поверхности выгравированы руны. Внутри этого кольца возвышается древний каменный зиккурат. Два отверстия в камеры внутри манят на противоположных сторонах его основания. На вершине зиккурата возвышается невероятное зрелище - высокий каменный шпиль, по форме напоминающий стилизованное дерево или кактус. Руки выступают по бокам каменного шпиля в насмешливом пренебрежении гравитацией - либо подвиг божественной инженерии, либо продукт могущественной магии. Вершина шпиля отсутствует. Что бы ни покоилось на этой забытой вершине, оно давно ушло.

Разрушенный город Кулут-Мар расположен глубоко в древних джунглях Амейдо. Именно здесь Кюсс собрал большую часть силы, необходимой ему для восхождения к божественности. Сердце города все еще хранит его коррупцию и хранит секреты, давно утерянные для остального мира. Эти тайны дремали веками, тихим пятном ложась на душу мира. Теперь они шевелятся, извиваются и выползают из-под земли, прислушиваясь к зову пророчества, в котором говорится о смерти мира, шепчутся, возвещая о наступлении Эры червей. В период своего расцвета Кулут-Мар вмещал более тридцати тысяч жителей. Сейчас город лежит в руинах, все его центральные здания, за исключением нескольких, разрушены так, что их невозможно ни заселить, ни отремонтировать. Улицы выстланы брусчаткой, опутанной виноградными лозами, а растения джунглей обвивают разрушенные фундаменты. Хотя в основном руины пусты, некоторые дикие животные нашли укромный уголок или расщелину в руинах, и несколько крупных хищников охотятся в этом районе, в основном оглядя окраину города и отступая в джунгли, если им угрожают. Еще реже встречаются разумные монстры, которые время от времени совершают набеги на город с какой-то злой целью, в поисках древней мощи, которая там дремлет. Никто не пересекает границу в центре города. В самом сердце города до сих пор стоит великий зиккурат Кюсса, его мощь и господство над регионом дремлют, но никогда полностью не угасают. На вершине зиккурата возвышается сам Шпиль Длинных теней. Именно отсюда правил Кюсс. Шпиль вместе с зиккуратом, на котором он покоится, был огорожен, потому что даже почва испорчена. Огромное обсидиановое кольцо, на всей поверхности которого выгравированы древние руны силы, окружает шпиль, храня в себе порчу Кюсса.

### **Видения прошлого**

Более двух тысяч лет спустя город Кулут-Мар и Шпиль Длинных теней все еще дрожат от могучих энергий, связанных с вознесением Кюсса из смертного в божество. Те, кто бродит по окрестностям, иногда мельком видят события, кульминацией которых стал грандиозный триумф Кюсса. По мере того, как персонажи исследуют руины древнего города и пробираются по залам под шпилем они испытывают несколько таких видений. Обычно эти видения запускаются, когда ПК совершает определенное действие в определенной области, часто связанное с уничтожением одного из древних выживших стражей Шпиля. Каждое из этих видений дает ПК представление о природе их врага, а в некоторых случаях может дать подсказки о том, как его победить. Каждый раз, когда видение успешно активируется, присуждайте опыт работы с ПК, как указано - это моделирует свое открытие как ощутимую награду за раскрытие таких малоизвестных фрагментов забытой истории. Видение, однажды запущенное, воспринимается всеми компьютерами. Может показаться, что во время видения проходит время, но на самом деле время вообще не проходит, пока разворачивается сцена. Персонажи, которые не смогли выполнить проверку знаний для интерпретации части видения, могут попытаться сделать это позже, изучив видение в библиотеке или проконсультировавшись с мудрецом, хотя в этом случае

постоянный ток для успешного выполнения увеличивается на 5, поскольку ПК должен работать из памяти.

## **Видение 1: Король Кюсс**

**Активация:** Вход в руины Кулут-Мара.

Руины Кулут-Мара, кажется, пропитаны странным налетом, который витает прямо за гранью реальности. Подобно маслянистому пятну, растекающемуся по луже, видение колеблется в воздухе. Внутри испорченной энергии находится человек, сидящий на огромном троне, сделанном из зеленого камня. На нем богато украшенные пластинчатые доспехи, а на лбу у него черный обруч. И обруч, и доспехи украшены серебряными символами - накладывающимися друг на друга черепом и косой. Видение расширяется, расширяя свои рамки, чтобы показать, что трон расположен на вершине большого зиккурата и в тени шпиля. Сам шпиль мерцает вспышками белого света, а на его вершине балансирует пятнадцатифутовый монолит из черного камня в форме трапеции. Вокруг зиккурата раскинулся процветающий город, его улицы вымощены белым камнем, здания покрашены и целы. Тысячи фигур собрались на большой открытой площади, которая окружает зиккурат, и все они обращены к фигуре, сидящей в его центре. Их крики - ритмичное песнопение, накатывающее, как волны на берег монолита. По мере того, как эти крики становятся все громче, угрожая сотрясти джунгли на части, видение исчезает и заменяется разрушенным городом сегодняшнего дня.

**Знание (dungeoneering) DC 30:** Доспехи этого человека соответствуют доспехам древних народов Флана, которые когда-то правили северным континентом.

**Знание (религия) DC 15:** Священный символ человека - это архаичный символ Нерулла.

**Послушайте DC 20:** Слово, которое толпа повторяет снова и снова, - это "Кюсс".

**XP:** Наградной опыт за то, что вы стали свидетелем этого видения, как если бы ПК победили существо CR 13.

## **Исследуя руины**

Когда ПК прибывают в Кулут-Мар с помощью телепортации, они появляются в районе джунглей недалеко от центра разрушенного города. Карта Кулут-Мара показывает этот центральный регион, но не охватывает все руины целиком. И все же, несмотря на то, что это приключение сосредоточено в основном на встречах в центре города и под Шпилем Длинных теней, игроки вполне могут решить исследовать внешние пределы руин. Возможно, они сделают это, чтобы поискать безопасное место для ночлега. Возможно, они надеются найти больше подсказок о природе Эпохи червей (они этого не сделают, но это не остановит некоторые группы от попыток). Или, возможно, им просто нравится исследовать затерянные города. В этом случае, не стесняйтесь разнообразить исследование Кулут-Мара некоторыми дополнительными встречами. Ниже перечислены несколько примеров встреч и мини-приключений, в которых ПК могут принять участие во время этих исследований. Помните, что все существа, обитающие во внешних руинах, избегают центра города - точно так же опасности самого ядра сдерживаются окружающим его обсидиановым кольцом.

**Северный квартал:** Баллаккус - наблюдатель, который видит себя самозванным правителем Кулут-Мара. По правде говоря, его влияние распространяется только на северный сектор руин, и ему еще предстоит испытать свое правление за пределами этих границ. Баллаккус долгое время властвовал над группой троллей. Его элитные разведчики-тролли постоянно прочесывают руины в поисках магических безделушек, которые можно было бы принести обратно для изучения их безумному хозяину. Игроки, исследующие северные руины, скорее всего, столкнутся с патрулями охотников на троллей 1d4 именно на такой охоте за мусором. Всего у Баллаккуса 24 зачарованных тролля, причем четверо из них постоянно находятся рядом с ним.

**Западный квартал:** Западный квартал Кулут-Мара до недавнего времени был довольно диким. Последствия недавних событий в соседнем городе Котел привели к появлению в регионе нового человека - келубара демоданда по имени Бошливур, который застрял на Материальном плане, когда в небе над ним ненадолго открылся портал в Карсери, и он бежал в этот район, спасаясь от преследования. Бошливур провел год с момента своего прибытия, укрепляя свое логово в частично разрушенном подземелье под разрушенной ареной, и часто исследует руины наверху с помощью яснослышания / ясновидения в поисках новой добычи. Он знает о Баллаккусе и хотел бы уничтожить бехолдера, чтобы у него был шанс заявить о своей маленькой армии троллей

как свой собственный, но пока не придумал безопасного способа реализовать этот план.

**Южный квартал:** Большая часть южного пространства Кулут-Мара затоплена и превратилась в болото. Уровень воды не так уж глубок (редко превышает 5 футов), а скопления рухнувших, заросших зданий образуют сырые острова. Никто не претендовал на господство над этой частью руин, и ее водные просторы являются домом для всевозможных диких зверей и монстров, таких как гигантские крокодилы, мантикоры, гидры и обитающие в болотах пурпурные черви.

**Восточный квартал:** Основные жители восточного квартала составляют значительное племя юань-ти, возглавляемое кликой колдунов юань-ти и злых друидов. Их владения расположены недалеко от болотистого южного квартала, а джунгли на севере служат буфером между их численностью и троллями, которые служат Баллакосу.

## Кольцо из обсидиана

Стена из обсидиана толщиной 5 футов и высотой 30 футов окружает сердце Кулут-Мара. При ближайшем рассмотрении становится очевидным, что это кольцо было сделано из цельного гигантского куска обсидиана. Артефакт огромной силы, кольцо ничем не примечательно, за исключением жутких символов, покрывающих верхний обод, каждый из которых светится так, как будто освещен изнутри расплавленной породой. Руны на поверхности кольца написаны драконическим языком и повторяют одну-единственную фразу на его поверхности: "Кюсс связан навеки". К кольцу может прикоснуться или пролететь над ним без происшествий любое существо, кроме приспешника Кюсса (включая червей Кюсса, червеобразных, нежить или живых существ, испорченных Богом-червем). Приспешники Кюсса мгновенно уничтожаются, когда они прикасаются к артефакту или проходят над ним. Живые существа, зараженные червями Кюсса (включая медленных червей из "Встречи в крепости Блэуолл"), мгновенно излечиваются от заражения, когда они касаются кольца или проходят через него. Персонаж с уровнями престижного класса охотника за червями (Дракон #338) чувствует себя неловко, когда проходит через барьер, но в остальном это на него не влияет. За исключением ткача заклинаний лича Мак'Ара (см. область 13), кольцо не блокирует телепортацию как средство побега, и хотя на протяжении многих лет некоторым существам, содержавшимся внутри, удавалось сбежать с помощью этих средств, большинству не хватает этой способности, и они были вынуждены жить здесь почти 2000 лет, терпеливо ожидая, когда Эра червей освободит их. Когда Кьюсс вознесся к божественности, он оказался в ловушке в монолите на вершине Шпиля Длинных теней, который служил вместилищем для его апофеоза. В то же время его любимые последователи достигли бессмертия, поскольку они были преобразованы в его приспешников-нежить. В течение многих лет эти приспешники нежити были настоящим бедствием на земле, поскольку они искали способы освободить своего нового бога из Шпиля Длинных Теней. Прежде чем они смогли реализовать свою цель, могущественное племя диких эльфов объединилось с воинством гаэле эладринов против них. Те немертвые, которые выжили, были вынуждены отступить в Зиккурат Кюсса, где они нашли убежище. Неспособные уничтожить оставшуюся нежить, эльфы и эладрины сплели мощную магию, чтобы сдержать их, жертвуя собой в процессе. Результатом стало кольцо из обсидиана. Артефакт может быть уничтожен только путем аналогичного массового жертвоприношения сонмом эладринов и эльфов, с наступлением Эры Червей или путем разрыва оставшейся связи Шпиля с Кюссом (см. область 13). До тех пор самые древние из приспешников Кюсса остаются заключенными внутри. Обсидиановое кольцо окружает одно большое сооружение - Зиккурат Кюсса, на котором покоится разрушенный шпиль Длинных теней. Ринг также включает в себя большой плац, где Кюсс обычно выступал перед своими приспешниками, как живыми, так и немертвыми. Когда-то плац был окружен двумя длинными павильонами с символами и изображениями, посвященными повелителю Кюсса Нерулле. Именно Нерулл даровал Кюссу переход от смертного к божественному, и Кюсс оставался верен повелителю нежити всю свою смертную жизнь. Область внутри кольца запятнана до неузнаваемости магией, которой Кюсс владел, чтобы стать богом. Присутствие настолько велико, что крошечные черви Кюсса, намеревающиеся пожирать плоть и распространять заразу нежити, извиваются в почве внутри кольца. В каждой горсти почвы, взятой с земли, содержится по крайней мере несколько таких червей. В то время как черви находятся

двигаясь слишком медленно, чтобы угрожать большинству живых существ, любое существо, которое по какой-либо причине не может двигаться (или которое спит на открытой земле), должно бороться с ужасными червями, ползающими по ним и прокалывающими их плоть. Если персонаж становится неспособным избежать этих червей, он рискует заразиться. Каждый червь - прекрасный паразит с 10 АС и 1 хит-пойнтом. Его можно убить обычным уроном или прикосновением серебра. После одной минуты контакта с зараженной землей червь зарывается в своего хозяина. Червь наносит 1 очко урона каждый раунд в течение 1d4+1 раундов. В конце этого периода он достигает мозга. Как только он достигает мозга, он наносит 1d2 очка урона интеллектом за раунд, пока либо червь не будет убит, либо хозяин не умрет (смерть наступает при 0 интеллекте). Находясь в организме хозяина, червь может быть убит либо заклинанием "удалить болезнь", либо заклинанием "снять проклятие". Маленький, Средний или Крупный гуманоид, убитый таким образом, поднимается как меч Кюсса (см. приложение) 1d6 раундов спустя. Любое другое существо просто распадается на гниль.

**Примечание DM:** Используйте свое усмотрение в отношении того, рискует ли персонаж подвергнуться воздействию червей таким образом. В общем, все подвижные живые существа должны быть в состоянии избежать червей, просто идя пешком, но они должны понимать, что отдых здесь означает смерть и что разложение наполняет саму землю, по которой они ходят.

### **Зиккурат Кюсса (EL 14)**

Шпиль Длинных Теней когда-то был средоточием власти смертных Кюсса. Его сила ослабла, но не исчезла, и его разрушенные залы возродятся, если наступит Эра Червей. Шпиль неукротимо возвышается над вершиной великого храма, зиккурата в центре города. Храм возвышается почти на 100 футов в воздух в своей центральной точке, поднимаясь ступенчато, как зиккураты, встречающиеся в других частях джунглей Амедио. Сам шпиль возвышается еще на 120 футов над крышей храма. Когда существа приблизятся к зиккурату, разрешите им выборочную проверку DC 25. Успех указывает на то, что ПК улавливает слабый, мерцающий проблеск чего-то темного на вершине шпиля - это магическое эхо монолита, который когда-то содержал физическое тело Кюсса. Персонажи, желающие взобраться на Шпиль Длинных теней, могут сделать это с помощью проверки на восхождение DC 20. Персонажи, которые приближаются на расстояние 30 футов к отсутствующему пику Шпиля, запускают Видение № 2. Трон Кюсса когда-то стоял в открытом сводчатом проходе у основания шпиля, но теперь здесь не осталось ничего, кроме обломков. Два входа во внутренние помещения зиккурата находятся на уровне земли, один на востоке и один на западе. Однако, прежде чем ПК смогут приблизиться к этим входам, они должны сразиться со стражами зиккурата.

**Существа:** Внешним стражем Зиккурата является Неззарин, один из группы из четырех смертных, которые были рядом во время вознесения Кюсса к божественности, став свидетелями этого ужасного события, превратившего их в уникальных существ нежити, известных сегодня как Рыцари Кюсса. Неззарин охраняет входы в Зиккурат и сломанный Шпиль Длинных теней, неся нечестивое бдение в ожидании возвращения своего повелителя. Если Неззарин замечает ПК, приближающихся к храму, он предупреждает двух жуков-потрошителей, которые обитают в верхнем ограждении у основания Шпиля, и три нежити немедленно атакуют ПК. Эта битва может произойти у любого входа в Зиккурат Кюсса или даже на территории внутри обсидианового кольца, в зависимости от того, как быстро персонажи перемещаются, чтобы войти в храм.

Неззарин, рыцарь Кюсса: hp 184; истинное зрение; +20 к проверкам на прослушивание, обнаружение и инициативу; см. Приложение.

Жуки-потрошители (2): hp 117; см. Приложение.

**Тактика:** Зная, что ему не хватает мощной дальней атаки, Неззарин предпочитает противостоять ПК в локации, благоприятствующей тактике ближнего боя. Он может атаковать их, как только они войдут в зоны 1 или 2, или он может подождать, чтобы атаковать ПК, как только они достигнут вершины зиккурата. Неззарин и жуки-потрошители сближаются с персонажами, по возможности сосредоточивая свои атаки на одной цели.

### **Видение 2: Раскол**

**Активация:** Приближаемся на расстояние 30 футов к вершине Шпиля Длинных теней.

Странное темное пятно в воздухе колеблется, а затем становится твердым. Вершина Шпиля Длинных теней восстановлена, и к этой вершине прикреплена трапециевидная вершина черной скалы высотой пятнадцать футов и толщиной три фута, шириной десять футов у основания и пять на вершине. Каменный монолит мерцает и вибрирует от волн энергии, и что-то странное и ужасное корчится внутри его почти непрозрачного нутра. Внезапно вид заслоняет ярко-красная стена чешуи, и раздается ужасный звук крошащегося камня. В одно мгновение огромный красный дракон уносится на север. Вершина шпиля лежит в руинах, а монолит зажат в когтях дракона. Видение исчезает, и дракон со своей добычей исчезает.

**Знание** (аркана) DC44: Дракон был древним красным драконом.

**Знание** (история) или знание бардов DC 30: Дракон в видении был не кем иным, как Драготой.

**Пятно** DC 25: Фигуры, извивающиеся внутри монолита, казалось, были сделаны из червей - червей, расположенных в форме разъяренного лица.

**XP:** Наградной опыт за то, что вы стали свидетелем этого видения, как если бы ПК победили существо CR 13.

## **ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: ПРАВДА ЧЕРВЯ**

В покоех внутри и под Зиккуратом Кюсса скрыты истинные тайны происхождения Бога-червя. Есть два очевидных входа в эти камеры, один у восточного основания зиккурата и один у западного основания. Также существуют четыре скрытых входа; это лестничные клетки, которые спускаются из верхнего храма. Входы на эти лестничные клетки в верхнем храме скрыты потайными дверями, которые можно обнаружить с помощью поисковой проверки DC 25. Они ведут прямо в зону 3. Сами покои древние, но исключительно хорошо сделанные; даже по прошествии двух тысяч лет они остаются целыми и невредимыми. Стены заведения выполнены из усиленной каменной кладки в зонах 1-5 и из тесаного камня в зонах 6-13 (за исключением зоны 11, которая выполнена из необработанного камня). Двери они сделаны из камня и вырезаны в виде извивающейся стены из червей и ухмыляющихся черепов. Под зиккуратом, в небольшой системе естественных пещер и тщательно обработанных помещений, находятся могущественные приспешники Кюсса, а также знания, имеющие решающее значение для понимания пророчества Эпохи Червей. Когда Кьюсс правил как смертный, несколько его самых могущественных и доверенных приспешников, наряду с самим жрецом, использовали эти покои для проведения грязных экспериментов с нежизнью и изучения секретных ритуалов, которые нельзя доверять младшим последователям. Путь вниз в эти покои когда-то был величественной, но потайной лестницей, скрытой алтарем, который сам Кьюсс посвятил Нерулле, своему покровителю, когда был смертным жрецом. Однако во время обряда вознесения Кюсса и алтарь, и скрытая им потайная лестница были уничтожены в результате мощного выброса некротической энергии. Этот взрыв силы оставил зияющую дыру там, где когда-то стоял алтарь Нерулле, дыру, которая простирается до самого секретного уровня внизу. Но те, что ближе к центру комнаты, лежат разбитые, выброшенные наружу какой-то силой, вызвавшей дыру в центре комнаты. Огромные каменные двойные двери стоят в центре каждой стены.

Главный зал занимает большую часть зиккурата. Массивные каменные колонны, обрамляющие парадный вход, поддерживают потолок высотой 30 футов. Именно в этой комнате Кьюсс превратился из смертного в божественного, получив власть благодаря грязному ритуалу и жестокой воле Нерулла. В центре этого зала, где в древние времена Кюсс вершил суд и творил мерзкую магию, находится место вознесения Кюсса. Сломанные колонны окружают это место, окружая зияющую дыру, где когда-то была величественная лестница, спускавшаяся на нижние уровни храма Кюсса. Персонажи, приближающиеся к дыре, могут ощутить ее зловещую силу, оставшийся след вознесения Кюсса. Добрые или нейтральные живые существа, приближающиеся на расстояние 30 футов к лунке, чувствуют это осязаемое зло и получают штраф -2 за все атаки, спасброски и проверки навыков, пока они не покинут зону. Это эффект очарования (принуждения), воздействующий на разум. Сама дыра впечатляюще глубока - ядовитая яма с прогорклым паром, которая спускается на 500 футов в зону 6 ниже. Диаметр шахты уменьшается с почти 30 футов в ширину в верхней части до всего 8 футов в ширину, когда она выходит через потолок зоны 6. Длина этой шахты испещрена десятками пещерных отверстий шириной 10 футов - эти отверстия ведут в сложный лабиринт туннелей шириной 10 футов, которые петляют в запутанном лабиринте через окружающий камень. Персонажи могут исследовать эти туннели и иметь шанс найти какое-нибудь сокровище, как только они разберутся с существами, обитающими внутри. Если ПК будут производить здесь слишком много шума, они привлекут внимание стражей, которые обитают в зонах 4 и 5. Эти стражи не появляются, чтобы противостоять ПК, если только им не прикажет сделать это Неззарин, но тратят время на подготовку к бою.

**Существа:** В туннелях, окружающих шахту, обитает в общей сложности двенадцать червеобразных нагов, хотя в любой момент времени ПК должны сталкиваться не более чем с тремя.



Когда ПК спустятся через яму в зону 6, они встретят своих первых трех червей-нагов, поскольку аберрации атакуют их из их туннелей. Углубляясь в эти туннели, вы получаете 50%-ную вероятность встречи с 1d3 червями-нагами за каждые 10 минут исследования. Эти наги, живые существа, подверженные голоду и другим потребностям живых, давно бы вымерли, если бы сила Кюсса не распространилась по всей территории. Питаясь за счет бесконечных запасов червей Кюсса, которые, казалось бы, не нуждаются в пропитании, но все же роятся и размножаются в пределах кольца, наги сталкиваются с почти бесконечной жизнью медленного безумия под постоянной силой божественной воли Кюсса.

Наги-черви (12, встречаются группами по 1d3): hp 126; см. Приложение.

**Тактика:** Наги-черви атакуют со стороны входов в свои туннели, пока ПК перемещаются по шахте. Шахта никогда не бывает настолько широкой, чтобы ПК, находящийся на том же уровне, что и нага, находился вне досягаемости его атаки взглядом. Наги используют истощение, луч истощения, слепоту / глухоту и обжигающий луч против ПК или рассеивают магию, если они используют заклинания полета или аналогичные методы навигации по шахте. При встрече в туннелях нага один червь-нага противостоит ПК, в то время как все остальные держатся позади него и накладывают поддерживающие заклинания на того, кто находится в ближнем бою, используя заклинания дальнего боя, когда у них появляется такая возможность.

**Сокровище:** Каждые 10 минут, которые ПК тратят на исследование этих запутанных, извилистых пещер, один из них может пройти проверку на выживание DC 25. DC падает на 2 каждые дополнительные 10 минут, потраченные на исследование пещер, так что после часа блужданий по туннелям, это, наконец, проверка DC 10 на успех. Успех указывает на то, что они эффективно перемещаются по туннелям и достигают пещеры диаметром 15 футов, где червивые наги хранят свои сокровища, состоящие из 2450 золотых монет, 180 пм, золотой повязки, похожей на свернувшуюся сороконожку, стоимостью 800 зм, кожаного ожерелья, усыпанного рубинами, стоимостью 1200 зм, шедевральной тяжелой цеп, адамантиновая кольчуга +1, жезл из коры (42 заряда) и перчатки для ловли стрел.

#### 4. Залы коррупции (EL 15)

Зеленые стены этой комнаты, кажется, корчатся и светятся нездоровым светом. По комнате разбросаны орудия пыток - ржавые и изъеденные ямами железные крюки, древние лезвия и другие орудия ужасного назначения.

Стены этой камеры представляют собой стеклянные панели, которые заключают тысячи и тысячи червей Кюсса в зазоре шириной 2 дюйма между стеклом и настоящими каменными стенами за его пределами. Пока черви остаются в этом корыте, они безвредны.

**Существа:** По мере того, как Кюсс набирал силу и рос в злобе, многие поборники добра пытались положить конец его правлению. Одним из последних был упрямый гаэль эладрин по имени Келвос. Он пришел в Кулут-Мар за несколько месяцев до того, как Кюсс стал богом, намереваясь помешать некроманту осуществить его нечестивую цель. Келвос привел с собой двух архонтов мечей, могущественных крылатых воинов с Небес, которые могли превращать свои руки в пылающий священный длинный меч. Несмотря на то, что трое хороших аутсайдеров убили многих его последователей, Кюсс в конце концов захватил их в плен, сломил их дух и развратил их своими червями. Последние две тысячи лет эти трое были связаны здесь, вечные стражи храма Бога-Червя. Стеклянные стены, окружающие эту комнату, содержат всего два роя червей.

Червоточина Кюсса (2): л.с. 102; см. Приложение.

**Тактика:** В первых нескольких раундах боя архонты мечей пытаются маневрировать врагами рядом со стеклянной стеной, чтобы они могли сломать стену и освободить захваченных червеобразных. Как только стена разрушена, червеобразный рой появляется в любом квадрате, примыкающем к разрушенной стене, роясь над одним или несколькими врагами по мере их появления, если это возможно. Если присутствуют какие-либо хорошо настроенные божественные заклинатели, испорченные небожители сначала пытаются уничтожить их.

#### Видение 3: Дар

**Активация:** Победите испорченного эладрина и архонтов в зоне 4.

Руины комнаты колеблются и исчезают, заменяясь хорошо оборудованной камерой пыток. На заднем плане на цепях висят плачущие жертвы, привязанные к ужасающим устройствам. На переднем плане стоят две фигуры. Один из них - красивый мужчина, одетый в развевающиеся одежды. Перед ним стоит странное шестирукое существо, которое выглядит как насекомое, так и гуманоид. Глаза насекомого-существа представляют собой пустые глазницы, глубоко внутри которых находится точка света. Его плоть гниет и гноится, а зеленые одежды, которые он носит, старые и изъеденные молью. Существо держит в одной руке длинный зеленый хрустальный жезл, в другой - жестокий крючковатый жезл. В двух других руках он держит золотую шкатулку, украшенную драгоценными камнями, которую он вручает мужчине, который берет ее и ставит на стол. Он открывает его и, используя пару железных щипцов, вытаскивает извивающегося зеленого червяка. Выражение лица мужчины меняется на восторженное, когда он смотрит на червя... а затем видение исчезает.

**Автоматически:** Человек в видении - это тот же самый человек из Видения 1.

**Знание** (религия) DC 20: Червь - это червь Кюсса.

**Знание** (природа) DC 20: Шестирукое существо - ткач заклинаний нежити.

**ХР:** Наградной опыт за то, что вы стали свидетелем этого видения, как если бы ПК победили существо CR 14.

## 5. Залы знаний (EL 14)

Это длинное помещение, очевидно, служило библиотекой, поскольку десятки книжных полок тянутся вдоль стен и стоят спина к спине посреди помещения. В дополнение к удивительно хорошо сохранившимся томам на разных полках стоят двенадцать прозрачных банок, каждая из которых наполнена жидкой серой жидкостью и содержит одного извивающегося зеленого червя.

В этом большом зале хранится большая часть древних знаний, собранных Кюссом во время его правления смертными. Кюсс собрал огромный запас могущественных магических знаний, но навсегда остался параноиком, опасаясь, что это будет обращено против него. Набирая силу, он усовершенствовал магический процесс, который хранил самые важные знания в плоти его любимых червей. Поедание одного из этих червей дал имбиберу мгновенное понимание знаний, содержащихся в черве, но также дал червю хороший шанс развратить имбибера, тем самым привязав его к Кюссу и помешав похитителю знаний использовать знания против него. В настоящее время в зале хранится несколько томов древних знаний, а также дюжина червей знаний, созданных Кюссом и его слугами. Нетронутые книги в этой комнате исчисляются сотнями, и их достаточно, чтобы предоставить бонус + 2 к любому знанию (история), Знанию (арканы), знанию (религия) или знанию (планы), проверка сделана при использовании их в качестве ссылки. Использование этих книг в качестве справочных таким образом увеличивает время, необходимое для проведения проверки, до 1d6 часов. В одной книге, открытой на подиуме, изображена странная схема покрытого рунами червя внутри человеческой головы. Червь, кажется, нашептывает слова в мозг человека. Проверка знаний DC 25 (arcana) правильно интерпретирует диаграмму как изображающую использование червя знаний (см. Сокровище ниже).

**Существа:** Трое воинов-нежити Кюсса во главе с жрецом-нежитью Бога-Червя все еще охраняют эту комнату. Они двигаются, чтобы атаковать все, что входит в эту комнату.

Меч Кюсса (3): hp 133; см. Приложение.

Заклинатель червей: hp 90; см. Приложение.

**Тактика:** Три меча Кюсса начинают с того, что бросают вызов червя на вечеринку, как только они входят в комнату.

Первое действие заклинателя червей - поразить бойца ускоренным захватом, за которым следует область, увеличивающая рассеивание магии. После этого мечи перемещаются, чтобы вступить с ПК в ближний бой, не позволяя им продвинуться далеко в камеру. Если один из них опускается ниже 30 очков жизни, он создает еще одно заклинание червя с самим собой в центре области действия, одновременно исцеляя нежить и нанося вред живым существам. Заклинатель червей продолжает использовать свои заклинания дальнего действия на ПК, время от времени нанося умеренные раны, чтобы исцелить своих союзников и нанести вред ПК. Здесь они избегают использования *flamestrike*, чтобы не повредить книги.

**Сокровище:** Всего здесь хранится дюжина червей знания. Каждый плавает в приоткрытом пространстве, наполненном некротической жидкостью, существуя во вневременном состоянии где-то между жизнью и нежитью. Каждый червяк покрыт странными крошечными рунами. Если извлечь червя знаний из этой жидкости, он должен быть съеден в течение часа, иначе он погибнет. Черви не способны самостоятельно заражать хозяина. Поедание червя знаний подвергает пожирателя опасностям червя, который немедленно начинает прокладывать себе путь через тело пожирателя. Это наносит 1 очко урона за раунд в течение 1d4 + 1 раундов, но в то же время наполняет разум жертвы вспышками неясного знания. Жертва автоматически понимает, что если червь доберется до ее мозга, это знание может пустить корни - при условии, что червь не убьет его первым. После прохождения 1d4+1 раундов червь достигает мозга жертвы. Персонаж должен немедленно совершить сохранение стойкости DC 15 - неудача приводит к потере 1d6 очков интеллекта. Персонаж должен продолжать делать сейвы Стойкости в каждом раунде до тех пор, пока он не добьется успеха или пока его интеллект не снизится до 0, после чего наступает смерть. Только 1d6 + 4 раунда спустя тело жертвы оживает как заклинатель червей (если жертва была гуманоидом, способным произносить заклинания), меч Кюсса (если жертва была гуманоидом, который не мог произносить заклинания) или зомби соответствующего типа. Если жертва спасает свою Силу духа, червь растворяется в ее мозгу, придавая бонус +2 к одному из 12 навыков Знания. Этот эффект является постоянным. Здесь присутствуют двенадцать червей знания, по три из которых соответствуют Знанию (история), Знанию (арканы), Знанию (религия) и Знанию (планы). Проверка знаний DC 20 в соответствующем поле определяет, какой червь настроен на определенный навык. Неоткрытый, неиспользуемый червь знаний стоит 1000 gp. Удалить болезнь или снять проклятие уничтожает червя знаний, который все еще находится в теле жертвы, но также не позволяет ему передавать свои знания.

#### **Видение 4: Кюсс-студент**

**Активация:** Победите стражей зоны 5.

Камера колеблется и мерцает, и внезапно за одним из столов поблизости появляется человек. Странное серокожее гуманоидное существо с шестью руками стоит у его плеча. Мужчина изучает коллекцию потертых и изъеденных ржавчиной бронзовых дисков, разложенных на столе перед ним. Пластины украшены слабыми гравировками, и кажется, что инопланетные фигуры и символы извиваются вместе по велению какой-то зловещей воли. Серое существо указывает на одну из тарелок, и на лице мужчины появляется выражение внезапного понимания. Затем человек, существо и тарелки исчезают и исчезают навсегда.

**Автоматически:** Человек в видении - это тот же самый человек из Видения 1.

**Знание (природа)** DC 20: Шестирукое существо - ткач заклинаний нежити.

**ХР:** Наградной опыт за то, что вы стали свидетелем этого видения, как если бы ПК победили существо CR 13.

#### **6. Камера для корчения (EL 15)**

Поначалу кажется, что сам пол извивается и скручивается сам по себе, но при более внимательном рассмотрении оказывается, что он покрыт тысячами и тысячами червей Кюсса всех размеров.

Когда-то это простое помещение было караульным помещением, а теперь просто кишит стаями червей Кюсс. Эти черви находятся в постоянном движении, перемещаясь по соседним коридорам и свободно перемещаясь друг по другу. Когда ПК войдут, все, кроме нескольких секций пола, будут покрыты червивыми роями.

**Существа:** В общей сложности шесть червеобразных роев покрывают пол камеры и пытаются поглотить любых существ, не преданных Кюссу, которые входят в камеру. Персонажи, которые падают в шахту из зоны 3, попадают непосредственно в один из роев; остальные пять роев случайным образом разбросаны по всей камере.

Червеобразные отростки (6): hp 102; см. Приложение.

**Тактика:** Черви инстинктивно охраняют эту камеру, движимые фрагментом

Собственная воля Кюсса пала. Они не способны на изощренную тактику и просто набрасываются на ближайшее существо в попытке поглотить его. В то время как черви не могут ползти вверх по шахте, они инстинктивно перемещаются по соседнему проходу, чтобы избежать опасности в случае нападения сверху. Умные группы могли бы пройти мимо этой комнаты без особых проблем, опустив одного члена в камеру, заставив червей роиться над неудачливым героем, а затем взорвав область дальними атаками (от которых, как мы надеемся, защищен их товарищ). Полчища червей будут преследовать персонажей в других комнатах, проскальзывая под теми персонажами, которые избегают их, убегая или карабкаясь по стенам, и создавая постоянную скользкую угрозу, пока с ними не разберутся.

## 7. Храм фонтана (EL 14)

Эта комната украшена атрибутами религиозной церемонии в честь Бога-червя Кюсса, но вместо алтаря стоит красивый, хотя и тревожащий фонтан, вырезанный из черного мрамора.

В этой комнате находится второстепенный артефакт, созданный Кюссом, - фонтан, содержащий маленький осколок его силы и воли. Во времена правления Кюсса это было место поклонения, сюда приносили любимые жертвы и жрецов, которых заставляли пить из источника в рамках ритуалов в честь Бога-червя. Большинство из этих бедняг поддались силе фонтана и присоединились к легионам Кюсса в качестве солдат-нежити. Фонтан Зеленого соблазна наполнен прохладной, чистой водой. Любой, кто приближается к фонтану, испытывает заметную жажду. Те, кто приблизится к фонтану на расстояние 10 футов, должны преуспеть в спасении DC 20 или будут вынуждены пить из фонтана. Это эффект принуждения, воздействующий на разум, который длится только до тех пор, пока существо находится в пределах 10 футов от фонтана. Те, кто пьет из фонтана, вскоре обнаруживают истину - что фонтан наполнен не водой, а извивающимися зелеными червями. Пьющий должен немедленно сделать сохранение стойкости DC 20, успех указывает на то, что он вовремя выплевывает червей. Неудача указывает на то, что черви пустили корни, и жертва получает 2d6 единиц урона за раунд в течение 1d4+1 раундов. В конце этого периода черви достигают мозга хозяина. Пока черви находятся внутри жертвы, эффект "снять проклятие" или "удалить болезнь" уничтожает их, а эффект "рассеять зло" или "нейтрализовать яд" задерживает их продвижение на 10d6 минут. Успешная проверка на исцеление DC 20 извлекает червей и убивает их, хотя для выполнения этой проверки требуется 1d3 раунда, и черви могут добраться до мозга до того, как проверка на исцеление завершится успешно. Как только черви достигают мозга, жертва получает 1d6 единиц урона интеллектом за раунд, пока черви не будут убиты (путем снятия проклятия или удаления болезни) или они не убьют хозяина (смерть наступает при 0 интеллекте). Маленький, средний или Крупный гуманоид, убитый этими червями, восстает как порождение Кюсса 1d6+4 раунда спустя. Крошечное или меньшее по размеру существо быстро разлагается, а Огромное или более крупное существо (или любое негуманоидное существо) становится

обычный зомби соответствующего размера. Порождения Кюсса подробно описаны на странице 186 Руководства по монстрам II - если у вас нет доступа к этой книге или предыдущей части "Эры червей", в которой содержится статистика по этой нежити, не стесняйтесь заменить их другой формой нежити.

**Существа:** Эта священная комната далеко не без охраны. Трио призывателей червей остается здесь, терпеливо ожидая прибытия новообращенных и крещения в Фонтане Зеленого искушения.

Вормкаллеры (3): по 90 л.с. каждый; см. Приложение.

**Тактика:** Как только они замечают ПК, три червевода немедленно накладывают внушение на трех разных персонажей, предлагая им подойти и выпить из фонтана, после чего ускоряют заклинания удержания человека на тех, кто сопротивляется. Вызывающие червей могут пить из фонтана, чтобы активировать свое особое качество исцеления от червей - это не уменьшает количество червей в фонтане.

## **Видение 5: Апофеоз**

**Активация:** Выпейте из Фонтана Зеленого искушения или прикоснитесь к морю червей (область 11).

Ближайшие окрестности колеблются и исчезают, сменяясь видом на город Кулут-Мар с высоты птичьего полета. Улицы пусты, так как тысячи горожан, кажется, собрались в одну массу на центральной площади, окружающей Шпиль Длинных теней. Внезапно из шпиля в центре города вырывается зловонная энергия, устремляясь наружу и убивая живых на своем пути. При виде каждого падающего существа вы испытываете тихое, но сильное чувство неправильности, поскольку какая-то неопишуемая часть существа, возможно, его душа, тянется обратно к Шпилю Длинных теней, чтобы быть поглощенной странным черным каменным монолитом, балансирующим на его вершине. По мере того, как энергия накапливается вокруг вершины, вокруг Шпиля Длинных теней формируется мерцающее изображение колоссальной гуманоидной фигуры, тело которой состоит из миллиона извивающихся червей, ее руки торжествующе подняты. Но в следующий момент эта торжествующая поза, кажется, сменяется позой ярости, и душераздирающий крик ярости срывается с волнистого лица. То изображение сжимается, втягиваясь в каменный монолит на вершине шпиля, взрываясь с ужасающим влажным взрывом. В одно мгновение в городе снова становится тихо, но по мере того, как видение исчезает, первые признаки нежизни распространяются по тысячам мертвых тел, разбросанных вокруг основания зиккурата, когда тела, теперь гноящиеся зелеными червями, встают из мертвых.

**Знание** (религия) DC 30: Поток энергии, который был извлечен из толпы, был вызван не только душами приспешников Кюсса, но и их верой в своего короля. Шпиль опирался на их жизни и веру таким образом, что менял направление божественной силы от божества к его священнослужителю, фактически направляя эту веру в сингулярность - монолит на вершине Шпиля. Возможности того, что могущественное существо могло бы сделать с таким количеством энергии преданности, ошеломляют - вознесение к божественности, пожалуй, является наиболее очевидным применением таких энергий. Появившаяся огромная фигура была Кюссом, но каким-то образом он не смог контролировать свой апофеоз и оказался в ловушке монолита.

**ХР:** Наградной опыт за то, что вы стали свидетелем этого видения, как если бы ПК победили существо CR 14.

## **8. Северная камера Долгого сна**

Прекрасно сохранившиеся трупы покрывают большую часть пола этой большой камеры, уложенные аккуратными рядами с головы до ног. Стены и полы покрыты толстым слоем пыли, свидетельствующей о большом возрасте помещения, но на трупах нет и следа разложения. Массивные зеленые каменные блоки, выстилающие зал, покрыты древними символами, напоминающими извивающихся червей.

Еще до того, как началось безумие и он оказался втянут в пророчество Эпохи червей, Кьюсс был очарован нежитью и создавал новых и могущественных слуг нежити, когда это было возможно. Он создал эти камеры для размещения особых трупов, существ такой силы, что они были достойны его экспериментов по созданию новых форм нежизни. Хотя эти существа часто покоились в специальных гробах или других контейнерах, они были на

времена остались просто лежать на полу, и магия комнаты служила им единственной защитой. Комнаты покрыты символами Бога-Червя и обладают мощной магической аурой. В настоящее время в этой комнате находится пятьдесят трупов, аккуратно разложенных на полу длинными, зловещими рядами. Трупы, все люди фланского происхождения, кажутся свежими и недавно умершими. Черви Кюсса ползают по нескольким трупам, но в основном оставляют камеру в покое. С этой комнатой был связан мощный магический эффект, похожий на нежный покой. Трупы в этой комнате не гниют, оставаясь пригодными для всевозможных некромантических целей, независимо от времени, проведенного здесь. Время, которое труп проводит в других местах, обычно накапливается для целей заклинаний "оживший мертвец" и подобных заклинаний, независимо от того, произошло ли это время до или после того, как его перенесли в камеру длительного сна. Эффект сохранения может быть рассеян из камеры целенаправленным заклинанием рассеивания магии против заклинателя 20-го уровня. Теоретически, магия может быть использована для воскрешения любого из этих тел из мертвых. В жизни все они были нейтральными злыми простолюдинами низкого уровня, экспертами и воинами, которые поклонялись Нерулле. Поскольку они были ритуально убиты задолго до того, как Кюсс вознесся к божественности, они должны знать мало или вообще ничего ценного для ПК.

## 9. Южная камера Долгого сна

Десятки скелетов лежат здесь на полу, аккуратно разложенные на земле и окруженные ореолами каменной кладки, запятнанной древним разложением.

Эта камера когда-то была идентична северной камере, за исключением того, что ее магия сохранения давным-давно вышла из строя, и тела внутри разложились.

## 10. Комната созерцания (EL 15)

Гнезда из потрепанных книг, кусков ткани и другого мусора разбросаны по всей комнате, изогнутые желоба, каждое из которых достаточно большое, чтобы вместить червя размером с маленькую лошадь. Есть приводящая в замешательство симметрия в том, как в комнате расположены гнезда - признак того, что чужая воля чувствует себя как дома среди отбросов высокомерия и власти Кюсса.

**Существа:** Когда-то это была комната для ритуалов и медитаций, теперь эта простая квадратная комната служит домом для особо религиозного червя-нага по имени Сруггут, который перебрался в эту комнату из "нага ползает наверху". Сруггут собрал стопки древних книг, табличек и свитков, сохраненных магией зиккурата, и проводит большую часть своего времени, изучая их снова и снова, надеясь найти способ сбежать из обсидианового кольца. В своих неистовых исследованиях Сруггут расширил свои знания далеко за пределы своих сородичей и стал могущественным колдуном. Самое большое желание Сруггута - сбежать из Кулут-Мара. Он давно надеялся открыть средство для телепортации, но его исследования еще не открыли такие заклинания (в значительной степени из-за его близкого родства с некромантией). Когда он сталкивается с ПК, его первым побуждением является спросить, может ли кто-нибудь из них телепортироваться (после подавления его слабоумного взгляда, чтобы не погубить ни одного заклинателя в группе). Если ответ положительный, он обещает им все свои ценные книги, если они согласятся телепортировать его куда-нибудь, куда угодно, за пределы обсидианового кольца. Он действительно намерен отдать свою коллекцию книг, но он все еще коварный червь, и как только он оказывается на свободе, он немедленно набрасывается на своих спасителей и пытается убить их, чтобы ему не пришлось выполнять свое обещание.

**Тактика:** Сруггут - опасный противник в бою. Он уже наложил ложную жизнь и магическую броню, когда ПК сталкиваются с ним, и его первое действие в бою - наложить невидимость, чтобы дать себе шанс применить свои защитные заклинания. Он делает это в следующем порядке: сопротивление заклинаниям, прогулка по воздуху, щит, щит веры и божественная милость. Сделав это, он остается на дистанции и разыгрывает перст смерти на ПК в каждом раунде, переходя к активизации и усиленным палящим лучам, когда у него заканчиваются заклинания более высокого уровня. Если его вынудят вступить в рукопашную схватку, он полагается на причинение вреда и убийство живых. Он следит за тем, чтобы сохранить по крайней мере два заклинания шестого уровня, чтобы он мог использовать исцеление всякий раз, когда его хит-пойнты опускаются ниже 50.

**Сокровище:** Сруггут собрал в своем гнезде несколько впечатляющих книг, все из которых были сохранены древней магией. Большинство книг представляют собой сборник религиозных исследований по некромантии. Эти книги дают бонус +4 к проверкам знаний (арканы), связанным с некромантией, и бонус +4 к проверкам знаний (религия), связанным с богами смерти и нежити. Они стоят 8000 gp в качестве коллекции и весят всего 50 фунтов. Кроме того, Сруггут нашел дополнительный магический том, который ему еще предстоит полностью изучить - руководство по телесному здоровью +1 (от него мало пользы, поскольку он уже прочитал аналогичный том).

## 11. Море червей (EL 16)

Эта огромная пещера заполнена ужасающим морем извивающейся зелени и тошнотворным шумом миллионов скользких тел, скользящих друг по другу. Пола здесь нет - коридор обрывается к волнистой поверхности огромного озера зеленых червей. Рябь на поверхности лежит примерно в пяти футах ниже с пола коридора, в то время как потолок поднимается до свода почти на девяносто футов выше. Низкие каменные островки торчат тут и там из червивого пространства, а дополнительные проходы выходят из моря обратно на твердую почву в противоположной стене и в стенах слева и справа.

Ужасное свидетельство могущества и испорченности вознесения Кюсса находится под большим залом храма. Море червей на самом деле представляет собой извивающийся слой червеобразных на поверхности огромного озера со стоячей водой. Само озеро имеет отвесные склоны, которые обрываются и достигают глубины 30 футов, прежде чем закончиться бесплодным слоем ила. Сами острова тянутся вниз подобно сталагмитам, соединяясь со дном озера. Море червей содержит почти три дюжины червеобразных роев. К счастью для ПК, эти полчища червей способны извиваться и плавать на поверхности озера и не нападают на тех, кто проходит через пещеру, не прикасаясь к ним. Они также не преследуют тех, кто проплывите более чем на 10 футов под водой в само озеро. Черви здесь - физическое проявление, своего рода "эхо" восхождения Кюсса к божественности. Любой из убитых червей в этом озере немедленно появляется вновь, создавая вечное озеро извивающейся угрозы. Существо, которое соприкасается с поверхностью озера, рассматривается как находящееся внутри червеобразного роя с фактически бесконечными очками поражения. Море червей не обладает особым качеством "повинуйся червеобразному" и, следовательно, не следует командам нежити Кюсса. Персонажи, которые попадают в море червей (или иным образом вступают в контакт с червями), запускают Vision 5, если они еще этого не сделали. Море червей не может быть уничтожено обычными средствами, хотя персонажи, которые уничтожают Мак'ар (см. область 13), обнаруживают, что одним из результатов уничтожения лича является разрушение и этого моря червей. К счастью, ПК не нужно уничтожать море червей, чтобы они могли завершить свою миссию. К несчастью, в этой комнате есть и другие существа.

**Существа:** Два заклинателя червей стоят на страже на южном выступе, у входа в проход, ведущий в зону 13. Как только они замечают ПК, вызывающие червей совершают воздушную прогулку, чтобы они могли легко перемещаться по области и двигаться вперед, чтобы вступить в бой с ПК. Они избегают ближнего боя, используя воздушную прогулку, чтобы стоять в воздухе на расстоянии 40 футов, чтобы они могли атаковать с помощью режущей тьмы, ускоренных захватов и огненных ударов. Вызывающие червей могут использовать море червей, чтобы активировать свое особое качество исцеления червей, пока они в состоянии физически достичь поверхности озера. Однако истинная угроза, обитающая в этой пещере, - это червь-переросток. Огромный червь проводит большую часть своего времени, плавая прямо под поверхностью озера, но как только он замечает кого-либо в камере (либо из-за его чувства тремора и видения в темноте, либо потому, что один из вызывающих червей зовет его на помощь), он поднимается из кишашего червями озера, чтобы атаковать. Несмотря на незначительный интеллект, overworm достаточно умен, чтобы использовать Awesome Blow или улучшенный Bull Rush, чтобы попытаться сбросить персонажей в море червей. Если он сбивает существо в море червей, он использует свою способность "зов Червеобразного бога", чтобы оглушить это существо и заставить его оставаться в червях до тех пор, пока их нечестивая работа не будет выполнена.

Вормкаллеры (2): по 90 л.с. каждый; см. Приложение.

Переутомление: hp 250; см. Приложение.

## 12. Рыцари червя (EL 16)

Эта комната кажется неуместной, учитывая холодный и бесплодный декор других помещений комплекса. Пол покрыт толстым зеленым ковром, а в центре комнаты стоит длинный мягкий диван. Маленькие мягкие табуретки окружают диван. На стенах вырезаны кошмарные сцены дуального мира. Нижняя половина этих рисунков изображает мир пещер и извилистых туннелей, кишаших массивными червями, существами, похожими на людей, выдающих себя за червей, и существами более ужасающими, чем те и другие. В верхней половине эти червеобразные монстры вырываются из-под земли, чтобы опустошать и разрушать

многочисленные гуманоидные цивилизации. Драконы с головами червей летают в небесах над головой, а над всеми ними возвышается огромная фигура, одетая в пластинчатые доспехи и владеющая странным древком, сочетающим в себе черты кирки, топора и булавы. Лицо мужчины скрыто капюшоном его темно-серой мантии, но из-под капюшона каплют черви.

**Существа:** В этой комнате Кюсс приготовился к своему вознесению, а затем поднялся, чтобы войти в Шпиль Длинных теней. Трое его любимых рыцарей, все присутствующий, когда Кюсс достиг божественности, когда-то жил в этой группе камер. Сегодня они все еще обитают здесь, немертвые насмешки над тем, кем они когда-то были. Эти три рыцаря Кюсса - Барнос Индарна (Зеленый мечтатель), Кардик (Теневой Червь) и Маркат (убийца магов). Они проводят долгие годы в созерцании, их немертвые души не тронуты течением времени, когда они стоят на страже, зная, что их повелитель ужаса вернется и что, когда начнется Эпоха червей, они будут дано господство над гибелью мира.

Барнос Индарна, рыцарь Кюсса: hp 184; см. Приложение.

Рыцарь Кардик Кюсс: hp 184; см. Приложение.

Маркат, рыцарь Кюсса: hp 184; см. Приложение.

**Тактика:** Рыцари представляют собой мощную физическую угрозу, обладающую опытом, позволяющим подкреплять свои способности продуманной тактикой. Если какой-то другой курс явно не лучше, рыцари сначала сосредотачиваются на уничтожении божественных заклинателей, зная, что такие враги могут иметь власть над их формами нежити.

### 13. Предвестник (EL 17)

Эта комната, роскошная почти по любым стандартам, кажется какой-то чужой, несмотря на свое убранство. Мебель, расставленная под странными и неудобными углами, гармонично сочетается с приводящими в замешательство образами ковров и гобеленов, украшающих комнату. Иногда эти образы понятны, изображая сцены резни и пыток в мельчайших деталях, а в других местах это просто абстрактные узоры, нарисованные чужим и неустроенным разумом.

В этой комнате находится архитектор Эпохи червей и существо, которое снабдило Кюсса последним компонентом, необходимым для его безумных желаний. Это существо - лич-ткач заклинаний по имени Мак'ар, но было известно Кюссу только как Предвестник Червей.

**Существо:** У Мак'ара были свои причины снабдить Кюсса червем, который дал бы ему такую печально известную силу. Поступая таким образом, ткач заклинаний включал серию пророчеств, на которые он наткнулся во время своих планарных исследований, пророчеств, которые говорили о конце времен этого мира. В то время как другие создатели заклинаний сочли эти пророчества не более чем интригующими артефактами, Мак'ар стал одержим ими и некромантическим потенциалом предсказанной Эры червей. Мак'ар при жизни был чудовищным гуманоидом. Его превращение в лича потребовало иных жертв, чем те, которые требуются гуманоиду (включая отказ от его цветного диска, магического предмета, наиболее ткачи заклинаний ценят больше, чем саму жизнь). Конечный результат такой же, как у стандартного лича. У Мак'ара больше нет филактерии, она была уничтожена в той же битве с эльфами и эладринами, кульминацией которой стало создание обсидианового кольца. Тесных связей Мак'Ара с Кюссом достаточно, чтобы помешать ему сбежать из кольца, как если бы он был одним из приспешников Бога-Червя, хотя технически он таковым не является, кольцо даже предотвращает его побег с помощью магии телепортации. Последние две тысячи лет он терпеливо ждал здесь, надеясь, что кольцо рухнет с наступлением Эры Червей. Мак'ар - самый опасный враг, с которым сталкиваются ПК в этом приключении. К счастью для ПК, тот факт, что он заключен здесь, в обсидиановом кольце, означает, что если отряд будет вынужден отступить, его ресурсы для восстановления ограничены.



закливание 4-го уровня и одно заклинание 2-го уровня, или одно заклинание 3-го уровня и три заклинания 1-го уровня. Одно заклинание 0-го уровня занимает одну руку. Если Мак'ар произносит заклинание 6-го уровня или выше, он может произнести только одно заклинание в этом раунде. Руки, которые владеют предметами, не препятствуют этой способности.

**Тактика:** Мак'ар готов говорить (посредством телепатии) с ПК, но он не заинтересован в формировании альянсов. Он общается только в попытке узнать, сколько из пророчеств Age of Worms сбылось - как только он решает, что ПК больше нечего ему сказать, он понимает, что они могут сыграть определенную роль в исполнении по крайней мере одного из оставшихся пророчеств, и если они не нападут на него первыми, он не инициирует бой. (Потеря его филактерии также играет определенную роль в его готовности оставить ПК в покое.) Конечно, если ПК оставят Мак'ар не уничтоженным, они не только оставят одного из величайших приспешников Кюсса активным, они также не смогут испытать окончательное видение, которое их ожидает. Мак'ар ежедневно накладывает магическую броню и ложную жизнь, продлевая их продолжительность своим жезлом. Когда начинается бой, он применяет отталкивание (устанавливая радиус как можно дальше). Во втором раунде он разыгрывает зеркальное отражение, смещение и быстрое отступление. В третьем раунде он использует огненный щит и палящий луч. Если он сталкивается с особенно сильными врагами, он поражает их заклинанием лабиринта. Если количество хитов опускается ниже 30, он пытается отступить, используя ограниченные желания, чтобы нанести себе критические раны, чтобы залечить урон. Не имея других вариантов, Мак'ар пытается выкупить свое дальнейшее существование, предлагая свои сокровища и магическое снаряжение ПК, надеясь пережить унижающее поражение до тех пор, пока не наступит Эра Червей и не освободит его, после чего он не пожалеет средств, отслеживая ПК, чтобы убить их и вернуть свое снаряжение..

**Сокровища:** Среди вещей Макара есть несколько ценных предметов, в том числе нефритовая статуэтка зеленого дракона стоимостью 1000 гр., огромная черная жемчужина стоимостью 2000 гр., бриллиантовое и платиновое ожерелье стоимостью 3000 гр. и три хорошо сохранившиеся картины Кулут-Мара в расцвете сил стоимостью 2600 гр. каждая.

**Развитие:** постоянное присутствие Мак'ара является основной силой, поддерживающей власть в Зиккурате Кюсс. Его разрушение разрывает связь между этим храмом и Кюссом, что имеет несколько последствий. Во-первых, это дает ПК шестое (и последнее) видение. Во-вторых, это приводит к сбою всех долгосрочных магических эффектов в Шпиле Длинных теней. В-третьих, это привлекает нежелательное внимание самого Кюсса после этого, Бог-Червь знает, что ПК представляют реальную угрозу его планам. Сейчас он мало что может с этим поделать, к счастью для ПК, но по мере приближения Эры Червей они могут ожидать прямого противодействия Кюсса. Среди магических эффектов в области, которые отменяются с уничтожением Мак'ара, - генерация видений, которые испытывали ПК, тревожная аура в области 3 рядом с отверстием шахты, Фонтан Зеленого искушения и эффект сохранения в области 8. Кроме того, все черви Кюсса в земле наверху, червеобразные в подземелье и те, что в море червей, превращаются в ил и умирают. Те черви, которые все еще существуют в хозяевах, выживают. Наиболее драматичным последствием этих эффектов является разрушение шпиля Длинных теней. Удивительное сооружение, удерживаемое в воздухе главным образом божественной волей Кюсса, шатается и, наконец, рушится, как срубленное дерево, проламывая и разрушая обсидиановое кольцо, когда оно падает на землю. Персонажи, находящиеся в зонах 1-5, должны сохранить силу духа DC 20 или быть сброшены на землю. Те, кто находится в зонах 6-13, слышат оглушительный звук обвала и чувствуют, как дрожит земля, но в остальном они не пострадали.

## **Видение 6: Эпоха червей**

**Активация:** Уничтожьте Мак'Ара, Предвестника червей.

Комната погружается во тьму, когда воздух наполняется странным и пугающим шепотом. Это звучит так, как будто сотня разных голосов говорит на сотне разных языков, но мгновение спустя голоса сливаются в один, и язык превращается в знакомые слова. Эти слова говорят о

пророчества Эпохи Червей, и пока они говорят, видения сбывающихся пророчеств проявляются перед вами, позволяя вам наблюдать за событиями так, как если бы вы были богом, взирающим сверху вниз на беспокойный мир. Видения жестокие и ужасающие. Легионы изъеденных червями мертвецов восстают из сырых могил. Огромное и демоническое дерево взрывается разрушительной жизнью в самом сердце незнакомого города. Пылающая комета спускается с небес и обрушивается на землю огромным грибовидным облаком опустошения. Другой город, его городская площадь, окутанная облаком черного дыма, наполненного глазами, находится во власти теней, которые движутся независимо от их источника. Хихикающий человек прикладывает когтистую иссохшую руку к кровоточащему обрубку своей руки, и рука корчится в нечестивой жизни. Город, построенный в сердце вулкана, переживает трагедию во время частичного извержения, в результате которого разрушается его юго-восточный сектор. Когда каждая из этих сцен проносится мимо, они сопровождаются сокрушительным чувством уверенности - эти события уже произошли. И все же, наконец, шепчущие голоса говорят еще о двух пророчествах, и они сопровождаются тьмой. "Тройственный дух снова становится единым, и по его совету погибают могущественные", - шепчут голоса. И затем: "Накануне Эры червей герой ямы воспользуется своей славой, чтобы подарить город мертвым". После этого остается только тишина. Казалось бы, двум пророчествам еще предстоит осуществиться.

## Жезл ярости

Шипастый жезл Мак'ара - это жезл ярости +2. Пока жезл находится в руке, он дает своему владельцу бонус к отклонению +2 к классу брони. Это также позволяет заклинателю повышать эффективность одного заклинания 6-го уровня или ниже в день, изменяя его так, как если бы оно было под действием навыка заклинания усиления. Активация этой способности является бесплатным действием и не влияет на уровень заклинания или время произнесения измененного заклинания (даже для колдунов и других спонтанных заклинателей). Жезл ярости появился в полной Тайне. Сильное отречение; 17-й кл.; Ремесленный жезл, Заклинание усиления, Фокус заклинания, защита от хаоса / зла / добра / закона, уровень заклинателя создателя должен быть как минимум в три раза выше бонуса, помещенного в жезл; Цена 38 800 gr.

**Знание** (религия) DC 14: Изъеденные червями мертвецы, восстающие из могил, являются порождением Кюсса.

**Знание** (планы) DC 20: Великое древо - это физическое проявление повелителя демонов по имени Малгариус.

**Знание** (аркана) DC 30: "Комета", которая ударила в землю, на самом деле была древней звездой под названием "Храм весов", которая, по слухам, упала с небес над отдаленным сельским районом два года назад.

**Знание** (география) DC 25: Город, окутанный чернотой, наполненный глазами, на самом деле является Истивином, местом, долгое время считавшимся проклятым и населенным демоническими духами.

**Знание** (аркана) DC 25: Рука, которую мужчина прикрепляет к своему кровоточащему запястью, - это печально известная Рука Векны.

**Знание** (география) DC25: Город, построенный в кальдере вулкана, называется Котел, и катастрофа, обрушившаяся на него, произошла около года назад.

**ХР:** Наградной опыт за то, что вы стали свидетелем этого видения, как если бы ПК победили существо CR 14.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Разрушение обсидианового кольца позволяет любому из выживших существ внутри убежать в окружающие джунгли, но поскольку большинство червей Кюсса погибают при уничтожении Мак'ара, воздействие на окружающую среду должно быть минимальным. Если кто-либо из рыцарей Кюсса все же выживет, они отправятся в долгое путешествие на север, чтобы воссоединиться со своим хозяином в трещине Червоточины; если вы планируете играть в "В трещину Червоточины" или "Рассвет Новой эры", вы можете попросить ПК встретиться с этими рыцарями в точках этих приключений, если пожелаете. Если ПК победят Мак'ара и разрушат Шпиль Длинных Теней, магия видений, которая коснулась их, укрепитсЯ в их душах, теперь они неумолимо связаны с пророчествами. Более чем когда-либо, их действия (или бездействие) решат окончательный исход Эры червей. В результате сама судьба уготовила ПК особое место, и каждый персонаж получает определенное количество очков судьбы

в результате. Суммируйте количество видений, свидетелями которых удалось стать ПК. Эта сумма равна количеству очков судьбы, которые вы должны присудить каждому персонажу. Очко Судьбы может быть потрачено в любое время, чтобы немедленно повторить результат броска d20, но персонаж должен принять новый результат, даже если он ниже предыдущего (если только персонаж не потратит еще одно очко судьбы, чтобы повторить этот новый результат). Очки судьбы могут помочь игрокам управлять своей судьбой в ключевые моменты оставшейся части приключенческого пути Age of Worms. Очки судьбы, однажды потраченные, уходят навсегда. Возможно, что определенные действия позже в этой кампании могут принести ПК больше очков судьбы, но пока они получают только те, которые они заработают, став свидетелями скрытых секретов происхождения Кюсса. После того, как персонажи очистят руины Кулут-Мара от приспешников Кюсса и узнают все, что смогут, им предстоит заслуженный отдых в Магпоинте. По возвращении они обнаруживают, что Манзориан чрезвычайно заинтересован тем, что они узнали. Кажется несомненным, что именно Кюссу предсказано начало Эры Червей - чтобы иметь шанс остановить эту грядущую эру, ПК должны остановить человека, который стал богом. И тот, кто знает о нем больше всех, Балакард, пропал без вести в течение многих лет. К счастью, Манзориан и его союзники совершили прорыв. Похоже, что за несколько дней до своего исчезновения Балакард отправился в печально известный бандитский город Алхастер, чтобы обратиться за советом к кому-то по имени Лашонна. То, что он обнаружил в Алхастере, может быть причиной его гибели, но это также может быть ключевой частью в предотвращении наступления Эры червей.

## **ПРИЛОЖЕНИЕ: ПОРОЖДЕНИЕ КЮССА**

Как смертный и бог, Кьюсс всегда стремился создавать новых чудовищ с помощью силы нежити. Ни одна победа не была так сладка для Кюсса, как те, в которых он не только уничтожил своего врага, но и вернул его к жизни в виде нежити, находящейся во власти его собственной злой воли. Сотворение создание нежити, исковерканной и приведенной в неживую мерзкими зелеными червями, которые владеют большей частью силы Кюсса, было для него искусством и страстью, актом, столь же плодотворным само по себе, как и любая роль, которую оно играло в его грандиозных планах божественности.

### **Жук-потрошитель (Гончая Кюсса)**

Раздутый жук движется с неестественной скоростью, его жвалы щелкают, щелкают и щелкают в сводящем с ума ритме. Прогнивший и изъеденный косточками панцирь навевает мысли о древнем разложении и непостижимой порче, а крошечные зеленые черви, каждый из которых сам по себе является извивающейся мерзостью ужаса, извиваются через эти отверстия в его экзоскелете.

### **Рыцарь Кюсса**

Фигура одета в темную броню, которая скрывает большую часть его фигуры от посторонних глаз, но его скелетообразный облик и ужасное зловоние показывают, что он не может быть ничем иным, как какой-то нежитью. Маленькие зеленые черви, их рты полны рядов зазубренных зубов, извиваются по его броне, заползая под ее пластины и стекла. Его самой ужасной чертой являются глаза, которые были заменены хищными пастями двух раздутых червей.

### **Оверчервь**

Гигантский зеленый червь имеет злобную пасть, окруженную рядом иглообразных зубов. Зеленая масса червя уплощается с нижней стороны, его цвет светлеет, а кольца мускулатуры становятся более плотными. У него нет очевидные органы чувств, но реагирует на звук и движение с удивительной скоростью.

### **Меч Кюсса**

Броня в стиле барокко покрывает каждый дюйм этой скелетообразной фигуры, каждый дюйм, за исключением двух зияющих глазниц. Богато украшенная стальная и серебряная пластина имеет тошнотворный зеленый блеск, а из одного из многочисленных хорошо обработанных сочленений брони извивается маленький зеленый червячок, пытаясь освободиться. Похожие черви извиваются и скользят между многими пластинами брони, но хватка существа на его массивном двуручном мече остается твердой и намекает на смертоносное мастерство.

### **Вызыватель червей**

Сутулое существо облачено в полную пластинчатую броню, поверх которой лежат изодранные остатки древних государственных одежд. Сморщенные и измученные конечности существа кишат извивающимися ордами зеленых червей. Эти черви передвигаются по разложившемуся телу существа, ползая между пластинами его брони.

## **Червь Нага**

Мерзкий, раздутый червь имеет толстое зеленое тело длиной почти десять футов. Смутно напоминающая человеческую голова - это покрытый жесткими зелеными волосами. Рот существа, круглое отверстие, похожее на присоску, окруженное рядами крошечных зубов, является, пожалуй, его самой ужасной особенностью.

## **Рой червей**

По полу расползается извивающаяся масса крошечных зеленых червей, каждый из которых представляет собой ужас зубов и злобный голод.