

Зал Суровых Отражений

Свободный город: сияющая жемчужина в короне культурной цивилизации. Место, где нищий может стать принцем, и у каждого есть шанс на процветание. И все же под поверхностью этого шумного мегаполиса скрывается гниль, гноящаяся во тьме, манипулирующая жизнями тех, кто не подозревает о ее присутствии. Теперь небольшая группа искателей приключений из другого города, возможно, оказалась в затруднительном положении. Их действия в Даймонд-Лейк вызвали гнев одного из скрытых хозяев города. Банда лазутчиков и загадочный вдохновитель замышляют их уничтожение, и только прослеживание от корня до корня может остановить натиск. "Зал суровых отражений" - это приключение Dungeons&Dragons, предназначенное для четырех персонажей 7-го уровня. Это также четвертая 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. Для получения дополнительной помощи в проведении этой кампании ознакомьтесь с ежемесячными статьями Dracon "Wormfood", серией, которая предоставляет дополнительные материалы, помогающие игрокам пережить эту кампанию, ваши ПК должны достичь 8-го уровня в какой-то момент этого приключения, и если они решат немного отдохнуть от приключений, чтобы попробовать городскую жизнь. что может предложить, ознакомьтесь с выпуском № 336 Dragon, чтобы найти пять достопримечательностей, которые соблазнят ваших ПК потратить часть их с трудом добытой добычи. В этом выпуске Dragon также рассказывается об экологии Отродья Кюсса, одного из центральных существ, представленных в этой кампании. Конечно, вы также можете запустить "Зал суровых отражений" как самостоятельное приключение или даже как часть кампании по вашему собственному дизайну.

Предыстория приключений

Лорис Ракнян, гладиатор в отставке и директор Арены Свободного города, занят организацией предстоящих Игр чемпионов, когда бойцы со всего мира собираются на фестиваль насилия и зрелищности, который должен посрамить все предыдущие выставки. Несмотря на эту огромную логистическую проблему, ему все еще удастся поддерживать связь со своими братьями-культистами из Эбонитовой триады, включая секретную ячейку, расположенную под коррумпированной шахтерской деревней Даймонд Лейк. Ракниан недавно узнал, что эта ячейка была уничтожена, а ее секретные исследования украдены группой местных жителей. Разгневанный потерей своих соратников и обеспокоенный пропавшими исследованиями, Ракнян обеспокоен тем, что кто-то наткнулся на скрытые планы культа. Хуже того, зловещий тифлинг Бозал Захол, культист, который обратил Ракниана в Эбонитовую триаду и который обитает в секретном храме глубоко под Ареной Свободного города, постановил, что если Ракниан в ближайшее время не решит проблему в Алмазном озере, ему станет очень неудобно. Когда Ракниан узнал через союзника, спрятанного в Алмазном озере, что ответственные за уничтожение культа находятся на пути в Свободный город, он вздохнул с облегчением. Слишком занятый подготовкой к предстоящим играм Чемпиона, чтобы самому разбираться с выскочками, Лорис связался с Зирксогом, пожирателем разума, живущим под городскими улицами и старым соратником мастера арены. Лорис поручил Зирксогу уничтожить ПК и восстановить все недостающие улики, которые у них могли быть относительно гнусного заговора культа. Зирксог и группа рабов-дроу прибыли в Свободный город много лет назад и быстро наладили операции после того, как взяли под контроль банду двойников, базирующуюся на городской набережной. Используя их в качестве своих глаз, ушей и рук на улицах наверху, пожиратель разума манипулировал событиями, заменял важных чиновников и собирал странности в соответствии со своими инопланетными замыслами. Получив задание уничтожить назойливую группу с Алмазного озера, Зирксог быстро приводит в действие своих двойников, отслеживая их и планируя их уничтожение. Тем временем ПК отправляются в Свободный город в поисках Элигоса, ученого мудреца и старого друга их покровителя Аллюстана. Они приносят с собой многочисленные артефакты, ключи к планам культа и множество вопросов, на которые, как они надеются, мудрец сможет ответить.

Краткий обзор приключений

"Зал суровых размышлений" начинается, когда ПК приближаются к Свободному городу, не подозревая об опасности, которая их ожидает. После столкновений с продажным стражем ворот, апокалиптическим уличным проповедником и опасным парадом группа, наконец, достигает поместья Элигоса мудреца. Мудрец сообщает ПК, что, хотя он может найти ответы, которые они ищут, это займет время, давая группе возможность коротать дни в местной гостинице "Кривой дом". Двойники нападают вскоре после прибытия ПК, выдавая себя за ПК и совершая преступление от их имени, надеясь настроить местных жителей против них. Группа должна сорвать этот заговор и при этом узнать местоположение скрытой базы оборотней на берегу моря. Это приводит их к конфронтации с опасными шарлатанами в их сумасшедшем доме зеркал. Победа над Телакином, повелителем двойников, раскрывает более глубокую угрозу, скрытого мастера, направляющего их действия, прежде чем ПК смогут покинуть убежище, сам Зирксог пытается уничтожить их с помощью своих приспешников-дроу. Выслеживая пожирателя разума, ПК вторгаются в его инопланетное логово глубоко под городскими улицами. Здесь они могут победить Зирксога и узнать о недавних сделках аберрации, включая многочисленные сделки с Лорисом Ракняном, хозяином Арены Свободного города и ведущим предстоящих Игр Чемпиона.

Крючки приключений

После победы над культистами в Даймонд-Лейк и нежитью, скрывающейся под близлежащей крепостью Блэкуолл, Аллюстан приказывает ПК искать Элигоса в Свободном городе, чтобы узнать больше об этих дьявольских культах и их одержимых червями слугах. Если приключение используется независимо, Аллюстан, выдающийся мудрец, связывается с партией в надежде заручиться их услугами. Мудрец недавно пришел во владение зловещим предметом: зеленым сегментированным червем в банке с консервирующими жидкостями, который, как он надеется, был идентифицирован. Не имея возможности покинуть свой маленький городок из-за других обязательств, мудрец предлагает заплатить ПК, чтобы они отвезли банку в Свободный город и идентифицировали содержимое. Аллюстан предлагает партии связаться с Элигосом, ученым, который живет в Свободном городе, за их услуги, Аллюстан предлагает заплатить партии 500 gp за каждого члена. Фактически, изменив природу улик, найденных в логове Зирксога, вы можете использовать "Зал суровых размышлений" как отличный способ предупредить ПК о любом количестве возможных разрастающихся заговоров.

Путешествие в Свободный город

В начале приключения Аллюстан помог ПК собрать заметки и открытия, которые они сделали об Эбеновой триаде и отроде Кюсса в озере Димонд и Туманном болоте. Он дает им адрес друга по имени Элигос, мудреца, живущего в Свободном городе, который может помочь разобраться в открытиях и выяснить, что именно замышляет культ. Путь от Даймонд-Лейк до Фри-Сити составляет около 85 миль по дороге через холмы (модификация передвижения по суше x3/4). Обратитесь к страницам 162-164 Руководства игрока, чтобы определить, сколько времени потребуется группе, чтобы совершить это путешествие, если ваша группа движется со скоростью 30 футов, это займет около пяти дней. Путешествие не обходится без опасностей. Дороги уже не так безопасны, как когда-то, по ночам рыщут бандиты и кое-что похуже. ПК, скорее всего, встретят несколько патрулей, группы торговцев или фермеров и толпы паломников по дороге. Вы можете дополнить их по своему усмотрению, возможно, используя некоторые из встреч, перечисленных на странице 19 Dungeon # 126, в качестве вдохновения. Вероятность опасной встречи составляет 10% - делайте две проверки в день (одну днем и одну ночью). Если ПК пренебрегают соответствующими мерами предосторожности при разбивке лагеря (выставляют охрану или находят безопасное место для лагеря с проверкой на выживание DC 15), вероятность ночной встречи возрастает до 20%. Если только ваши игроки особенно наслаждаются этими встречами, однако вам следует ограничить количество встреч не более чем двумя во время путешествия, если только вы не пытаетесь повысить уровень группы до 7-го. Все эти встречи имеют среднее значение EL, равное 7.

Встречающиеся на дороге

Встреча с бандитами d%

01-40 1d3

41-60 1d6+3 ворга

61-75 1d6 совенок

76-90 1d6 звери-вытеснители

91-100 2 тролли

Бандиты: 1d3 человека-разбойники 5-го уровня ищут легких денег, взимая непомерные сборы с проезжающих путешественников. Неуплата пошлины (все, что есть у moneya group) влечет за собой нападение. Если один из бандитов убит, остальные пытаются сбежать. Используйте статистику для воров на странице 38 для этих бандитов.

Ворги, совоносы и звери-вытеснители: эти хищники охотятся стаями и преследуют ПК, надеясь, что один из них отстает, чтобы они могли наброситься. ПК может обнаружить их с помощью успешной проверки на месте или в списке. Они прекращают атаку, если половина их числа убита.

Тролли: Два брата-тролля по имени Мурнк и Натк - единственные, кто выжил после недавнего налета группы авантюристов на логово троллей. Тролли пытаются заработать немного денег, чтобы нанять эттина или горного великана, чтобы отомстить трем авантюристам. К сожалению, единственный известный им способ заработать деньги - это нападать на большее количество авантюристов. Тролли не настолько умны. Если один из троллей убит, другой просит сохранить ему жизнь, предлагая последние из своих денег (87 серебряных монет и одну золотую монету) в качестве взятки. Если спросить об авантюристах, которые разрушили их логово, тролли описывают быструю эльфийку с луком, большого громкого мужчину с блестящим поясом и ужасного бородатого мужчину, который метал много огня. Проницательные ПК могут узнать описания местных авантюристов Тирры, Аурика и Хеллека, а могут и нет. Тролли не знают, кем они были, но они знают, что они были слишком жесткими для группы из пяти их братьев, чтобы справиться с ними.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В СВОБОДНЫЙ ГОРОД

В поле зрения появляется сверкающий Свободный город, расположенный на берегу широкой, медленно текущей реки. Большой, чем любой другой, этот город является домом для десятков тысяч людей, живущих вместе с надеждой на лучшую жизнь. Высокие шпили и остроконечные крыши теснятся вместе и выглядят из-за высоких каменных стен, окружающих шумный мегаполис, в то время как небольшие, менее роскошные здания расходятся от его стен почти во всех направлениях. Десятки простых людей вместе с телегами и фургонами, груженными товарами для рынка, образуют длинную очередь, медленно тащащуюся к ближайшим воротам.

Получение доступа в Свободный город - это длительное мероприятие, которое включает в себя многочасовое ожидание в очереди, за которым следует проверка, проводимая охранниками у ворот. Хотя Свободный город открыт для всех и относительно безопасен, городская милиция имеет строгие законы против контрабанды (а именно, разрушительной магии, наркотиков и любого яда, наносящего ущерб Конституции). Если они переодеты простолюдинами с проверкой маскировки (в отличие от трех + 4 выборочных проверок охранниками), группу пропускают через ворота после простого опроса их имени и бизнеса. В противном случае прочтите или перефразируйте следующее, когда ПК приблизятся к воротам. "Ну, что мы здесь имеем? Модные люди здесь, чтобы потратить свои монеты в Свободном городе", - кричит охранник от ворот.

"Ну, а какое у тебя здесь дело? И будьте готовы вывернуть свои карманы."

В то время как охранники (LN male human warrior 3) ничего не имеют против ПК, они, как правило, доставляют неприятности тем, кто экипирован лучше, чем они сами. Записав имена всех членов партии, охранники просят взглянуть на их имущество, ссылаясь на необходимость поиска контрабанды. Они очень подозрительно относятся ко всему оружию и необычному снаряжению, особенно к любым странным талисманам, банкам с зелеными червями или явно магическим предметам. После осмотра, который проводится со здоровой дозой обеспокоенных взглядов и неодобрительных вздыхая, охранники сообщают группе, что часть их снаряжения, возможно, потребуется конфисковать. Хотя это явно не соответствует действительности, охранники ищут небольшую взятку (5 gr или больше), чтобы облегчить проход группы в город, успешная проверка мотивов DC 20 Sense проясняет это. Если полицейские заявляют о своей невиновности в полной мере и неоднократно, охранники впускают их без особых протестов. Если у кого-либо из ПК действительно есть контрабанда (например, яд или наркотики), это подтверждается, и ПК оштрафован на 20 gr за дозу или запрещенный предмет. Как только они окажутся внутри Свободного города, прочитайте или перефразируйте следующее для ПК.

Улицы Вольного города вымощены истертыми камнями и изрыты глубокими колеями от повозок, на улицах толпятся люди всех рас, некоторые в экзотических одеждах. Скрип повозок и ржание лошадей прерываются криками торговцев, предлагающих свои товары, и криками покупателей, торгующихся о ценах, в воздухе висит тяжелый запах цивилизации, вонь пота и отбросов смешивается с ароматом свежее испеченного хлеба и жареного мяса.

Свободный город - это чистый лист. Это может быть город Грейхок, Уотердип, Шарн или любой другой крупный город в вашей домашней кампании. Не стесняйтесь размещать различные места встречи в этом приключении (или диверсии, подробно описанные в Dragon # 336 "Wormfood"), где пожелаете. Конечно, Кривой дом и поместье Элигоса могут находиться в любой части города, в то время как Содден Холд должен располагаться на набережной. Следующий выпуск "Пояса чемпиона" продолжает приключение в Свободном городе, а также включает в себя статью под названием "Свободный город", в которой подробно описывается небольшой район, окружающий Кривой дом, и содержит множество небольших приключенческих зацепок, чтобы развлечь ПК в перерывах между приключениями. Следующие две встречи происходят, когда группа путешествует между различными локациями на улицах Свободного города. Они могут быть использованы в любое время во время приключения и предназначены для того, чтобы вдохнуть жизнь в городскую среду и заполнить пробелы в периоды затишья.

Событие 1: Парад Воров (EL 9)

Пробираясь по Свободному городу, ПК обнаруживают, что их продвижение заблокировано парадом уличных артистов и небольшим зверинцем, пробирающимся по улице. По обе стороны улицы собралась большая толпа, надеющаяся хоть мельком увидеть экзотических монстров и дерзких жонглеров.

Перекресток впереди заполнен толпой людей, которые вытягивают шеи и аплодируют, когда пара жонглеров, перед которыми стоит большая металлическая клетка, пробирается по поперечной улице. Парад продолжает проходить мимо, демонстрируя таланты многочисленных уличных артистов и различных зверей в клетках. Одна большая и экстравагантная клетка на повозке, запряженной лошадьми, на самом деле состоит из двух клеток. Внутренняя клетка сделана из железных прутьев, снаружи прутьев со всех четырех сторон установлены стеклянные панели, внутри находится трехголовое чудовище с головами козла, льва и сверкающего синего дракона. По мере продвижения парада зверь ревет снова и снова, когда его драконья голова взрывает железную клетку электрическими разрядами, которые играют на металлических прутьях.

Существа: Парад, ежегодное мероприятие в честь предстоящих Игр чемпионов, проходит по улицам Свободного города на всеобщее обозрение. К сожалению, яркое мероприятие также привлекает множество воров, которые используют отвлекающее мероприятие в качестве прикрытия для своих воровских замашек. Любой персонаж, который смешивается с толпой, чтобы лучше рассмотреть, является вероятной мишенью для пары жуликов в толпе. В качестве дополнительной опасности зверь в клетке, химера, имеет амбиции, выходящие за рамки второстепенного аттракциона. Организаторы парада проделали отличную работу, гарантируя, что дыхательное оружие химеры не причинит вреда никому на улице, и хотя молния не наносит большого ущерба стеклянным окнам, она постепенно ослабляет железные прутья внутренней клетки. Всего через несколько мгновений после того, как у разбойников появился шанс заняться своим ремеслом, клетка химеры ломается, освобождая зверя, а толпа в панике разбегается (вместе с разбойниками, если их не заметили).

Тактика: Химера в ярости и стремится немного отомстить народу, который насмеялся над ней. Вырвавшись из клетки, он движется, чтобы атаковать ближайшую цель, скорее всего, одного из убегающих горожан или исполнителей. Маленький ребенок, оставленный позади, становится легкой мишенью, если группа отступит от опасного зверя. Крылья химеры были подрезаны. В результате он может летать, но должен приземлиться к концу своего движения. Как только химера оказывается на свободе, Арджен и Сэлд пытаются быстро скрыться с места происшествия, если только один из них не был уличен в воровстве. Если это произойдет, разбойники будут поддерживать друг друга настолько, насколько это возможно, обходя с флангов любую появляющуюся цель. В случае успеха в своих проверках на ловкость рук мошенники убегают с тем, что ПК случайно носят в своих поясных сумках, или с небольшим предметом из своих рюкзаков. Это должно быть не более чем

несколько монет, зелье или вложенный в ножны кинжал или палочка.

Развитие событий: Если ПК убьют химеру, исполнители явно опечалены, но они понимают необходимость применения силы. Если вместо этого химера просто теряет сознание, исполнители очень благодарны и награждают игроков двумя зельями энергии сопротивления (молния) 20. Если Арджен или Сэлд будут убиты, ПК должны объясниться с местным капитаном стражи, который не смотрит легкомысленно на такое суровое возмездие. Он предупреждает партию, что самосуд недопустим и что дальнейшие действия могут привести к тому, что они окажутся в колодках (или еще хуже).

Событие 2: Уличный пророк

В большинстве крупных сообществ есть изрядная доля предсказателей, некоторые сумасшедшие и бредят будущим, другие тихие и затаившиеся, ожидая знаков, которые, как они знают, грядут. Свободный город не является исключением. В то время как некоторые явно сумасшедшие, иногда один одинокий голос является пророком, знающим больше, чем должен знать любой человек.

Впереди, стоя на крытой дождевой бочке, мужчина кричит на публику, которая, похоже, старается не обращать внимания на его бред. Одетый только в потрепанный халат и размахивающий длинным. обугленный посох, лысеющий человек, кажется, кричит сам на себя, но толпа по-прежнему проходит мимо него, не обращая особого внимания вообще.

Вечеринка может легко избежать или проигнорировать сумасшедшего человека. Если им случится спросить о нем кого-нибудь из простых людей, они узнают, что он здесь каждый день, кричит о том о сем. На прошлой неделе он кричал о "драконах разлома и грехах, которые они провозглашают" или о какой-то подобной чепухе. Никто на самом деле не уверен в его имени, и в результате большинство называют его Человеком из дождевой бочки. Если ПК потрудятся выслушать его разглагольствования, прочтите их ниже.

"Послушайте меня, вы, дети Свободного города, и услышите гибель, которая зреет перед вашими слепыми глазами. Вы в своем золотом доме, и вы в своей лачуге из грязи, и даже вы в своей металлической кольчуге, никто из вас не застрахован от гибели, от Века червей. О да, это приближается. Вы не слышали рева мертвых драконов? Разве вы не чувствовали запаха гнили, гноящейся у вас под самым носом? Разве вам не снился червь, который ходит, принося разложение всему, к чему прикасается? Дураки, вы все дураки! Ваша судьба настигла вас! Конец близок, и никто из вас не будет пощажен. Распад - это будущее, и будущее здесь!"

Человек из Дождевой бочки не позволяет прерывать свою тираду до конца и начинает заново через несколько мгновений. Если ПК задают вопросы по поводу его разглагольствования, он только пристально смотрит на них, не получая ответов. Он называет себя "пророком золотого глаза" и отказывается делиться какими-либо своими секретами. Он более чем готов повторить свою тираду, но, похоже, не располагает дополнительной информацией о своей истории (и на самом деле, похоже, ничего о ней не знает, если не рассказывает ее полностью).

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ЭЛИГОС И КРИВОЙ ДОМ

Элигос живет в одной из самых богатых частей Свободного города, известной как Гарден-Дистрикт. Хотя охранники на воротах в этот район смотрят на ПК с подозрением, они не запрещают им въезд. Когда ПК прибудут по указанному Аллюстаном адресу, прочитайте им следующее.

Белая каменная стена окружает ухоженный двор с подстриженными живыми изгородями и экзотической фауной. Мощеная дорожка, обрамленная парой бассейнов и статуями вздыбленного дракона, ведет к беломраморному особняку с позолоченными двойными дверями и мерцающими золотыми фонарями.

Когда группа приближается к парадной двери роскошного поместья, она открывается, как будто их ждут. Поллард (N мужской эльфэксперт 2), пожилой эльфийский слуга Элигоса, спрашивает ПК об их делах в поместье и приглашает их внутрь подождать мудреца (при условии, что они следят за своими манерами). Оказавшись внутри поместья, гостей проводят через большое фойе, над которым возвышается мраморная лестница, уставленная старинными доспехами, и увенчанная древним боевым знаменем, используемым в качестве занавеса. С одной стороны короткий коридор ведет в гостиную, где ПК

строгий официант просит вас подождать. Угостив гостей изысканным вином (или водой) и свежими фруктами, Поллард покидает вечеринку в ожидании шалфея. В гостиной вдоль стен стоят битком набитые книжные шкафы, обрамленные различными картинами маслом, изображающими далекие места и фантастические локации (например, великая дорога костей, шумный город, расположенный внутри спящего вулкана, и абстрактная картина с изображением обширной пепельной равнины без признаков жизни). Вся мебель позолочена тонким золотым узором и обита плюшевыми подушками из красного бархата. Пол из полированного дерева, но покрыт поношенным ковром, изображающим какую-то забытую битву между силами добра и зла. После нескольких минут ожидания Элигос присоединяется к компании в гостиной.

В комнату входит мужчина средних лет, одетый в открытую красную мантию с серебряным нагрудником под ней. Его глаза - острые колодцы темно-серого цвета, подчеркнутые красными крапинками. Его волосы, рыжие, как заходящее солнце, начинают редеть. "Мой слуга, Поллард, сказал мне, что вы хотите поговорить со мной", - говорит он спокойным, ровным голосом. "Меня зовут Эли-Гос. Чем я могу быть полезен?"

Элигос (LN male human fighter 2/wizard 7/loremaster 2) - терпеливый, уравновешенный человек, которого уважают во всем Свободном городе за его неясные знания и мастерство в тайном. Как и Аллюстан, Элигос когда-то был учеником могущественного архимага Манзориана. В отличие от Аллюстана, Элигос по-прежнему служит архимагу в качестве одного из главных агентов Манзориана в Свободном городе. Позволив собеседнику представиться, Элигос прямо спрашивает, какое у них к нему дело. Несмотря на терпение, его время ценно, и он не терпит дураков. Он спокойно выслушивает просьбу ПК, не задавая вопросов, если только они не упомянут Аллюстан. В этот момент он поднимает бровь и говорит: "Хм, я никогда не думал, что снова услышу о нем. Но, тем не менее, пожалуйста, продолжайте". Если спросить о мудреце с Алмазного озера, Элигос категорически заявляет, что они оба были какое-то время обязаны одному и тому же мастеру. Он больше не говорит по этому поводу, но действительно относится к группе с теплотой после того, как установятся их отношения с Аллюстаном. Элигос заинтригован их вопросами, особенно теми, которые касаются кувшина с зеленым червем, серебряной диадемы Зосиэля, двух рогов демона, талисмана сферы из Шепчущей пирамиды и любых историй об Эпохе червей или гнусных культах в близлежащем озере Диамонд. Выслушав их просьбу об ответах, мудрец немного размышляет над этим, поднеся два пальца к губам, а затем говорит.

"Хотя это и не моя область знаний, я немного понимаю, о чем вы говорите, и очень нарушенный. Я займусь этим вопросом, но это займет некоторое время. Есть много книг, с которыми можно ознакомиться, и большинство из них хранятся в Большой библиотеке. Я должен быть в состоянии собрать информацию, которую вы ищете, в течение недели. Пока вы ждете, могу ли я порекомендовать вам остановиться в Кривом доме в Иностранном квартале? Это отличная гостиница, и мы с хозяином старые друзья, назовите мое имя, и он обязательно предоставит вам скидку на номера. Я свяжусь с вами там, когда найду знания, которые вы ищете. А до тех пор я предлагаю вам наслаждаться удобствами, которые может предложить Свободный город."

Eligos не требует никакой оплаты в этих сделках до тех пор, пока сторона упоминает Allustan. В противном случае он просто просит учесть это в будущем, если возникнет такая необходимость. Он не знает, что это влечет за собой, но уверяет их, что в этом не будет ничего опасного. Чтобы завершить исследование, Eligos необходимо сохранить все объекты, которые партия желает исследовать. Вы должны использовать Eligos, чтобы ответить на любое количество вопросов, которые могут возникнуть у ПК. В дополнение к ответам на прямые вопросы, он также может заполнить пункты сюжета

Посевная кампания: Соглашение Мистмарша

Если ПК заключили соглашение с Хишкой, шаманом народа ящериц, в "Столкновении в крепости Блэкволл", чтобы помочь организовать договор между Свободным городом и народом ящериц Туманного болота, успешной проверки сбора информации DC 15 достаточно, чтобы установить, что лучшим путем было бы связаться с городской стражей и правительством с помощью просьба. Сколько времени вы потратите на этот сюжет, полностью зависит от того, насколько вашим игрокам нравятся политические интриги и ролевые игры. Вы, конечно, можете замять встречу, попросив ПК выполнить дипломатическую проверку DC 25, чтобы успешно провести переговоры по договору, с другой стороны, вы могли бы создать целую группу политиков и аристократов, которых ПК должны успокоить или убедить в достоинствах подписания такого договора. В конечном счете, отношения между Свободным городом и Туманным болотом мало влияют на остальную сюжетную линию Age of Worms, поэтому вы можете использовать этот сюжет так много или так мало, как пожелаете.

сторона, возможно, пропустила, обнаружив "дополнительную" информацию, которую они могли бы счесть полезной. По крайней мере, вы можете использовать его, чтобы указать ПК на любые другие места в Свободном городе, которые вы, возможно, захотите, чтобы они посетили. Будьте осторожны, чтобы не раскрыть слишком много. Информация из первых трех частей приключенческого пути Age of Worms должна быть общедоступной, если бы ПК могли сами узнать ее с помощью своих эксплойтов. Скрытая справочная информация может быть раскрыта в последующих установках и до этого времени должна храниться в секрете. В конце концов, вам решать, что обнаружит Элигос, но это должно способствовать продвижению сюжета вперед, заполнить некоторые пробелы и вызвать дополнительные вопросы. Если вы не участвуете в этом приключении в рамках приключенческого пути Age of Worms, Eligos может предоставить любую информацию, необходимую для развития вашего сюжета. Мудрец может стать ценным подспорьем для группы, поведя их к дальнейшим приключениям и разрешив некоторые из мучивших их загадок. Когда их дела завершены, Элигос вызывает Полларда, чтобы тот проводил группу, обещая связаться с ними, как только его исследование будет завершено. Кривой дом Одно из самых больших зданий в окрестностях, Кривой дом, находится просто немного в стороне. Все его стены расположены под странными углами, в то время как ни одно из его окон и дверей не является полностью квадратным. Несмотря на это, здание выглядит в хорошем состоянии, свежеевыкрашенным и чистым. Иностранный квартал - это разнообразный и оживленный район, заполненный магазинами из десятков стран и многочисленными гостиницами, которые обслуживают торговцев и путешественников из далеких стран. Здешние постройки отражают эту разнообразную этническую принадлежность, поскольку немногие из них похожи друг на друга, а стили строительства сильно различаются от здания к зданию. Сооружения из камня, дерева с причудливой резьбой и бесчисленного множества других, более экзотических материалов. Расположенный в части иностранного квартала, известной как "Полуночная неразбериха", Кривой дом знавал лучшие дни, части его фундамента провалились, в результате чего здание вышло из строя. Гостиница может похвастаться несколькими прямыми углами, и ни один из этажей не является ровным. Однако в этом месте есть очарование, которого нет во многих других зданиях района. Его владелец, Тарквин Шортстоун XXIV, гордится своим заведением, и, несмотря на его состояние, он поддерживает все в рабочем состоянии, чистоте и в основном в безопасности. Тарквин (NG male gnome expert 3) ведет честный бизнес, обслуживая как местных жителей, так и приезжих, многие владельцы местных предприятий заходят в Crooked House выпить пинту пива после закрытия на вечер. Тарквин поощряет это, значительно сокращая расходы большинства из них и вовлекая их в оживленную беседу о бизнесе и местных событиях. Он одинаково дружелюбен к новичкам, предлагая свои комнаты за скромную цену в 6 фунтов стерлингов за ночь, включая небольшой ужин утром. Пивная the Crooked House часто бывает занята до поздней ночи, и иногда здесь бывает довольно оживленно, особенно когда местный бард или уличный исполнитель заходит, чтобы развлечь гостей. Игроки также могут по очереди выступать на малой сцене, если они обладают соответствующим навыком. Тарквин не берет долю от заработка ни одного из своих исполнителей, а вместо этого предлагает им бесплатные напитки до тех пор, пока их выступления привлекают больше посетителей. Внутри гостиницы пивная украшена многочисленными трофеями, в первую очередь головами совиных медведей, которые Тарквин очень любит. У столов неровные ножки, так что они стоят ровно на слегка наклонном полу. Лестница, ведущая наверх, немного ненадежна, так как за эти годы она значительно сместилась. Все номера хорошего качества, в них есть кровать с соломенным матрасом, шкаф и стол с масляной лампой. Когда группа прибывает, Тарквин занят приготовлением еды и спрашивает, не хотят ли ПК присоединиться. У него есть несколько свободных комнат, все одноместные. Его двухместные номера и комнаты для групп в настоящее время сданы в аренду торговому каравану, который только что прибыл в Свободный город. Однако, если ПК упоминают, что их прислал Элигос, Тарквин заключает с ними сделку (sp за ночь) и раздает бесплатные напитки. Элигос и Тарквин - старые друзья и часто встречаются в местном кафе dragonchess для дружеской игры.

Примерно в это же время Лорис Ракниан, директор Арены Свободного города, узнает о прибытии партии в город. Он связывается с Зирксогом и организует их уничтожение в тот же день, хотя события начинают развиваться против них, у ПК есть несколько дней, чтобы исследовать Свободный город, сделать покупки и отдохнуть перед началом действия.

Похититель тел (EL 6)

В то время как ПК берут отгул, Тарквин призывает их хорошо провести время, оставаясь в Кривом доме. Однако агенты-двойники, работающие на Зирксога, уже начали наблюдать за ПК, изучая их привычки и способности, находясь под видом обычных людей. Одному из них, мошеннику по имени Иксясиан, было предъявлено обвинение в проникновении в партию. Переключение происходит в какой-то момент после того, как ПК разговаривают с Eligos, но до начала события 3. Иксиаксиан остается скрытым в группе до тех пор, пока настоящий ПК не будет спасен позже в приключении (см. область D15). Прежде чем приступить к этому гнусному заговору, вы должны тщательно оценить свою группу. Для осуществления этого обмана требуется, чтобы вы вступили в сговор с одним игроком против остальной группы, что обычно не рекомендуется. Если вы чувствуете, что это оскорбит вашу группу, не стесняйтесь полностью опустить этот сюжет. Есть три способа, которыми вы можете справиться с этим потенциально разрушительным сюжетным устройством. Во-первых, вы можете проигнорировать подзаголовок, если считаете, что вербовка одного из игроков в качестве двойного агента сорвала бы кампанию. В этом случае просто удалите Иксиаксиана из приключения и замените встречу с двойниками в зоне D15 группой араней. С другой стороны, во время приключения есть множество моментов, в которых один ПК может быть отделен от остальной группы. В какой-то момент ПК может быть арестован и отправлен в тюрьму отдельно от остальной группы (возможно, в результате события 3). Иксиаксиан мог бы запрыгнуть на БТР, пока он ведет разведку впереди остальной группы, пока они исследуют верхний уровень Содден Холда. Если вы можете спроектировать атаку Иксиаксиана так, чтобы она совпала с моментом, когда ПК добровольно покидает остальную группу (например, если ПК решает уйти самостоятельно, чтобы попытаться связаться с Гильдией воров, посетите его храм, сходите в магазин или что-нибудь еще, что может привлечь внимание ПК в Свободном городе), тем лучше. Перенесите этот компьютер в другую комнату и запустите encounter с Ixiastian. Если ПК победит двойника, вы можете либо повторить попытку с идентичным двойником и другим ПК позже, либо вы можете поздравить этого ПК с его удачей и мастерством и продолжить приключение, как написано, заменив столкновение в зоне D15 на aranea. Третья возможность заключается в том, чтобы представить ситуацию как заговор. В какой-то момент перед началом этого приключения выберите игрока, который, по вашему мнению, лучше всего сможет играть за Иксиаксиана вместо его персонажа; в идеале, это должен быть ПК, способности которого Иксиаксиан может имитировать с легкостью, как бродяга. Скажите этому игроку, что в какой-то момент его персонаж будет захвачен двойником. Игрок должен продолжать играть своим персонажем в обычном режиме, так как Иксиаксиан хочет наблюдать за отрядом и собирать разведданные; его цель - не предавать их и не нападать на них, пока группа не достигнет зоны D15. Как только ПК будет заменен двойником, позвольте этому ПК продолжать играть двойника, как если бы это был его собственный персонаж. Двойник, безусловно, тратит время на то, чтобы экипироваться снаряжением ПК, и в своей попытке остаться "персонажем", безусловно, примет те же решения, что и ПК, в отношении покупки нового снаряжения, использования одноразовых или заряженных предметов и тому подобного. Вы даже можете зайти так далеко, что позволить ПК продолжать использовать статистику своего персонажа, а не передавать ему статистику Иксиаксиана - этот метод не столь точен, но он имеет двойное преимущество: сохраняет истинные возможности Иксиаксиана в секрете, а также является наименее инвазивным методом для игрока. обеспокоенный. Поскольку Иксиаксиан - мошенник, и поскольку настоящий ПК, вероятно, проведет несколько дней в заключении, он тщательно выбирает ПК, который не только полностью соответствует его возможностям и навыкам, но и не сможет избежать манипуляций и заключения в тюрьму. Иксиаксиан избегает выбора персонажей, которые могут выполнить проверку на побег из DC 35, и персонажей, которые могут выполнить проверку на прочность DC 28. Он также избегает брать персонажей, которые могут использовать магию или особые способности, чтобы сбежать через

Событие 3: Предательство в баре (EL 9)

Через три ночи после прибытия ПК в Свободный город приспешники Зирксога предпринимают свой ход, чтобы уничтожить ПК. Выдав себя за одного из ПК и совершив ужасную атаку, двойник по имени Элаксан пытается настроить посетителей таверны против ПК в массовой драке.

Существа: Дождавшись, пока хотя бы один из ПК ляжет спать, Элаксан поднимается наверх под видом простого торговца. Оказавшись вне поля зрения посетителей в общей комнате, Элаксан выдает себя за одного из участников группы

участники, которые легли спать. Он возвращается вниз, подходит к Тарквину и закалывает его кинжалом. Затем он пытается убежать обратно вверх, прежде чем кто-либо сможет ответить. Оказавшись вне поля зрения, Элаксан быстро принимает обличье торговца и возвращается вниз, чтобы настроить толпу против ПК. Тарквин переживает атаку, но падает без сознания за стойкой (с -2 очками поражения и истекая кровью) с кинжалом, все еще торчащим из его груди. Толпа собравшихся посетителей быстро начинает кричать на ПК, когда Элаксан пытается использовать свой дипломатический навык, чтобы настроить их против ПК. Если ни один из ПК не противодействует этому с помощью собственной дипломатии, это простая проверка DC 15. Если ПК сопротивляются, это становится противоположной ролью. Первоначальное отношение толпы к ПК недружелюбен. Любая сторона, выигравшая чек на 5 или более очков, может изменить свое отношение на один шаг в любом направлении. Поскольку эти проверки занимают 1 минуту, у спящих ПК есть достаточно времени, чтобы присоединиться к суматохе, вызванной внизу.

Тактика: Поскольку этот бой происходит в пивной гостиницы, вы должны определить, носит ли кто-либо из игроков броню и какое оружие у них при себе, прежде чем начнется бой. Тарквин считает невежливым быть полностью вооруженным и бронированным в своем заведении, но пропускает это мимо ушей, если ПК настойчивы или ласково уговаривают его проверкой дипломатии DC 20. Невооруженные игроки могут сражаться, используя то же оружие, что и патроны: ножи (рассматриваются как кинжалы, наносящие 1d3), бутылки (импровизированное оружие, наносящее 1d4) и стулья (импровизированные дубинки). На протяжении всего боя Элаксан использует пружинящую атаку, чтобы перейти на фланговую позицию, принять атаку и отступить, прежде чем ПК смогут нанести ответный удар. Если его мощь падает ниже 10 л.с., он пытается убежать, меняя форму на крестьянскую женщину в тот момент, когда он скрывается из виду.

Развитие событий: Через четыре минуты после нападения на Тарквина городская стража прибывает на место происшествия и арестовывает группу, если они не смогут доказать свою невиновность (смотрите статью об актерах в Подземелье 118 для некоторых образцов городских стражей). Если ПК убили кого-либо из посетителей таверны, они арестованы независимо от того, докажут они или нет, что не причиняли вреда Тарквину. Если ПК убьют Элаксана, он вернется в свою истинную форму, к большому шоку всех присутствующих. Одних этих доказательств достаточно, чтобы снять с ПК любые обвинения со стороны толпы и охраны. Если Элаксана обыщут, у него есть кинжалы, похожие на тот, который использовался для нападения на Тарквиния. Без этого доказательства, чтобы убедить городских констеблей, требуется проверка дипломатии DC 30 и довольно хорошее объяснение. В сумке Элаксана находится странно изогнутый ключ, прикрепленный к маленькой связке ключей. Головка ключа имеет уникальный дизайн корабля, который затягивает под воду огромный осьминог. Этот ключ может открыть входную дверь в убежище двойника, склад у реки под названием "Мокрый холд". Проверка знаний DC 20 (локальная) позволяет характер, позволяющий распознать дизайн ключа как тот же, что и дизайн нескольких старых складов в Речном квартале, хотя большинство из этих складов были снесены и заменены более новыми зданиями. Если ни один из компьютеров не догадается об этом, проверка сбора информации DC 15 выявит ту же подсказку. Кроме того, информатор может сообщить ПК, что стандарт осторус был знаком ныне покойного торговца, который когда-то владел несколькими складами вдоль набережной. Большинство из этих зданий были распроданы и перестроены, но одно все еще стоит насквозь промокшим. Если ПК арестованы, они проводят ночь в тюрьме, лишены всего своего снаряжения и компонентов заклинаний. Утром, используя своих агентов в городской страже, двойники доставляют компьютеры в свое убежище, как указано на боковой панели "Доставлено в опасность". Предполагая, что Тарквин выживет, он очень благодарен партии, если они докажут свою невиновность. В качестве награды он предлагает им бесплатную комнату и питание в течение месяца. Если бедный трактирщик умрет в результате нападения на его жизнь, вскоре после этого бизнес переходит к его сыну. Очевидно, что если члены партии не докажут свою невиновность, они будут вынуждены покинуть прекрасное заведение.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: ПРОМОКШИЙ ТРЮМ

Внизу, на берегах реки Селинтан, за городскими стенами, был построен большой район для обслуживания доков и водных путей вокруг Свободного города. Среди складов, таверн и магазинов, обслуживающих моряков, находится относительно непримечательный склад с надписью "Промокший трюм" выцветшей зеленой краской. Этот каменный склад с покрытой мхом крышей является домом для банды двойников, возглавляемой Телакином и контролируемой скрытным пожирателем разума по имени Зирксог. Эта группа изменителей формы потратила годы на то, чтобы проникнуть в правительство Свободного города, от мелких дворян до городской стражи, и именно с этого склада и подземелий под ним они планируют свои коварные планы. По заданию своего хозяина-тайника уничтожить ПК и забрать их снаряжение, банда двойников привела события в движение, чтобы заманить ПК в их убежище.

Уровень склада

Если не указано иное, каждая камера склада Sodden Hold освещена вечно горящими факелами, подвешенными к потолку на высоте 30 футов. Как внутренние, так и наружные стены выполнены из превосходной каменной кладки, в то время как двери сделаны из прочного дерева (см. страницы 90-91 Руководства Мастера подземелий для их статистики).

D1. Промокший трюм

Притаившийся у кромки воды, как выброшенное на берег гнилое бревно, склад с надписью "Промокший трюм" построен в основном из камня с деревянной черепичной крышей, покрытой толстым слоем длинного веревочного мха. Все здание имеет зеленый оттенок из-за больших пятен мха и плесени, которые растут на его стенах.

Высокие двойные железные двери являются единственным входом на склад, так как в нем нет окон. Двери заперты на замок хорошего качества, для открытия которого требуется проверка открытого замка DC 30. Ключ Элаксана также открывает эту дверь. Проверка выживаемости DC 20 персонажем с навыком отслеживания показывает, что эти двери часто использовались, несмотря на заброшенный внешний вид склада.

D2. Складской зал (EL 7)

Двери открываются в большое пространство, заполненное десятками ящиков и бочек различных размеров. Освещенный несколькими слабо мерцающими факелами наверху, толстый слой пыли покрывает большую часть хранящегося здесь груза.

Эта комната используется двойниками для поддержания приличий, если какие-либо местные чиновники заглянут с инспекцией. Большинство ящиков и бочек заполнены дешевыми товарами, такими как грубая ткань, испорченный эль и звенья кольчуги. Из этой комнаты есть множество выходов, в том числе две двери на южной стене (обе заперты), фальшивая дверь-ловушка на северной стене и две двери наверху на уровне подиума, который проходит вдоль восточной стороны комнаты (одна из которых скрыта). Подиум на восточной стороне комнаты находится на высоте 15 футов над полом. Дверь на южной стороне подиума ведет в зону D4 и не заперта. Дверь на северной стороне подиума скрыта, для ее обнаружения требуется поисковая проверка DC 25. Проверка выживаемости DC 15 с помощью ПК с функцией отслеживания определяет местоположение двери по отпечаткам ботинок, ведущим к ней, но не показывает, как ее открыть. Эта потайная дверь ведет в зону D5, и она не заперта.

Существа: Три ящика и бочки в этой камере не такие, какими кажутся. Двойники держат в этой комнате троих мимиков, чтобы отогнать любых злоумышленников, которые могут проникнуть внутрь. Выборочная проверка, которой противостоят проверки маскировки мимиков, замечает их спрятанными среди других ящиков до того, как они атакуют. Одна из бочек в этой камере содержит кислый спирт, достаточно крепкий, чтобы растворить клей мимиков.

Имитирует (3) hp 52; Руководство монстра 186.

Ловушка: Фальшивая дверь, ведущая из этой комнаты, в ловушке. Дверь не заперта, но попытка открыть дверь приводит в действие ловушку, открывая широкую яму перед дверью.

Ловушка с широким горлом и шипами: CR 7; механическая; триггер местоположения; ручная

сброс; DC 25 Рефлекторное сохранение избегает; глубина 40 футов (падение 4d6); пит-шпы (Атк + 10 в ближнем бою, 1d4 шипа на цель по 1d4 + 5 каждый); Поиск DC 28; Отключение устройства DC 25.

D3. Заброшенный офис

Дверь, ведущая в эту камеру, заперта, для прохождения которой требуется проверка открытого замка DC 25.

Это темное помещение полностью забито коробками и книжными шкафами, переполненными гроссбухами и бумагами без видимого порядка.

В этих документах подробно описывается бизнес, который когда-то велся в этом здании более 10 лет назад. Просмотр всех бумаг, набитых в этой комнате, занимает 10 минут на поисковую проверку. Успешная поисковая проверка DC 25 обнаруживает кольцо для плавания, случайно выброшенное доппельгангерами, когда они переносили весь мусор в эту камеру.

D4. Шаткая лестница

Дверь, ведущая в эту камеру с первого этажа, заперта, для открытия требуется проверка открытого замка DC 25. Дверь наверху, на подиуме, не заперта. В этом небольшом помещении находится ветхая лестница, ведущая на платформу вровень с мостками в зоне D2. Это помещение завалено сыпучими камнями и пылью. Попытка подняться по лестнице приводит к ее обрушению, обрушивая также часть подиума наверху. Это наносит 2d6 единиц урона от падающих обломков всем, кто находится рядом с лестницей. Рефлекторное спасение DC 15 уменьшает урон вдвое.

D5. Ячейка для хранения

Потайная дверь с подиума ведет на вершину лестницы, которая спускается в продолговатую камеру с единственным выходом. Вдоль северной стены несколько незапертых сундуков содержат вещи заключенных (Ильи и Гаттеля) в камерах зоны D6. В одном сундуке находится амулет здоровья Ильи, кольца с печатками и вышитый небесно-голубой плащ (стоимостью 200 gp). У другого есть сумка для хранения Gattel (тип I), содержащая 863 gp. Другие сундуки здесь содержат снаряжение ПК, если они захвачены и помещены в одну из камер хранения (как отмечено на боковой панели "Доставлено в опасность").

D6. Ячейки (элемент 8)

Эта высокая камера содержит пять камер, каждая со стеной из железных прутьев, обращенной к проходящему между ними коридору. Несколько камер заняты, в одной находится молодая эльфийская женщина, в одной - пара молодых людей, а в другой, по-видимому, мертвый мужчина.

Эти камеры используются двойниками для содержания заключенных, за которых они планируют выдавать себя, но пока не желают ликвидировать. Каждая камера состоит из трех укрепленных каменных стен и одной стены, сделанной из железных прутьев (рассматриваемой как железная решетка). В каждой камере есть простой соломенный коврик, керамическая миска для воды и ведро для мусора. Вся комната освещена парой постоянно горящих факелов, подвешенных к потолку коридора. Каждая из ячеек заперта замком среднего качества, для открытия которого требуется проверка открытого замка DC 25.

Ячейка А: В этой камере содержится молодая эльфийка Илья Стармейн (LG female elf aristocrat 4), которая была похищена двойниками почти месяц назад (не то, чтобы ее семья знала об этом). Она холодна и не доверяет никому, кто приходит поговорить с ней, поскольку двойники все это время играли с ней, наслаждаясь ее страданиями. Ее семья - одна из менее знатных семей Вольного города, один из ключевых торговых партнеров между городом и близлежащим эльфийским королевством Селена. За последний месяц она видела сотни разных людей, проходивших через этот район, редко один и тот же человек дважды.

Ячейка В: Эта ячейка пуста.

Ячейка С: Хотя обитатель этой ячейки выглядит мертвым, он едва жив (стабильно - 7). Этот человек, Гаттель Ватам (CN male human expert 5), когда-то был местным сборщиком налогов, прежде чем был захвачен двойниками 2 года назад. Как один из первых объектов клонирования разума (см. область D17), разум Гаттеля разрушен, и если он оживет, это станет очевидным. Гаттель переживает периоды сильного плача, детского смеха и надменных разговоров, как если бы он был высокородным дворянином. Лишь изредка он приходит в себя настолько, чтобы идентифицировать себя, за чем обычно следует попытка покончить с собой. Двойники сохраняют ему жизнь

потому что процедура клонирования разума на нем провалилась, и им нужно продолжать выдавать себя за него, чтобы собрать средства.

Камера D: Если не считать какой-то пропитанной кровью соломы, эта камера пуста.

Камера E: В этой камере содержатся два обычных человека, оба немного перепачканные и усталые на вид. Если с ними заговорят, они представятся Марталом и Регимом, членами городской стражи, захваченными неделю назад. Они говорят в расплывчатых выражениях об ужасных вещах, которые здесь происходят, включая проникновение в их разум, отсечение, а затем повторное прикрепление конечностей и кое-что похуже.

Существа: На самом деле Мартал и Регим - двойники охранников этой маленькой тюрьмы. Дверь в их камеру имеет скрытую защелку, позволяющую им открывать ее изнутри. Под своим соломенным матрасом они хранили несколько предметов снаряжения. Дуэт умоляет отпустить его, но нападает на вечеринку, как только дверь открывается. Противоположная проверка чувства мотива по сравнению с проверками блефа двойников позволяет избежать неожиданности в первом раунде боя.

Имущество: искусная кожа с шипами, тяжелый стальной щит, +1 длинный меч

События: Оказавшись на свободе, Илья и Гаттель стремятся покинуть это место как можно скорее. Илья дарит ей периапт на вечеринку в награду за ее спасение, в то время как Гаттель не претендует ни на что из своего снаряжения, не признавая ничего из этого.

Подвергнутый опасности

Если группу арестовывают за нападение на Тарквиния (или любое другое преступление), они вскоре оказываются доставленными допельгангером поздно ночью. Небольшой отряд охранников сажает их в камеру-фургон, запряженную парой лошадей, и везет в Содден Холд, где их переводят в камеры в зоне D6. ПК разделены на две группы, половина в ячейке B, а другая половина в ячейке D. Каждую ночь пара двойников (см. статистику в области D6) приходит в тюрьму, чтобы затащить одного из захваченных персонажей в коридор и избить его до потери сознания, используя несмертельные повреждения. Оказавшись без сознания, ПК переносится ниже и создается клон разума. Это продолжается до тех пор, пока все ПК не будут клонированы, после чего их по одному извлекают из их клеток и убивают. Сбежать из камер нелегко, но это далеко не невозможно. В ячейках много палок и соломинок, которые можно использовать для взлома замков (при штрафе -2 за бросок), участник может напасть на охранников, когда они придут, чтобы забрать одного из персонажей ниже. Один из предыдущих обитателей камеры B частично проделал туннель во внешней стене своей камеры, спрятавшись за соломенным матрасом. Однако в камере нет инструмента для продолжения работы, у Гаттеля есть изогнутая ложка, которая могла бы сработать, но для того, чтобы убедить его отказаться от нее, требуется проверка дипломатией DC 20 или запугиванием. После приобретения для прокладки туннеля через внешнюю стену требуется еще 16 часов работы. Охранники в камере E не покидают свою камеру до тех пор, пока группе не удастся освободиться из своих камер, и в этот момент они нападают. Если таким образом захватывается вся группа, банда отправляется в гостиницу и собирает все снаряжение, которое они оставили (в своем обличье), которое добавляется к любому снаряжению, конфискованному при аресте ПК. Все это снаряжение хранится в незапертых сундуках в зоне D5.

D7. Разрушенная камера (элемент 9)

Большая часть пола этого разрушенного помещения обвалилась, обнажив большую застоявшуюся лужу воды внизу. Ржавые копыта и сломанные мечи разбивают поверхность этого бассейна по всей комнате. Каркас из сырых бревен, которые, возможно, когда-то поддерживали пол, все еще стоит, протянувшись через пустоту.

Перемещаться по этой камере довольно опасно. Перемещение на половинной скорости по деревянным доскам требует проверки навыков балансировки DC 12, так как они немного скользкие от плесени. Невыполнение этой проверки на 5 или более баллов приводит к падению в воду ниже. Все заштрихованные доски приводят к сваям, которые не являются конструктивно прочными. Если персонаж среднего или более крупного размера ступит на одну из этих досок, свая рухнет, сбросив любого, кто находится на затененной доске, в воду внизу. Двойники поместили десятки видов оружия в воду внизу, что делает ее очень опасной для прохождения или падения в нее (как отмечено в разделе "Тактика"). В дальней стене этого помещения раньше были двери для приема речных грузов, но они были заколочены досками. Единственный выход из этой камеры - это дверь, которую не видно при первом входе ПК. Эта дверь заперта, для ее открытия требуется проверка открытого замка DC 25.

Существа: В этой комнате обитает пара невидимых stalkеров. Объединившись с двойниками, они позволяют любому, кто произнесет слово "обман", пройти без происшествий. Те, кто не произносит пароль перед тем, как выйти на доски, подвергаются нападению.

Невидимый сталкер (2): hp 52; Руководство монстра 160.

Тактика: Невидимые сталкеры используют элемент неожиданности, чтобы атаковать ПК, как только они начнут пересекать доски. Любой персонаж, который пытается взлететь или обойти доски, становится непосредственной мишенью для этих бесшумных убийц. Те, кто стоит на доске, считаются плоскостопыми, если только они не обладают 5 рангами равновесия, и должны сделать Проверьте баланс DC 12, чтобы избежать падения при ударе. Сталкеры знают это и стараются сбить как можно больше ПК в опасные воды внизу. Те, кто падает в воду, подвергаются 1d4 атакам из оружия (+10 ударов в ближнем бою, наносящих 1d6+4 очка урона каждому). Вода внизу очень спокойная, для движения на половинной скорости требуется проверка на плаву DC 10, но это провоцирует еще на 1d2 атаки из оружия, размещенного в воде, на 1 пройденный фут. Это проверка подъема DC 10, чтобы вскарабкаться по свае обратно на этаж выше.

Сокровище: Двойники часто бросают тела тех, кого они убили, в этот зловонный бассейн вместе с любым снаряжением, которое они считают малоценным. Выборочная проверка DC 15 замечает эти трупы под водой, между копьями, поисковая проверка DC 25 обнаруживает золотой блеск среди тел. Это золотой жезл духовного оружия (26 зарядов), случайно выброшенный бандой в спешке и до сих пор не восстановленный.

D8. Заполненная водой яма

Эта большая камера пуста, если не считать двух отверстий в полу, одно из которых представляет собой неровный разлом там, где пол отвалился, другое - совершенно квадратное отверстие с шахтой, ведущей вниз. Примерно через тридцать пять футов шахта наполняется водой, и на поверхности покачивается деревянная бочка. К поверхности воды спускается грубая веревочная лестница.

Двойники используют эту комнату, чтобы получить доступ к своим подземным убежищам. Традиционно члены банды сидят в бочке, плавая в воде, пока уровень медленно опускается на 40 футов на этаж ниже, сразу за пределами зоны D9. Когда они хотят подняться, они просто меняют процесс, сидя в бочке, пока уровень воды медленно поднимается. Этот процесс занимает целую минуту. К сожалению, для вечеринки вода в настоящее время поднята, а механизм для подъема и спуска воды находится в другой комнате. Персонажи, одетые в металлическую броню, могут просто запрыгнуть внутрь и опуститься на дно шахты за 2 раунда. Другие должны активно плыть ко дну. Когда вода спокойна, плывите вниз требуется проверка плавучести DC 10, чтобы двигаться на половинной скорости. На дне шахты проход длиной 20 футов ведет на запад в зону D9, которая также затоплена. В этой шахте нет света, а вода очень соленая. Другое отверстие в полу этой камеры ведет к застоявшейся луже речной воды, оказавшейся в ловушке под этой секцией здания.

Уровень Уоррена

Это глубокое подземное убежище - место, где банда двойников вынашивает свои гнусные планы и отдыхает от своих испытаний. Если не указано иное, каждую камеру освещает бледно-голубой постоянно горящий факел, установленный на стене. Стены этого уровня сделаны из тесаного камня, а все двери - из железа (статистику смотрите на страницах 90-91 Руководства Мастера подземелий). Эти комнаты тщательно ухожены. Здесь нет пыли и грязи со склада выше. Стены в большинстве комнат украшены замысловатыми плавными завитками, которые, кажется, никогда не повторяются.

D9. Камера контроля воды (EL 8)

Когда группа впервые входит в эту камеру из зоны D8, они всплывают на глубине 40 футов под поверхностью воды. Каменный столб шириной 10 футов в центре комнаты возвышается на 10 футов над поверхностью воды. Короткая металлическая лестница спускается с вершины столба на поверхность воды. На вершине колонны находится большой металлический столб. Нажатие на рычаг открывает широкие сливные отверстия на полу, и уровень воды и столб опускаются с одинаковой скоростью (около 4 футов за раунд). Через одну минуту высота столба составляет всего 10 футов, а в помещении (включая зону D8) нет воды. Повторное нажатие на рычаг обращает этот процесс вспять, поднимая колонну и заливая помещение. Каменная платформа, расположенная в 50 футах над полом комнаты (на том же уровне, что и колонна, когда она полностью поднята), ведет к запертой двери. Для открытия этой двери требуется проверка открытого замка DC 25.

Существо: В этой камере живет гигантский осьминог. Зирког отдал это существо в

двойников в подарок, когда он закончил свои эксперименты с ним. Когда вода сливается, она выходит из помещения через один из стоков внизу, чтобы вернуться только тогда, когда уровень воды поднимется. Если осьминог серьезно ранен, он убегает в облаке чернил к ближайшему стоку.

Гигантский осьминог: hp 47; Руководство монстра 276.

События: В одной из стен этой комнаты спрятана потайная дверь. Его можно найти только с помощью проверки поиска DC35, хотя он будет открыт позже, как указано в разделе D19. Этот проход ведет к Свободным городским наблюдателям и логову Зирксога.

D10. Заблокированный коридор (EL 8)

Железные двойные двери закрывают этот длинный коридор с обоих концов. В дальней стене есть четыре двери, равномерно расположенные по всей ее длине, и только одна дверь с другой стороны.

Все четыре двери на южной стене заперты, для открытия требуется проверка открытого замка DC 25. Этот коридор, как правило, безлюден, если только вечеринка не производит много шума, что вызывает двойников в зоне D11 для расследования.

Ловушка: Восточный конец этого коридора на самом деле является тупиком, с люком, закрывающим пол на площади 10 на 10 футов перед дверью. Те, кто идет в этот район, рискуют упасть в яму внизу, которая глубже, чем кажется. Заклинание иллюзорной стены (заклинатель 1-го уровня) помещается на 30 футов ниже люка, создавая ложный пол. Фактический пол находится на глубине 60 футов под полом коридора в зоне магической тишины (также на уровне заклинателя 1th) Для тех, кто находится за пределами ямы, персонаж проваливается сквозь пол, и после повторного срабатывания люка и исследования внутри ямы нет никаких признаков пропавшего ПК. Стенки ямы чрезвычайно гладкие и смазаны жиром, что делает невозможным подъем.

Коварная яма-ловушка с шипами: CR 8; магическая и механическая; триггер местоположения; без сброса; DC 25
Рефлекторное спасение избегает; глубина 60 футов (падение 6d6); шипы ямы (Атк + 10 в ближнем бою, 1d4 шипа на цель по 1d4 + 5 каждый); Поиск DC 29; Отключение устройства Постоянный ток 25.

D11. Спальные помещения (EL 5)

Эти комнаты практически идентичны. В каждой комнате есть две удобные кровати, умывальник, два зеркала в полный рост и большой халат, набитый различными стилями одежды - все наряды из справочника игрока можно найти в одной из комнат.

Существа: Два двойника находятся в каждой из этих комнат в любой момент времени, возвращаясь домой после тайных операций по всему Свободному городу. Если они не спят, то заняты тем, что практикуют тот или иной облик, примеряя различные наряды и изменяя свою форму.

Двойники (2): hp 22; Руководство монстра 67.

Тактика: Если поднимается общая тревога, двойники в этих комнатах (всего шесть двойников) быстро мобилизуются, чтобы атаковать любых злоумышленников, которых они видят в зоне D10, которые движутся в сторону зоны D13 или D14. Они атакуют в своей естественной форме, но если бой идет плохо, выжившие пытаются сбежать в зону D16, чтобы перегруппироваться.

Сокровища: Различные украшения (броши, амулеты и кольца) разбросаны по шкафам этих комнат общей стоимостью 500 gr. В каждой комнате также есть один наряд дворянина и один королевский наряд, в дополнение к множеству других нарядов на общую сумму 250 gr.

D12. Туалет

Эта простая ванная комната используется бандой и не содержит ничего ценного.

D13. Планировка помещения

Два стола, каждый из которых окружен простыми деревянными стульями, стоят в середине этого помещения. Неорганизованные груды карт, записок и книг покрывают каждый стол. На противоположной стене висит большая карта Вольного города.

Телекин и его банда двойников используют эту комнату, чтобы наметить свой прогресс и спланировать свои следующие шаги, поскольку они медленно проникают в правительство и аристократию Свободного города, хотя в документах специально не упоминаются реальные имена замененных лиц, они подробно описывают многочисленные благородные семьи и правительственные учреждения, которые были коррумпированы их влиянием. Это включает в себя торговые советы,

союз кожевников, гильдия плотников, каменщики, суды, милиция и руководящая олигархия. Для определения масштабов этой коррупции требуется 2 часа рытья в картах и документах и успешная поисковая проверка DC 15. В юго-восточном углу этой комнаты находится хорошо замаскированная дверь за невысоким книжным шкафом. Для поиска двери требуется проверка поиска DC30. Двойники установили эту дверь и дверь в лабиринте как скрытый путь к отступлению.

Сокровище: Если ПК передадут карты и документы, подробно описывающие коррупцию доппель-гангстеров властям, они могут рассчитывать не только на долгожданную благодарность многих важных людей в Свободном городе, но и на вознаграждение в размере 800 gp за ПК.

D14. Фальшивая спальня

Эта спальня выглядит точно так же, как и все остальные (зона D11), но без каких-либо украшений. В отличие от других комнат, восточная стена этой комнаты представляет собой иллюзорную стену (11-й уровень заклинателя), скрывающую небольшую комнату за ней. В маленькой потайной комнате темно, если не считать простой железной двери, которая пропускает бледно-голубое сияние из комнаты за ней. Дверь не заперта.

D15. Зал Обмана (EL 9)

Стены этого высокого восьмиугольного помещения зеркально покрыты темно-черным стеклом, отражающим призрачное голубое пламя от трех факелов, подвешенных наверху. В центре комнаты каждый из вас, закованный в кандалы и привязанный к стулу, пытается сбежать.

Как отмечалось ранее, один из персонажей был заменен двойником. Этот персонаж на самом деле привязан к одному из этих стульев. Остальные здесь на самом деле являются двойниками, принимающими обличье остальных ПК (по одному на каждого). Фигуры одеты в рваную одежду, и у каждой во рту грязная тряпка, настоящий связанный здесь не знает, что кто-то из остальных - двойники, и почти ничего не помнит, кроме того, что был заперт в этой комнате в течение нескольких дней. Раз в несколько часов двойник заходит в комнату, чтобы дать жертвам еду и воду и убрать ведра с отходами, но в остальном плененный ПК не имеет реального представления о том, как долго его или ее здесь держат. Для обнаружения южной секретной двери требуется проверка поиска DC 25. Если свет в камере погашен, можно увидеть слабый бледный свет, исходящий из прохода за ней, и для обнаружения потайной двери требуется всего лишь поисковая проверка DC 10.

Существа: Доппельгангеры здесь связаны ненадежно; их кандалы установлены так, что проверка DC 10 Escape Artist позволяет им вырваться на свободу. Реальный персонаж надежно связан наручниками masterwork, для снятия которых требуется проверка DC 35 Escape Artist, или проверка DC 28 на прочность, чтобы освободиться. Как только ПК входят, двойники пытаются по одному вырваться из своих оков (как и положено настоящему персонажу), двигаясь, чтобы обнять персонажей как своих спасителей и крича, что их соответствующий персонаж в группе фальшивый. Это продолжается до тех пор, пока все двойники не окажутся на свободе и не начнут спорить с группой о том, кто настоящий, а кто самозванец. Как только они будут в ближнем бою они атакуют тех, кого копируют, надеясь застать персонажей врасплох. Для решения этого, несомненно, требуется ряд блефов, маскировок, чувственных мотивов и выборочных проверок. Очевидно, что все двойники перемещаются, чтобы атаковать ПК, если они подвергаются нападению или если обман сорван. Это также момент, когда двойник-бандит, скрывающийся внутри группы, раскрывает свое предательство, атакуя наиболее уязвимого или раненого ПК, используя все имеющиеся в его распоряжении силы. Как только обман раскрывается и Иксиаксиан атакует других ПК, ПК, игравший двойника, немедленно возобновляет игру в качестве своего настоящего ПК, который закован в кандалы и привязан к стулу.

Иксиаксиан: hp 35: смотрите страницу 41.

Двойники (переменные): hp 22; Руководство монстра 67. Вместо уклонения у каждого из этих двойников есть навык навязчивого сходства (см. боковую панель).

Примечание: Если ни один из членов группы не заменен двойником, эту встречу следует заменить логовом аранеи. Вместо зеркальных стен эта камера заполнена толстой серебристой паутиной.

Аранея (4): hp 22; Руководство монстра 15.

Сокровище: В дополнение ко всему дублированному снаряжению ПК, Иксиаксиан несет клон разума, созданный из воспоминаний этого персонажа. Этот клон разума - сапфир стоимостью 2000 gp.

D16. Зеркальный лабиринт (элемент 9)

За дверью - головокружительное множество света и отражений. Полированные металлические зеркала простираются от пола до потолка, образуя лабиринт бесконечных коридоров и отраженных изображений. Несмотря на то, что в этом лабиринте есть много маршрутов, нажимные пластины повсюду создают дополнительные зеркальные стены, которые могут разделять и сбивать с толку участников вечеринки. Оба квадрата по обе стороны от пунктирных линий на карте содержат прижимные пластины. Только после срабатывания обеих этих пластин стена между ними встает на место с ошеломляющей скоростью. Те, кто находится рядом с возвышающейся стеной, могут попытаться нырнуть на другую сторону с помощью рефлекторного сейва DC 25, стены можно опустить, нажав на скрытый переключатель встроенный в пол (поисковая проверка DC 30 для определения местоположения) или при успешной проверке устройства DC 25.

Существа: Этот коварный лабиринт является домом для личной охраны Телакина. Здесь скрываются три двойника-охранника, которым поручено не допустить проникновения кого бы то ни было в лабиринт. Они патрулируют лабиринт в поисках злоумышленников, пока группа не войдет в лабиринт, и в это время двое из них используют свои зелья невидимости, чтобы подкрасться к группе и напасть. Другой идет предупредить Телакина (зона D17), прежде чем присоединиться к остальным в нападении на группу.

Защита двойника (3): 64 л.с.; см. стр. 45.

Тактика: Охранники крадутся по лабиринту, выжидая подходящего момента для удара, обычно, когда стены разделяют группу. Как только их невидимость заканчивается, они используют свою способность менять форму, принимая облик членов партии, чтобы приблизиться и посеять неразбериху. Двойники знают расположение всех скользящих стен и используют их для выхода из боя или дальнейшего разделения группы. ДМ должен заставить ПК проводить выборочные проверки, чтобы видеть сквозь маскировку приближающегося двойника, даже если на самом деле это приближающиеся товарищи по партии.

Новые подвиги

Навязывание симиланства [Как правило, ваша способность принимать чужую форму настолько точна, что это беспокоит тех, кому вы подражаете.

Обязательное условие: способность принимать облик другого человека с помощью изменения себя, полиморфа или подобной способности.

Преимущество: Вы получаете бонус +2 к проверкам маскировки, чтобы выдавать себя за отдельное существо (в отличие от "универсального" существа). Кроме того, если существо, за которое вы себя выдаете, наносит вам урон, это существо встряхивается на 1 раунд. Существа, невосприимчивые к страху, также невосприимчивы к этому эффекту.

Улучшенная выносливость [Generzal]

Вы значительно выносливее обычного.

Обязательное условие: Базовый бонус к сохранению стойкости +2.

Преимущество: Вы получаете количество хит-пойнтов, равное вашему текущему хит-кубику. Каждый раз, когда вы получаете HD (например, набирая уровень), вы получаете 1 дополнительное очко попадания. Если вы потеряете HD (например, потеряв уровень), вы навсегда потеряете 1 хит-пойнт.

Специальное: Боец может выбрать улучшенную выносливость в качестве одного из своих бонусных навыков бойца. Этот подвиг первоначально появился в Complete Warrior.

D17. Зал Телакина (EL 10)

Дверь открывается в большую комнату со сводчатым потолком высоко наверху. Вдоль одной стены жуткое скопление чанов и трубок соединяется со столом с многочисленными ремнями и странным серебряным шлемом. В дальнем конце комнаты на возвышении стоит трон.

Устройство на западе используется двойниками для извлечения воспоминаний и знаний у захваченных ими жертв. Затем они кодируют эту информацию в драгоценные камни, называемые клонами разума (каждый из которых должен стоить минимум 2000 gr). Затем существо может получить доступ к этим воспоминаниям, используя распознавание мыслей или телепатию, как если бы оно контактировало с реальным человеком, у которого они были скопированы. Процедура требует, чтобы пострадавший был привязан к столу в течение 10 минут, в течение которых он может совершить DC 20 спасбросок Воли, чтобы сопротивляться процессу. Неудача никоим образом не вредит жертве, но приводит к созданию клона разума, который другие могут затем использовать для допроса. Записанный разум все еще получает спасительный бросок, чтобы противостоять обнаруженным мыслям и подобным атакам. Фантастическая стоимость производства клона разума (или покупки одного, если уж на то пошло) гарантирует, что у Телакина никогда не будет достаточно средств, чтобы сделать то, что он действительно хочет, и это оставляет двойника в постоянном плохом настроении.

Существо: Когда прибывают ПК, лидер двойников Телакин готов к встрече с ними. Он принял облик Аллюстана, мудреца Алмазного озера, когда ПК входят в эту комнату, он встает со своего трона и обращается к ним. "Так любезно с вашей стороны присоединиться ко мне. Пришло время мне показать вам правду о вещах. Приходи и узнай, что лежит за пределами!" Если сторона не знает Аллюстана, Телакин вместо этого принимает форму кого-то важного для них (например, Элигоса). Камера Телакина также защищена несколькими ловушками.

Телакин - раб Зирксога, могущественного пожирателя разума. Он носит символ иллитиды на лбу в большинстве своих предполагаемых форм, за исключением тех случаев, когда он хочет смешаться с толпой. Мастер поручил Телакину уничтожить отряд, используя все имеющиеся в его распоряжении средства. Поскольку партия зашла так далеко, задача теперь лежит на большем двойнике.

Телакин, большой двойник: hp 58; см. Приложение.

Тактика: Будучи предупрежден о приближении отряда, Телакин переходит в свою форму волшебника и произносит ряд защитных заклинаний, включая ложную жизнь и энергию сопротивления (выбирая тип энергии, часто используемый отрядом, предполагая, что двойник обладает расширенной информацией о них). Лидер банды накладывает расширенную магическую броню каждое утро после подготовки своих заклинаний. Подготовившись, Телакин использует ясновидение, чтобы наблюдать за приближением группы и оценивать их способности. Телакин остается возле своего трона, если на него сильно не давят, надеясь заманить отряд в свои ловушки, разрушая их своими заклинаниями (находясь в форме волшебника) Однажды вступив в рукопашную схватку, Телакин принимает свою обычную форму варвара и приходит в ярость, переключаясь снова, только если сильно ранен. У Телакина есть при себе несколько магических предметов, в том числе ледяной топор +1, кольцо защиты +2, свиток огненного шара (8-й класс, DC 14) и палочка для лечения ран средней тяжести (26 зарядов).

Форма волшебника: Когда-то член банды Телакина, Валдаган (урожденный мужчина-человек-волшебник 8) попытался предать двойника городской страже. Телакин поглотил разум Валдагана и часто принимает облик старого ястребиного волшебника, когда разгневан. В дополнение к навыкам Расширения заклинания и свитка Писца, Телакин обладает следующими заклинаниями, когда находится в форме Валдагана (8-й класс, +12 дальнобойных касаний). 4-е замешательство (DC 17), стена огня, 3-е ясновидение, рассеивание магии, огненный шар (DC 16), замедление (DC 16), 2-я ложная жизнь, расширенная броня мага, сопротивление энергии, обжигающий луч, 1-й человек с оружием (DC 14), смазка (DC 14), магическая ракета (2), луч ослабления *odaze* (DC 13), обнаружение магии, рука мага, чтение магии

Форма варвара: Брагат (СЕ мужчина-орк-варвар 8), жестокий наемник, был разыскан Телакином исключительно с целью присвоения его личности. Находясь в форме Брагата, Телакин получает быстрое передвижение (+10 футов), неграмотность, улучшенное сверхъестественное уклонение, чувство ловушки +3. и ДР 1 / Он также получает способность бушевать 3 раза в день, получая +4 Str, +4 Con и +2 Will. спасает, принимая пенальти а-2 в пользу АС. Эта ярость длится 7 раундов или до тех пор, пока Телакин не изменит форму. В этой форме он использует ледяную секиру +1.

Ловушки: Эта камера содержит в общей сложности четыре ловушки, две идентичные ловушки-ямы и две нажимные пластины, которые приводят в действие отравленную ловушку-копье. Ямы-ловушки занимают квадраты размером 10 на 10 футов по обе стороны комнаты перед лестницей, ведущей к трону. Нажимные пластины занимают площадь 5 на 5 футов на верхней площадке лестницы рядом с тронном, вызывая попадание ядовитого копья с потолка наверху. Широкая яма-ловушка с шипами: CR 4; механическая; триггер определения местоположения; без сброса; DC 20 рефлекторных спасательных ловушек; глубина 40 футов (падение 4d6); шипы ямы (Атк + 10 в ближнем бою, 1d4 шипа на цель по 1d4 + 5 каждый); Поиск DC 20; Устройство для отключения Постоянный ток 20.

Ловушка с отравленным потолочным копьем: CR 6; механическая; триггер местоположения; без сброса; Атк +20 в ближнем бою (1d8 + 8 плюс яд, копье); пои-сон (яд большого чудовищного скорпиона, 14 стойких сопротивлений, 1d4 Con / 1d4 Con); Поиск DC 20; Отключение устройства DC 20.

Сокровище: Два клона разума сидят в запертых контейнерах (DC 30 Open Lock) рядом с устройством на западе. Один из них - это ум щеголеватого аристократа Сира Виниры, который является экспертом по винам и этикету. Другой - капитан милиции Дурган Шат-Терхельм, эксперт по распорядку дня и схемам дозора. Каждый из них содержится в драгоценном камне стоимостью 2000 gr. Все остальные образцы используются по всему городу. Субъекты этих конкретных клонов разума оба мертвы, их тела гниют в бассейне наверху.

Разработка: Как только Телакин побежден, ПК могут свободно осматривать помещение. У Телакина мало что есть при себе, кроме его магических предметов и брелка с ключами от каждой комнаты в Содден Холде. Проверка каменного трона DC 20 показывает скрытую кнопку, которая открывает дверь в личное святилище Телакина за тронном.

D18. Святилище Телакина

За тронном находится небольшая комната, заполненная вычурной амуницией. В этой комнате есть кровать, шкаф, письменный стол и маленький столик, стены покрыты богатыми красными бархатными шторами, а на полу лежит странный ковер с движущимися, извивающимися геометрическими узорами. В одном углу комнаты стоит большое зеркало в полный рост.

Сокровище: Ковер - это второстепенный магический предмет, который стоит 500 gr, но не делает ничего, кроме изменения узоров. Сундук заперт, для открытия требуется проверка открытого замка DC 30 (хотя ключ есть в связке ключей Телакина). Внутри сундука находится множество поддельных и оригинальных документов, подробно описывающих договоры Вольного города, торговые сделки и религиозные документы. Хотя они и не имеют отношения к партии, они ясно иллюстрируют уровень проникновения, которым обладала банда. В дополнение к этому есть мешок, содержащий 1500 gr, свиток доминирующего человека и послание, написанное странной инопланетной рукой. Сообщение гласит: "У меня есть задание для тебя, тралл. Встретимся на канализационном переходе под холодной кузницей, и я расскажу тебе подробности. Есть несколько беспокойных маленьких умов, которые должны быть удалены". Документ подписан каким-то символом, выполненным в виде спиралевидного щупальца (идентичного тому, что был на лбу Телакина). Помимо содержимого сундука, в гардеробе есть все снаряжение из Справочника игрока, а также украшения на 500 gr. Большое зеркало используется магами один раз в день, в течение 10 минут, им можно управлять, чтобы показать истинную форму существа, которое физически маскирует свою форму (оно не способно проникать сквозь иллюзии). Телакин предпочитает смотреть на свою истинную форму, так как он чувствует, что все другие формы уступают совершенству его настоящей формы. Это зеркало большое и громоздкое (оно весит 250 фунтов), но оно стоит 10 000 gr.

D19. Вход в Зирког (EL 7)

Зирког, мастер пожирателя разума Телакина, наблюдал за развитием событий с помощью своего магического пула. Когда он видит, что Телакин повержен, пожиратель разума приходит на разведку с несколькими своими рабами-дроу. Когда ПК возвращаются в зону D9, секретная дверь открыта, и Зирког и его приспешники находятся здесь, ожидая возвращения отряда.

Существа: Хотя Зирког присутствует здесь, он не желает лично сражаться с отрядом в это время, кроме как запустить взрыв разума, чтобы начать бой (если дроу не помешают). Он надеется, что его приспешников-дроу достаточно, чтобы справиться с ПК, и убегает при первых признаках опасности для себя, используя сдвиг плоскости, чтобы стать эфирным и вернуться в свое убежище. Дроу - рабы Зиркога и остаются сражаться насмерть, невзирая ни на что.

Зирксог, главный истребитель разума: hp 98, см. стр. 57.

Тактика: После того, как Зирксог использует свой взрыв разума, дроу переходят в атаку, окутывая местность темнотой и полагаясь на Бой вслепую, чтобы компенсировать штрафы за сокрытие. Хотя они сражаются насмерть, они не растрачивают свои жизни беспечно, они используют свои силы и свои алхимические предметы с наилучшим эффектом. Дроу носят сапоги, покрытые желтым фосфоресцирующим грибом. Зирксог остается в темноте на протяжении всего боя, но любой, у кого есть темное зрение, может разглядеть пожирателя разума и может видеть, что он носит тот же символ, который был найден на бумагах в комнате Телакина и на лбу Телакина.

Развитие событий: Зирксог не преследует участников вечеринки, давая им возможность отдохнуть и восстановить силы после перенесенных испытаний. Как только битва закончится, группа может свободно исследовать туннель, ведущий из этой области. Всего через 50 футов он соединяется с канализационной системой Свободного города, и отслеживать группу становится трудно. Единственная зацепка, которая есть у ПК к местонахождению пожирателя разума, - это записка из комнаты Телакина и следы на ботинках дроу. Этот гриб может быть идентифицирован с помощью проверки знаний DC 15 (природа) как относительно редкий безвредный гриб под названием Золото нищего, который растет в подземных городских условиях. Его нет ни в одном из близлежащих туннелей или коллекторов.

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ: ВЛАДЕНИЯ ЗИРКСОГА

Несмотря на то, что партия победила Телакина и его клан двойников, они только начали осознавать, что против них действует заговор. Чтобы выследить пожирателя разума, необходимо провести расследование под улицами Свободного города, в канализации под предприятием под названием Cold Forge, кузней доспехов и оружия, расположенной в Квартале ремесленников. Доступ в канализацию может быть получен через любую из нескольких местных решеток. Поскольку большинство из них находятся в центре города, это трудно сделать днем, не подвергаясь нападению городской стражи, которая с подозрением относится к любому, кто отваживается на глубину, и стремится по возможности предотвратить такое исследование. Оказавшись в канализации, найти вход во владения Зирксога - задача не из легких. Первичные канализационные туннели имеют ширину 1 фут и наполовину заполнены солоноватой водой, в некоторых местах глубина достигает 3 футов. Туннели представляют собой лабиринт маленьких камер, больших цистерн и маленьких трубы, на которых в настоящее время нет точных карт. Чтобы найти вход во владения Зирксога, выслеживая дроу, требуется 1d6+3 DC 25 проверок на выживание персонажа с навыком отслеживания. Каждая проверка занимает 1-3 часа исследования. Проверки знаний DC 20 (природа) достаточно, чтобы показать, что золото нищих часто растет в канализационных коллекторах, где можно найти стоки из кузниц. С этой информацией проверка на выживание для их отслеживания падает до DC 15. Сбора информации DC20 или проверки знаний (локальной) достаточно, чтобы найти кузницу под названием Cold Forge. Владелец этой кузницы, сквернословящий человек по имени Красти Паттен, не подозревает об опасности, которая таится под его заведением. Если участник ищет фосфоресцирующую плесень, для поиска домена Zyrxog требуется только проверка на выживание DC 10 без необходимости использования Track feat. Каждый час, потраченный на поиски, увеличивает вероятность встречи на 8%. Если начнется сражение, не стесняйтесь использовать часть карты Тайны на последней странице этого выпуска, чтобы запустить сражение. Просмотрите следующую таблицу, чтобы определить, с чем столкнись.

Свободная городская канализация

d% Столкновение

01-30 Мужское человеческое тело, гниющее в воде с большой дырой в черепе

31-40 Символ Зирксога на стене канализации (+5 к следующей проверке на выживание) 1 желатиновый кубик (EL 3)

56-70 1d6 темные заклинания (EL 5)

71-75 1d4 грикс (EL 5) 76-80

1d4 пожиратели падали (EL 6)

81-95 1d3 рои многоножек (EL 6)

96-100 1 черный пудинг (7 порций)

Пещеры дроу

Большое пятно Нищенского золота отмечает вход во владения Зирксога, рядом с древним и особенно глубоким (60 футов под землей) канализационным туннелем. Путь к личным владениям пожирателя разума проходит через область естественных пещер, занятых его рабами-дроу, которых обычно не пускают в главный комплекс. Высота потолка этих камер и соединяющих их коридоров составляет 20 футов, если не указано иное.

Ни одна из этих пещер не освещена, если не указано иное. Стены из необработанного камня, а полы в большинстве мест неровные, что делает грунт труднопроходимым.

M1. Грибная пещера (EL6)

Пятна фосфоресцирующего гриба освещают эту большую подземную камеру, которая усеяна огромными зарослями ярко-желтого гриба и поганок различных размеров, некоторые из которых гигантские.

Центр этой комнаты покрыт желтой плесенью (Руководство мастера подземелий 76), выращенной Зирксогом, чтобы не дать жребию покинуть свои пещеры и предотвратить проникновение незваных гостей. Желтая плесень очень похожа по текстуре на золото нищего, и в результате требуется проверка знаний DC 20 (природа), чтобы правильно идентифицировать ее. Зирксог использует левитацию, чтобы перемещаться по форме, карабкаясь по стене у потолка на высоте 20 футов.

Существа: В дополнение к желтой плесени, в этой комнате также обитает множество крикунов, которые предупреждают дроу о любом приближении к этому району. Крикуны издают пронзительный вой, если какой-либо свет или существо приближается на расстояние 10 футов. Этот визг сохраняется в течение 1d4 раундов и слышен по всему комплексу пещер.

Крикуны (4): hp 11; Руководство монстра 112.

M2. Часовые дроу (EL 7)

Этот участок пещерного коридора относительно ничем не примечателен. Он спускается к зоне M3, где слышен шум бегущей воды и вдалеке мерцает отраженный свет.

Существа: Над проходом прячется трио рабов-дроу, которым поручено охранять коридор. Выступ в 10 футах над проходом ведет в небольшую нишу, где дроу ждут в абсолютной тишине. Получив предупреждение от крикунов, эти трое устраивают засаду, покрывая пол внизу горячим маслом и готовясь сбросить огонь алхимика на вечеринку, чтобы поджечь его. После воспламенения масло горит в течение 2 раундов, нанося 1d4 единиц урона от огня любому, кто находится в зоне поражения. Для обнаружения масла перед входом в ловушку требуется DC 15 Выборочная проверка. Стена пещеры, ведущая к ним, относительно гладкая, что требует проверки подъема DC 20. Если дроу не предупреждены о присутствии отряда, они прячутся вне поля зрения, полагаясь на свой острый слух, чтобы услышать приближение незваных гостей.

Рабы дроу (3): hp 30; см. стр. 51.

M3. Спиртовой бассейн (EL 9)

Пологий проход заканчивается в большой камере, над которой на дальней стороне возвышается бассейн с водой, образованный протекающей цистерной наверху, прежде чем вытекать из комнаты тонкой струйкой. Что-то в бассейне светится бледно-зеленым, заливая комнату колеблющимися завесами света.

Дроу избегают задерживаться в этой комнате, опасаясь существа, которое скрывается возле бассейна. Проходя через эту комнату, они держатся вдоль западной стены, набирая необходимую им воду из ручья, прежде чем она исчезнет через трещину в стене.

Существо: В этой комнате обитает Фассаш, дух-нага, которого мало уважают для дроу, которые живут поблизости. Фассаш в дружеских отношениях с Зирксогом, но не находится под контролем пожирателя разума. Когда группа входит в эту комнату, дух нага расслабляется, свернувшись вокруг одного из сталагмитов рядом с бассейном. Фассаш, дух нага: hp 76; Руководство монстра 192.

Тактика: Фассаш не рвется в бой, если только сторона не предпримет враждебных действий. Когда группа приближается, нага разворачивается, чтобы посмотреть на них, подвергая пристальному взгляду тех, кто подошел слишком близко. Затем нага требует извинений от партии за то, что потревожил ее сон. Высокомерный и жестокий, дух нага предполагает, что он больше любого гуманоида и требует почтения. Если партия проявит должное уважение к могучему змею и предложит ему сокровища на сумму не менее 1000 gr, Фассаш пропустит ПК без инцидентов. Если он достаточно хорошо подготовится к проверке дипломатии DC 30, он может даже раскрыть несколько загадочных подсказок о том, что лежит за ее пределами. Если бой все-таки разразится, Фассаш использует невидимость, чтобы покинуть район и подготовиться к божественной милости, защититься от неверия и дезертировать, прежде чем вернуться, чтобы разобраться с отрядом, отслеживая их, если необходимо. Он предпочитает использовать огненный шар, за которым следует призыв роя, прежде чем вступать в ближний бой.

Сокровище: Бассейн наги светится из-за фосфоресцирующего гриба, который растет на его дне, но это также место, где хранятся его сокровища. По дну бассейна разбросаны 8 пенсов, изумруд стоимостью 200 пм и маленький хрустальный кувшин, который на самом деле является бутылкой ever-smoking.

М4. Анклав дроу (EL 11)

Пещера открывается в обширное помещение высотой более сорока футов с полкой в двадцати футах над полом с одной стороны. На противоположной стороне пещеры была построена короткая клетка, в которой содержался домашний скот. В южной стене проложен отрезанный проход. Слабые пятна светящегося мха освещают эту комнату.

Эта комната используется дроу в качестве резиденции и тренировочной площадки. Камеры наверху используются для сна, в то время как большинство охранников они проводят время этажом ниже, тренируясь. отдых или приготовление пищи. В загоне сбоку находятся полуголодная корова и несколько свиней, которых привели сюда, чтобы накормить дроу. Они собирают остатки своей пищи из различных видов грибов и мха, которые растут по всей территории пещер. Закрытый коридор на юг ведет к загону для движимого имущества, в котором хранится еда Зирксога и несколько приспешников нежити.

Бой: В общей сложности шесть дроу отдыхают в этой комнате в любой момент времени: двое наверху, в спальне, и четверо на полу. Мирианаас, жрец Ллос, возглавляет эту группу. Все они полностью преданы своему повелителю-пожирателю разума и сражаются насмерть, чтобы помешать злоумышленникам получить доступ в его святилище.

Рабы дроу (5): hp 30; см. стр. 51.

Тактика: Если предупредить о приближении отряда, все утопленники просыпаются и готовы к бою. Мирианаас готовится, накладывая магическое облачение на свой щит (увеличивая класс брони на 2) и расставляя свои силы, она размещает троих дроу на полу между собой и входом, в то время как двое других находятся рядом со спальней, готовые стрелять из своих арбалетов и вступить в бой с фланга, когда время пришло. Мирианаас произносит свои кратковременные заклинания только тогда, когда ПК приближаются (возможно, пока они имеют дело с духом нагой). Эти заклинания включают в себя выносливость медведя, божественную милость, молитву и защиту от неверия. Она сохраняет божественную силу до тех пор, пока ПК не приблизятся к ней в ближнем бою. Мирианаас бежит в зону М7, если на нее сильно давят, делая там свою последнюю попытку, уверяя, что Зирксог предупрежден о приближении отряда.

Сокровище: Кроме своего снаряжения, у дроу больше нет ничего ценного. Мирианаас поддерживает небольшое святилище Ллос в спящих пещерах, которое включает в себя маленькую нефритовую статуэтку богини-паука стоимостью 300 gr.

М5. Ручка-Шактель (элемент 3)

Стена из железных прутьев, идущая от пола до потолка, загораживает вход в эту камеру. В этой стене из прутьев установлена железная дверь, но она заперта, и ключ есть только у Мирианааса, проверка открытого замка DC 25 открывает дверь, если ключ отсутствует. Сразу за железной дверью стоят четыре гниющих трупа с большими зияющими дырами в головах. За ними находится камера, полная мусора, обрывков ткани, куч соломы, и лужи грязи. С одной стороны камеры тянутся темные коридоры.

Зирксог использует эту камеру для хранения тех, кому суждено стать его следующей едой. Темные коридоры ведут в небольшое помещение, где в настоящее время ожидают своей участи несколько заключенных. Нынешний урожай включает в себя пару торговцев, захваченных по пути в Свободный город, эльфийского ремесленника и двух молодых женщин, пойманных по дороге домой после долгого рабочего дня в соседней таверне. Эти пятеро не осмеливаются попытаться сбежать, отчасти из-за зомби, охраняющих дверь, и из-за смертоносных дроу, которые лежат за ней. Освободившись от своего рабства, эти пятеро безмерно благодарны и быстро покидают этот район, предполагая, что вечеринка поможет им избавиться от желтой плесени. Эта группа может описать пожирателя разума, который приходит за ними каждые несколько дней. Кроме того, они очень мало знают об этом комплексе. Те, кто проникает глубже, не возвращаются обратно.

Существа: Четыре гниющих трупа, стоящие сразу за дверью, - обычные зомби. Им было приказано не допустить, чтобы кто-либо сбежал, но у них нет приказов о том, чтобы кто-либо входил в камеру. Если участник попытается покинуть эту комнату или атакует зомби, они атакуют, сражаясь до тех пор, пока не будут убиты.

Человеческий зомби (4): hp 16; Руководство монстра 266.

М6. Защитный символ (EL 5)

Пещерный коридор расширяется в небольшую камеру, прежде чем продолжить движение дальше. Пол здесь был выровнен, и в центре находится большой слабо светящийся фиолетовый символ.

Символ на полу - это постоянная иллюзия, размещенная здесь, чтобы обозначить границу владений Зирксога.

Ловушка: Реальная опасность в этой комнате - это мощный символ защиты, начертанный на потолке комнаты, который срабатывает, когда любое неопасное существо проходит под ним. Магия обнаружения обнаруживает этот скрытый глиф, как и проверка поиска DC 28.

Символ защиты (Взрыв): CR 5; заклинание; срабатывание заклинания; без сброса; эффект заклинания (символ защиты [взрыв]), заклинатель 12-го уровня, кислота 6d8, DC 14 (сохраняет половину); несколько целей (все цели в пределах 5 футов); Поиск DC 28; Отключение устройства DC 28.

М7. Стражи щупалец (EL 9)

В стене пещеры этого зловещего помещения расположена пара высоких двойных дверей из белого мрамора, испещренных прожилками слабо светящегося фиолетового минерала. По бокам от дверей расположены две высокие колонны из слоновой кости, на каждой из которых выжжен символ в виде щупальца.

Символ на колоннах - личная печать Зирксога, которую можно увидеть на лбу Телакина и на полу предыдущей камеры. Двери не заперты, но они заперты изнутри и должны быть распахнуты. Двери имеют твердость 8 и 120 л.с., но их можно взломать с помощью проверки на прочность DC 25.

Существа: Зирксог размещает здесь группу созданных им существ - наземных моллюсков, называемых осьминогами. Осьминоги остаются вне поля зрения, прячась за колоннами, сталагмитами и сталактитами под потолком. Они используют свой проницательный взгляд, чтобы следить за дверями, не выдавая своего присутствия. Когда группа приближается к двери, они выходят из укрытия, надеясь застать ПК врасплох со всех сторон.

Осьминоги (3): hp 52; см. Приложение.

Святылище Зирксога

Эти последние покои составляют личное убежище пожирателя разума, которое посещают только его самые доверенные союзники. Все стены отделаны тщательно вырезанным мрамором с повторяющимся рисунком щупалец. Если не указано иное, каждая из этих камер имеет потолок высотой 40 футов, в то время как потолки в коридоре имеют высоту всего 20 футов. Двери каменные и, кроме входных, не заперты.

М8. Каменный мозг (EL 7)

В центре этого высокого куполообразного помещения находится большой мозг, высеченный из цельного куска белого мрамора с пурпурными прожилками. Его вены, кажется, пульсируют с каждым вашим вдохом, как будто осознают ваше присутствие. Вокруг комнаты расставлены четыре каменные скамьи, к верху каждой привинчена пара железных кандалов.

Зирксог создал эту комнату, чтобы сломить волю особо упрямых рабов, которым требовалось слишком много его внимания, чтобы должным образом "преобразовать" в свой образ мышления Мозг в центре комнаты - это разумный магический предмет, личность которого является клоном Зирксога. Способный телепатически общаться с любым человеком в комнате (и с Зирксогом, если он находится в радиусе 1 мили), основной функцией мозга является разрушение разума тех, кто прикован к скамьям. Он может нанести такой же удар по любому в радиусе 15 футов. Ни один из наручников в настоящее время не занят, но на некоторых видны признаки недавнего использования.

Ловушка: Один раз за раунд каменный мозг совершает ментальную атаку на одну цель в камере. Он перемещается от цели к цели, пытаясь заставить подчиниться. При неудачном спасении воли на цель воздействует доминирующий человек, становясь лояльным к Зирксогу и враждебным к остальной части партии. Если цель совершает свое спасение, она вместо этого получает 1 очко урона Мудрости. Мозг имеет твердость 8 и перестает функционировать после достижения 50 баллов зрелости. При уничтожении таким образом все существа, находящиеся под его влиянием, освобождаются (хотя любой урон от Мудрости остается).

Ловушка доминирующего человека: CR7: заклинание; триггер вероятности; автоматический сброс; эффект заклинания (доминирующий человек, заклинатель 9-го уровня, DC 17 сохранит отрицательные значения, но нанесет 1 урон Wis); Поиск DC 30; Отключение устройства DC 30.

M9. Лаборатория (EL 10)

В конце длинной лестницы обнаруживается странная комната. Несколько высоких книжных шкафов, письменный стол и большой резервуар, полный зеленой жидкости, занимают половину комнаты. Каменная дверь на противоположной стене закрыта.

Эта камера - лаборатория Зирксога, где он создал осьминогов и провел ряд других своих коварных экспериментов. Книжные полки полны книг по анатомии и тайным технологиям термоядерного синтеза. На столе хранятся многочисленные журналы, относящиеся к созданию осьминогов, а также заметки о новом эксперименте, который еще не начался. В этом новом эксперименте Зирхог надеется создать паразита, который прячется внутри своего хозяина и делает его очень восприимчив к внушению, что-то, что он условно называет "мозговым червем". Дверь в этой комнате ведет в бассейн прорицания Зирксога и не заперта.

Существо: Резервуар в этой камере содержит большого и довольно противного осьминога, которого Зирксог специально выращивал. Хотя он и не совсем взрослый, он все еще подвижен и выползает из аквариума с открытым верхом, когда его потревожат. Когда группа входит в комнату, она скрывается из виду в полумраке.

Сокровище: Хотя большая часть оборудования слишком громоздка для перемещения и не представляет особой ценности в своем нынешнем состоянии, библиотека стоит 1000 gp, если ее продать коллекционеру с сомнительными целями (или 500 gp, если продать уважаемому дилеру).

M10. Смотровой бассейн

В центре небольшой круглой камеры находится совершенно спокойный бассейн с водой, светящийся слабым голубым светом. Отражающий зеленый свет льется из коридора, расположенного напротив входа.

В этой небольшой камере находится смотровой бассейн Зирксога. Любой, кто сидит на одной из скамеек и смотрит в бассейн, может видеть любое место в радиусе 5 миль, как будто используя заклинание ясновидения.

Просматриваемое местоположение должно быть хорошо известно зрителю. Указание области, которую ранее никто не видел, приводит к тому, что пул становится темным. Когда ПК входят, пул просматривает тронный зал Телакина в том виде, в каком он выглядит в данный момент. Коридор за ним ведет на небольшой балкон с видом на собор разума (зона M13). Этот балкон находится на высоте 45 футов над полом этой камеры, и никакого видимого пути вниз нет.

М11. Музей (EL 9)

В центре этого большого зала находится гротескная статуя гуманоида с головой стервятника из черного дерева, большими перистыми крыльями и острыми, как бритва, когтями на концах птичьих пальцев. Остальную часть комнаты занимают большие стеклянные витрины, каждая из которых полна темных искривленных артефактов, от сморщенной головы до тома, закованного в цепи, и множества банок, содержащих отрезанные части многочисленных существ.

Эта комната полна опасных реликвий и вещей, которые лучше не открывать. Зирксог провел большую часть своего времени в Свободном городе, собирая и продавая подобные диковинки, импортируя их или крадя, когда владелец оказывался в затруднительном положении. Заклинание постоянной тревоги (заклинатель 11-го уровня) охраняет эту комнату, предупреждая о вторжении Зирксогофа тихим ментальным сигналом тревоги.

Случай №1: На верхней полке этого ящика находится сохранившаяся голова молодого черного дракона, глаза которого светятся слабым зеленым светом. В этом футляре также находится странная черная металлическая клетка, покрытая шипами, внутри которой ничего нет. На большой бархатной подушке покоится нечестивый кинжал +2, который приносит ужасные несчастья любому, кто им владеет (на усмотрение DM). Внизу находятся цепи кайтона, которые дергаются и извиваются по собственной воле.

Случай №2: На верхней полке этого шкафа находятся четыре пустые книги с надписью "невыразимый том". За ними скрывается пятая книга, пустой гримор. Под ними находится потускневшая от времени бронзовая статуэтка грифона, обладающая удивительной силой. К сожалению, при использовании грифон становится дьявольским и атакует владельца до тех пор, пока тот не будет убит, после чего он возвращается в свою форму статуи. В этом футляре также находятся четыре банки, в каждой из которых хранится глазной стебель бехолдера. За этими есть еще шесть пустых яров.

Случай № 3: Окаменевший псевдодракон сидит на верхней части этого стеклянного ящика. Если его вернуть во плоть, его можно убедить служить фамильяром, если заклинатель использует улучшенное умение Фамильяра. На верхней полке этого футляра находится мягкая кукла, которая имеет сверхъестественное (но случайное) сходство с одним из ПК - кукла пронзена 20 шипами от шипастого дьявола. Кукла излучает сильную некромантию, но не имеет видимого эффекта. Рядом с куклой лежит том толщиной 4 дюйма, обернутый цепями. Книга представляет собой крошечный анимированный объект и летает по комнате, нападая на всех до единого, пока не будет убита. В книге перечислены имена 100 демонов, включая их дом и подробности их завоеваний. На нижней полке лежит потрепанный меч берсеркера и золотой обруч гниющей души.

Существо: В центре комнаты находится статуя врока. Несмотря на то, что он связан в этой форме, магия, удерживающая демона на месте, настроена на высвобождение, если статуя или любой из футляров будут потревожены. Эффект может быть снят с охраны, как обнаруженная ловушка (проверка поиска DC30) и отключен (проверка устройства отключения DC 30).

Vrock: hp 115; Руководство монстра 48.

Тактика: При анимации врок быстро использует свою способность зеркального отражения, высвобождая свои споры. За этим следует оглушительный визг, прежде чем вступить в рукопашную схватку. Он не использует свою способность призывать танар'ри во время боя, предпочитая вместо этого полагаться на свои способности ближнего боя.

М12. Халуэй

Этот длинный коридор спускается на 30 футов, прежде чем достигает пола собора разума (зона М13). Стены этого зала расписаны длинным фризом, изображающим пожирателей разума, марширующих по поверхности мира, когда над головой нет солнца, а все расы поверхности склоняются перед ужасами со щупальцами.

М13. Собор Разума (EL 12)

В конце длинного наклонного зала открывается большая камера высотой в восемьдесят футов. Напротив входа находится высокая восьмиугольная колонна из угольно-черного камня, светящаяся зелеными символами, бегущими по одной из ее граней. Перед колонной стоит глубокий бассейн с безмятежной зеленой жидкостью, заливающий все помещение потусторонним светом.

Если Зирзог предупрежден об их приближении, он присутствует в этой комнате, ожидая, когда они войдут.

Продолжайте со следующим.

Над бассейном плавает гуманоидная фигура со странной эластичной фиолетовой плотью, одетая в черные одежды, с посохом из раскаленного докрасна металла. Его голова безволосая и выпуклая, с четырьмя длинными щупальцами там, где должен быть рот. Внутри своей головы вы слышите чужой голос. "Ты посмел войти в мое святилище!

Дураки. Я закончу то, что не смог сделать Телакин. Ваши слабые умы станут роскошным пиршеством, а ваш ужас - приятным гарниром!"

Зирсог создал эту комнату как место, которое, как он надеется, однажды примет у себя небольшую сообщество ему подобных. В бассейне плавают головастики-пожиратели разума, которым еще много лет до созревания и которые еще не готовы к метаморфозе (процессу, при котором головастик-пожиратель разума вынашивает в организме хозяина и становится взрослым пожирателем разума). Хотя они и отвратительны, на данном этапе своей жизни они безвредны. Колонна в задней части бассейна околдована мощной магией, создавая неприглядный эффект по всей комнате. Это дает Зирсогу и его приспешникам бонус +2 к сейвам и к защите от атак добра существа. Это также предотвращает вызов в комнату любых не злых посторонних. Наконец, он защищает всех злых существ в комнате энергией сопротивления, придавая им огнестойкость 20.

Существа: Если вас предупредили, Зирсог и два осьминога ждут ПК в этой комнате. Зирсог парит на высоте 40 футов над краем бассейна под действием левитации. Осьминоги цепляются за стену над входом в комнату, на высоте 3 сантиметров над полом. Если участник избегает предупреждения пожирателя разума, он находится в своей комнате (зона М14), изучая свои записи.

Октопин (2): hp 52; см. Приложение.

Тактика: Будучи предупрежден о приближении отряда, Зирсог готовится, используя энергию полной жизни и сопротивления (типа того, что пожиратель разума видел, как ПК использовали в своей борьбе с Телакином). Если дать время, вдохновитель также накладывает щит и смещение. Когда начинается бой, Зирсог использует взрыв разума против отряда, прежде чем его осьминоги бросятся вниз по стене, чтобы вступить с ними в бой. После этого он использует взрыв разума, когда это возможно, и свой метамагический жезл, чтобы усилить свои молнии, когда это невозможно. Он использует внушение, чтобы побудить цели бросить все свое оружие на дно бассейна для нереста или снять тяжелую броню. Даже если на него надавить, Зирсог не собирается отступать в тщетной надежде победить партию, чтобы помешать им совершить набег на его личные покои и уничтожить головастиков, разрушив его планы и годы работы. Осьминоги бросаются вниз по стене, стремясь выставить группу на всеобщее обозрение, в то же время разрывая более слабых членов в тылу.

Сокровище: Помимо снаряжения Зирсога, головастики в бассейне стоят 1000 gp, если их продать правильному теневому дилеру. Однако, если головастики будут уничтожены, участник должен получить 2000 очков опыта за устранение такой опасной угрозы.

М14. Личная комната Зирсога

За черной колонной Зирсог содержит свои личные покои, где он отдыхает и обдумывает свои планы. В комнате есть письменный стол, две книжные полки, полные книг, относящихся к Свободному городу и областям под ним, и запертый сундук (ключ у Зирсога). Лежащий открытым на столе

это бухгалтерская книга, написанная на общеупотребительном языке. В нем подробно описываются недавние деловые операции пожирателя разума с редкими и опасными предметами с покровителями по всему Свободному городу. В самом последнем перечислен платеж за продажу древней реликвии, указанной как Апостилированные свитки, эта сделка заключена между пожирателем разума и Лорисом Ракняном, директором Арены Свободного города. Более важно для ПК отметить, что Ракниан также заплатил Зирксогу за убийство ПК. Раскрытие мотивов Ракниана и правды, стоящей за Апостольскими свитками, описано в "Поясе чемпиона", следующей части приключенческого пути Age of Worms.

Сокровище: Для открытия сундука требуется проверка открытого замка DC 30. В сундуке находятся большие мешки, набитые монетами. Пакеты содержат 950 sp, 220 sp, 300 gp и 25 pp. Пятый пакет содержит рассыпные драгоценные камни общей стоимостью 1500 gp.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Если ПК потерпят неудачу в своей миссии, они, скорее всего, мертвы. Если они выживут, то, несомненно, узнают, что у них есть могущественный враг в Свободном городе Лорис Ракнян. Пока ПК остаются в Свободном городе, они находятся в опасности. Через несколько дней после того, как ПК победили Зирксога и получили возможность отдохнуть и восстановить силы, но прежде чем у них появился надлежащий шанс действовать на основе информации, которую они узнали о Ракниане и его таинственном интересе к их средствам к существованию, Элигос отправляет им записку, приглашая их в свое поместье на ужин. Если вы намереваетесь отправиться в следующее приключение в приключенческом пути Age of Worms, это приключение начинается с этой встречи. Если вы запускаете "Зал суровых отражений" как самостоятельное приключение, используйте следующее, чтобы придать этому приключению некоторую завершенность. Как только ПК прибывают, мудрец приглашает их войти и наслаждается роскошным застольем вместе с ними, обсуждая результаты своих исследований. Он обеспокоен тем, что он узнал, и недавними событиями, которые преследовали партию, и искренне надеется, что партия ищет способ остановить тех, кто стоит за этими гнусными заговорами. Он возвращает все одолженные ему материалы, желает им удачи в их поисках и прощается с ними.

Великий Доппельгангер

С гладкой серой кожей, насмешливо натянутой на костлявое тело, этот гуманоид двигается с плавной грацией, на его лице пара фиолетовых осьминожьих глаз, но никаких других черт. Небольшая рябь пробегает по его мякоти, слегка изменяя ее цвет и текстуру.

Октопин

Шесть фиолетовых щупалец поддерживают выпуклый инопланетный глаз, с которого капает вязкая слизь. Редко моргая, звездообразный зрачок быстро перемещается, сканируя местность, два более длинных щупальца заканчиваются острыми как бритва когтями и гипнотически колышутся в воздухе вокруг него.

Приключение предназначено для группы из четырех персонажей 7-8 уровней.