

## Короли Разлома

Рифтовый каньон - это шрам в сердце Бандитских королевств, огромная пропасть длиной более 200 миль, а в некоторых местах глубиной более мили. Как и почему он образовался, остается загадкой, но его первоначальные обитатели известны по остаткам домов и поселений, которые они оставили после себя. Древние стейнйотуны, каменные гиганты, когда-то обитали в огромных крепостях в пещерах, которые пронизывают стены Разлома, и те, кто достаточно смел, чтобы отважиться на погружение в темные глубины каньона, все еще могут увидеть массивные курганы, оставленные этими загадочными предками. Однако великаны были не единственными, кто поселился здесь. Одной из таких групп был ныне забытый Орден друидов Бури, и их захватывающий дух город Конген-Тулнир скрывает сокровище, которое может решить судьбу мира. "Короли разлома" - это приключение Dungeons & Dragons, рассчитанное на четырех персонажей 18-го уровня. Это также десятая глава приключенческого пути Age of Worms, полная кампания, состоящая из 12 приключений, нескольких "фоновых" статей, помогающих мастерам подземелий управлять серией, и нескольких постерных карт ключевых локаций. В какой-то момент во время этого приключения ваши ПК перейдут на 19-й уровень и должны быть на пути к 20-му уровню к тому времени, когда они захватят филактерию Драгоши. Для получения дополнительной помощи в проведении этой кампании ознакомьтесь с ежемесячными статьями Dragon "Wormfood", серией, в которой представлены дополнительные материалы, помогающие игрокам пережить Эпоху червей. Прежде чем ПК отправятся в Конген-Тулнир, они могут пожелать потратить некоторое время на исследования и создание магических предметов, особенно если они играли через "Библиотеку последней инстанции", поскольку в конце этого приключения ПК узнают об утраченных знаниях Ордена Бури. В выпуске № 342 Dragon представлено несколько магических предметов, которые ПК могут создавать, используя навыки создания предметов, которые вписываются в мифологию кампании Age of Worms. Конечно, вы также можете запустить "Kings of the Rift" как самостоятельное приключение или даже как часть кампании по вашему собственному дизайну.

## Предыстория приключений

Приближается эпоха червей. После нескольких столетий бессмертного сна дракон-нежить Драгота вышел из укрытия и вернулся в Трещину Червотчины, где он трудится, чтобы вызвать повторное вторжение Бога-Червя Кюсса. Его приспешники разбегаются повсюду в поисках единственного предмета, который мог бы укрепить его неуязвимость и неминуемый триумф - его давно потерянной филактерии. Около 1500 лет назад силы Кюсса были разбиты группой друидов, известных как Орден Бури. Похитив филактерию Драгоши и спрятав ее в Цитадели Плачущих Драконов в городе-крепости Конген-Тулнир, они вынудили драколича покинуть поле битвы и отступить. Его отказ от армий Кюсса в решающий момент конфликта привел к тому, что ход войны изменился, и Червебог был вынужден вернуться в свою ночную тюрьму глубоко в расщелине Червотчины. И все же, несмотря на то, что Кюсс потерпел поражение, а Драгота трусливо сбежала, многие агенты Червебога и драколича выжили. В течение следующих нескольких лет их безжалостное нападение на Орден Бури уменьшило силу друидов до ничтожной тени их некогда великой мощи. Вынужденные оставить заботу о Конген-Тулнире союзному племени каменных великанов, выжившие друиды бежали на остров Тилагос, где они соткали великую магию, чтобы скрыть свои знания от врагов. В последующие столетия память об Ордене Бури поблекла, но присутствие гигантов в Конген-Тулнире осталось. По мере того как сменялись поколения, их миссия по охране хранилища филактерий переходила от приказов к традициям, а от

традиция к вере. Другие великаны приходили в Конген-Тулнир, одни с мирными поручениями, другие - чтобы развязать войну. Контроль над руинами переходил из рук в руки десятки раз на протяжении веков, но магические обереги и мистические ауры, оставленные Орденом Бури, сохранялись. Каждое новое племя великанов, претендовавшее на Конгентулнир, быстро начинало считать Цитадель Плачущих Драконов своей ответственностью, они не знали, что находится во внутреннем хранилище цитадели, но они знали, что их долг - защищать ее. Сегодня Конген-Тулниром правит умирающий король по имени Ахайме Серебряноглазый. С уходом его жизни гигантские группировки в городе начали раскалываться, поскольку каждая считает себя законной наследницей короны Ахайме. Хуже того, когда ПК освободили знания о Фонтане грез в конце "Библиотеки последней надежды", знание о том, что скрыто в Цитадели Плачущих драконов, вернулось в мир. Драгота узнал, что его филактерия спрятана где-то в руинах, и когда ПК прибывают, они оказываются в эпицентре войны между драконами и гигантами.

### **Краткий обзор приключений**

Узнав, где спрятана филактерия Драгоши, ПК прибывают в Конген-Тулнир вскоре после того, как отряд драконов, посланный Драготой, осаждают разрушенный город. Вскоре после прибытия ПК на них нападает один из командиров Драготы, дьявольский зеленый дракон Некрозит. После этой битвы они воссоединяются со знакомым лицом - Зловещим Баснописцем из "Принца Красной Руки". Оттуда ПК исследуют Конгентулнир, пока не обнаружат, что наиболее вероятное место упокоения филактерии находится под внушительной цитаделью Плачущих драконов. Чтобы открыть хранилище филактерий, ПК должны найти два ключа (один хранится у огненного гиганта в цитадели, а другой спрятан в грязной пещере, называемой Падальной ямой). Вооруженные обоими ключами, ПК открывают хранилище и должны пережить последнюю атаку лидера осады дракона - красного дракона Бразземаля.

### **Приключенческие крючки**

"Короли разлома" - это захватывающее приключение; от ПК не ожидается, что они исследуют каждую часть Конген-Тулнира. Таким образом, это приключение довольно просто преобразовать, если вы не запускаете его как часть Age of Worms. Просто замените филактерию Dragotha на какой-нибудь другой мощный артефакт или объект, который ищут ПК, и оставшуюся часть приключения можно запускать так, как написано. Возможно, Манзориан, принц Зич или подобный могущественный NPC в вашей кампании нанимают ПК, чтобы вернуть этот объект, или, возможно, они просто хотят его для себя.

### **ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ГОРОД КОРОЛЕЙ**

В конце "Библиотеки последней надежды" персонажи узнают, что друиды спрятали филактерию Драгоши в месте под названием "Конген-Тулнир". Проверки знаний DC 30 (география) или знаний бардов достаточно, чтобы персонаж вспомнил рассказы и слухи об этом разрушенном городе, построенном на северном склоне Рифтового каньона. Если ни один из компьютеров не может выполнить эту проверку, они могут обратиться к мудрецам, библиотекам или магии прорицания, чтобы узнать о значении имени. В городе Алхастер бард Миомай может рассказать легенды ПК о том, как гигантские племена Рифтового каньона считают Конген-Тулнир одной из своих исконных земель. Точно так же в библиотеке Алого шпиля Ви Джаса есть книги, рассказывающие о местоположении и истории Конген-Тулнира. ПК могут быть удивлены, обнаружив ссылки на Орден Бури в некоторых из этих книг, в том числе в тех, где упоминается их союз с гигантами города. Владельцы этих книг приходят в замешательство и шокируются, если им показывают эти отрывки, потому что они не помнят, чтобы эти отрывки были там до того, как знания, высвобожденные ПК из Фонтана снов, вернулись прямо у них под носом. Если ПК вернутся в Алхастер перед поездкой в Рифтовый каньон, они обнаружат, что два человека покинули город. Лашонну нигде не найти, а ее особняк крепко заперт и усиленно охраняется; эти охранники говорят только, что она скрылась, чтобы избежать внимания-

связи с ее врагами на данный момент. Если ПК могут помочь недружелюбным охранникам, и если они посещали Лашонну раньше, охранники заверяют их, что она свяжется с ними, когда сможет, но что пока они должны продолжать свою миссию (охранники знают, что ПК работают над важным делом для своей госпожи, но не делают этого зная точные детали). Персонажи, которые помнят странного маленького барда, служившего принцу Зичу, также могут обратиться к нему за советом. К сожалению, Зловещего Фаблера нигде не найти, и его внезапное исчезновение повергло Зича в такое настроение, что его персонал проводит дни, дрожа и бледнея, прогоняя всех посетителей ради их безопасности. Способ, с помощью которого ПК отправляются в Конген-Тулнир, зависит от них самих. Конгентулнир расположен в печально известном Рифтовом каньоне, примерно в 190 милях к северо-северо-востоку от Алхастера. Сам Рифтовый каньон представляет собой обширный каньон, который простирается более чем на 180 миль с востока на запад через сердце Бандитских королевств. Скалистая пустошь окружает Разлом со всех сторон, и реки стекают в бесчисленные ямы и пещеры, которые скрываются в его глубинах. Беззаконный народ из близлежащих поселений много лет использовал Рифтовый каньон как убежище от своих врагов, но даже они не исследовали каньон полностью. Каньон часто окутан густым туманом и кишит странными монстрами, но сейчас внимание ПК должно быть сосредоточено на верховьях Разлома и на руинах Конген-Тулнира. Вам следует соответствующим образом изменить следующее описание Конген-Тулнира, основываясь на методе, с помощью которого компьютеры сначала прибывают в указанное местоположение.

Засушливая пустошь, нарушаемая лишь редкими скальными образованиями или рощицей низкорослых дубов, простирается до горизонта во всех направлениях, кроме одного. В этом направлении земля обрывается в огромную пропасть Рифтового каньона. Она простирается, насколько хватает глаз, на восток и запад, образуя ошеломляющую рану на лице мира. Ветер, дующий над странными скальными образованиями, расположенными на краю каньона, издает глухой стонущий звук. В ста футах под вершиной утеса раскинулся огромный разрушенный каменный город расположенный в широкой, открытой пещере. Сотни многоуровневых зданий и башен возвышаются внутри этой пещеры, создавая вертикальный городской пейзаж из шпилей, зубчатых стен и каменных мостов. Скальные шпили, ненадежно выступающие из нижней части утеса, возвышаются перед городским пейзажем. Некоторые из этих шпилей голые, увенчанные лишь редкими кустарниками или скальными образованиями, но два поддерживают собственные большие замки и соединяются с главным городом тонкими каменными мостами. Дым поднимается из нескольких частей разрушенного города, и многие здания недавно повреждены или разрушены. Источник этого ущерба очевиден, поскольку город Конген-Тулнир находится в осаде драконов.

Пока персонажи остаются на расстоянии, они могут наблюдать за осадой дракона в относительной безопасности. Вскоре они также должны увидеть гигантов, действующих в руинах, иногда укомплектовывающих различные осадные машины, которые защищают руины, в другое время убегающих в укрытие. Как только ПК приблизятся к Конген-Тулниру, обязательно упомяните драконов, летающих вдалеке и атакующих другие районы города. Это должно насторожить ПК, и в конце концов драконы сами заметят их. Атаки драконов на ПК подробно описаны в событии 3.

### **Особенности Конген-Тулнира**

Построенный древними каменными гигантами, Конгентулнир был построен в больших пещерах перед северными утесами Рифта, чтобы предотвратить легкий доступ врагов. Многоуровневые здания города сливаются со стенами пещеры на склоне утеса и друг с другом в запутанном множестве переулков, лестниц, дверных проемов и стен невероятного масштаба. Вершина пещеры верхнего города находится на 100 футов ниже края утеса, в то время как дно каньона находится на 1000 футов ниже. Орден Бури выбрал Конгентулнир в качестве места, чтобы спрятать филактерию Драготы, потому что их союз с обитавшими там каменными гигантами был секретным, а также потому, что само место было чрезвычайно защищенным. Прежде чем они украли филактерию, друиды построили Цитадель Плачущих Драконов, чтобы защитить комнату, которая станет

хранилище филактерий. Кроме того, они сплели мощное заклинание над всем городом, подобное заклинанию геаса, которое подсознательно заставило бы гигантов вечно охранять хранилище. К сожалению, культура каменных гигантов Конген-Тулнира вымерла в течение нескольких столетий, побежденная более варварским племенем горных великанов. На протяжении последующих столетий Конгентулнир стал традиционным местом соперничества гигантских племен Рифтового каньона, и власть в городе менялась один или два раза в столетие по мере того, как новые племена приходили на смену старым. И все же, несмотря на то, что все племена, которые владели Конген-Тулниром, чувствовали притяжение древней магии друидов и желание защитить Цитадель Плачущего Дракона, более подробная информация об этой магической защите появится на следующей странице. Здания Конген-Тулнира в основном состоят из превосходных каменных стен толщиной в три фута, хотя в некоторых местах они примыкают к стенам пещеры или фактически уходят обратно в скалу. Крыши состоят из той же каменной кладки, поддерживаемой балками из окаменелого дерева, которые выступают из стен. Потолки высотой двадцать футов. Двери из прочного дерева, высотой пятнадцать футов и толщиной шесть дюймов. Большинство из этих дверей можно запереть на раздвижные засовы, которые довольно просто вскрыть. Из-за веса этих дверей для открытия каждой требуется проверка на прочность DC 15.

Превосходная кладка стен и крыши: толщина 3 фута; Твердость 8; л.с. 270; Преодоление DC 50, подъем DC 20.

Прочная деревянная дверь: толщина 6 дюймов; Твердость 5; Мощность 60 л.с.; Постоянный ток взлома (заблокирован) 32; Постоянный ток открытия 25.

### Физические приличия

Обладая долгой историей ведения войн, жители Конген-Тулнира создали несколько специальных оборонительных сооружений, призванных усилить естественную оборону города. Основным оружием являются баллисты и тяжелые катапульты (описаны на страницах 99-100 Руководства Мастера подземелий), которые используют как обычные боеприпасы, так и специальные боеприпасы, описанные ниже.

**Грузы для краулеров:** У этих отрубленных голов краулеров-падальщиков были обрезаны щупальца и защиты отверстия. Отвержденные и обработанные в полые оболочки, которые сохраняют свою жесткость, они легко разрушаются-или при ударе о твердую поверхность или существо. Каждый гусеничный груз содержит большой запас яда из мозгового сока падальщика. Упакованное в мешковину и выпущенное из катапульт в качестве дальних касательных атак, существо, пораженное одним из этих зарядов, пропитывается дистиллированным контактным ядом и должно совершить 24-кратное сохранение стойкости, чтобы не быть парализованным в течение 2d4 раундов (DC этого сохранения увеличивается из-за количества яда, задействованного в атаке).

**Направляющие:** Тяжелые стальные цепи натянуты в стратегически важных местах по всему городу, прикреплены к частям скалы. Эти цепи окрашены в цвет камня города и скал. С самих руин линии гуйлинов легко увидеть днем, когда они выделяются на фоне неба. Ночью или при приближении к городу с воздуха их гораздо труднее обнаружить. Точечная проверка DC 25 позволяет летающему существу заметить линию захвата до того, как оно попадет, и в этом случае оно может рефлекторно сохранить DC 20, чтобы избежать попадания в линию. Летающее существо, которое поражает линию захвата, получает 1d6 единиц урона за 10 футов скорости полета. Любое летающее существо, получившее урон от guylene, должно совершить рефлекторное спасение DC 20 или не сможет двигаться дальше в этом раунде - если существо не может парить, оно падает.

**Тяжелые гарпуны:** Эти зазубренные копы с широким лезвием выпускаются из баллист, нанося урон, как обычные болты баллисты. При попадании они попадают в противника, который не выполняет рефлекторное спасение (DC 10 + нанесенный урон). Существо, пораженное гарпуном, может двигаться только с половинной скоростью и должно выполнить проверку концентрации DC 15, чтобы произносить заклинания. К гарпунам прикреплена цепь, прикрепленная к выступу скалы на соседнем утесе, предназначенная для того, чтобы вырваться при резком натяжении (например, при ударе дракона гарпуном). После рывка 10 000-фунтовый валун отрывается и падает, увеличивая нагрузку на существо и еще больше уменьшая его и без того уменьшенную скорость полета, заставляя его падать в каньон вниз. Разумное существо с гарпуном может извлечь застрявший гарпун в качестве полномасштабного действия, если у него есть две свободные руки. Это наносит урон, равный тому, который был нанесен при первоначальном ударе гарпуном, хотя постоянный

15 Проверка исцеления, сделанная во время удаления, сводит на нет этот дополнительный урон.

### Магические недостатки

Древняя защита, наложенная на город Орденом Бури, вызывает у тех, кто живет в этом регионе (или родился там), сильную ненависть ко всему драконьему и воспитывает столь же сильное желание защитить Цитадель Плачущих Драконов от вторжения. Эти эффекты несколько ослабили на протяжении веков, до такой степени, что некоторые из гигантов, родившихся в регионе, лишены этого магического мандата. Это один из основных источников постоянных сражений между племенами в регионе. Защита также подавляет магию прорицания в пределах Конген-Тулнира. Любое заклинание из этой школы, примененное в городе или за его пределами против цели в городе, имеет шанс провала. Заклинатель должен выполнить проверку уровня заклинателя DC 30, чтобы заклинание было успешным.

### Гиганты Конген Тулнира

Сотни отдельных гигантов и гуманоидов называют город Конгентулнир своим домом. Большинство из них соответствуют стандартным примерам своих рас, приведенным в Руководстве по монстрам. Уникальные личности подробно описываются в приключении по мере их встречи. В настоящее время облачный гигант Ахайме Сильверхай правит городом, но его время подходит к концу. Почтенный великан лежит на смертном одре, и различные племена, которые он объединил под своей властью, раскалываются. Сегодня в Конген-Тулнире обитают три гигантские группировки, каждая из которых убеждена, что у них есть право унаследовать власть в городе и что два других племени должны быть подавлены. Эти три племени подробно описаны ниже.

**Харгакхан (Повелители Разлома):** Харгакхан - это сторонники Конгена Тулнира, горные великаны и огненные великаны, которые остаются верными королю Разлома Ахайме Сильверхайму, несмотря на преклонный возраст облачного гиганта. С тех пор как бывший подчиненный вождя Харгакхана (горный гигант по имени Чарлгар) предпринял попытку государственного переворота, но потерпел поражение, повседневное правление Riftlords пали перед гигантом холма Бэггом. К сожалению, трусость Бэгга и отсутствие лидерских качеств привели к тому, что гражданская война зашла в тупик до тех пор, пока силы Драготы не осадили беспокойные руины. Повелители рифтов в настоящее время контролируют южную часть Конген-Тулнира (районы M-Q).

**Важные участники:** Ахайме Сильверхай, король Разлома (почтенный мужчина-облачный гигант, жрец Эритнула 14); Багг Хартгар, капитан Разлома (мужчина-гигант-боец 10).

**Харгак-двергун (Краулеры разлома):** Новейшее племя Конген-Тулнир на самом деле является отколовшимся племенем диссидентов горных великанов во главе с Чарлгаром, который долгое время страдал от правления Ахайме. Неудавшийся переворот едва не стоил ему жизни, и в течение последних нескольких месяцев он упорно трудился, чтобы восстановить свои силы. Его последний план состоял в том, чтобы организовать кражу одного из двух ключей, необходимых для доступа к хранилищу филактерий в Цитадели Плачущих драконов. Чарлгару помогал ледяной гигант-предатель по имени Верцинабекс Тор, и они вдвоем оставили улики, уличающие Повелителей Разлома, в надежде, что Тиамикал Нул-Шада (см. ниже) нападет на их врагов. К несчастью для Чарлгара, осада дракона началась до того, как Тиамикал Нул-Шада смогла организовать свое нападение. Краулеры Рифта теперь претендуют на Подземный город (районы E-H).

**Важные участники:** Чарлгар, вождь Кхаргак-двергун (урожденный самец-гигант-истребитель 10); Уилмот Холоднозуб, помощник хранителя (урожденный самец-гном-разбойник 19).

**Тиамикал Нул-Шада:** Третье племя великанов в Конген-Тулнире также является самым старым. Это Тиамикал Нул-Шада, хранители Цитадели Плачущих Драконов. Основная часть этого небольшого, но могущественного племени состоит из нескольких бойцов огненных великанов, возглавляемых несколькими разнообразными гигантами, которые полностью подчинились древним оберегам Ордена Бури. Тиамикал Нулшада живут только для того, чтобы защищать внутреннее хранилище Цитадели от всех незваных гостей. Никто из них не подозревает о природе того, что они охраняют, хотя один из их членов, Верцинабекс Тор, считает это великим сокровищем

скрыто внутри. Этот великан-предатель хочет захватить содержимое хранилища для себя и тайно вступил в союз с Чарлгаром из Rift Crawlers.

**Важные участники:** Кагро Громовержец (мужчина-огненный гигант-разбойник 8/ охотник на драконов 4); Верцинабекс Тор (мужчина-ледяной гигант-колдун 16); Брэм Клефтшенк (мужчина- огненный гигант-рейнджер 2/ убийца драконов 6).

## Ключ к карте Конген-Тулнир

Здесь исследуются ключевые районы в руинах Конген-Тулнира, хотя большинство самих зданий осталось нетронутым. Вы можете развивать эти не нанесенные на карту области так, как считаете нужным, чтобы расширить "Королей рифта". Когда ПК исследуют Конгентулнир, помните, что руины находятся в эпицентре нападения драконов. Некоторые области столкновений в Конгентхульнире содержат сцены, в которых ПК могут принять участие в этой битве, а в разделе после ключа карты подробно описаны несколько событий, которые происходят в определенное время во время приключения. Помимо гигантов, которых ПК могут встретить во время этих событий и столкновений, в Конген-Тулнире обитает большое количество великанов, орков, огров, багбиров и троглодитов. По большей части, вы должны использовать этих существ в качестве небоевых встреч, поскольку они вряд ли будут проблемой для ПК. Упоминание группы орков, спасающихся бегством в укрытие, или банды лучников-багберов, убитых драконом на заднем плане здесь и там, может помочь создать безумное настроение осады. Большинство этих жителей города (как гигантов, так и негигантов) равнодушно относятся к вечеринке, так как их гораздо больше беспокоят атакующие драконы. Если их отношение изменится на услужливое, они, возможно, смогут указать полицейским дорогу куда-нибудь в городе или немного рассказать им о текущем политическом климате.

## А. Городские ворота (EL 14)

Единственный сухопутный путь в Конген-Тулнир - это уступ шириной в тридцать футов, который спускается с края Рифтового каньона выше. Доступ к Конген-Тулниру через этот выступ контролируется здешними воротами, двухэтажным сооружением высотой сорок футов, сделанным из столбов бронзового дерева, связанных тяжелыми цепями. Шестидесятифутовая башня с зубчатой крышей и множеством бойниц наблюдает за окрестностями. Поскольку северная половина Конгентулнира стала зоной боевых действий, охранники, которые обычно размещались здесь, давно покинули свои посты.

**Существа:** Дюжина горных великанов укрылась в этой башне. Каждый из них является членом Повелителей Разлома, и хотя они остаются верными королю Ахайме, они мало заинтересованы в продолжении битвы с Краулерами Разлома, поскольку их командир был убит дьявольским зеленым драконом Некрозитом, они подозревают, что Некрозит все еще находится поблизости, ожидая, когда они попытаются сбежать, поэтому он решил переждать осаду в относительной безопасности этой башни. Их первоначальное отношение к ПК враждебное, но если они окажутся полезными, эти гиганты могут служить проводниками или союзниками, если им пообещают сопровождение обратно во дворец короля Ахайме (область Р).

Холмовые гиганты (12): по 102 л.с. каждый; Руководство по монстрам 123.

## В. Северный Конгентулнир

Северная часть разрушенного города уже видела свою долю сражений к тому времени, когда началась осада дракона, поскольку именно здесь произошло большинство стычек между Повелителями Разлома и Краулерами Разлома. Здания, расположенные друг на друге, поднимаются почти до 10-футового потолка пещеры у задней стены. Ни одно из жилищ не углубляется далеко в гору. Жители этого района - в основном горные гиганты с рабами-пугалами, хотя те, кто остался здесь, отступили глубоко в свои дома, чтобы спрятаться.

## С. Городской колодец

Вода с журчанием поднимается в цистерну, вырубленную в скале, откуда направляется в акведук, который проходит под мостом и пересекает край скалы. Глубина реки всего 5 футов, а течение не очень сильное. Сама цистерна с гладкими стенками имеет глубину 40 футов. Вода здесь чистая, хотя контроль над ней слишком часто переходил от Повелителей Рифтов к Краулерам Рифта

раз, чтобы сосчитать в недавней памяти. В настоящее время никакие гиганты не контролируют колодец, и его воды не защищены.

## **D. Вершина плоской скалы**

Эта скальная вершина с плоской вершиной соединена с Конген-Тулниром качающимся мостом из дерева и цепей. Когда-то здесь располагались установки для катапульт и баллист, но все они были разрушены атаками драконов. На камне лежат обугленные и расплавленные трупы десятков великанов. Персонажи, перемещающиеся по этой области, подвергаются воздействию, и если они еще не привлекли Некрозита (см. Событие 1), дьявольский зеленый дракон замечает их здесь и сразу атакует. Некрозит: hp 235; см. страницу 61.

## **E. Шаги древних**

Вырубленные в скале поручни обеспечивают гигантских размеров лестницу, которая спускается на 120 футов в нижнюю часть Конген-Тулнира, известную как Подземный город. Крупное существо может перемещаться по этой лестнице с проверкой подъема DC5, но для этого существа поменьше должны пройти проверку подъема DC 15. Убитый взрослый синий дракон лежит окровавленной кучей у основания лестницы, его зубы, рога и когти были захвачены гигантами в качестве трофеев.

## **F. Подгород**

Недра города грязны и ужасно воняют до того, как гражданская война пришла в Конген-Тулнир, Подземный город служил трущобами. Теперь это место является домом для племени краулеров Рифта. Тех несчастных гигантов, которые жили здесь и не присягнули на верность Краулерам Разлома, подтащили к краю и бросили навстречу смерти. Этот район избежал основной атаки драконов. Здания образуют улей из перекрывающихся стен, зигзагообразных переулков и вызывающих клаустрофобию многоквартирных домов. Многие из наемных слуг руин (в первую очередь орки, багбиры и троглодиты) жили здесь, и в результате многие здания были изменены для использования Средними существами. Потолок этой пещеры всего 60 футов в высоту, и крыши многих зданий задевают его у задней стены.

## **G. Дом краулеров Рифта (EL 16)**

Это ветхое строение было грубо укреплено, чтобы служить штаб-квартирой гигантов-краулеров Рифта, хотя хитрые гиганты позаботились о том, чтобы замаскировать свои укрепления под обломки и руины. Краулеры Разлома внутри состоят из 27 горных гигантов, у всех из которых были стычки с драконами, и никто из них не хочет выходить наружу, пока осада не закончится. Их лидер, Чарлгар, отсутствует, и Краулеры Разлома опасаются, что он был убит во время одной из первых атак дракона. Фактически, Чарлгар едва избежал смерти, когда красный дракон Бразземаль напал на него и его приспешников во время штурма башни Королевских ворот (зона М). Чарлгару удалось сбежать в Яму с падалью (зона Н), где он надеется переждать осаду. Горные гиганты (27): по 102 л.с. каждый; Руководство монстра 123.

## **H. Яма с падалью**

Традиционно это городская помойка, предприимчивый гном по имени Уилмот использует это здание как место для перегонки яда из мозгового сока падальщика, используемого для защиты Конген-Тулнира. Эта область подробно описана далее в части третьей.

## **I. Дальний Тауэрский мост**

Мост из натурального камня шириной 20 футов и толщиной 10 футов соединяет Подземный город с Дальней башенной скалой (зона J). Многочисленные гайлины защищают этот мост, хотя почти треть искусно спрятанных цепей была разорвана драконами, пытавшимися разрушить его.

## **J. Фар Тауэр Рок (EL 94)**

На вершине этой каменной вершины возвышается башня высотой 110 футов. Башня сильно укреплена, на ней установлены две тяжелые катапульты и четыре баллисты. Лебедка и шкив поднимают тяжелые грузы с моста вниз. Расположение этой башни дает ей большое тактическое преимущество перед любым, кто атакует сам город, а ее четкие линии огня позволяют атаковать драконов по всем руинам. В результате башня потерпела поражение, и во время этого приключения она остается одной из основных точек удара для драконов.

**Существа:** Дюжина горных великанов и полдюжины огненных гигантов засели в этой башне, не имея возможности сбежать, но до сих пор их умение обращаться с осадными орудиями не позволяло драконам разрушить ее. Бразземаль считает, что эта башня является одним из трех мест, где с наибольшей вероятностью может скрываться филактерия Драготы (два других - Дворец в зоне Р и Цитадель в зоне R), и на данный момент сосредотачивает свои атаки здесь с помощью пяти взрослых зеленых драконов. Как только драконы разрушат башню (что должно произойти в какой-то момент, когда ПК наблюдают за другими руинами), он переходит во дворец. Если ПК попытаются добраться до этого бункера, они окажутся мишенью не только драконов, которые осаждают сооружение, но и гигантов, которые управляют осадными орудиями внутри. В конечном счете, для ПК нет ничего интересного - все, что они найдут здесь, - это жесткая, смертельная схватка. Бразземаль избегает прямых столкновений с ПК в это время, вместо этого оставляя их своим зеленым драконам, в то время как он отступает дальше в Рифтовый каньон, выжидая своего часа.

Горные гиганты (12): по 102 л.с. каждый; Руководство монстра 123.

Огненные гиганты (6): hp 142 у каждого; Руководство монстра 121.

Бразземаль горящий: hp 527; см. стр. 84.

Взрослые зеленые драконы (5): по 230 л.с. каждый; Руководство монстра 75.

### **К. Круглый дом (EL 18)**

Эта сильно укрепленная башня возвышается на высоту 60 футов. Оснащенный двумя баллистами и одной легкой катапультной, этот бункер несколько раз подвергался нападению драконов, но по большей части остается неповрежденным.

**Существа:** В настоящее время эта башня удерживается группой из семи бойцов горных гигантов, лояльных Краулерам Рифта. Хотя контроль над этим ключевым укреплением традиционно менялся между ними и Повелителями Разлома еженедельно, так случилось, что эта банда гигантов командовала, когда началась осада дракона. Трое гигантов укрываются внутри башни, отдыхая, сколько смогут, в то время как остальные трое вооружаются на башне крыша. Они предполагают, что любой, кто приближается к башне без сопровождения краулеров Rift, является врагом, и открывают огонь из краулеров (бросаемых вручную, как если бы они были валунами), метаемых валунов и стандартных баллистических зарядов по любому, кто приближается на расстояние 6 футов от башни. Великаны мало что знают об осаде, но они знают, что их предводитель Чарлгар отступил в Яму с Падалью. Значительно более храбрые, чем их трусливые сородичи в зоне G, эти гиганты отказываются покидать свой пост.

### **L. Выступ (EL 19)**

Этот относительно узкий участок уступа был местом, где большая часть Конген-Тулнира



Жили ремесленники, хотя, когда началась гражданская война, эти люди оказались на неудобной границе между двумя враждующими племенами. Здешние гиганты и багбиры собрали свое снаряжение и переехали, вместо того чтобы пытаться сохранить свои дома на передовой. Единственная, все еще функционирующая баллиста существует на этом выступе, ее команда горных гигантов лежит мертвой неподалеку, жертвы дыхания зеленого дракона. В баллисте все еще осталось семь болтов и три гарпунных заряда. Направляющие были натянуты между поверхностью утеса на высоте 50 футов над уступом и стороной зоны J, а также между утесом и другой скальной вершиной к югу от J.

**Существо:** Одним из наиболее опасных и экзотических драконов, принимающих участие в осаде, является дракон с клыками змея Ксизант. Этот свирепый дракон временно поселился в небольшой пещере примерно в 30 футах под баллистой, и если он еще не столкнулся с ПК, он может сделать это здесь.

Xyzanth hp 412; см. стр. 65.

### **М. Башня Королевских ворот**

Эта башня высотой сорок футов стоит рядом с двадцатифутовыми тяжелыми деревянными воротами, встроенными в каменную сторожку. Традиционно эти ворота отделяли южный город (где обитала гигантская "знать") от северной части (где жили простые люди). Врата недавно подверглись нападению Бразземаль и его драконов, и гиганты-повелители Разлома, которые были размещены здесь, были вынуждены бежать во дворец. Сейчас башня стоит частично разрушенная и пустая.

### **N. Анклав Короля**

Когда Бразземаль и его драконы впервые прибыли в Конген-Тулнир, их первоначальная атака была направлена против этой части города. Они причинили изрядный ущерб, прежде чем привлекли внимание истребителей драконов из Цитадели Плачущих драконов и предприняли стратегическое отступление, чтобы сосредоточить свое внимание на северной части руин. Этот участок сильно пострадал, и тела гигантов усеивают землю рядом с несколькими трупами драконов. Вся территория разделена на террасы и боевые позиции глубиной 10 футов, что позволяет гигантам получить укрытие, возвышенность, фланговые позиции и все другие возможные преимущества против любого, кто попытается атаковать дворец (область P) пешком. Сюжетные линии густо витают в воздухе над этими зданиями.

### **O. Казарменный дом**

Это большое сооружение когда-то содержало гарнизон солдат Повелителя Рифтов. Теперь это частично разрушенная, сгоревшая оболочка, которая была одной из первых целей, уничтоженных драконами. Видны задние конечности старого синего дракона, торчащие из тлеющих обломков там, где он разбился. В здании нет выживших гиганты, которые когда-то размещались здесь, переехали во дворец (зона P).

### **P. Дворец Повелителя рифтов**

Это внушительное сооружение является личным владением короля Ахайме Сильверхайма. Его фасад сильно поврежден, но интерьер остается добротным. Дворцовые покои уходят глубоко в стену Рифтового каньона, и здесь престарелый король и его свита ютятся в поисках убежища. Ахайме чрезвычайно стар и больше не является способным бойцом, но все же он остается могущественным существом в руинах. Вместе с ним в туннелях прячутся его новый заместитель Багг, полдюжины бойцов горных великанов, дюжина огненных великанов, вдвое больше обычных слуг горных великанов и несколько дюжин слуг багбиров. Входы во дворец были запечатаны, и гиганты внутри не заинтересованы в том, чтобы выходить, пока драконы не двинутся дальше. Дворец Ахайме представляет собой отличное место для расширения масштабов этого приключения, поскольку в тайных хранилищах глубоко внутри хранятся сокровища, накопленные несколькими поколениями королей-гигантов.

### **Q. Кровавая арка**

Эта арка из кроваво-красного камня возвышается на 60 футов над уступом. Его восточная поверхность окрашена охрой и испещрена гигантскими надписями с предупреждениями и восхвалениями за доблесть в бою с врагами. Древние каменные гиганты построили это в честь своих павших воинов после битвы с Кюссом. Изучение рун довольно часто выявляет символы, обозначающие "Червя", хотя это слово также может означать "Дракон".

За аркой простирается мост из натурального камня без опоры шириной 10 футов и толщиной 10 футов. Хотя кажется, что он может упасть в каньон в любой момент, он довольно прочный и может с легкостью выдержать вес сразу нескольких гигантов.

## **Р. Цитадель плачущих драконов**

Эта цитадель охраняет хранилище, в котором находится филактерия Драгоши. Это подробно описано далее в части четвертой.

## **ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ОСАДА ДРАКОНА**

Десятки драконов составляют силу, призванную Драготой, чтобы вернуть свою филактерию и опустошить Конген-Тулнир. Драконов возглавляет кровожадный древний красный дракон по имени Бразземаль. Большинство драконов Бразземали - более молодые существа, но есть несколько драконов с большой славой и мастерством, ведущих атаку.

Десять минут наблюдения и выборочная проверка DC 25 позволяют персонажу оценить количество драконов, принимающих участие в рейде. Существует примерно дюжина молодых взрослых черных драконов, 10 взрослых зеленых драконов, около половины дюжины зрелых взрослых синих драконов и четыре уникальных дракона.

Дополнительные тела драконов можно увидеть тут и там в руинах, и, конечно же, еще больше их спрятано в беспорядочной куче в сотнях футов ниже, в туманных глубинах каньона. Обнаружение четырех уникальных драконов требует не только изучения определенных частей города, но и успешной выборочной проверки, за которой следует успешная проверка знаний (арканов) или бардовских знаний, чтобы распознать рассматриваемого дракона.

**Бразземаль Горящий** (Зона J; Место DC 15; Знание DC 20): Бразземаль - печально известный древний красный дракон. Сотни лет назад его ярость обрушила эпоху огня на несколько южных народов, и бесчисленное множество искателей приключений погибло в попытке найти логово дракона в негостеприимных Адских горах. В конце концов, дракон вступил в союз с гигантскими армиями короля Снурре и сыграл свою роль в разрушении Стерича. О нем не было слышно почти два десятилетия.

**Информация от DM:** Бразземаль был убит авантюристами 19 лет назад в вулканической пещере под залами короля Снурре, только для того, чтобы быть воскрешенным несколько лет спустя агентом Кюсса, который предложил дракону место у власти рядом с Драготой. Бразземаль съел жреца, затем полетел на север по его разумному совету и разыскал Драгошу в расщелине Червотчины, поклявшись в верности немертвому дракону в благодарность за его возвращение к жизни.

**Некрозит** (Знание DC 27): Этот дьявольский старый зеленый дракон родом из Девяти Преисподних, где она служила стражем одного из сокровищ Тиамат. Когда особенно хитрая группа искателей приключений недавно украла книгу бесконечных заклинаний из этого клада, Тиамат сослала Некрозит на Материальный план, где она держалась относительно незаметно. В первый раз ПК сталкиваются с Некрозит в событии 1; у них нет шансов обнаружить ее до того, как произойдет это событие.

**Информация от DM:** Ненависть Некрозит к Тиамат подпитывает ее преданность своему новому хозяину, Драготе. Она надеется узнать секрет неестественного существования Драгоши, чтобы она могла вернуться в Авернус как драколич и организовать свержение Цветного Дракона.

**Вермирокс** (Все районы; DC 20 Spot; DC 25 Knowledge): Вермирокс - громкий и несносный старый синий дракон, который обитает в Рифт-Каньоне почти 500 лет. Ходят слухи, что его логово - огромная пещера под Призрачным замком на восточном краю каньона.

**Информация от DM:** Вермирокс подчиняется Драготе в основном из страха; в глубине души он ненавидит драколича и хочет сам контролировать Рифтовый каньон. Из всех драконов в осаде он с наибольшей вероятностью предаст Драгошу, если ситуация потребует такого действия.

**Ксизант** (Область L; Место DC 30; Знание DC 30): Ксизант - особенно редкий дракон, известный как клыкастый дракон. Обитатели самых отдаленных горных хребтов, клыкастые драконы лишены характерной для большинства драконов атаки дыхательным оружием, но их укус может высасывать жизнь с ужасающей скоростью. Ксизант обитал в глубине гор Грифф, где он бесконечно воевал с орками и гномами гор.

**Информация от DM:** Ксизант служит Драготе в качестве разведчика и убийцы, роль, которую он занимал почти восемь столетий. Когда он получил призыв помочь Бразземалю, Ксизант не хотел прислушиваться к призыву своего старого хозяина, пока дракон-нежить не пообещал ему резню в великолепных масштабах. Выманенный из своих глубоких пещер, он пришел в Разлом, не ища ничего, кроме как сразиться с самым могущественным из Королей Разлома. Драгота вызвала его именно по этой причине, надеясь, что он займет лучших защитников рифт-сити, пока остальные силы ищут филактерию.

### **Событие 1: Дьявольский прием (EL 20)**

Независимо от того, как ПК прибывают в Конген-Тулнир, они случайно попадают в руины в точке, где патрулирует дьявольский зеленый дракон Некрозит.

**Существа:** Бразземаль приказал Некрозиту патрулировать периметр Конген-Тулнира и следить за всеми, кто пытается улизнуть из города. Красный дракон выбрал Некрозит для этой миссии не только потому, что ее кольцо невидимости обеспечивает ей большую скрытность, чем у других драконов, но и из-за ее особенно острых чувств. Если ПК не предпримут отличные меры предосторожности, чтобы избежать наблюдения, Некрозайт заметит их вход в город и бросится в атаку.

**Тактика:** Некрозит парит примерно в 100 футах над персонажами, как только замечает их, тратя время на то, чтобы наложить на себя магическую броню, щит, защиту от добра и спешку. В каждом раунде игроки могут делать проверки на прослушивание, которым противостоит ее ход, молча проверять, чтобы заметить ее. В пятом раунде она нападает на ПК, используя атаку оружием с ускоренным дыханием и хороший удар по любым очевидным паладинам или хорошим персонажам. Тактика Некрозиты, как только начинается битва, широко использует атаку с пролета и ее магические заклинания. Она прибегает к своим физическим атакам только в том случае, если сталкивается с врагами, которые могут сравниться с ее воздушной подвижностью.

**Развитие:** Если ПК удастся проникнуть в Конген-Тулнир так, чтобы Некрозиты их не заметили, им, возможно, все равно придется сразиться с дьявольским зеленым драконом, если они потратят какое-то время на изучение области D руин.

### **Событие 2: Неожиданный посетитель (EL 20)**

В "Принце Красной руки" персонажи столкнулись со странным маленьким человечком, известным как Зловещий Фаблер. В этом приключении Зловещий Баснописец служил принцу Зиху дураком и глашатаем, и хотя он, возможно, не произвел особого впечатления на ПК, они определенно произвели на него. Настоящее имя Зловещего Фаблера - Газзилфек. До недавнего времени его истинным хозяином был каменный великан-тан по имени Колвант Гранитные Кости, лидер угасающего племени великанов, которые когда-то правили Конген-Тулниром, прежде чем их вытеснили Повелители Разлома. Колвант недавно пережил ужасное видение, в котором он увидел возвращение Кюсса. Пока он готовил паломничество в Конген-Тулнир, чтобы попытаться заручиться помощью Повелителей Разлома, он отправил Газзилфека в мир, чтобы узнать все, что он мог, об Эпохе Червей. Путешествия сприггана привели его в Алхастер, как раз когда там были нарисованы ПК, и вскоре после того, как ПК поговорили с Лашонной в начале "Библиотеки последней надежды", он добился своей собственной встречи с таинственной женщиной. Лашонне спригган был мало нужен, и она отослала его прочь, как только осознала это, но хитрый плут, тем не менее, смог узнать о связи Драгоши с Эпохой червей. Зловещий Фейблер, не теряя времени, вернулся в Рифтовый каньон и проник в Трещину Червоточины. Он надеялся узнать подробности, касающиеся Эпохи Червей, исследуя источник, но, к сожалению, его чрезмерная самоуверенность привела к его гибели, когда он был захвачен Драготой. Дракон-нежить не терял времени даром и наблюдал за трансформацией Газзилфека-

превращение в одно из любимых порождений Кюсса. Теперь, будучи полным рабом Кюсса, Граззилфек рассказал Драготе все, что знал, включая тот факт, что ПК каким-то образом вовлечены в силы, действующие против него. Именно в этот момент ПК обнародовали скрытые знания Ордена Бури, и вскоре Драгота узнал, что его филактерия была спрятана в Конген-Тулнире. Он послал Бразземаль и его драконов обезопасить сайт, но он знает, что компьютеры могут представлять проблему. Драгота обратился к своему новому приспешнику с заданием. Газзилфеку было приказано отправиться в Конген-Тулнир и разыскать ПК. Как только он вступит с ними в контакт, Драгота хочет, чтобы он заручился их доверием и оказал посильную помощь в обнаружении филактерии. Драколич полностью ожидает, что Бразземаль и его драконы добьются успеха, но в том случае, если ПК доберутся до филактерии первыми, Зловещий Фейблер будет там, чтобы закончить работу.

**Существо:** Зловещий Фейблер приближается к ПК в какой-то момент после того, как они прибывают в Конген-Тулнир и после их битвы с Некрозитом. Если дела у ПК идут плохо в битве с дьявольским зеленым драконом, Газзилфек может даже вмешаться, чтобы помочь им. Хотя он был превращен червями Кюсса в одного из нежити, его кольцо силы хамелеона и его талант к обману должны позволить ему замаскироваться под одного из живых. Если он устанавливает мирный контакт с ПК, он объясняет им, что они привлекли его внимание во время гала-концерта Зича. Он признает, что устал от принца-декадента и увидел в ПК героев. Он бросил Зича вскоре после гала-концерта, но ему было трудно найти ПК. Только сейчас ему удалось догнать их, и теперь, когда ему это удалось, он делает им предложение. Он будет сопровождать их в качестве летописца их приключений, чтобы будущие поколения знали каждую деталь их борьбы с Эпохой червей. Тактика зловещего Фаблера коварна; играя на эго могущественные авантюристы, он надеется завоевать их доверие и дружбу. Он старается не казаться подхалимом, но если кому-то из ПК особенно нравится его лесть, он сосредотачивает на ней свое внимание. Пока он остается с ПК, он остается на острие сражений, наблюдая за событиями сверкающим взглядом. Он будет поддерживать их своей бардовской музыкой, насколько сможет, и может броситься, чтобы попытаться стабилизировать раненого персонажа или иным образом спасти положение, если представится такая возможность, но по большей части он избегает боя. Это не трусость, это здравый смысл. Если его спросили о его действиях, он указывает, что если он не выживет, история партии не выживет. Помимо его преданности Драготе и того факта, что он на самом деле нежить, у Зловещего Фейблера нет секретов от ПК. Он с готовностью признается им, что на самом деле он спригган (указывая на то, что даже Зич этого не понимал), и что он служит советником и шпионом каменного великана тана, чье племя когда-то управляло этим городом. Он объясняет, как видение тана заставило его искать информацию об Эпохе Червей и как его исследования привели его в Алхастер. Он утверждает, что все эти события были не более чем судьбой, гарантирующей, что его путь пересекется с путем этих великих героев. Как только Газзилфек связывается с ПК и объясняет, что он спригган, он принимает большой размер. Он возвращается к небольшому размеру только в том случае, если ПК командуют им. В любом размере Зловещий Фаблер представляет собой несколько зловеще выглядящего гуманоида, похожего на гнома, с огромным носом, глазами-бусинками и заостренными ушами. В его истинном облике его глаза - пустые глазницы, внутри которых извиваются жирные зеленые черви. Его плоть желтоватая и гнилая, и он привык пользоваться ароматическими маслами, чтобы замаскировать зловоние.

**Тактика:** Хотя Зловещий Фейблер скрытен, есть хороший шанс, что ПК раскусят его уловки задолго до его предательства в хранилище филактерий. Если истинное видение, обнаружение нежити или старая добрая компьютерная паранойя раскрывают правду, Газзилфек активирует свою ауру страха и способности к уничтожению червей, если ПК находятся в пределах досягаемости, а затем использует свой шлем телепортации, чтобы сбежать в расщелину Червоточины. Он возвращается в Конген-Тулнир несколько часов спустя, появляясь рядом с Бразземалем. Его тактика в этот момент меняется; он начинает преследовать ПК, тайно следуя за ними и беспокоя их дальними атаками во время сражений.

### **Событие 3: Пробеги с обстрелом ((переменный))**

Как только ПК начнут исследовать Конген-Тулнир, они неизбежно привлекут внимание атакующих драконов.

Гиганты более или менее отступили в здания в качестве укрытия, и в результате ПК не придется много взаимодействовать с ними, когда они перемещаются с места на место в руинах. Следите за количеством драконов, входящих в состав штурмовой группы. Вы должны заставить ПК столкнуться с атакой драконов хотя бы один раз, когда они путешествуют на значительное расстояние по руинам. Три примерных столкновения с драконом (одно незначительное, одно умеренное и одно крупное) будут включать следующих нападающих.

Младший (EL 15): Четыре молодых взрослых черных дракона во главе со взрослым зеленым драконом.

Средний (EL 17): Четыре взрослых зеленых дракона.

Майор (EL 19): Три взрослых зеленых дракона во главе с двумя взрослыми синими драконами.

Вермирокс (EL 20): В какой-то момент во время приключения, вероятно, когда персонажи пытаются добраться до Цитадели Плачущих драконов, на них нападает синий дракон Вермирокс. Этот опасный дракон предпочитает, чтобы его приспешники справлялись с ПК, но как только они доказали свою храбрость против меньших драконов, он берет дело в свои руки и пытается прикончить их. Бой с Вермироксом - это встреча EL 20, так как он приводит с собой двух взрослых синих драконов для поддержки.

Ксизант (EL 19): Если Бразземаль узнает, что ПК восстановили один из ключей хранилища, он связывается с клыкастым драконом Ксизантом и приказывает ему выследить ПК и попытаться выиграть у них ключ. Помните, что некоторые из этих драконов, возможно, уже участвовали в нескольких боях к тому времени, когда они атакуют ПК. Не стесняйтесь уменьшить их текущие очки жизни на 25% или даже на 50%, чтобы учесть предыдущие сражения, хотя имейте в виду, что это немного облегчит встречи с драконами. Четырех названных драконов всегда следует встречать на пике здоровья.

Молодые взрослые Черные драконы (12): hp 152 у каждого; Руководство монстра 72.

Взрослый Зеленый дракон (10): 230 л.с. каждый; Руководство монстра 75.

Зрелые Синие драконы (6): hp 276 у каждого; Руководство по монстрам 73.

**Тактика:** Эти драконы используют тактику обстрела, чтобы начать бой, используя свое дыхательное оружие и заклинания, чтобы ослабить отряд на несколько раундов, прежде чем они приземлятся на фланговые позиции.

Черные драконы, как правило, дерзки и агрессивны, стремятся угодить своим старшим и часто ждут всего двух раундов, прежде чем вступить с ПК в рукопашную схватку, отступая, чтобы зализать раны, если их количество упало ниже 20 хит-пойнтов. Зеленые драконы более осторожны; они знают, что искатели приключений более опасны, чем великаны. Они открывают огонь дыхательным оружием, затем отступают и позволяют своему устрашающему присутствию сеять хаос, в то время как они проводят следующие несколько раундов, используя внушение, чтобы заставить ПК сложить оружие и покинуть этот район. Если группа ПК собирается вместе для поддержки, зеленый дракон использует свою сокрушительную атаку, а затем следует оружие дыхания или полная атака. Зеленые драконы отступают, если их количество падает ниже 40 хит-пойнтов. Синие драконы мудры, коварны и опыты в бою. Они вступают в ближний бой против ПК только в том случае, если битва

похоже, это явно идет на пользу драконам или против одиноких ПК; они предпочитают избегать сражения более чем с одной целью одновременно в ближнем бою. Атаки дыхательным оружием, устрашающее присутствие, магическая ракета (рассчитанная на то, чтобы поразить заклинателей во время их заклинания), рассеивание магии и разрушение (направленное на оружие) составляют основную часть их тактики дальнего боя. Синий дракон, который готовится вступить в ближний бой, сначала накладывает щит веры и невидимости на себя, если может. Синие драконы отступают, если их количество падает ниже 60 хит-пойнтов. Вермирокс накладывает на себя большую невидимость, зеркальное отражение, энергию сопротивления (огонь или какой-либо другой тип энергии, который часто использовали ПК), броню мага, защиту от добра и щит перед вступлением в бой. Он начинает атаку своим дыхательным оружием, посылая двух своих союзников - синих драконов вступить с ПК в ближний бой, в то время как он отступает и использует луч ослабления, рассеивает магию и смазывает ПК, или использует свое кольцо телекинеза, чтобы перебросить ПК через край в каньон Рифт (падение 20d6 уцерб). Он вступает в рукопашную схватку, как только один из двух других синих драконов убит или спасается бегством, и убегает сам, если количество хитов падает ниже 30, используя дверь измерения. Ксизанту требуется время, чтобы наложить защиту смерти, большую невидимость, перемещение, зеркальное отражение, противостоять энергии, видеть невидимость, маг превращение брони, щита и заклинаний перед вступлением в бой. Он пытается подобраться как можно ближе к ПК, прежде чем начать бой с атаками ближнего боя. Если количество хитов уменьшается менее чем до 200, Ксизант отступает, чтобы продолжить бой на расстоянии своих заклинаний. Если количество хитов упадет ниже 50, он телепортируется обратно в свое логово в горах Грифф, бросая Бразземаль и других драконов на произвол судьбы. Имейте в виду, что защита Конген-Тулнора может быть использована ПК; баллисты, катапульты и заманивание драконов в гильдии могут быть весьма эффективным оружием при правильном использовании.

### **Где филактерия?**

В начале этого приключения ПК знают о филактерии Dragotha немногим больше, чем то, что она находится где-то в Конген-Тулнуре. Они могут узнать, что он хранится в хранилище под Цитаделью Плачущих Драконов несколькими способами, наименьший из которых - по счастливой случайности. Союз с гигантом, ставшим полезным, также может указать им правильное направление. Незадолго до начала осады дракона племена были полны слухов о том, что Повелители разлома украли один из двух ключей, необходимых для входа в хранилище под Цитаделью. Тиамикал Нул-Шада фактически готовили враждебные действия против Повелителей Разлома до того, как нападение дракона повергло руины в хаос. Хотя фактическая кража ключа была спланирована Чарлгаром и гигантом-предателем из Тиамикал Нул-Шада сам по себе ни один из других великанов Конген-Тулнора не подозревает об этом. Магия прорицания также может помочь в обнаружении филактерии (не забывайте, что заклинания прорицания требуют проверки уровня заклинателя DC 30, чтобы функционировать в Конген-Тулнуре). Хотя саму филактерию нельзя обнаружить с помощью таких заклинаний, как "определить местоположение" или "найти объект" (из-за защиты в стенах хранилища), два ключа к хранилищу, безусловно, могут. Один из двух ключей был брошен в яму для падали (зона 10), в то время как другой остается во владении лидера Тиамикал Нул-Шада.

### **Временная шкала приключений**

Хотя это приключение происходит во время осады, конкретной хронологии событий нет. Не стесняйтесь позволять драконам прогрессировать так, как вы считаете нужным, разрушая части руин и как правило, продвигая ПК вперед. В конце концов, однако, они должны потерпеть неудачу в любом прямом нападении на Цитадель Плачущих Драконов. Если ПК потребуется исключительное количество времени, чтобы добраться до Цитадели, Бразземаль и оставшиеся драконы могут отступить в другое место в Рифт-Каньоне, чтобы выждать время, нанеся удар по Цитадели с удвоенной силой, как только ПК восстановят филактерию. Персонажи должны иметь возможность отдыхать и восстанавливать свои силы по мере необходимости во время этого приключения; драконы, безусловно, делают то же самое. Если ПК полностью отступят из Конген-Тулнора и отдохнут несколько дней, они могут просто вернуться и обнаружить, что все место в руинах, а филактерия пропала. В этом случае Бразземаль заявил права на филактерию и возвращает ее Драготе. Последствия этого развития событий подробно описаны в следующем приключении.

## ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: В ЯМУ

Часть хитроумной обороны Конген-Тулнира выросла из этой ветхой дыры глубоко в Подземном городе. Здесь, в древних пещерах, долгое время кишевших необычайно сильными пожирателями падали, предприимчивый гном по имени Уилмот Холоднозуб изготовил боеприпасы, предназначенные для парализации врагов, чтобы сделать их легкой добычей для великанов. С момента разработки гусеничных грузов Уилмот жил в небольшом комплексе, построенном рядом с этой ямой для падали, где он трудится, чтобы катапульты Конген-Тулнира были снабжены этими опасными грузами. Когда Чарлгар восстал против Повелителей Разлома и сформировал новое племя, он ассимилировал Уилмота в свою группу в попытке предъявить права на источник этого опасного оружия. Уилмот, мало интересовавшийся политикой, едва заметил перемену, хотя теперь, когда Чарлгар переехал к нему домой (что вынудило его переехать на винокурню), он становится все более недовольным Rift Crawlers. Уилмот подозревает, что Чарлгар использует Яму с падалью для чего-то большего, чем укрытие, но еще не все выяснил. Хотя этот раздел приключения появляется перед разделом, подробно описывающим Цитадель Плачущих драконов, велика вероятность, что ПК не сразу придут в Яму с падалью. На самом деле, они могут вообще не прийти сюда, если им удастся проникнуть в хранилище филактерий, не используя ключи от хранилища. Даже если им действительно понадобятся ключи, они могут не узнать, что ключи хранятся здесь, пока не исследуют большую часть Цитадели Плачущих Драконов. В любом случае, события, происходящие в этом комплексе, разыгрываются без вмешательства драконов, и если ПК смогут очистить эту часть руин, она может стать отличной базой для операций. Вы также можете использовать встречи здесь в качестве руководства и вдохновения, если вам нужно развивать другие части Конген-Тулнира.

### Яма с падалью

Стены этого небольшого комплекса либо высечены из натурального камня, либо построены из превосходной каменной кладки толщиной 3 фута. Потолки высотой 20 футов, а в комнатах темно, если не указано иное. Двери сделаны из камня, но остаются незапертыми.

#### 1. Красная дверь

Спрятанная далеко в глубине Подземного города, винтовая лестница поднимается среди полуразрушенных зданий. Каменные ступени имеют трехфутовые подступенки, намекающие на гигантских обитателей, которые их построили, но узкая секция рядом с главной лестницей была разделена на ступеньки поменьше, чтобы вместить альпиниста человеческого роста. Ступени испачканы темными веществами неизвестного происхождения, и общее зловоние из Подземного города, кажется, здесь усиливается. На вершине лестницы стоит единственная железная дверь высотой в пятнадцать футов, ее поверхность полностью покрыта патиной крошащейся красноватой ржавчины.

Эта дверь заперта изнутри. Ржавчина на двери слегка повлияла на ее структурную целостность, из-за чего разбивать ее стало легче, чем обычно. Как только дверь открыта, поиск DC 30 на двери обнаруживает скрытый выключатель. При срабатывании этот переключатель деактивирует ловушку в зоне 2.

Зарешеченная железная дверь: толщина 2 дюйма; Твердость 6; Мощность 40 л.с.; Разрыв DC 24.

#### 2. Вход в яму (EL 10)

За красной дверью коридор исчезает в темноте. Арки открываются прямо вперед и направо, хотя та, что справа, закрыта тяжелой каменной дверью. Едкая вонь открытой выгребной ямы доносится из коридора и щиплет глаза.

Запах падали пропитывает весь комплекс, становясь все более распространенным по мере продвижения на восток. Решетки, показанные на карте, в настоящее время находятся в верхнем положении в искусно скрытых углублениях в потолке; выборочная проверка DC 30 позволяет персонажу заметить их до того, как ловушка сработает.

**Ловушка:** Эта ловушка может быть деактивирована одним из трех выключателей; один спрятан в железной двери в зоне 1, в то время как два других явно выступают из стены сразу за углом и в зоне 3. Если ловушка не деактивирована, она срабатывает, как только кто-либо ступает в эту область, в результате чего опускаются три адамантиновые решетки, как показано на карте. Через один раунд после того, как опускаются решетки, в потолке этой зоны открываются крошечные вентиляционные отверстия, и большой резервуар мозгового сока падальщика заполняет клетку. Все существа в этой области должны сохранить силу духа DC 24 или стать парализованными на 2d4 раунда. Пол самой этой камеры слегка наклонен к северо-востоку, что позволяет яду стекать в этом направлении, а оттуда в несколько скрытых стоков у основания северо-восточной стены. Персонажи в радиусе пяти футов от любой из этих решеток могут избежать попадания яда с помощью DC

15 Рефлекторное сохранение; сбой указывает на то, что они также должны сохранить. Звук падающих решеток предупреждает жителей зоны 3. и они быстро хватают свое оружие и приходят на разведку.  
Душ мозгового сока: CR 10; механический; триггер определения местоположения; ручной сброс; атака не требуется; ядовитый спрей (мозговой сок краулера-падальщика, форт DC 24, паралич / с); несколько целей; Поиск DC 35; Отключение устройства DC 35.  
Несокрушимые решетки: толщина 3 дюйма; Твердость 20; Мощность 120 л.с.; Подъемный ток 28; Разрывной ток 35.

### 3. Логово троглодитов

Почти две дюжины гнезд из грязи и соломы выстилают стены этой грязной камеры; вонь в воздухе здесь отличается от общей вони падали в других местах этого комплекса, она гораздо более острая и горькая.

На стене к западу от двери находится железный выключатель, который отключает ловушку в зоне 2 и поднимает опускные решетки.

**Существа:** В этой комнате находится 21 троглодит, существа немногим больше, чем рабы, используемые Уилмотом для работы в Яме с падалью по мере необходимости.

Троглодиты (21): по 13 л.с. каждый; Руководство по монстрам 246.

**Тактика:** Троглодиты, несомненно, преданы Уилмоту и не упускают возможности помочь защитить свое логово - если они слышат, как срабатывает ловушка в зоне 2, они собирают длинные речи и открывают дверь в зону 2.

Троглодиты используют досягаемость этих длинных копий, чтобы атаковать любого, кто оказался в ловушке между решетками, применяя действия *coup de grace* к любым парализованным врагам в пределах досягаемости. Троглодиты убегают от любой организованной защиты.

### 4. Хранение нагрузки

Вдоль стен этой камеры расставлены большие каменные ящики и деревянные бочки, а также несколько больших комковатых свертков из мешковины, из которых, похоже, вытекает какая-то вязкая жидкость. К южной стене прислонено несколько длинных шестов, завернутых в тяжелую парусину. Во всяком случае, запах здесь хуже, чем где бы то ни было в этих камерах.

В этой камере хранятся готовые гусеничные грузы для троглодитов в зоне 2, которые в конечном итоге доставляются на различные артиллерийские позиции по всему городу. Здесь хранится 18 гусеничных грузов. Обернутые холстом шесты на самом деле представляют собой четыре свернутых носилки, используемые троглодитами для транспортировки свертков из мешковины.

### 5. Жилые помещения (EL 17)

То, что, возможно, когда-то было довольно хорошо организованной жилой комнатой, было грубо отремонтировано; вся мебель была сдвинута в сторону и свалена в одном углу комнаты. Огромная куча мехов, которые, по-видимому, использовались в качестве постельных принадлежностей, свалена в кучу в противоположном углу, и повсюду разбросаны остатки нескольких отвратительных блюд.

**Существо:** Когда-то бывшее личным жилищем Уилмота, гном был вынужден перенести свой дом в зону 8 теперь, когда Чарлгар отступил сюда в поисках убежища во время осады дракона. Чарлгар не очень доволен ситуацией, но не видит другого выбора, так как он хочет убедиться, что никто не придет искать ключ от хранилища, который он бросил в Яму с падалью, пока Тиамикал Нул-Шада не сделает свой ход против Повелителей Разлома. Недавняя стычка Чарлгара с Бразземалем отняла у него большую часть сил, и теперь он более или менее доволен тем, что переждал осаду. Чарлгар - исключительно высокий и мускулистый горный гигант с выступающим подбородком и ужасными шрамами от ожогов на правой руке. Он обернул нижнюю часть лица простыней, чтобы скрыть самый сильный запах в этой области.



**Тактика:** Если Чарлгар услышит, что ловушка в зоне 2 активирована, он открывает дверь в зону 6 и дает клетке за пределами хорошую пощечину, чтобы предупредить Уилмота о неприятностях. Затем он встает сразу за углом и готовит действие, чтобы швырнуть гусеничный груз в первого врага, который войдет в комнату. Если кто-то вступает с Чарлгаром в рукопашную схватку, он использует Потрясающий удар, чтобы отбросить тех, кого он бьет, на десять футов через плечо в клетку в зоне 6, призывая Уилмота "ОТКРЫТЬ КЛЕТКУ!", как он это делает. Уилмот, в области 7 выше, ждет с подготовленным действием, чтобы сделать именно это. Подробности смотрите в разделе 6. Если количество хитов уменьшено менее чем до 30, Чарлгар молит о пощаде. Он обещает рассказать ПК все, что угодно, в обмен на свою жизнь; горный гигант в этой ситуации мастерски трусит, и ПК, вероятно, могут узнать от него, что он спрятал ключ от хранилища в яме с падалью внизу. Конечно, Чарлгар высматривает возможности сбежать или нанести удар по ПК от неожиданности.

## **6. Гусеничная клетка**

Вид здесь потрясающий, как и тошнотворная вонь. Простирающийся наружу в эту большую пещеру - это огромная клетка, состоящая из железной решетки, которая выгибается дугой на высоту тридцати футов. Решетчатая конструкция создает неровное основание, и сквозь щели в полу видна только темнота - клетка подвешена к стене массивной пещеры, прикрепленная к западной стене железными опорными стойками внизу и тяжелыми анкерными цепями наверху. Горящая связка небольших древесных стволов, связанных вместе, служит массивным факелом, втиснутым в юго-восточный угол клетки. Точные размеры огромной пещеры не различимы в свете факелов, но она спускается на несколько ступеней вниз, в темноту внизу. Отверстие шириной в пять футов в стене наверху ведет на верхний балкон с видом на внутреннюю часть клетки. Самым поразительным аспектом этой странной картины являются бурлящие орды извивающихся зеленых червей. Эти толстые монстры с щупальцами кишат по всем стенам пещеры, а также снаружи клетки, наполняя пещеру тошнотворным скольжением.

Прогорклое зловоние этой пещеры достаточно, чтобы при первом входе любое существо должно было сохранить силу духа DC 15, чтобы избежать тошноты в течение десяти минут. Эта странная клетка используется для сбора падальщиков из окружающей пещеры. Когда начинается сбор урожая, Уилмот наполняет клетку трупами и другими гнилыми предметами, сброшенными в клетку из зоны 7 выше, затем использует рычаг в этой комнате, чтобы открыть окно в крыше клетки. Как только краулер-падальщик забирается в клетку, он закрывает окно и использует клешни куо-тоа, чтобы схватить краулера-падальщика за голову и подтянуть его вверх, пока его голова не высунется в зону 7. Он запирает посох-клешню и быстро обезглавливает падальщика и отступает в зону 8, чтобы приготовить его яд, в то время как его тело сбрасывается в пещеру внизу, снова потянув за рычаг, в результате чего внутренняя часть клетки опускается. Решетчатый пол этой клетки труден для передвижения существ среднего или меньшего размера, которые относятся к полу как к труднопроходимой местности. Пол этой вертикальной пещеры находится на 110 футов ниже подвесной клетки и усеян сталагмитами. Естественный туннель выходит на восток на этом уровне, сворачивая вниз к зоне 9. Стены пещеры

являются влажным натуральным камнем (проверка подъема DC 20). Сам пол состоит из толстого, прогорклого слоя грязи и отбросов; это одна из основных свалок Конген-Тулнира, и пол представляет собой сложный рельеф.

**Существа:** По всей этой огромной естественной пещере ползают 245 падальщиков, по крайней мере шесть из которых одновременно карабкаются по внешней стороне клетки. Существа могут атаковать все, что движется внутри клетки, хотя цели внутри клетки имеют защиту от атак щупалец краулеров.

Краулеры-падальщики (245): по 19 л.с. каждый; Руководство монстра 30.

**Развитие:** Если Уилмот готов и ждет ПК, он нажимает на рычаг в зоне 7, как только по крайней мере два ПК находятся в клетке (или немедленно, если Чарлгар бросает ПК сюда), в результате чего пол клетки опускается и сбрасывает всех, кто находится внутри, в пещеру внизу. Персонаж может сделать рефлекторное сохранение DC 15, чтобы цепляться за пол клетки, когда она падает. В противном случае они падают на 110 футов на пол пещеры в зоне 6, получая при падении 11d6 единиц урона, после чего их немедленно атакуют голодные падальщики.

## 7. Камера сбора урожая

Этот проход диаметром пять футов соединяется с клеткой в зоне 6; решетка клетки позволяет легко взбираться по ней, как по лестнице. В восточной стене установлен железный рычаг, который при нажатии в нижнее положение открывает пол клетки в зоне 6. При нажатии в верхнее положение он открывает люк шириной десять футов в середине крыши клетки. Если Уилмонт находится в этой области, когда ПК собираются войти в нее, он отступает обратно в область 8.

## 8. Винокурня (EL 19)

Сильный едкий привкус наполняет атмосферу этого помещения странной формы. В закругленных нишах находятся большие каменные чаны, из которых, кажется, исходит этот запах. Остальную мебель составляют каменные урны и столы, уставленные мензурками, перегонными кубками и горелками. Туннели выходят на восток и запад. В западном туннеле есть шахтная тележка, прикрепленная к цепи, и лебедка, подтянутая к забору блокада. Тележная колея ведет вниз, в темноту этого туннеля.

Это помещение служит лабораторией и винокурней Уилмота Колдтута, где он готовит свои яды. В каменных чанах хранятся жидкости, в которых головы гусениц-падальщиков отверждаются перед сушкой и использованием в качестве снарядов. На столах находится оборудование, где создаются яды после того, как Уилмот извлекает мозги краулера. Трасса минной тележки изгибается вниз и заканчивается у другой блокады перед дверью, которая открывается из здания рядом с зоной 1.

**Существо:** Здесь скрывается карлик Уилмот Холоднозуб. Изгнанный из своего далекого дома в Кремнистых холмах за то, что практиковал запрещенные алхимические ритуалы в черте города, Уилмот несколько лет скитался по миру, прежде чем наткнулся на Конген-Тулнир. В гигантах он нашел странных и неожиданных союзников, и когда он обратил свои навыки на добычу падальщиков из Падальной ямы, его место среди гигантов было предрешено. С началом гражданской войны Уилмот отошел от политики Конген-Тулнира и теперь особенно презирает Чарлгара за то, что тот втянул его в свои планы государственного переворота. Последние несколько дней он живет здесь, в своей лаборатории, надеясь, что осада и гражданская война скоро закончатся. Он знает, что Чарлгар спрятал что-то в самой Яме с падалью, и подозревает, что это один из ключей от хранилища, но пока не знает наверняка.

**Тактика:** Уилмот прячется в тележке с минами, как только понимает, что сюда направляются ПК, и готовит действие, чтобы выстрелить обжигающим лучом в первого человека, который приблизится на расстояние 30 футов (чтобы он мог добавить к атаке урон от скрытой атаки). В ближнем бою он использует улучшенный финт, чтобы сначала использовать внезапные атаки на целителей. Если количество хитов уменьшено менее чем до 30, он забирается обратно в тележку с минами и отпускает тормоз. Минная тележка начинает катиться вниз по склону коридора со скоростью 50 футов, прежде чем врезаться в остановку у блокады на другом конце (наноса всаднику 2d6 единиц урона). Затем Уилмот выбегает за дверь и пытается затеряться в Подземном городе.

**Сокровище:** Один из предметов, используемых в лаборатории Уилмота, - это фокусирующий кристалл, который на самом деле является крупным бриллиантом стоимостью 1500 gp. В стеллаже с флаконами на одном столе хранятся три дозы яда пурпурного червя, доза остатков листьев сассоне и 10 доз мозгового сока падальщика. На другом столе флакон с зельем, на котором по-дварфски четко написано "серьезное лечение", на самом деле представляет собой воду, смешанную с порошком темного опустошителя; подарок Уилмота любому, кто попытается ограбить его лабораторию.

**Развитие:** В случае поимки первоначальное отношение Уилмота будет недружелюбным. Он ценит большинство великанов - друзья, но Чарлгара ненавидит. Если констебли спросят о местонахождении ключа от хранилища, Уилмот скажет им, что, по его мнению, Чарлгар бросил его в яму с падалью, даже если его отношение по-прежнему недружелюбно. Если ему окажут помощь, он соглашается сопровождать ПК в Яму с падалью, чтобы попытаться вернуть ключ, но после этого он решает полностью сбежать из Конген-Тулнира; он не останется с ПК, если у него будет шанс ускользнуть.

## 9. Широкий туннель

Этот широкий проход ведет в зону 10 по спиральному спуску, который совершает не менее шести полных оборотов. Сам туннель покрыт коркой мусора на протяжении первых ста футов или около того, после чего грязь (и ужасающий запах) исчезает.

## 10. Яма с падалью (EL 20)

Эта массивная пещера с наклонными полами и несколькими колоссальными сталагмитами освещена полосами фосфоресцирующих грибов, цепляющихся за стены и потолок. Маты прогорклых, разлагающихся грибов пузырятся и бурлят толстым ковром на полу пещеры, наполняя воздух туманно-зеленым привкусом спор и вони. Здесь и там, подобно холмам, возвышаются огромные насыпи грибов, и повсюду разбросаны кости и черепа давно умерших гигантов.

Туннель из зоны 9 заканчивается на скале высотой 9 футов, возвышающейся над этой огромной пещерой. Потолок выгибается на высоту 120 футов над полом. Как только персонажи попадают в эту комнату, они подвергаются воздействию загрязненного воздуха прогорклого гриба, который растет здесь, и должны сохранять силу духа DC 15 в каждом раунде, чтобы избежать получения 1d4 очков урона Мудрости, поскольку галлюциногенные споры вызывают появление странных узоров и звуков. Персонажи, обладающие иммунитетом к яду, невосприимчивы к этому эффекту.

**Существа:** Хотя на первый взгляд это помещение может показаться пустым, на самом деле это логово первобытного хищника огромных размеров, возможно, прародителя всего аберрантного вида. Этот бегемот - нестареющее чудовище, известное в легенде как Мать-Червь. Это существо спит годами, время от времени просыпаясь только для того, чтобы отложить яйца или полакомиться мерзким грибом, который растет здесь. Она также просыпается, когда чувствует незваных гостей в своем царстве; 1d6 раундов после ПК прибывают в этот район, существо вырывается из-под слоя грибка, где оно спало, и атакует.

**Сокровище:** Хотя мать-червь не интересуется сокровищами, в ее огромном желудке можно найти предмет, представляющий огромную ценность для персонажей, - один из двух ключей от хранилища, необходимых для открытия хранилища филактерий.

## **ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ: ЦИТАДЕЛЬ ПЛАЧУЩИХ ДРАКОНОВ**

На вершине этой тысячефутовой вершины возвышается бастион великанов против всего рода драконов, дом Тиамикал Нулшада, "Охотников на детей Тиамат". Эта крепость называется Цитаделью Плачущих Драконов, и ее самое глубокое хранилище является хранилищем давно спрятанной филактерии Драготы. Мыс, на котором построена крепость, сделан из цельного камня, а сама крепость была вылеплена из этой скалы с помощью магии Орденом Бури более 1500 лет назад. Друиды строили с размахом; несмотря на то, что он служил им крепостью, они хотели, чтобы их союзные каменные гиганты чувствовали себя комфортно в его залах. Цитадель Плачущих Драконов является центром могущественных оберегов, защищающих Конген-Тулнир, и в результате те великаны, которые живут здесь, наиболее сильно страдают от принуждения берега защищать это место от нападения драконов. На протяжении многих поколений гиганты, жившие здесь, превратились в почти культовое общество фанатиков, ненавидящих драконов. Члены Тиамикал Нул-Шада знают, что кое-что из огромной импортированной спрятано в хранилище в подземелье, и они знают, что для его открытия требуются два ключа. Чего они не знают, так это как использовать эти ключи, но даже если бы они это сделали, гиганты мало заинтересованы в том, чтобы узнать, что спрятано в хранилище. За одним исключением. Ледяной великан-колдун Верцинабекс Тор недавно стал одержим содержимым хранилища. Он изучал способ открыть двери, но поскольку ему приходилось делать это тайно и у него не было доступа к надлежащей библиотеке, прогресс шел медленно. Когда Чарлгар обратился к Верцинабексу с предложением разрешить гиганту доступ в библиотеку глубоко внутри Королевского дворца, Верцинабекс согласился. Все, о чем просил Чарлгар, - это одолжить ему один из ключей от хранилища, чтобы он мог подставить Повелителей Рифта. Верцинабекс согласился, уверенный, что, если Чарлгар предаст его, он сможет достаточно легко найти ключ от хранилища, используя свою магию. Конечно, с осадой дракона из этого плана пока мало что вышло. А пока Верцинабекс выжидает, оказывая посильную помощь своим сородичам в защите Цитадели Плачущих Драконов. Сами Тиамикал Нул-Шада состоят в основном из бойцов огненных гигантов. В настоящее время группу возглавляет Кагро Громовержец, огненный гигант. Вторым в команде является огненный гигант Брэм Клефтшенк. Верцинабекс служит группе советником и источником магической поддержки. В то время как Тиамикал Нул-Шада противостоят драконам (и, следовательно, противостоят Драготе), они ни в коем случае не являются союзниками ПК. Они враждебно реагируют на попытку партии проникнуть в Цитадель, предполагая, что они либо агенты драконов, либо авантюристы, пользующиеся осадой, чтобы попытаться проникнуть в цитадель и разграбить ее. ПК здесь встретят очень мало радушного приема. Цитадель Плачущих Драконов (и каменный столб, на котором она покоится) защищена могущественной магией. Все стены внутри цитадели обработаны магией (Руководство мастера подземелий, стр. 59); кроме того, на них не могут воздействовать заклинания трансмутации, пока хранилище филактерий остается закрытым. Потолки высотой 20 футов. Высота дверей составляет 15 футов, и для их открытия требуется проверка на прочность DC 15

из-за их веса (гиганты могут взять 10 штук в этом рулоне и легко открыть двери). Большие факелы, установленные в железных кронштейнах на высоте 15 футов над полом, освещают большинство комнат цитадели.

### 1. Плацдарм (EL 17 или 18)

Каменный мост из самого города ведет к выступу, который огибает южный край этой каменной вершины. Зубчатая стена возвышается над плацдармом, а за ней вырисовывается громада скалистого мыса и крепость над ним.

Зубчатая стена возвышается на 10 футов над уровнем моста и окружена 7-футовым парапетом, обеспечивающим укрытие существам на зубчатой стене. Естественная скальная стена за зубчатой стеной поднимается на 30 футов к основанию стены в зоне 7 (подъем DC 15). Потайная дверь в стене очень хорошо спрятана, но ее можно обнаружить с помощью поисковой проверки DC 35. Стопка из 15 метательных камней прислонена к внутренней стороне парапета.

**Существо:** На данный момент большинство гигантов отступили в свою крепость, чтобы выждать свое время.

Драконы атаковали Цитадель в начале осады, но понесли довольно тяжелые потери и до сих пор не вернулись на это место (Бразземаль надеется найти филактерию в другом месте в руинах). Тем не менее, три стража огненных гигантов находятся в этом районе, наблюдая за признаками возвращения драконов. Два из этих гигантов ждут в этой области, в то время как третий управляет баллистой в зоне 5. Если они замечают ПК, они издадут предупреждающие крики.

Никакие другие гиганты не присоединяются к ним изнутри, но те, кто внутри, готовятся к вторжению. Если ПК еще не победили синего дракона Вермирокса, он, оказывается, скрывается поблизости, невидимый, когда поднимается тревога. Он тратит время на то, чтобы произнести свои защитные заклинания, а затем бросается в бой через несколько раундов после его начала, сосредоточив свои первоначальные атаки на тех, кто, кажется, проигрывает битву, прежде чем переключить свое внимание на победителей.

Vermirox: hp 337; см. стр. 65.

### 2. Заплаканный портал

Пара каменных двойных дверей, каждая высотой в двадцать футов, открывается в естественную каменную стену у основания цитадели. На дверях изображены барельефы драконов, падающих с неба, убитых огромными стрелами и камнями, а также изломанные тела драконов, груды лежащие на земле внизу. Над всем этим слабо видны пять драконьих голов, представляющих каждую из цветных пород, смотрящих на это с тоской. Камень дверей влажный, по его поверхности стекают ручейки воды.

Это главный вход в Цитадель Плачущих Драконов. Двери изображают уничтожение детей Тиамат и остаются вечно запятнанными слезами из-за заклятия, наложенного на них много веков назад строителями-друидами. Несмотря на свои огромные размеры, идеально сбалансированные каменные двери легко открываются внутрь, когда они не заперты изнутри.

### 3. Кубическая ловушка (EL 19)

Коридор за каменными дверями ведет прямо к другим каменным дверям в дальнем конце. Сам зал имеет около пятнадцати футов в ширину.

Потайные двери по бокам зала сделаны из камня и очень хорошо спрятаны (поиск DC 35 проверьте, чтобы найти).

**Ловушка:** Любое существо, которое ступает на 10-футовый квадрат, отмеченный буквой "Т", вызывает открытие потолка наверху, сбрасывая специально выведенный продвинутый желатиновый куб вниз на область внизу.

Желатиновый кубик сам по себе довольно большой и может поместиться в нижележащий проход только путем сжатия. Когда он падает, он получает 2d6 единиц урона от падения и яростно атакует все, что находится поблизости. Он получает бесплатную атаку поглощения на всех существ непосредственно под ним, когда приземляется.

Приведенная ниже статистика для желатинового куба включает штраф -4 к классу брони и броскам атаки за протискивание в узкую зону.

Кубическая ловушка: CR 12; механическая; сенсорный триггер; ручной сброс; выпускает расширенный желатиновый куб; Поиск DC 35; Отключение устройства DC 35.

#### 4. Диффузионная камера

Эта странной формы, но в остальном пустая камера искусно сконструирована так, чтобы поглощать заряд оружия "дыхание дракона". По обе стороны расположены ниши, которые могут обеспечить укрытие от дыхательного оружия, выпущенного в камеру из зоны 3.

#### 5. Бастион (EL 14)

Этот парапет выходит на подход к главным воротам. Здесь установлена баллиста и бочки с боеприпасами.

Здесь есть 30 болтов для баллисты.

**Существо:** Единственный сержант Тиамикал Нул-Шада управляет этой баллистой. Он без колебаний использует его против ПК, которых замечает приближающимися к цитадели.

Сержант Тиамикал Нул-Шада: hp 226; см. стр. 73.

#### 6. Блокгауз

Интерьер этого флигеля представляет собой месиво из обгоревших и частично расплавленных коек, разбитых сундуков и фрагментов крыши.

Когда-то это была казарма для сержантов Тиамикал Нул-Шада. Когда драконы напали, это была одна из первых областей, пострадавших. Сейчас это немногим больше, чем выжженная каменная оболочка с частично обрушившимися стенами. Его интерьер полностью выпотрошен. Поисковая проверка DC 25 обнаруживает люк в центре пола под обгоревшими обломками, но для его подъема необходима проверка на прочность DC 18 из-за скопившегося вокруг него мусора. За люком лестница ведет вниз, в один из потайных ходов на северо-восток от зоны 3. Персонаж, открывающий его снизу, осыпается обломками на 2d6 единиц урона (рефлекс DC 15 сводится на нет).

#### 7. Внутренний двор

Этот открытый двор между разрушенным блокгаузом и главной крепостью обуглен и обесцвечен от многочисленных атак дыхательным оружием. На земле осталось несколько едких лужиц.

Деревянный люк закрывает узкий желоб, который спускается на несколько футов в камеру, в которой находится желатиновый куб над зоной 3. Гиганты используют желоб, чтобы кормить его мусором.

#### 8. Сторожевой пост (EL 16)

**Существо:** Два сержанта Тиамикал Нул-Шада стоят на страже в этой комнате. Они пытаются сдерживать злоумышленников как можно дольше, но если у одного из них остается менее 40 хит-пойнтов, оба с боем отступают в зону 9.

Сержанты Тиамикал Нул-Шада (2): по 226 л.с. каждый; см. стр. 73.

#### 9. Большой зал (EL 18)

Этот похожий на пещеру зал тускло освещен двумя окнами в западной стене и тяжелым железным котлом с тлеющими углями, свисающим с потолочных балок наверху. Горшок слегка покачивается, отбрасывая причудливые тени по всей комнате. Потолок спускается от центра комнаты всего на пятнадцать футов в западном конце. В центре комнаты возвышается каменный стол, окруженный шестью гигантских размеров стульями.

Великаны Тиамикал Нул-Шада собираются здесь за трапезой. Южная дверь сделана из железа и слегка приоткрыта. Существа: Талисман Тиамикал Нул-Шада, двенадцатоголовая пирогида, прикована цепью в южной нише. Обычно он остается в зоне 10, но был освобожден, когда цитадель подверглась нападению. Его цепь (твердость 10, мощность 50 л.с.) позволяет ему проникать в помещение на 30 футов. Он был обучен не нападать на великанов. И все же гидра - не единственное существо, ожидающее встречи здесь. На западном конце стола, кисло пережевывая огромную пережаренную куриную ножку, сидит хмурый, покрытый ужасными шрамами огненный гигант. Это Брэм Клефтшенк,

заместитель командующего Тиамикал Нул-Шада. Одержимый жаждой мести после столкновения с черным драконом в начале своей жизни, Брэм до сих пор носит шрамы от ожогов кислотой и металлическую пластину, прилепленную к его левой голени из-за ужасной раны, которую он получил. Этого маньяка-убийцу едва сдерживает Кагро Громовержец. Единственное, что Брэму нравится так же сильно, как убивать драконов, - это убивать все остальное. В частности, дварфов.

Двенадцатоголовая Пирогидра: hp 129; Руководство монстра 157.

**Тактика:** Брэм наблюдает за окнами, не спуская глаз с дверей комнаты. Когда враги входят, он бросает свое копье в цепь, удерживающую железную жаровню, свисающую с потолка (АС 20, твердость 10, hp 10), прежде чем броситься в атаку. Если цепь порвется, железный горшок упадет. Любой, кто находится в комнате и в пределах 10 футов от восточной двери, должен сделать рефлекторный сейв DC 15, чтобы избежать получения 6d6 единиц урона от ударов дубинкой и 3d6 единиц урона от огня от тяжелого раскаленного горшка. Брэм сражается рядом с гидрой, заставляя любого, кто хочет сразиться с ним в ближнем бою, также бороться с разъяренным монстром.

#### 10. Камера предварительного заключения

Железную дверь в эту маленькую мансарду можно запереть снаружи. Он служит одновременно загоном для гидры и камерой для любых заключенных, которых захватывают гиганты. Он загрязнен навозом и частично съеденными трупами после долгого пребывания гидры. Лестница, ведущая наверх, может быть убрана до площадки на четвертом уровне, но прямо сейчас она расширена до самого пола, чтобы облегчить передвижение по всей цитадели.

#### 11. Кладовая (EL 7)

В этой кухне и кладовой доминирует большой камин. Внутри стоит вертел, достаточно большой, чтобы зажарить быка, а в задней части помещения сложены бочки с дешевым вином и прогорклыми продуктами, годными только для грубого вкуса гиганта.

**Существа:** Слуги великанов, шесть перепуганных багберов, прячутся по углам этой комнаты. Они без доспехов и вооружены только различными кухонными принадлежностями (например, кинжалами). Полностью запуганные гигантами, они сражаются только в целях самообороны.

Багбиры(6): по 16 л.с. каждый; Руководство по монстрам 29.

#### 12. Общежитие для прислуги

В этой (относительно) камере с низким потолком есть только хлипкие койки и несколько предметов грубой мебели. С балок десятифутового потолка свисают два незажженных фонаря.

Эта комната служит жилищем для слуг-багбиров цитадели. Им не разрешается хранить сокровища.

#### 13. Уборные

Из этой камеры открывается захватывающий вид на каньон, а два больших отверстия в полу служат туалетами. Потолок резко наклонен вниз к северу.

Здесь нет ничего интересного. Отверстия в полу уходят на 10 футов вглубь скалы, прежде чем открыться в каньон. Грязные железные прутья блокируют туннели, но если их убрать, они могут послужить тошнотворной, но эффективной точкой входа в цитадель.

#### 14. Верхние зубчатые стены

Эта зубчатая стена окружена парапетом высотой 10 футов. По дизайну он довольно тесный и не обеспечивает идеального места для приземления дракона, обеспечивая при этом прикрытие для защитников от нападений дракона. Если ПК будут слоняться здесь без дела, не стесняйтесь устроить одну из атак дракона в событии 2.

#### 15. Дот-бокс

В это сильно укрепленное помещение можно попасть только через люк в полу, который ведет вниз в коридор между зонами 8 и 9. Три прорези для стрел обеспечивают хорошее поле для обстрела восточной части цитадели. Сложенный у стены в

вот два больших тяжелых арбалета ручной работы и 100 болтов.

## 16. Центральный зал

Стены этого длинного коридора украшены кусками драконьей шкуры и другими трофеями, собранными у разных драконов.

Лестница на западе может быть убрана до зоны 21; если была поднята тревога, Кагро сделал именно это.

**Сокровище:** Трофеи дракона на стене хорошо сохранились и установлены на прекрасных подставках. Всего их 20, и хотя каждый весит 200 фунтов, каждый из них стоит 500 gp.

## 17. Гостевые покои

В этой комнате есть кровать гигантских размеров с грубыми шерстяными одеялами и подушкой из мешковины, несколько тяжелых предметов мебели из тесаных бревен и каменный очаг.

Эта комната служит гостевыми помещениями для посещающих гигантов; в настоящее время она не используется.

## 18. Артиллерийские ямы

В каждом из этих обнесенных стеной дворов находится тяжелая катапульта. Они отделены друг от друга, чтобы обеспечить прикрытие и предотвратить любое одиночное нападение дракона на них всех. Они сильно пострадали, и в настоящее время каждая катапульта может выдержать еще примерно одно прямое попадание дыхательного оружия, прежде чем будет уничтожена. Каждая катапульта имеет 1d6 гусеничных грузов в соседнем бункере.

## 19. Сторожевой пост (EL 16)

**Существо:** Два сержанта Тиамикал Нул-Шада стоят на страже в этой комнате. Если они видят или слышат незваных гостей, они бросаются в атаку, громко ревя, чтобы предупредить всех оставшихся гигантов в Цитадели.

Сержанты Тиамикал Нул-Шада (2): по 226 л.с. каждый; см. стр. 73.

## 20. Парапет

Этот парапет возвышается на 80 футов над главными воротами и имеет прекрасный вид на подход к цитадели. Туда можно попасть через люк в полу. Покойный сержант Тиамикал Нул-Шада лежит здесь, ужасно растерзанный драконьими когтями.

## 21. Палата Хранителя сердца (EL 18)

Эта комната оформлена как охотничий домик. На стенах висят полдюжины драконьих черепов различных пород. Мебель включает в себя стол, три стула и несколько полок, все они состоят из склепанных вместе драконьих когтей и рогов. Кровать - это не что иное, как огромная гора шкур и мехов. Лестница поднимается к люку в потолке, а другой люк выходит в полу.

**Существо:** Эта комната служит жилищем лидера Тиамикал Нул-Шада, должность, традиционно известная как Хранитель Сердца из-за филактерии, скрытой в подземельях внизу. Значение этого титула было утрачено на протяжении веков, и гиганты больше не помнят, что именно они охраняют. Черепа и когти на стенах принадлежат различным цветным и металлическим драконам, но, в отличие от трофеев в зоне 16, они не имеют реальной внутренней ценности. Дверь в северной стене выходит на балкон, окруженный парапетом высотой 10 футов, обеспечивающим укрытие от атак с воздуха. На балконе сложено 15 камней для метания. Хранитель сердца, Кагро Громовержец, дисциплинирован, лоялен и довольно ухожен. Его племя было уничтожено белым драконом в горах Грифф, когда он был юношей, и это произвело такое сильное впечатление на его юную психику, что, когда его путешествия привели его в Конген-Тулнир, он мгновенно подпал под его чары. Его приход к власти в Тиамикал Нул-Шада в такой же степени свидетельствует о его одержимости убийством драконов, как и о чем-либо другом.



**Тактика:** Хотя Кагро отступил в эту комнату, чтобы переждать осаду дракона, он вряд ли будет сидеть сложа руки, если цитадель будет захвачена. Как только он слышит поднятую тревогу, он собирает свое снаряжение и начинает патрулировать цитадель, громко бросая вызов незванным гостям и требуя, чтобы они предстали перед ним для суда.

**Сокровище:** Хотя Кагро носит большую часть своих ценностей при себе, один предмет, в частности, спрятан в мехах его постельного белья. Это длинный меч драконьего клыка среднего пламени, полностью изготовленный из зуба красного дракона. Несмотря на свой странный состав, это оружие действует так, как если бы оно было изготовлено из лучшей стали. Фактически, его драконье мастерство заставляет его наносить дополнительное очко урона от огня всякий раз, когда он поражает цель. Кагро давно добыл этот трофей, и хотя он слишком мал для него, чтобы использовать его должным образом, он все равно сохранил его.

**Развитие:** Кагро не терпит вторжений в свою Цитадель, но если ПК отреагируют на его прибытие с должным уровнем почтения (и проверкой дипломатии DC 30), он не будет немедленно атаковать их, когда столкнется с ними. Он может ответить на большинство вопросов о Цитадели, но остается довольно неуловимым относительно ее защиты и хранилища филактерий. Если ПК смогут доказать ему, что Верцинабекс передал свой ключ от хранилища Чарлгару, ярость Кагро перейдет к ледяному гиганту; он может даже нанять ПК, чтобы они помогли выследить колдуна и заставить его раскрыть, где был спрятан ключ. В конце концов, Кагро отказывается впускать кого бы то ни было в хранилище филактерий. ПК должны будут либо победить его, либо тайно открыть хранилище. Если он обнаружит, что ПК открыли хранилище, он клянется выследить их и убить всех.

## 22. Крыша башни (EL 14)

Крыша башни окружена 7-футовым парашетом. На крыше установлена баллиста, а также 12 болтов и два гарпуна.

## 23. Святилище Эритнул (ЭЛЬ 17)

Обратите внимание, что страж комнаты, скорее всего, атакует, когда игроки спускаются по лестнице на юг, прежде чем у них действительно появится шанс войти в эту комнату.

Эта камера грубо высечена в скале. Единственная щель в дальней стене служит узким окном, пропускающим свет и свежий воздух. Каждый дюйм пола покрыт экзотически выглядящими коврами и шелковыми порттьерами покрывает большую часть стен. Кровать с подушками находится у одной стены, а низкий деревянный стол (по гигантским меркам), серебристый и потрескавшийся от времени, стоит у противоположной стены, окруженный подушками для сидения. В центре комнаты стоит большой кальян. В дальнем углу находится грубо вырезанный каменный идол, изображающий лик наполовину зверя, наполовину демона.

Дверь в эту комнату открыта. За этим святилищем Эритнула когда-то ухаживал каменный жрец-великан по имени Юрот. Во время первоначальной атаки на цитадель Юрот был одним из первых гигантов, который погиб, разрушенный Бразземалем и сброшенный в залив Рифтового каньона. Карго намеревается попытаться вернуть тело, как только осада закончится, и надеется, что король воскресит Юрота, но для теперь Тиамикал Нул-Шада должна обходиться без духовного лидера.

**Существа:** Юрот использовал заклинание большего планарного союзника, чтобы гарантировать, что даже когда он будет в другом месте, у этой комнаты будет опасный страж, который будет присматривать за ней. Этот страж - демон марилит по имени Алакора, стройное и извилистое существо с нижней частью тела гремучей змеи. Она носит десятки браслетов, которые еще больше усиливают дребезжащий хор, сопровождающий каждое ее движение. Алакоре хорошо заплатили за ее услуги, и она остается бдительным стражем даже после смерти Юрота.

**Тактика:** Алакора использовала полиморфа, чтобы принять форму крошечного паука, и цепляется за северную стену, откуда она пристально наблюдает за южным проходом и окном в стене. Как у прекрасного паука, у нее шкура +39. Как только она видит незваных гостей (любые гиганты, не являющиеся огненными или названные гигантами из этой Цитадели, являются для нее незваными гостями), она использует проектное изображение, чтобы появиться в дальнем конце зала. В следующем раунде она создает барьер из лезвий между ближайшим ПК и входом в эту комнату. С каждым последующим раундом она продолжает создавать барьеры для клинков в южном зале, все больше и больше подстраховывая ПК. Она может использовать телекинез, чтобы перемещать ПК через несколько барьеров клинка, как только ей наскучит эта тактика. Если кто-то проникает в ее комнату, она немедленно возвращается к своей истинной форме и атакует в ближнем бою, сражаясь до тех пор, пока ее количество хитов не уменьшится до 50 или меньше, после чего она телепортируется в зону 1, несколько раз использует полиморф, чтобы исцелить себя, затем принимает форму осы и улетает обратно спуститься к окну в этой комнате, чтобы проверить компьютеры. Если они все еще внутри, она снова проецирует изображение себя на противоположной стороне комнаты, а затем начинает заполнять эту комнату новыми барьерами для лезвий. Она повторяет эту тактику до тех пор, пока либо не будет убита, либо ПК не убежит из комнаты.

**Сокровище:** Латунный кальян, ковры тонкой работы и шелковые гобелены на стенах стоят в общей сложности 3500 зм. Среди подушек кровати (проверка на предмет поиска DC 17) спрятана кожаная сумка с 290 gr и различными драгоценными камнями стоимостью 600 gr.

## 24. Камера Верцинабекса Тора (EL 16)

Эта большая комната, по-видимому, представляет собой комбинацию спальни и кабинета. У дальней стены беспорядочно свалены в кучу многочисленные меха и подушки. Стены покрыты странными рунами и пометками, а на заваленном бумагами столе к северу лежит большая стопка огромных книг.

**Существо:** Здесь живет ледяной гигант Верцинабекс Тор. Он отступил в эту комнату, чтобы переждать осаду дракона. Он в тысячный раз просматривал свою небольшую коллекцию книг, безнадежно выискивая страницы, которые он давно выучил наизусть, в поисках скрытых контекстов, которые могли бы дать ему представление о том, как можно открыть двери в зоне 25.

**Тактика:** одержимость Верцинабекса содержимым хранилища филактерий теперь граничит с безумием. Он не замечает, что кто-то входит в эту комнату, и просто продолжает безумно листать свои потрепанные книги и делать пометки на полях, все больше заполняющихся чернилами. Если ПК захотят напасть на него, они автоматически застигнут врасплох одержимого гиганта. Если ПК привели с собой Кагро, убедив его, что Верцинабекс является предателем, горный гигант громко требует объяснений от колдуна ледяного гиганта. В любом случае, как только Верцинабекс замечает, что в его святилище вторглись, он впадает в слепую ярость и атакует. Несмотря на то, что Верцинабекс является могущественным колдуном, он остается в значительной степени физическим присутствием. Он использует свою магию, чтобы усилить свой бой, но для этого обычно требуется несколько раундов подготовки. В своем безумии он разработал странный и рискованный метод обеспечения уединения, необходимого ему для подготовки к боям, которые он устраивает сам. Оказавшись в этом лабиринте, Верцинабекс накладывает на себя защитные заклинания, после чего начинает проверять интеллект DC 20, чтобы выбраться из своего лабиринта. Даже если он не сделает ни одной из этих проверок (помните, что хитрость фокса фактически дает ему бонус + 2 к этим проверкам), Верцинабекс считает, что если ему придется ждать целых 10 минут, скорее всего, тот, кто пришел, чтобы напасть на него, ушел или забыл о нем.

**Сокровище:** Верцинабекс хранит небольшой мешочек с мирскими мелочами в своей постели из мехов. В дополнение к различным странным фетишам и частицам дракона, в этой сумке находится 1275 gr, 3800 sp, 4500 sp, полный набор золотой посуды и сервировочных предметов, украденных у принца-бандита стоимостью 2500 gr, различные драгоценные камни общей стоимостью 900 gr и зелье водной прогулки.

**Разработка:** Хотя это маловероятно, ПК могут изменить первоначальное враждебное отношение Vercinabex на полезное. Если они это сделают и смогут убедить великана, что хотят открыть хранилище, он может согласиться помочь им. Он делает это только в том случае, если ПК могут убедить его, что они позволят ему первым выбрать любой чудесный предмет, спрятанный внутри; если ПК говорят ему, что единственная вещь внутри - это филактерия Драгоши, Верцинабекс издевается. "Несомненно, в таком мощном хранилище хранится не одна пыльная старая драконья филактерия!" После объединения Vercinabex сообщает ПК, что хранилище может быть открыто только в том случае, если два человека используют два разных ключа во время "ритуала открытия". У Кагро есть один ключ, а Верцинабекс точно знает, где находится другой; он приведет ПК к Яме с падалью и даже поможет им добраться до ключа. Что касается "ритуала

открытия", Верцинабекс с сожалением признает, что он не смог определить, что именно представляет собой этот ритуал. Возможно, один из компьютеров сможет разобраться в этом?

## 25. Хранитель сердца (EL 19)

Лестница ведет в комнату странной формы со сводчатым потолком высотой в сорок футов. Большие каменные двойные двери выходят на северо-восток. Они покрыты подробным барельефом, изображающим человеческую фигуру, заключенную в трапециевидную форму. Вокруг этой формы извиваются десятки вырезанных червей. Иногда кажется, что на этих дверях танцует странное бледно-золотое мерцание, и в центре каждой из них находится одна маленькая замочная скважина.

Эта комната охраняет дверь в камеру филактерии. Каменные двери изображают заточение Кюсса в черном монолите глубоко в расщелине Червоточины. Это очевидно для любого, кто проходит проверку знаний DC 30 (религия). При ближайшем рассмотрении становится очевидным больше деталей. На сцене у левой двери изображены сотни каменных гигантов, сцепившихся в смертельной схватке с ужасающей, покрытой червями нежитью всех форм и размеров. Гиганты, похоже, терпят от этого самое худшее. Все затмевает массивный монолит, на котором возвышается огромная фигура гротескных пропорций с извивающимися червями по всему телу самого Кюсса. Круг из дюжины маленьких фигурок стоит перед монолитом, совершая какой-то ритуал. Правая дверь посвящена ритуалу маленьких человеческих фигурок, членов Ордена Бури. Они собрались в круг на выступе, возвышающемся над скалой, очевидно, защищая что-то в своей среде. По этому выступу ползают и карабкаются десятки скелетов нежити, а на заднем плане возвышается огромное костлявое червеобразное существо. Между этой нежитью и друидами стоит группа отважных героев, в одиночку сдерживающих наступающую нежить. Если ваши игроки играли в "Библиотеку последней надежды", они могут узнать некоторых из изображенных героев. Истинное значение сходства между ПК и резьбой на двери остается за вами, чтобы решить. Пока двери хранилища остаются закрытыми, камера за его пределами остается защищенной эффектом пространственной блокировки, который невозможно рассеять. Разъединение, желание или чудо Морденкайнена могут устранить этот эффект. К счастью для ПК, здесь их ждет союзник. Когда они приближаются к двери, призрачная форма невысокой гуманоидной фигуры мерцает и поднимается из нее, чтобы парить в воздухе над ними. У призрака странное выражение лица, смесь страха и возбуждения. Его голова болтается на сломанной шее, а пальцы заканчиваются длинными усиками эктоплазмы, которые выглядят почти как когти. ПК уже встречались с этим призраком раньше, в то время, когда их прогресс однажды был заблокирован неоткрывающейся дверью. Это призрак Земли Аластора, вернувшийся из-за пределов, чтобы в последний раз помочь ПК. Он говорит, и на этот раз его голос, кажется, повзрослел. За месяцы, прошедшие между их последней встречей, Аластор Лэнд утратил свою своевольную детскую индивидуальность, в немалой степени благодаря большой услуге, которую оказали ему ПК, вернув кости его семьи в могилы в "Шепчущей пирамиде".

"Приятно познакомиться, друзья. Долгими были наши путешествия с момента нашей последней встречи. Вы далеко продвинулись в своем стремлении остановить мерзость, которая поднимается прямо сейчас, когда мы говорим, а я прошел долгий путь в других мирах, узнавая, кто и что я такое. И теперь, здесь, на этом перекрестке, наши пути снова пересекаются. Как вы, несомненно, узнали, век назад ваати сражались в великой битве с силами Хаоса недалеко отсюда. Паук-Волк Миска был заключен в тюрьму, Королева Хаоса изгнана, а Жезл Закона был разломан на Семь частей и разбросан по космосу. Гробницы были построены для погребения их почитаемых умерших, но ваати не покинули поле битвы полностью. Некоторые стражи были оставлены позади, чтобы наблюдать и ждать повторного возникновения Хаоса. Одним из этих стражей был орден смертных друидов. Ваати научили этих друидов своим секретам, и когда они ушли в другие царства, этот орден стал могущественным. Они стали Орденом Бури, и они

победил Кюсса почти пятнадцать столетий назад. Кюсс был изгнан, заперт в каменной тюрьме, но теперь он снова угрожает. "На протяжении долгих лет тайные наблюдатели объединялись с окружающими их культурами. Эти хранители забыли свое дело, и традиции были отброшены. Моя семья, семья Лэнд, названная так из-за их священной привязанности к священным землям павших Ваати, была одной из последних из этих наблюдателей. Хотя кровь Ваати иссякла в моих жилах, она все еще звала меня и позволяла мне получить доступ к гробнице Икосиола, пока моя судьба не исполнилась и я не попал в ловушку. Точно так же ваш приход к Шепчущей пирамиде не был случайным. Я чувствую знак Ваати внутри вас, герои. Возможно, вы последний из длинной линии, единственные оставшиеся в живых наследники наследия Ваати. Таким образом, я пришел, чтобы посоветовать вам еще раз. "Сила Кюсса заключается в его тюрьме. Когда он стал богом, он оказался в ловушке в центре своего божественного апофеоза - массивного каменного монолита, прикрепленного к вершине Шпиля Длинных теней. Драгота давным-давно украл этот монолит и принес его в свое логово в Рифтовом каньоне. На протяжении веков присутствие монолита Кюсса превратило эту часть каньона в то, что сегодня известно как трещина Червоточины. Однажды, после того, как Драгоша был убит Цветным Драконом и возвращен в неживую Богом-Червем, Кюссу удалось сбежать из своей тюрьмы. С Драготой в качестве генерала своих армий нежити Бог-Червь восстал из Разлома и попытался начать Эру Червей, но Орден Бури был готов. "Ты знаешь об этой битве. И теперь вы знаете, что в комнате за дверью находится филактерия Драгоши. И все же, чтобы достичь этого, вы должны заглянуть в свои воспоминания, в свои души. Найдите ритуал открытия и используйте ключи от хранилища. Но знайте также, что как только эти двери откроются, хранилище филактерий будет открыто для всех. Драгота и его приспешники почувствуют запах его филактерии и придут, чтобы забрать ее. Вы должны быть быстры, если вы уничтожите филактерию, Драгота может быть действительно убит, но поскольку его жизненная сила ускользает, он может вернуть часть ее из потустороннего мира, уничтожив филактерию может сделать его более опасным, чем когда-либо прежде. И все же я не вижу особого выбора. "теперь я должен идти. Я думаю, ты больше не увидишь меня, пока не присоединишься ко мне на другой стороне. Удачи, друзья мои, и прощайте..."

После завершения своего монолога на губах призрака появляется улыбка, и он исчезает, не отвечая ни на какие вопросы.

**Существо:** Охраняющие эту комнату остатки древней гигантской культуры Конген-Тулнир, оставленные навсегда охранять вход в хранилище филактерий. Это два древних гиганта-нежити, известных как раамы. Высокие существа стоят молча и неподвижно, по одному с каждой стороны двери. Они не предпринимают никаких попыток напасть, если только кто-нибудь не попытается открыть дверь силой. Если ключи используются с надлежащим ритуалом, рамы остаются неподвижными.

Раамс (2): hp 168; см. Приложение.

**Развитие:** Выслушав рассказ Аластора и вернув ключи от хранилища, все, что нужно сделать ПК, это подойти к двери, и воспоминания о сложном друидическом заклинании, необходимом для открытия камеры, хлынут в их разум, скрытые воспоминания, имплантированные Фонтаном снов во время кульминации "Библиотека последней надежды", пробужденный близостью к источнику их поисков.

## 26. Хранилище филактерий (EL 23)

Потолок этого сводчатого помещения теряется в тени наверху. Боковые ступени поднимаются на десять футов к платформе в другом конце комнаты. На его вершине возвышается статуя вздыбленного дракона с распростертыми крыльями, вытянутыми передними лапами и разинутой пастью. Его грудная клетка открыта, обнажая грудную клетку, в которой плавает рубиново-красная коробка, на лицах которой вырезаны ухмыляющиеся драконы. Темные полосы камня проходят вертикально по стенам, создавая иллюзию пульсирующих кровеносных вен в свете, испускаемом светящейся красной коробкой. Шепот эхом разносится по залу, словно темные секреты, давно скрытые. Когда двери широко распахиваются, мерцающий свет пульсирует один раз, а затем гаснет.

Шкатулка, плавающая в сундуке статуи дракона, - это филактерия Драгоши. Теперь его не защищают ни ловушки, ни стражи, и ПК могут с легкостью претендовать на него. Однако прикасаться к самой филактерии далеко не безопасно. Каждый раз, когда филактерия соприкасается с плотью, она наносит 2d6 очков потери мудрости, поскольку разум жертвы подвергается нападению безумия и ярости одного из самых ужасных драконов, которые когда-либо жили, умирали и снова жили. DC 20 экономит предотвращает утечку мудрости в течение одного раунда. Шепот, наполняющий комнату, - это результат того, что мы так долго сдерживали зло Драгоши, но они не имеют никакого игрового эффекта. Саму филактерию трудно, но не невозможно уничтожить. Объект уровня, близкого к артефакту, может быть разбит на части физическими ударами, которые могут пробить его твердость, энергетическими атаками, которые преодолевают его энергетическое сопротивление, или уничтожен соответствующими заклинаниями, которые преодолевают его сопротивление заклинаниям. Сама филактерия сделана из рубина и меди. Конечно, ПК не требуются для уничтожения филактерии; на самом деле, если они сохранят его в безопасности, они вполне могут использовать его в качестве мощной козырной карты, когда они, наконец, столкнутся с Драготой в конце "В трещину червоточины". Если Верцинабекс Тор все еще с группой, его безумие окончательно поглотит его, когда он поймет, что на самом деле здесь нет ничего, кроме филактерии. С диким воплем он атакует ПК, как подробно описано в разделе его тактики в зоне 24. Если Зловещий Фейблер в это время все еще находится с ПК, он пытается присвоить филактерию себе. Если ему удастся заявить на это свои права (у него нет особого сопротивления против его эффекта высасывания Мудрости) он пытается телепортироваться с ним, чтобы вернуть его Драготу. Если ПК обнаружили Фейблера, но он все еще следует за ними, он делает все возможное, чтобы проскользнуть мимо ПК, чтобы достичь своей цели.

**Филактерия Драготы:** hp 60; невосприимчивость к огню; кислотостойкость 30, холодостойкость 30, сопротивление электричеству 30, звуко-сопротивление 30; SR 32; Разрыв постоянного тока 40.

**Разработка:** Когда ПК открывают хранилище, обереги, защищающие содержимое от любых гаданий, заканчиваются. Всего через 1d6 раундов Бразземаль прибывает, чтобы забрать филактерию, ее пульсирующая энергия служит маяком для его драконьих чувств. Когда он прибывает, красный дракон превращает камень в грязь снаружи вершины, подрывая фундамент этой комнаты. В конце раунда часть комнаты, отмеченная на карте с помощью пунктирной линии разрушается и падает в каньон, оставляя похожее на пещеру отверстие наружу. Любой, кто стоит в этой секции, получает 6d6 единиц урона от ударов дубинкой от падающих камней и должен сделать рефлекторное спасение DC25, чтобы прыгнуть в безопасное место или упасть в каньон ниже. Бразземаль тем временем приземляется в новом отверстии и атакует до тех пор, пока не останется в живых один; близость филактерии пересиливает его инстинкт самосохранения, и он сражается насмерть. Если два рама все еще живы, они немедленно атакуют красного дракона, возможно, предоставляя ПК неожиданных союзников.

**Специальная награда за опыт:** За восстановление филактерии присудите ПК награду за опыт CR 20.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение заканчивается, когда ПК претендуют на филактерию Драгоши. Результаты их действий с филактерией, будь то попытка спрятать ее или уничтожить, подробно описаны в следующем приключении "В расщелину червоточины". Вполне вероятно, что несколько злодеев в этом приключении спасутся живыми. Если кому-либо из драконов в этом приключении удастся выжить, они отступят в расщелину Червоточины, где ПК, возможно, придется снова противостоять им. Если Зловещий Фейблер выживет, он продолжит попытки украсть филактерию у ПК. Если он поймет, что она была уничтожена, он вернется к Драготу, чтобы доложить. Разъяренный драколич уничтожает Зловещего Фаблера - его история подходит к внезапному и разрушительному концу глубоко в расщелине Червоточины. Если это приключение не разыгрывается как часть приключенческого пути Age of Worms. в Конген-Тулнуре все еще есть много возможностей для приключений. Хотя обереги над руинами теперь исчезли, Конген-Тулнур по-прежнему остается цитаделью гигантских бандитов. Местные правители могут попросить партию вернуться и завершить работу по прекращению правления Ахайме Сильверхай, короля Разлома. В дополнение,

после битвы остается много драконьих логовищ, хозяева которых не вернутся домой. Возможно, партия решит разыскать эти ныне заброшенные логова и вернуть сокровища, лежащие без охраны. Конечно, логова драконов никогда не бывают такими заброшенными или неохраняемыми, как можно было бы надеяться.

## **ПРИЛОЖЕНИЕ: НОВЫЙ МОНСТР**

### **Раам**

У этого массивного гиганта железно-серая кожа, которая выглядит сухой и обветренной, как вершина пустыни. У него безволосая голова с запавшими стеклянными глазами и резкими чертами лица, которые кажутся высеченными из гранита. Его кожа отступает у рта и пальцев, обнажая тупые серые зубы и длинные изогнутые ногти.

Приключение рассчитано на группу из четырех персонажей 18-го уровня