

Рассвет Новой Эры

Битва с Драготой окончена, великий древний дракон-нежить наконец побежден, но его поражение не остановит наступающую Эру Червей. По правде говоря, это способствовало плану Лашонны стать фаворитом Кюсса в грядущие темные времена. Монолит, в котором заключен Бог-Червь, был вырван из своей колыбели в Извивающейся скинии и теперь возвышается на вершине нового Шпиля Длинных теней в Алхастере. У ПК есть всего несколько часов, чтобы остановить побег Кюсса и спасти саму жизнь на всем континенте. Увидит ли следующий день восход солнца или торжество тьмы, полностью зависит от них. "Рассвет новой эры" - это приключение Dungeons & Dragons, рассчитанное на четырех персонажей 20-го уровня. Это также заключительная часть приключенческого пути Age of Worms, полной кампании, состоящей из 12 приключений, несколько "фоновых" статей, помогающих мастерам подземелий управлять серией, и несколько постерных карт ключевых локаций. Для получения дополнительной помощи в проведении этой кампании ознакомьтесь с ежемесячными статьями Dragon "Wormfood", серией, в которой представлены дополнительные материалы, помогающие игрокам пережить эту кампанию. Вполне вероятно, что в какой-то момент во время этого приключения ваши компьютеры наберут достаточно опыта, чтобы достичь 21-го уровня. Страницы 206-210 руководства Мастера подземелий дают основы игры эпического уровня; дополнительные правила можно найти в Complete Warrior, Complete Divine, Complete Arcane и Complete Adventurer. Администраторы, желающие глубже погрузиться в мир приключений эпического уровня, должны ознакомиться с Руководством по эпическому уровню, которое было обновлено до самых актуальных правил на веб-сайте Wizards of the Coast по адресу www.wizards.com/default.asp?x=d20 / статья/srd35. Наконец, выпуск № 344 от Dragon представлены некоторые советы и правила, характерные для Age of Worms, чтобы помочь игрокам (и DMS) в переходе за пределы 20-го уровня. Вы также можете запустить "Рассвет Новой эры" как самостоятельное приключение или адаптировать его к своей кампании в качестве высокоуровневой городской битвы против множества врагов-нежити.

Предыстория приключений

Серебряный дракон-вампи́р Лашонна верой и правдой служил Богу-Червю Кюссу почти 15 столетий, но всегда находился в тени своего избранного герольда, драколича Драготы. Желание Лашонны стать любимой приспешницей Кюсса заставило ее нанять могущественных врагов, ПК, чтобы нанести удар по драколичу. В то время как Драгоша был отвлечен сначала попытками вернуть свою филактерию, а затем неуклонным приближением группы авантюристов, намеревающихся бросить ему вызов, Лашонна привела в действие остальные свои планы. Используя огромную телепортационную машину, размещенную в ее подземном логове, Лашонна перенесла каменный монолит, в котором была заключена физическая форма Кюсса, в Алхастер для окончательной подготовки к его возвращению. Освобождение заключенного в тюрьму божества - непростая задача, и приспешники Кюсса веками трудились, чтобы привести в движение многочисленные события, необходимые для подготовки мира к его пришествию. Некоторые из этих событий культ смог спланировать или посодействовать (например, близкое разрушение города Котла), в то время как другие они были вынуждены ждать. Теперь, когда все на месте, заключительные шаги по сравнению с этим - детская забава. Теперь, когда лидер Алхастера под ее командованием, тюрьма Кюсса в ее распоряжении и великая башня, которая служит ключом к его тюрьме, завершена, все, что осталось Лашонне, - это дожидаться, когда ее бог пробудится и выйдет на Материальный план. Однако эпоха червей не гарантирована. Кюсс может быть побежден, но этот путь не лишен большой опасности. ПК должны использовать все свои ресурсы и союзников, собранных в ходе этой кампании, и этого все еще может быть недостаточно. Есть шаги, которые они могут предпринять в Алхастере, чтобы ослабить позиции Кюсса, но, в конце концов, просто загнать его обратно в тюрьму решает

ничего, Чтобы предотвратить Эру червей, бог должен умереть.

Краткий обзор приключений

ПК ненадолго встречаются с Манзорианом, который сообщает им, что Кюсса вот-вот выпустят на Материальный план в Алхастере. Он может сделать что-то, чтобы замедлить побег Червебога, но ПК должны противостоять ему и уничтожить его. Можно предпринять три ключевых шага, чтобы ослабить Червебога до того, как ПК столкнутся с ним лицом к лицу: они могут уничтожить Воронку Нежизни под Кладбищем Алхастера, которая перекачивает негативную энергию в его тюрьму, они могут бороться с отчаянием, которое его приспешники распространяют в Алхастере, и они могут удалить его верховную жрицу Лашонну с поля битвы. Каждый из этих шагов еще больше ослабляет Червеобразного Бога, но если ПК занимают слишком много времени, Кюсс полностью сбегает из своей тюрьмы и занимает свое место в пантеоне как Повелитель Червей, и в этот момент ничего нельзя сделать, чтобы предотвратить Эру Червей.

Приключенческий крюк

С поражением Драготы в конце "Into the Wormcrawl Fissure" разобщенный дух Балакарда исправился и отправился к своей последней награде. Тем не менее, прежде чем покинуть Материальный план, он нанес краткий визит своему старому другу Манзориану, чтобы извиниться за свои действия в жизни и сообщить ему о великом деянии, совершенном ПК. Это была хорошая новость во времена тьмы, поскольку Манзориан и его союзники недавно узнали о событиях в Алхастере. Манзориан связывается с ПК с помощью посылающего заклинания вскоре после поражения Драготы (конечно, до того, как ПК покинут Скинию Червей) и просит их встретиться с ним в Magerpoint. Если ПК не могут телепортироваться, он накладывает круг телепортации на их местоположение после того, как увидит одного из них, чтобы привести их в свой кабинет.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРИГОТОВЛЕНИЯ

Персонажи уже были в кабинете Манзориана по крайней мере один раз, в начале приключения "Шпиль длинных теней". Длинная, просторная комната выглядит так же, как и в прошлый раз, но Манзориан, его агент Селеста и его старый друг Агат выглядишь изможденным и обеспокоенным. Манзорян просит вкратце рассказать о борьбе ПК с Драготой и поздравляет их с его поражением. И все же, к сожалению, у них нет времени праздновать. Манзориан сообщает ПК, что город Алхастер находится в осаде. Странные сгустки зеленого тумана поднимаются с земли, а монстры-нежить и огромные черви бродят по городским улицам. Хуже того, башня, которую строил принц Зих, была достроена с поразительной скоростью (вероятно, с помощью могущественной магии), и в облачном небе над Шпилем закручивается вихрь. Заклинания прорицания показали, что Кюсс скоро выйдет на Материальный план, и когда он это сделает, начнется Эпоха Червей. Пришло время для финального конфликта, и ПК должны предотвратить Эру червей. Хотя ПК, возможно, уже вывели или обнаружили часть этой информации, Манзориан объясняет, как новый Шпиль Длинных теней, возведенный Зихом в Алхастере, служит средоточием нечестивых энергий, необходимых Червебогу, чтобы вырваться из черного монолита, который заключает его в тюрьму. Его агенты не предприняли никаких попыток скрыть монолит, покоящийся на вершине Шпиля в самой высокой точке Алхастера. Тот факт, что культ так нагло продемонстрировал эту тюрьму, сильно беспокоит Манзориана, поскольку это означает, что они не боятся провала. На данный момент Манзориан подозревает, что Кюсс может на короткое время выйти из своей тюрьмы, но он сомневается, что Бог-Червь может путешествовать далеко от своего монолита. Скоро он полностью выйдет из монолита, чтобы возвестить о наступлении Эры Червей. Процесс его освобождения начался, его нельзя снова загнать в тюрьму (он вышел преждевременно 1500 лет назад, и это единственная причина, по которой друидическому ордену Бури удалось загнать его обратно в тюрьму в то время). Чтобы предотвратить возраст червей, Кюсс должен быть уничтожен. ПК могут не согласиться с перспективой убийства божества, но Манзориан призывает их воспрянуть духом. Кюсс остается относительно слабым после столетий заточения, и пока он полностью не освобожден, он является лишь тенью истинной божественной силы.

Могущественная партия, вооруженная правильным снаряжением и с надлежащей подготовкой, имеет более чем небольшой шанс победить его. Манзориан описывает три способа, которыми ПК могут еще больше подорвать силу Кюсса, прежде чем они столкнутся с ним на вершине Шпиля Длинных теней в Алхастере.

Артефакты

Четыре артефакта, собранные игроками во время кампании, могут быть использованы различными способами, чтобы ослабить Кюсса до или во время финальной битвы. Манзориан рекомендует, чтобы ПК проанализировали эти артефакты с помощью бардических знаний или тайн (arcana), чтобы определить, как их можно использовать.

Постоянный ток для этой проверки указан в скобках после каждого артефакта, перечисленного ниже.

Рука Векны (DC 40): Манзориан, похоже, настороженно относится к Руке Векны, если ПК решили сохранить опасный артефакт, но признает, что он может быть полезен против Кюсса. Наличие артефакта должно позволить Векне использовать его в качестве канала для передачи части своей силы непосредственно в битву. Хранитель Руки должен ударить Кюсса артефактом, чтобы вызвать это. Когда это происходит, сама Рука исчезает, унесенная Векной в неизвестные места. Это, к сожалению, приводит к смерти хозяина (который, конечно, может быть возвращен к жизни с помощью истинного воскрешения, желания или подобных эффектов), но взрыв божественной энергии эффективно оглушает Кюсса на несколько секунд, давая остальным участникам целый раунд действий против Червебога..

Жезл из семи частей (DC35) Если ПК решат сохранить фрагмент Жезла из семи частей, а не передать его Манзориану в "Шпиле длинных теней" (Подземелье № 130), он улыбнется их предусмотрительности и преподнесет им в подарок шестой фрагмент жезла (недавно освобожденный Манзорианом из "неуправляемого дьявола ямы"). Присоединение этого фрагмента к тому, которым уже обладают ПК, увеличивает силу артефакта. Если ПК обменяли Манзориану фрагмент стержня, он возвращает фрагмент ПК для использования в этом последнем приключении, но у него нет второго фрагмента, чтобы отдать им. Тень силы Герцогов Ветра заключена в Жезле из семи частей, и хотя Кюсс не является одним из исконных врагов Ваати, Жезл по-прежнему является мощным оружием против него.

Сфера уничтожения (DC 30): Самый мощный артефакт против Кюсса - это тот, которым ПК еще не обладают - сфера уничтожения. Однако, если у них все еще есть талисман сферы из Шепчущей пирамиды, Манзориан говорит им, что он провел некоторое исследование природы сфер уничтожения, и что, хотя точные последствия использования сферы против божества неизвестны, по крайней мере, контакт со сферой сильно ослабит Кюсса. Кроме того, сфера уничтожения, безусловно, помогла бы ПК другими способами во время предстоящих испытаний в Алхастере. Затем Манзориан открывает ПК, что он знает местоположение сферы уничтожения, которую они могли бы реквизировать, используя талисман сферы. Если компьютеры проявляют интерес, он подводит их к мольберту в углу комнаты. Картина на мольберте накрыта тканью, и когда ПК приближаются, он отодвигает ткань в сторону, чтобы показать реалистичную картину с изображением лица зеленого дьявола, вырезанного на каменной стене. Пасть дьявола разинута, открывая чернильную тьму. Персонажи, которые использовали одну из картин Манзориана для телепортации в Кулутмар в "Шпиле длинных теней", должны быстро осознать полезность этой картины. Если они этого не сделают, объясняет Манзорян. На этой картине изображена сфера уничтожения в одном из самых печально известных подземелий в мире - Гробнице ужасов. Сама картина помогает в телепортации; персонаж, который концентрируется на картине, может затем использовать магию, такую ​​как большая телепортация, чтобы переместиться в изображенное место, даже если он не был в рассматриваемом месте. Гробница ужасов находится в 1800 милях к юго-востоку от Магической точки, в пределах досягаемости телепорта, применяемого заклинателем не ниже 18-го уровня. Манзориан готов отдать картину ПК, чтобы они могли использовать ее для телепортации в Гробницу ужасов на досуге. Он советует им подождать до последнего возможного момента, чтобы собрать сферу уничтожения, хотя это, безусловно, помогло бы им в их усилиях против приспешников Кюсса, ее присутствие также привлекает

много внимания. Конечно, некоторые из приспешников Кюсса способны уничтожить сферу уничтожения, наложив на сферу врата или используя против нее жезл отмены, поэтому, вероятно, было бы лучше ограничить возможности врага уничтожить сферу до того, как ПК используют ее против Кюсса. Если персонажи используют картину для путешествия в Гробницу ужасов, сфера уничтожения может быть вызвана из пасти зеленого дьявола персонажем, использующим талисман сферы, чтобы заставить ее двигаться.

Стержень из семи частей

Этот великий артефакт Закона был выкован эоны назад Герцогами Ветра для использования в их войне против Королевы Хаоса. Он был разделен на семь частей во время битвы при Пеше, и его фрагменты разбросаны по всему миру. Со временем фрагменты Жезла из семи частей всплывали то тут, то там, часто во времена острой нужды. К сожалению, Стержень из семи частей остается нестабильным, и как только его назначение выполнено, он снова распадается на части, его компоненты рассеиваются, часто возвращаясь на место гробниц Герцога Ветра или руин. Незаконный персонаж, обладающий одним сегментом жезла, должен каждую неделю делать сбережения в размере 17 Уилл, чтобы не стать законным. Законный персонаж, который держит сегмент стержня и думает о нем как о части более крупного предмета, может определить, в каком направлении находится следующий сегмент большего размера, выполнив успешную проверку концентрации DC 20. Мощности двух фрагментов, доступных ПК в настоящее время, следующие:

Шестой фрагмент: удержание монстра 1/день

Седьмой фрагмент: исцеление 1/день

Оба фрагмента соединены: пользователь может летать (как заклинание) по своему желанию, в дополнение к базовым способностям, перечисленным выше. Пока жезл находится при себе (не обязательно в руке), владелец получает бонус к проницательности +20 к броскам атаки, сделанным против Кюсса. Характеристики оставшихся фрагментов можно найти на странице 154 руководства по оружию и снаряжению. Клюв 20-й; Вес 1 фунт.

Работа со сферой

На первый взгляд может показаться, что предоставление ПК доступа к сфере уничтожения может сделать это приключение легкой прогулкой. Это, безусловно, дает ПК большое преимущество, но имейте в виду, что этот артефакт - одна из самых опасных вещей в игре. Если у приспешников Кюсса будет время отреагировать на такое развитие событий, один из них, безусловно, сможет раздобыть жезл отмены (благословенный ангел может телепортироваться в любой крупный город, где предмет можно приобрести после 1d4 часов поиска). При использовании против мобильных существ лучше всего решить, попадает ли сфера в какое-либо существо в квадрате, через который она проходит, или в котором она оказывается, заставив управляющее существо нанести дальнюю сенсорную атаку против угрожаемых существ; при попадании цель полностью уничтожается. Если сфера неконтролируема, вместо этого ее можно избежать с помощью рефлекторного сохранения DC 20 до тех пор, пока существо не уйдет с пути при следующем действии. Существо, которое добровольно заканчивает свой ход на квадрате, занятом сферой уничтожения, автоматически вступает в контакт со сферой. Конечно, гораздо более опасным развитием событий является реальная возможность того, что сфера может попасть под контроль врага. До тех пор, пока ПК контролируют талисман сферы, это маловероятное развитие событий. Если ПК столкнутся со знающими врагами, использующими тайные заклинания (например, с Лашонной), этот NPC может выполнить проверку знаний DC 30 (arcana), чтобы распознать талисман сферы таким, какой он есть. Обладая этим знанием, NPC обязательно предупредит любых союзников, а попытки захватить контроль над талисманом могут добавить реальный элемент стресса и ужаса к любой встрече. Даже такие заклинания, как телепортация объекта, которые выводят талисман из игры, могут вызвать проблемы, поскольку без этого преимущества ПК не обязательно гарантированно смогут выполнять противоположные контрольные проверки, чтобы управлять сферой. Короче говоря, не облегчайте задачу ПК, если они решат использовать этот артефакт в других встречах, кроме финальной битвы с Кюссом.

Сфера изначально сопротивляется вырыванию из пасти дьявола, и требуется контрольная проверка DC 60, чтобы заставить ее сделать это. Поскольку контрольная проверка, выполняемая кем-либо с талисманом сферы, составляет 1d20 + двойной уровень символов + двойной модификатор символов Int, контрольная проверка DC 60 должна быть относительно простой, при наличии достаточного времени. Неудачная проверка не имеет последствий до тех пор, пока сфера не будет свободна, поэтому контроллер может взять 10 или 20 на эту проверку. Как только сфера уничтожения освободится, ею можно будет управлять в обычном режиме (см. страницу 279 руководства Мастера подземелий). Конечно, одна из последних проблем, стоящих перед ПК, заключается в том, как транспортировать сферу обратно в Алхастер. Сфера - это ничто, и как таковая не является объектом. Таким образом, на него не может повлиять объект телепортации, и он не сопровождает существо, контролирующее телепортацию (поскольку оно по определению не может быть объектом сопровождения). Заклинания врат могут сработать, так как они создают физическую связь между двумя планетами. Произнося два заклинания, игроки могут переместить сферу через первые врата на другой план, а затем через вторые в Алхастер (только при наложении врат непосредственно на сферу у этого заклинания есть шанс уничтожить артефакт). Сферу также можно отправить в переносное отверстие (при условии, что сфера не касается стенок отверстия!), которое затем может быть легко сложено и перенесено телепортирующимся персонажем. Желание не может перенести сферу уничтожения. Другие решения этой проблемы, несомненно, существуют, на усмотрение DM. Против Кюсса сфера уничтожения имеет два возможных применения. Его можно использовать для уничтожения любого из двух его артефактов (либо Капюшона Бога-червя, либо Булавы Кюсса) - потеря любого из этих артефактов значительно уменьшает угрозу, которую Кюсс представляет для ПК. ПК, который пытается использовать сферу уничтожения непосредственно против Кюсса, может сначала быть встревожен тем, что сфера не может немедленно уничтожить его. Вместо этого каждый удар уменьшает его текущие хит-пойнты наполовину. Если сфера поразит Кюсса, когда у него будет менее 200 очков жизни, он будет уничтожен вместе с самой сферой.

Обруч Зосиэля (автоматический): Персонаж, который сохранил этот обруч, обнаруживает, что он начинает светиться вскоре после Драготы убит и сразу понимает, что могущественная магия внутри него наконец-то полностью пробудилась и что дух Зосиэля теперь охраняет его. Кольцо теперь функционирует как перипетия мудрости +6, а также как кольцо убеждения. Кроме того, он защищает владельца с постоянным эффектом отсутствия мыслей. Зосиэль носил обруч много лет назад в другой битве против богоподобных существ, и хотя враги были другими, его духовное присутствие и помощь дают владельцу этого обруча три особых преимущества в любых битвах против Кюсса.:

- Любое оружие, которым владеет владелец, рассматривается как эпическое в целях уменьшения проникающего урона. В качестве стандартного действия владелец может придать это качество любому оружию, которое он держит в руках, по крайней мере, на один раунд. Это качество остается с оружием в течение одной минуты после того, как владелец бросает оружие или отдает его другому существу.
- Владелец получает бонус к удаче +10 за все спасброски, сделанные против заклинаний и эффектов, исходящих от Кюсса.
- Владелец обладает иммунитетом к заражению червями Кюсса, включая червей, которые поступают из собственного тела Кюсса.

Бороться с отчаянием

Верующих Кюсса немного, даже сейчас, накануне Эпохи Червей. У божества должны быть верные последователи, чтобы существовать, и как только начнется новая эра, не будет недостатка в вере, чтобы подпитывать мощь Кюсса. Однако на этом раннем этапе Кюсс вынужден прибегать к меньшим энергиям, чем вера, чтобы помочь своему появлению в мире. Точно так же, как 2000 лет назад он опирался на веру своего культа, чтобы стать богом, теперь он опирается на страх и отчаяние граждан Алхастера, чтобы усилить свое триумфальное возвращение. Потратив время на то, чтобы помочь жителям Алхастера против приспешников Кюсса, победить нескольких монстров, которых его культ натравил на город, и победить Лашонну, ПК могут породить надежду, чтобы противостоять отчаянию, в котором нуждается Кюсс. Вторая часть этого приключения подробно описывает четыре встречи в Алхастере, где ПК могут бороться с отчаянием. Успешно выполнив три из них, ПК могут временно лишить Кюсса его божественных черт.

Разрушьте водоворот Нежизни

Одна вещь, которую Манзориан и его агенты заметили в своих наблюдениях за магическими энергиями, действующими в настоящее время в Алхастере, - это огромное накопление отрицательной энергии в стенах нового Шпиля Длинных теней. Этот шпиль также наполнен мощной божественной энергией, поэтому разрушить его, скорее всего, невозможно. И все же эта негативная энергия исходит из точки в другом месте Алхастера, откуда-то из-под городского кладбища, где огромный портал в Плоскость Негативной энергии сфокусирован и направлен на Шпиль. Если ПК смогут обнаружить, что может быть причиной этого потока негативной энергии, они, возможно, смогут нарушить его. Отключение источника энергии Шпиля, вероятно, не выиграет день, но это, безусловно, замедлит Кюсса. По правде говоря, негативная энергия фокусируется на Шпиле огромной машины в подземном комплексе под Кладбищем, который соединен с поместьем Лашонны. Детали этого комплекса и машины рассматриваются в третьей части.

Прощальные подарки

ПК могут попросить Манзориана и его союзников пойти с ними, но, к сожалению, архимагу нужны его союзники, чтобы поддержать ПК другим способом. Он знает, что поражение Кюсса - единственный способ остановить Эру Червей; если он сбежит, все только затянется. С помощью нескольких могущественных союзников-волшебников Манзориан намеревается отправиться на Эфирный план близ Алхастера, где он и его союзники сотворят мощное заклинание, похожее на пространственный замок. Действие этого эпического заклинания начинается, как только персонажи отправляются в Алхастер - как только заклинание начинается, Манзориан и его союзники могут поддерживать его действие в течение недели. В течение этого времени заклинание пространственной блокировки охватывает весь город Алхастер, хотя его действие распространяется только на Кюсса и его приспешников. Как только Кьюсс становится богом, действие этого заклинания быстро теряет смысл, но Манзориан надеется, что это даст ПК шанс уничтожить Червебога. Конечно, это поможет удержать других его приспешников от призыва на помощь или побега. Прежде чем он уйдет, Манзориан вручает тайному заклинателю в группе (или любому персонаж, способный использовать свитки с помощью магического устройства) стопка из трех свитков. Каждый свиток содержит одно заклинание желания; подарок, на подготовку которого он потратил время, чтобы дать игрокам дополнительное преимущество в предстоящем приключении.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: НЕЖИТЬ АЛХАСТЕРУ

Полную информацию о различных интересных местах в Алхастере можно найти в выпуске № 131 Dungeon - если ПК решат исследовать часть города, не описанную в этой главе (или если вы просто ищете больше информации о городе в целом), вам следует найти справочную статью этого выпуска.. Когда ПК прибывают в Алхастер, они обнаруживают, что в городе царит хаос. Беспорядки бушуют на улицах, где толпы нежити еще не взяли власть в свои руки. Некоторые здания горят, в то время как другие содрогаются и рушатся, когда огромные зеленые черви-переростки пробираются сквозь фундаменты вниз. Клубы отвратительного зеленого тумана кипят и клубятся по всему городу, скрывая целые кварталы зданий. В небесах над головой нет никаких признаков вездесущих Благословенных Ангелов, и может показаться, что эринии, хранители города, покинули его. И все же, несмотря на эти трагедии, самым впечатляющим зрелищем является заверченный Великий проект Зича. В последний раз, когда ПК видели это сооружение, оно было немногим больше приземистого зиккурата. Теперь над зиккуратом возвышается огромная башня, уходящая в небо более чем на 750 футов. Десятки странных куполов и балконов тянутся по краям башни, многие из которых осыпались и разрушены, а в небе над ними облака закручиваются спиралью и бурлят, как мутная вода вокруг водостока. Даже свет кажется неправильным, серым и приглушенным, как будто само солнце не желает смотреть на этот уголок мира. В этом разделе представлены четыре примера столкновений, дающих игрокам несколько возможностей бороться с хаосом и отчаянием, которые наводняют город. Если ПК смогут успешно завершить три из этих четырех столкновений, они значительно ослабят божественные черты Кюсса, как подробно описано в четвертой части. Кроме того, поражение Лашонны (столкновение B2) засчитывается как победа; завершив три столкновения в этой части и уничтожив вампирического

Гробница Ужасов

Хотя на самом деле у ПК нет времени исследовать Гробницу ужасов, DMS, ищущим дополнительную информацию об этом культовом подземелье D & D, следует посетить веб-сайт Wizards of the Coast, где версию этого классического приключения в 3,5 версии можно найти по адресу www.wizards.com/default.asp?x=dnd/oa/20051031a.

серебряный дракон ПК могут ослабить божественность Кюсса. Каждый раз, когда ПК одерживают одну из этих побед, с вершины шпиля извергается огромная буря молний, и яростный вой Кюсса эхом разносится по городу вниз. По мере того, как Кьюсс набирает силу, природа реальности в Алхастере искажается. Следующие эффекты применяются ко всем встречам в Алхастере и ниже него и остаются в силе до конца четвертой части.

Облака: Спиралевидные облака над головой клубятся и кипят, угрожая в любой момент обрушиться ливнем.

Солнечный или лунный свет, проникающий сквозь облака, сильно рассеивается, окутывая сам город бледным сиянием приглушенных цветов и туманных теней. Существа, которым обычно вредит солнечный свет (например, вампиры), могут легко передвигаться в течение дня, и никакое заклинание, влияющее на погоду, не может изменить облачный покров.

Осквернение: Негативная энергия, которая наполняет Алхастер, создает эффект осквернения по всему городу.

Проверка харизмы для превращения нежити влечет за собой штраф в размере -6 осквернений, и каждое существо нежити получает +2 оскверненных бонуса за броски атаки, урона и спасброски. Эти бонусы включены во все блоки характеристик в этом приключении, но обязательно добавьте их в блоки характеристик нежити в тех случаях, когда даются короткие блоки характеристик. Все нежити в Алхастере также получают +2 хит-пойнта за попадание (это относится даже к нежити, не созданной в этой зоне). Оживляющий мертвецов в Алхастере может создать вдвое больше обычного количества нежити. Освящение может подавить этот эффект, но только на время действия заклинания и только в пределах области действия заклинания. Если ПК уничтожают машину в зоне A2, этот эффект немедленно прекращается.

Храмы: Порча Кюсса еще не проникла в три главных храма Алхастера: церковь Корда, собор Хекстора и Алый шпиль Ви Джас. Находясь в заключении, Кюсс не решается вторгаться в круг верующих других божеств. Пока он не будет полностью освобожден, эти три локации остаются в безопасности от червей и нежити, которые наводняют улицы, и не подвержены осквернению, которое наводняет город.

Проверки полномочий

В нескольких точках во время этого приключения ПК должны выполнять проверки полномочий. Проверка полномочий составляет 1d20 + оценка полномочий персонажа. Оценка авторитета персонажа равна его бонусу к харизме плюс количество очков авторитета, которые он накопил во время "Принца Красной руки". Персонажи, присоединившиеся к кампании после "Принца Красной руки", имеют балл авторитета, равный половине самого низкого балла авторитета, которым обладал ПК, участвовавший в этом приключении. Если вы еще не запускали это приключение, вы можете просто назначить очки авторитета ПК равны их модификаторам харизмы. В этом случае персонажи, имеющие не менее 5 рангов в дипломатии, получают +2 очка авторитета, как и персонажи, имеющие не менее 5 рангов в Запутывании или Знании (благородство и королевская власть), что дает общий возможный бонус +6. Авторитет персонажа измеряет его репутацию в Алхастере. Эти проверки не только моделируют эффективность персонажа в руководстве и обеспечении морального духа и вдохновения, но и определяют уровень успеха в следующих столкновениях. Кроме того, персонаж может провести проверку полномочий в Алхастере всякий раз, когда его призывают блефовать, дипломатизировать, собирать информацию, запутывать или проверять мотивы в отношении любого из граждан Алхастера. С проверкой DC 20 он получает бонус +2 к обстоятельствам при соответствующей проверке навыка. За каждые 10 очков, на которые он выигрывает проверку DC 20, бонус к обстоятельствам увеличивается на 2, поэтому, если персонаж делает проверку полномочий и в результате получает 43, он получает бонус +6 к соответствующей проверке навыков.

Событие 1: Гнев червей-переростков (EL 21)

Запускайте эту встречу в любое время, когда ПК исследуют или перемещаются по улицам Алхастера.

Внезапно соседнее здание кренится от отрывистого звука лопающихся балок. Столбы пыли поднимаются в воздух вокруг фундамента дома, а затем сооружение снова содрогается. Грохот рушащегося фасада меркнет по сравнению с ревом огромных зеленых червей, которые зарылись в сердцевину здания и теперь выплескиваются на улицу.

Существа: Зеленые черви - это пара продвинутых червей-переростков (черви Кюсса, выросшие до огромных размеров), которые роют землю в поисках добычи. Эти черви значительно крупнее, чем те, которых можно увидеть в других частях города. Здание, возможно, было сиротским приютом, гостиницей или таверной, но сгусток человечности, который ютился внутри, не подлежит спасению. Чего нет, так это толп паникующих горожане, которые в парализованном страхе и восхищении наблюдают, как монстры выползают на тусклый свет, их набитые ртами головы ищут еще еды. В общей сложности 20 граждан находятся достаточно близко к месту происшествия, чтобы подвергаться непосредственной опасности, и если их немедленно не эвакуировать, среди паникующих жителей Алхастера распространятся истории о неудержимых червях-пожирателях домов.

Тактика: Изначально у overworms нет причин выделять ПК, но как только они начинают получать урон, они сосредотачивают свои атаки исключительно на последнем существе, которое наносит им урон; они почти бездумны в своих действиях. Даже если черви-переростки намеренно не нападают на охваченных паникой граждан, их огромная масса, брызги червей и шрапнель от зданий, когда они давят и разрушают, убивают людей так же легко. В каждом раунде боя погибает 1d6 из 20 находящихся под угрозой исчезновения граждан. Проверки властей округа Колумбия 10, проводимой в качестве стандартного действия, достаточно, чтобы заставить одного гражданина, находящегося под угрозой исчезновения, укрыться; за каждые 5 баллов, на которые результат проверки превышает 10, может быть сохранен дополнительный гражданин. Дополнительные действия (такие как телепортация) могут спасти больше граждан.

Развитие: Если ПК смогут победить сверхчервей, по крайней мере, с 15 выжившими гражданами из начальной группы из 20 человек, они могут засчитать это столкновение как победу. Это столкновение - не более чем быстрый бой; вы можете создавать дополнительные столкновения в этом направлении, если хотите, чтобы дать ПК дополнительные шансы ослабить отчаяние, необходимое Кюссу для побега из своей тюрьмы. Подумайте о том, чтобы использовать разных монстров каждый раз, когда вы запускаете эту встречу, таких как скорпионы-убийцы разума (Подземелье № 134), халлатхойны или продвинутые ульгурстасцы (Фолио дьявола) или некронавты (Руководство по монстрам III).

Событие 2: Канцелярский спор (EL 20)

В какой-то момент по всему городу разносится звон церковных колоколов. Проверка прослушивания DC 10 - это все, что нужно, чтобы определить, что звон доносится из церкви Корда. В то время как колокола продолжают звонить, нервные и нерешительные группы граждан начинают отчаянно ползти по улицам, привлеченные предполагаемым обещанием убежища. Если полицейские проведут расследование, они обнаружат, что в этом районе растет большая толпа

между тремя церквями. Когда они придут, не стесняйтесь, пусть они узнают несколько лиц здесь и там из тех, кого они встречали во время предыдущих визитов в Алхастер; хорошим выбором может быть лорд Малавен Килрейвен, который только что привел свою семью и слуг в церковь из своего поместья в поисках убежища. Верховный жрец Корда, Лантис Чакс (CG мужской человеческий клирик 6 / боец 2) - это тот, кто звонит в колокола. Когда полицейские прибывают, Лантис решает, что собрал достаточно людей, и выходит на ступеньки перед своей церковью, чтобы обратиться к толпе. Он немедленно начинает делать все возможное, чтобы успокоить толпу, и пытается организовать массовый исход из города, указывая на то, что дорога (главная улица в Алхастере) пока остается свободной от коварного тумана, и что если люди будут двигаться быстро, они смогут покинуть город через восточные ворота. Лантис также утверждает, что именно безумие принца Зиха вызвало эту ужасную катастрофу на Алахастере. План Лантиса опасен, но отчаявшаяся толпа начинает верить в него, пока на сцену не прибывают две другие группы священнослужителей, привлеченных звоном колоколов. Первой прибывает группа из двух десятков солдат и воительниц во главе с Виериасом Спатлепате (LE male human cleric 7), верховным жрецом собора Хекстора. Он противостоит плану Лантиса, называя священника Корда предателем, утверждая, что сам Зих пришел в собор Хекстора, чтобы отслужить мессу и воззвать к божеству-покровителю Алхастера об избавлении в эти темные времена. Он обещает спасение тем, кто присоединится к нему в соборе, и угрожает гибелью и гневом тем, кто так трусливо покинет свои дома. По иронии судьбы, совет злого священника лучше, чем тот, который предлагает Лантис, но Виериас - плохой оратор, и его слова трудно найти среди толпы. Вскоре после прибытия Виериаса на сцене появляется верховная жрица Алого Шпиля, пронзительная и энергичная Альмера Косен (женщина-человек-аристократ 3/клирик 10). Ее голос разносится и прорезается сквозь толпу, когда она предлагает убежище тем, кто может почтить Крошку Джас с помощью проппера, предлагающего по сути, она пытается продать убежище высшим эшелоном торгов. Ее посещают несколько младших членов церкви, многие из которых, похоже, чувствуют себя весьма неловко из-за предложений своей госпожи о безопасности за деньги во время социального кризиса. Если ПК не вмешаются, три священника продолжают спорить о том, как правильно справиться с кризисом, и толпа впадает во все большее отчаяние. Толпа начинает дробиться, поскольку каждый член выбирает свою сторону, и страсти начинают накаляться. Через несколько минут кто-то срывается и замахивается на кого-то другого, и в мгновение ока толпа разражается буйством насилия. Трое священнослужителей впадают в панику; Альмера пытается бежать обратно в Алый шпиль, Лантис пытается утихомирить бунт словами, а Виериас посылает своих солдат, чтобы установить порядок силой. Как раз тогда, когда кажется, что хуже уже быть не может, прибывают приспешники Кюсса (см. Существа ниже). Лучшее решение этой проблемы - разбить толпу на три группы, отправив их в церковь по их выбору в качестве убежища; церковь Корда и Алый шпиль могут вместить до 50 человек, в то время как собор Хекстора может вместить до 300 человек. Существуют и другие варианты; ПК должны решить, что делать с толпой. К сожалению, заставить толпу и священников подчиниться нелегко. Толпа состоит из 200 перепуганных граждан. Обычно дипломатия и запугивание служили бы для управления толпой, но эта толпа напугана и ищет руководства. Чтобы взять ситуацию под контроль, ПК должны сначала подтвердить свое присутствие, выполнив проверку полномочий DC20. Если они вступают в союз с одним из трех священников, они получают бонус +4 к своим проверкам авторитета в этой встрече. Как только ПК зарекомендуют себя как лидеры, они могут выполнять дополнительные проверки полномочий DC 20 со скоростью одна проверка в минуту (несколько персонажей могут выполнять несколько проверок). Каждая успешная проверка приводит к тому, что 20 человек в толпе обращаются к этому компьютеру за лидерством. За каждые 10 баллов, на которые проверка властей превышает этот DC, привлекается дополнительно 20 граждан. Как только ПК привлекают внимание стольких граждан, сколько пожелают, они могут приказывать толпе разойтись или укрыться. Я возьму толпу всего на минуту, чтобы

расходиться, или через две минуты входите в одну из близлежащих церквей. К сожалению, у ПК не так много времени, чтобы справиться с толпой, так как приспешников Кюсса недолго будет сдерживать их страх перед святой землей.

Существа: Близость трех церквей в этом регионе делает этот район временно безопасным от приспешников Кюсса, но ненадолго. Через десять минут после начала этой встречи ближайшая толпа нежити, наконец, поддается соблазну стольких живых душ и начинает атаку на всех, кто еще остается на открытом месте. Эта группа нежити состоит из дюжины рыцарей Кюсса. Рыцарь Кюсса - могущественная нежить, созданная путем непосредственного воздействия на гуманоидных существ некромантического гнева Бога-Червя в специально подготовленной камере в Скинии Червей. До недавнего времени в мире существовало только четыре рыцаря Кюсса, но Лашонна использовала комнату в Скинии, чтобы создать еще десятки опасных мертвецов. В отличие от четырех рыцарей, с которыми ПК столкнулись в "Шпиле длинных теней", эти рыцари Кюсса не обладают уникальными дарами Кюсса; все они обладают одними и теми же мощными способностями. Рыцарь Кюсса носит темные доспехи, которые скрывают большую часть его скелетообразного тела нежити от посторонних глаз. Маленькие зеленые черви кишат в их броне и плоти, и они владеют ужасным оружием, известным как булавы палача. Самая ужасная особенность рыцаря Кюсса - это его глаза, которые были заменены хищными пастями раздутых червей. Эти черви могут вытягиваться, чтобы укусить своих врагов.

Булава палача

Это боевое двуручное оружие было излюбленным оружием палачей в древнем городе Кюсса Кулут-Мар. Кюсс сам владел одним из этих ужасных орудий, что еще больше увеличило его популярность среди его последователей. Булава палача - это комбинация топора и булавы, снабженная длинным шипом, что дает владельцу широкую универсальность в нанесении урона.

Стоимость 75зм Урон 2d6 Вес 12фнт Тип Дробящий и колющий или дробящий и рубящий

Тактика: Рыцари Кюсса могут убить 3 горожан за раунд, если оставить их за работой, но если вмешаются ПК, нежить быстро поймет, что они являются основной угрозой, и скоординирует свои атаки. Рыцари Кюсса - искусные тактики, и используйте все преимущества обходов с флангов, возвышенностей и попыток разделения по мере необходимости, чтобы победить своих врагов.

Развитие: До тех пор, пока ПК побеждают нежить и защищают по крайней мере 150 граждан, они могут считать это столкновение победой.

Событие №3: Осажденный Делуксури (EL 20)

Запустите это событие в любой точке, где компьютеры находятся рядом с гостиницей под названием Deluxury, в качестве альтернативы, вы можете провести это событие в любом другом месте, которое компьютеры могут попытаться посетить во время этого приключения. Если вы измените местоположение, вам нужно будет изменить NPC, которым угрожает столкновение. Когда ПК приближаются к локации, огромный поток огня взрывается на фасаде здания - результат заклинания огненного шара, брошенного одним из личей, атакующих здание.

Существа: Делуксури подвергается нападению группы мертвецов во главе с рыцарем Кюсса по имени Ринн Градда. Его приспешники-нежить включают в себя клику волшебников-личей и вампиров-теневых танцоров. В банде нежити также принимают участие более двух десятков порождений Кюсса. Огненный шар, привлекающий внимание игроков, означает начало битвы. Из здания доносятся крики запуганных аристократов и простолюдинов, поскольку нежить неумолимо добивается преимущества. Если не остановить, нежить быстро позаботится о заражении и смерти всех внутри, включая владельца Deluxury Архмина и, возможно, нескольких других союзников ПК (включая профессора Монтегю Марата, Шэга Соломона и Ториса - капитан наемников Вулрас в это время находится в другом месте [см. Часть третью]). С первого взгляда должно быть очевидно, что сами порождения Кюсса, хотя и многочисленны, не являются главной угрозой. При успешной проверке полномочий DC 30 ПК может (в качестве действия перемещения) направлять и консультировать

Архмин и другие о том, как лучше всего защититься от этой нежити, в то время как ПК бросают вызов остальным. Всего в Делюксури ютится 20 человек, и в конце каждого раунда 1d6 из них убиты нежитью. В каждом раунде, по крайней мере, один ПК успешно проверяет авторитет DC 30, количество убитых простолюдинов падает до 1d4-1d6 (при нулевых или меньших результатах, указывающих на то, что в этом раунде никто не был убит). Если у вас нет доступа к руководству по монстрам Ioran, более раннему выпуску Dungeon, в котором содержится статистика для появления Kyuss, просто используйте wights вместо них; в любом случае, эта нежить практически не должна влиять на ход боя. На самом деле, вы, вероятно, можете полностью исключить эту второстепенную нежить из боя - просто упоминайте их время от времени на полях основного боя, чтобы сохранить колорит атаки. Как только другая нежить будет убита, вы можете считать, что ПК с легкостью победят любого оставшегося порождения в одном раунде боя. Ринн Градда, рыцарь Кюсса: hp 216; см. стр. 61. Дары Ринна Градды включают сверхъестественную способность видеть невидимость по желанию и ауру сопротивления заклинаниям (SR 30), которая применяется к нему самому и любому из его союзников в радиусе 30 футов.

Личи Кюсса (3): 96 л.с. каждый; Руководство монстра 166.

Вампиры Кюсса (4): hp 116 у каждого; Руководство по монстрам 251.

Порождение Кюсса (25): по 37 л.с. у каждого; Руководство по монстрам II 186.

Развитие: До тех пор, пока ПК побеждают нежить и защищают по крайней мере 15 граждан в пределах Делуксури, они могут считать это столкновение победой.

Событие 4: Дыхание Кюсса (EL 20)

В рамках подготовки к возвращению Кюсса его культисты (по указанию Лашонны) установили многочисленные "капсулы". по краям шпиля длинные тени. Когда Кюсс приближается к миру, струйки зеленого тумана (его божественное дыхание) выдыхаются из монолита на вершине шпиля, стекая вниз по внешнему краю, чтобы омыть эти капсулы его божественной энергией. Стручки быстро созревали в этом тумане, превращаясь в могущественных аутсайдеров, порожденных дыханием Кюсса. Эти существа известны как порождения демонов, и их единственная цель - создавать области происхождения нежити на Материальном плане. Когда демоны племени вторглись в Алхастер, они обосновались во многих местах по всему городу. Эти места быстро пропитались дыханием Кюсса, и сферические пятна ядовитого тумана разного размера заполнили эти области. На карте Алхастера показаны эти места. В центре каждой сферы зеленоватого тумана скрывается один выводковый демон. Те, кто попадает в один из этих регионов, должны сохранить силу духа DC 20, иначе их будет тошнить в течение раунда. В каждом раунде требуется новое сохранение, хотя, как только персонаж делает сохранение, он привыкает к запаху и не нуждается в повторном сохранении, пока не выйдет из тумана и не войдет снова. Туман обеспечивает укрытие (20% шанс промаха) существам, находящимся на расстоянии пяти футов, и полное укрытие (50% шанс промаха, нельзя использовать прицел для прицеливания) для целей, находящихся дальше этого. Кроме того, любые мертвые тела, оставшиеся в этом тумане, в конечном итоге оживают как нежить (подробности см. в описании broodfiend). В пределах каждого участка тумана 1d6 групп упрямых или напуганных граждан ютятся в подвалах и на чердаках за закрытыми ставнями окнами и запертыми дверями. Это удерживает туман снаружи, но в конце концов нежить в этих районах находит этих напуганных местных жителей и добывает их. Эти люди собрались в целях безопасности в разных местах в этом районе, и хотя их можно обнаружить с помощью таких заклинаний, как "закон обнаружения" (расклад, который разделяют большинство местных жителей Алхастера), "дозор смерти" или других гаданий, их также можно вызвать голосом. Персонажи, взывающие к выжившим, должны составить DC 20 проверка полномочий, чтобы убедить группу присоединиться к ним. Каждые 10 баллов, на которые этот чек превышает DC 20, означают, что появляется дополнительная группа. Проверка полномочий таким образом занимает 10 минут работы, и каждые 10 минут дают совокупный 25% шанс, что демон-выводок услышит и придет расследовать.

Существа: Помимо демона-выводка в центре тумана, эти области изобилуют нежитью. Не стесняйтесь, чтобы ПК сталкивались с группами скелетов, зомби, порождениями Кюсса или другими формами мелкой нежити, эти столкновения не должны бросать вызов ПК, но они должны внушать им необходимость действий. Как только ПК приближается на расстояние нескольких футов к центру тумана, демон выводка замечает их и быстро движется на перехват.

Демон племени: hp 385; см. Приложение.

Развитие событий: Чтобы засчитать это столкновение победой, ПК должны не только победить демона выводака, но также должны успешно обнаружить и эвакуировать по крайней мере половину групп граждан из этого района (округление дробей). Вы можете запускать это столкновение несколько раз; когда ПК впервые придут в Алхастер, в городе будет 19 порождений демонов. Уничтожение одного считается победой ПК в борьбе с отчаянием, но многократные удары по демонам выводака приводят к уменьшению отдачи. Каждая последующая победа увеличивает количество демонов выводака, которых необходимо убить, на двоих. Если ПК сражаются только с демонами выводака и избегают трех других событий, описанных здесь, им нужно будет убить в общей сложности 16 демонов выводака, чтобы разрушить божественность Кюсса. К тому времени, когда ПК убивают 4 из них, культ принимает это к сведению и посылает убийц за ПК в виде группы из 6 магов-личей 11-го уровня во главе с рыцарем Кюссом. Если ПК побеждают эту группу, а затем им удастся убить 10 демонов выводака, сама Лашонна приходит, чтобы прикончить их.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: ВОДОВорот НЕЖИЗНИ

Вампирический серебряный дракон Лашонна обитал в этом регионе на протяжении десятилетий. Все это время она держала правду о своей природе нежити в секрете от всех живых душ Алхастера, за исключением группы верных приспешников аволакии. Аволакии - червеобразные аберрации, которые служат Кюссу и питаются плотью нежити. С их помощью Лашонна построила подземный комплекс под своим домом, поместьем Мистволл. Комплекс находится на глубине 120 футов под землей и простирается от дома серебряной волшебницы до кладбища Алахастера; даже жрецы Алого Шпиля не знают об этом комплексе, хотя они уже давно заботятся о нуждах кладбища. Они ошибочно полагают, что это их работа удерживает это место свободным от нежити, хотя на самом деле Лашонна просто держала их под охраной в своем секретном комплексе. Есть два способа, которыми ПК могут оказаться в подземном убежище Лашонны. Расследование Манзорианом ситуации в Алхастере привело к его открытию мощных негативных энергий, направляемых Вихрем Нежизни в зону А2. Как только ПК узнают об этом портале, они могут использовать заклинания типа "Найди путь", чтобы найти самый прямой путь в зону А2. В качестве альтернативы, ПК могли бы спросить жрецов Алого Шпиля о возможности комплекса под кладбищем (никто другой не имеет ни малейшего представления о существовании этих камер). Если клирики Ви Джас могут быть полезны (их первоначальное отношение недружелюбно, если только ПК уже не установили с ними взаимопонимание), один из клириков признает, что внизу могут быть какие-то камеры, этот клирик может привести ПК в зону А16 комплекса, объяснив, что гробница внутри была разрушена. хранился запечатанным церковью в течение многих лет. С другой стороны, ПК могли бы просто исследовать регион в поисках входа. Если ПК подозревают Лашонну, они могут решить обыскать ее поместье в поисках входа в подземелье. Два существуют на территории ее поместья; а потайная дверь в ее подвале и потайная лестница под большой статуей виверны в ее саду. Оба этих входа чрезвычайно хорошо скрыты (найдите DC 40, чтобы найти), тайно заблокированы (заклинатель 15-го уровня) и заблокированы большими символами защиты. Кроме того, оба этих входа защищены заклинанием ментальной тревоги, наложенным Вулрасом (см. область А7). Большой символ защиты (заклинание): CR 7; заклинание; срабатывание заклинания; без сброса; эффект заклинания (вред, клирик 15-го уровня, 150 единиц урона, сила духа DC 22 сохраняет половину урона); Поиск DC 31; Отключение устройства DC 31. Есть еще один способ, которым ПК могут оказаться в подземелье Лашонны. В "В расщелину червоточины" они, возможно, обнаружили усыпанное драгоценными камнями серебряное кольцо со звездчатыми сапфирами, на котором стоит печать Лашонны. Это кольцо использовалось одним из ее приспешников-вампиров до того, как Драгота уничтожила вампира-халфлинга. Кольцо излучает сильную магию заклинания и фактически является своего рода "ключом", позволяющим владельцу и любому, кто прикасается к нему, телепортироваться прямо в святилище Лашонны под кладбищем Алхастера. Активация

для кольца требуется командное слово, которое можно разгадать с помощью небольшого исследования или заклинания, такого как видение или знание легенд. Лашонна знает, что ее приспешник-вампир был уничтожен, но тот факт, что Драгота еще не использовала это кольцо, чтобы вторгнуться в ее святилище, вселяет в ее сердце надежду, что оно еще не найдено. Тем не менее, она приготовила неприятный сюрприз для следующего человека, который воспользуется этим кольцом, чтобы нанести ей визит. Персонажи, которые используют этот метод для входа в подземелье, появляются в магическом круге в зоне A1 и немедленно подвергаются нападению, как описано в этой встрече.

Особенности подземелья Лашонны

Если не указано иное, потолки в комплексе достигают 20 футов в высоту. Стены вытесаны из камня и отделаны гладкой плиткой. Большинство дверей комплекса изготовлены из дерева, усиленного сталью, и идеально функциональны. Коридоры и некоторые комнаты освещены вечно горящими факелами, в то время как в других камерах есть какие-то магические средства освещения. Все общие эффекты, вызванные близостью Кюсса, распространяются и на эти камеры. Кроме того, Лашонна установила в своем логове еще три средства безопасности.

- Заклинания и подобные заклинаниям способности подшколы телепортации, применяемые живыми существами, пытающимися телепортироваться в комплекс или из него, должны быть применены с дополнительной серией соматических компонентов. Эти компоненты увеличивают время произнесения заклинания до одного полного раунда. Точные требуемые компоненты являются тщательно охраняемым секретом - мощная магия предсказания может раскрыть их, как и успешный допрос одного из приспешников Лашонны, способных к телепортации. Неспособность использовать эти дополнительные соматические компоненты означает, что заклинатель должен выполнить проверку уровня DC 35. Успех указывает на то, что заклинание телепортации функционирует нормально. Сбой указывает на то, что заклинание вместо этого перенаправляет персонажа в магический круг в области A1. Если цель заклинания находится вне пределов досягаемости этой области, заклинание телепортации вместо этого просто терпит неудачу.

- Весь комплекс защищен постоянным заклинанием экрана (заклинатель 18-го уровня). Этот экран не маскирует внешний вид подземелья для наблюдателей на месте, но любой, кто попытается заглянуть в области внутри, автоматически покажет только черноту, как если бы область была сплошной каменной.

- Запрещенное заклинание (15-й уровень заклинателя) защищает весь сайт. Все существа внутри защищены магическим кругом от хорошего эффекта, а проверки на превращение, сделанные для превращения нежити, налагают штраф -4. Превращение чеков в упрек нежити дает +4 к нечестивому бонусу. Наконец, все поклоняющиеся и приспешники Кюсса в пределах комплекса получают постоянный эффект свободы передвижения.

A1. Вход в телепортацию

Это просторный подземный зал, влажный, тяжелый воздух пахнет плесенью и смертью. Сама камера представляет собой восьмиугольную платформу шириной семьдесят футов под куполообразным потолком высотой пятьдесят футов. Тысячи синих и зеленых полудрагоценных камней встроены в выложенный плиткой каменный пол, образуя магический круг тайных шифров шириной в тридцать футов в центре платформы. Две диаметрально противоположные аркады ведут к грандиозным залам на северо-востоке и юго-западе. Та, что на юго-западе, освещена лампами из красноватого стекла и похожа на причудливую мастерскую. Другой, освещенный странными зелеными кострами, похож на куполообразный склад и содержит колоссальную краноподобную машину.

Магический круг в центре комнаты когда-то был постоянным кругом телепортации, который был связан с несколькими магическими кольцами, которые Лашонна подарила своим любимым приспешникам. Недавно она изменила этот портал, превратив его в мощную магическую ловушку. Теперь все, кто использует эти кольца для путешествия сюда (а также те, кто неправильно произносит заклинания телепортации), перенаправляются в этот круг. Сам круг функционирует как антижизненная оболочка и препятствует прохождению всех живых существ. Такие существа, которые появляются внутри круга, физически не могут покинуть его. Круг следует рассматривать как магический предмет с 13-м уровнем заклинателя для целей разрешения магических попыток рассеивания против него. Круг также может быть разрушен физическим уроном, но простое повреждение круга не разрушает оболочку антижизни.

Пока действует Вихрь Нежизни (область A2), область внутри этого круга наполнена отрицательной энергией. Живые существа в круге получают 10 единиц урона за раунд, они остаются в круге (сила духа DC 20 отменяется), в то время как нежить получает 10 единиц урона за раунд, они остаются в круге.

Магический круг: Твердость 10; hp 200.

Разработка: Если ПК не предпринимают попыток спрятаться или просто телепортируются в магический круг, проверьте, заметили ли это призраки в зоне A2 или личи в зоне A3. Персонажи, которые не пытаются спрятаться, замечаются автоматически. Нежить в полной мере использует тот факт, что они могут перемещаться через магический круг по своему желанию, и тот факт, что, находясь внутри него, они исцеляют повреждения. По большей части нежить остается за пределами круга и использует заклинания, чтобы атаковать ПК на расстоянии. С другой стороны, если игроки сталкиваются с нежитью в зонах A2 и A3, нежить может отступить в круг, чтобы использовать ту же тактику, используя круг в качестве защиты, в то время как они используют дальние атаки и заклинания изнутри против персонажей за его пределами.

A2. Вихрь нежизни (EL 21)

Круг из толстых металлических колонн поддерживает семидесятифутовый потолок этого огромного помещения. Четыре массивных механических рычага простираются от ниш в стенах по сторонам света к центру камеры, где они соединяются с платформой шириной тридцать футов с системой цепей и шкивов. Это оборудование, очевидно, предназначено для подъема платформы внутри круга колонн, хотя на потолке наверху не видно видимого места для ее перемещения. Зеленый свет, освещающий помещение, исходит от дюжины призрачных костров, зажженных на полу вокруг платформы. Мерцающее пламя костров образует в воздухе призрачные узоры. В пространстве прямо над центральной платформой парит кружащийся вихрь черного ветра, пронизанный красной молнией.

Зеленые костры, разбросанные по залу, казались призрачным пламенем. Они излучают свет, но не тепло, и придают камере жутковатое (но безвредное) свечение. Таинственный механизм в этой комнате был построен Лашонной и небольшой армией жрецов аволакии, чтобы служить транспортным средством. Именно с помощью этого устройства культ смог дотянуться до Трещины Червоточины и телепортировать монолит тюрьмы Кюсса из Извивающегося Святилища в свой новый дом на вершине Альхастерского шпиля Длинных теней. После этого культисты быстро перестроили и переориентировали энергию машины, превратив ее в устройство, называемое Вихрем Нежизни. Процедура требовала, чтобы четыре священника аволакии отдали свои жизни и стали призраками, жертву, которую они принесли добровольно. Теперь машина служит своего рода сифоном. Вращающийся черный вихрь на самом деле представляет собой портал размером с булавоочную головку в Плоскость Отрицательной энергии, и машина усиливает и направляет эту энергию непосредственно в Шпиль Длинных Теней, чтобы помочь появлению Кюсса. Любое живое существо, находящееся в пределах десяти футов от вихря, получает 1d6 отрицательных уровней каждый раунд; живое существо, которое вступает в контакт с вихрем, получает 2d6 отрицательных уровней каждый раунд. Это сохранение силы духа DC 25, чтобы убрать эти отрицательные уровни. Нежить существа в радиусе десяти футов вместо этого получают 20 единиц урона за раунд; те, кто соприкасается с вихрем, восстанавливают 100 единиц урона за раунд. Машина ужасно сложна в использовании. В основании каждого рычага находится набор сложных элементов управления, состоящий из десятков рычагов и ручек. Проверка знаний DC 40 (arcana) позволяет персонажу расшифровать элементы управления после десяти минут изучения. Персонаж может использовать элементы управления, чтобы заставить Вихрь Нежизни сделать одну из четырех вещей. Манипулирование этими рычагами - это полноценное действие

1 - Деактивируйте портал.

2 - Активируйте портал, при условии, что он был деактивирован не более одной минуты. Если портал остается деактивированным более минуты, соединение между плоскостями "стирается", и для его восстановления требуется сложная серия ритуалов и заклинаний.

3 - Вызовите 1d6 ночных крылатых теней (Руководство по монстру 197). Ночные крылья не находятся под контролем пользователя и немедленно атакуют любых живых существ, которых они чувствуют. Эту функцию можно использовать только один раз в день. Призванные ночные крылья остаются на 1

час перед возвращением в плоскость отрицательной энергии.

4 - Перегрузите портал. Это приводит к тому, что вихрь внутри расширяется со скоростью пять футов за раунд и заставляет всю машину сильно трястись. После восьми выстрелов вихрь заполняет всю камеру. На девятом круге вся машина взрывается. Любое существо в этой комнате немедленно получает 20d6 единиц сокрушительного урона и переносится в Плоскость отрицательной энергии. Рефлекторная защита DC 25 уменьшает ущерб вдвое и предотвращает плоскостную транспортировку. Портал закрывается после этого взрыва, как если бы он был деактивирован более чем на минуту (см. выше). Персонаж, который не разбирается в элементах управления, может попытаться слепо манипулировать элементами управления. При этом вероятность случайной активации одного из вышеперечисленных четырех эффектов составляет 20% за раунд. Сама машина может быть уничтожена с помощью повреждений, но если она разрушена, вихрь в центре немедленно перегружается, как описано выше. Как только машина уничтожена или Воронка Нежизни закрыта, защита нового Шпиля Длинных теней уменьшается, и когда Кьюсс все-таки появляется из своего монолита он будет ослаблен отсутствием негативной энергии, чтобы поддерживать свои первые несколько мгновений свободы. Если ПК уничтожат Вихрь Нежизни, поле осквернения над городом Алхастер исчезнет. Это соответствующим образом влияет на характеристики всей нежити в Алхастере (см. стр. 58). Вихревая машина Unlife: Твердость 16; мощность 360 л.с.; Постоянный ток 36.

Существа: За этой комнатой ухаживают четыре призрачных жреца аволакии, которые помогали Лашонне в создании Вихря. Призракам теперь нечего делать, кроме как охранять камеру; они прячутся в призрачном пламени, появляясь, чтобы атаковать все, что пытается вмешаться в работу машины, или если они замечают, что в магическом круге в зоне A1 появляются живые существа.

Тактика: Помимо использования своих особых способностей и заклинаний, эти призраки находят очень интересным использовать телекинез, чтобы поднимать и перемещать живых существ в Водоворот Нежизни.

A3. Скульптурная мастерская (EL 19)

Освещенный сферическими лампами из красноватого стекла, установленными на высоких треногах, этот неправильной формы зал высотой в сорок футов кажется огромной скульптурной мастерской. Модели строительных узлов и деталей кузова, вырезанные из белого мрамора и зеленоватого гранита, разбросаны тут и там. Среди кучи отбросов и сырья ближе к середине зала стоит большая скульптура гуманоидной фигуры. У юго-западной стены стоит огромная книжная полка из камня. Несколько больших верстаков с алхимическим оборудованием и инструментами скульпторов стоят у подножия колонн, поддерживающих сводчатый потолок.

В этой мастерской скульпторы аволакии создавали капсулы, используемые для порождения демонов-выводков, а также статуи, вызывающие дьявола, найденные в Башне Бога-червя. Гуманоидная статуя является незаконченным образцом этих статуй, вызывающих дьявола (см. область B1). Готовая скульптура представляла бы живого Кюсса таким, каким ПК видели его в видениях "Шпиля длинных теней".

На книжной полке лежат пергаментные свитки и терракотовые таблички, каждая из которых содержит плотные надписи на аволакийском языке. Также представлено множество хорошо выполненных рисунков углем известных персонажей мира, в том числе Манзориана, Зича и даже ПК. Каждая подписана "Лашонна" по-эльфийски. Выборочная проверка DC 15 на одном из эскизов, в котором Зич показан обезглавливающим гуманоидного монстра, обнаруживает записку в Infernal (написанную Булдумечем, помощником Лашонны в pit fiend, см. Область A11). В записке говорится: "Это нехорошо! Не вырезай это!" Просматривая содержание трудов аволакии, ПК могут найти три документа, которые относятся к основным "продуктам" лаборатории.

Документ 1 (Поиск DC 20): Гротескно стилизованные эскизы выводковых дьявольских капсул, полых статуй, в которых тело, зараженное червями Кюсса, может развиваться в выводкового дьявола. Эти документы дают бонус к обстоятельствам +10 к проверкам знаний (the planes), сделанным для получения информации о broodfiends.

Документ 2 (Поиск DC 25): Эти эскизы иллюстрируют статуи, призывающие дьявола, которые сейчас активны в Шпиле. Проверка знаний DC 30 (arcana) достаточна для того, чтобы читатель полностью понял, как работают эти статуи (см. область B1).

Документ 3 (Поиск DC 35): Это чертеж машины в области A2. Этот чертеж дает бонус +10 к любым проверкам навыков, выполненным для управления машиной или ее осмотра.

Существа: В лаборатории работают восемь личей, каждый из которых усердно работает над завершением незавершенной статуи призвателя дьявола. Они немедленно атакуют любых незваных гостей, по возможности отступая к магическому кругу в зоне A1.

Личи Кюсса (8): 96 л.с. каждый; Руководство монстра 166.

A4. Хранение выводковых стручков

Потолок этого огромного помещения высотой в тридцать футов поддерживается квадратным рядом колонн из зеленого мрамора, расположенных на расстоянии десяти футов друг от друга. Каменный пол покрыт множеством волочащихся царпин и вмятин. Эта обширная территория является почти пустой, всего с несколькими десятифутовыми странными статуями у стен. Статуи напоминают коренастых крылатых монстров, свернувшихся в позу эмбриона, с бескостными конечностями и огромными сфинктерными ртами.

Эта камера использовалась на протяжении всего строительства Башни Червеобразного Бога в качестве хранилища для выводковых дьявольских капсул, специальных вместилищ для порождения выводковых демонов. Оставшиеся здесь капсулы пусты, но готовы к использованию для создания новых выводковых демонов в случае необходимости, для башни Червеобразного Бога потребовалось 120 капсул (большинство выводковых демонов не остались в этом районе, вместо этого отправившись в мир в другие места, где силен культ Кюсса), но культисты построили эти 27 дополнительных капсулы в качестве запасных частей. Замурованная дверь на юг очевидна, но ПК должны прорваться через нее, чтобы получить доступ к лестнице за ней.

Замурованная дверь: Твердость 5, hp 120, разрыв DC 26.

A5. Подземные помещения (EL 20)

В середине этой квадратной комнаты находится круглое сливное отверстие шириной в пять футов с металлической крышкой. Воздух здесь пахнет отвратительной смесью грязи, крови и разложения.

В комплексе есть три комнаты, подобные этой (зоны A5a, A5b и A5c). Сливная крышка весом 100 фунтов изготовлена из чугуна и может быть поднята, чтобы открыть 50-футовый спуск в узкий проход, затопленный слизистой водой на уровне моря. В десяти футах под дренажной крышкой в стене ямы открывается боковой туннель высотой 7 футов. Туннель шириной пять футов идет на восток от зоны A5a, проходит через зону A5b и соединяется с котлованом в зоне A5c. Эти ямы используются для утилизации отходов, а туннель, соединяющий их, охраняется нежитью, размещенной здесь, чтобы предотвратить вторжение из подводных пещер внизу.

Существа: Культисты поработили шесть древних багровых смертей и перевезли их сюда, чтобы они служили стражами. Туманная нежить предстает в виде призрачных гуманоидных форм с длинными усиками вместо пальцев. Пьющие кровь, когда преступник сын смерти питается, кровь его жертв меняет свой цвет на глянцево-алый. Эти монстры не преследуют врагов из этого туннеля в комплекс выше.

Сокровище: На полпути между районами A5b и A5c лежит одинокий труп сахуагина, разведчика из более крупного племени, который случайно обнаружил эти туннели, когда искал секретный путь в канализацию Алхастера. На давно умершем теле все еще есть пара золотых браслетов, инкрустированных жемчугом (стоимостью 1000 gp), амулет здоровья +4 с изображением акулы-молота и коралловые ножны для ножа с широким лезвием (стоимостью 100 gp). Проверка поиска DC 20 рядом с трупом также обнаруживает + 3 кинжала для пробивания призрачного прикосновения нежити с лезвием в форме гигантского акульего зуба; к сожалению, клинка было недостаточно, чтобы спасти сахуагина от нападения шести эволюционировавших багровых смертей.

A6. Комната отдыха (EL 5)

Мягкий свет, исходящий из семи ниш в стенах, освещает эту влажную квадратную комнату. В нишах находятся квадратные бассейны, наполненные отвратительной желтоватой слизью. Потолок в комнате покрыт волшебной разноцветной мозаикой, которая отражает свет в виде меняющихся абстрактных узоров. Тихая, чужеродная, навязчивая музыка наполняет комнату.

Прежде чем принести себя в жертву, жрецы аволакии использовали эту комнату для отдыха, наблюдая за меняющимися мозаиками в целях посредничества и развлечения. Любой компьютер, смотрящий на мозаики и слушающий музыку, чувствует себя все более неудобно. Персонаж, который остается в этой комнате более пяти раундов подряд, должен сохранить DC 25 или запутаться в течение 1d6 раундов. Этот эффект действует на 15-м уровне заклинателя.

A7. Сторожевой пост (EL 20)

Это помещение выглядит как хорошо обставленное караульное помещение с длинным деревянным столом и несколькими стеллажами для оружия. У восточной стены находится большой освещенный камин. В середине северной стены вырисовывается ряд закрытых двойных дверей, а на запад ведет узкая лестница.

Этот сторожевой пост наблюдает за перекрестком между поместьем Лашонны и ее комплексом подземелий. Принимая во внимание, что она довольна тем, что ловушки в зоне A14 достаточно, чтобы предварительно-выпроводив незваных гостей с Кладбища, она вместо этого решила установить несколько охранников в этом месте, чтобы предотвратить проникновение в подземелье с этой точки.

Существа: Одним из последних завоеваний Лашонны был человеческий наемник Вулрас. В последний раз ПК встречались с капитаном Вулрасом на гала-концерте принца Зича в "Принце Красной руки", и они, возможно, заключили союз с наемником во время этого события. К сожалению, Вулрас теперь измененный мужчина после того, как она соблазнила его, Лашонна превратила его в вампира. После этого она быстро устала от вампира-рейнджера, и в результате его постигла та же участь, с которой в конечном итоге сталкиваются все ее любовники-вампиры. Вулрасу было поручено охранять один из многочисленных секретов Лашонны; в данном случае, главный вход в ее подземный комплекс. Вулрас остается полностью преданным своей госпоже, но он все еще борется с воспоминаниями о своей прошлой жизни и отчаянием из-за того, что он сделал (или не смог сделать) что-то, что привело к тому, что его бросили на этот сторожевой пост с тремя вампирами-хранителями теневого танцора Лашонны. Все четверо вампиров прячутся в тени возле четырех колонн в этой комнате и подготовили действия, чтобы атаковать любого незваного гостя, который войдет. Вулрас, как и все другие вампиры в этом приключении, хранит свой гроб в большой комнате под поместьем Лашонны.

Танцоры теней вампиров (3): [hp 116](#); Руководство по монстрам 251.

Тактика: Вампиры-танцоры теней используют в своих интересах свою способность прятаться на виду и совершать весенние атаки, чтобы поддержать Вулраса, который выбирает единственную цель (предпочтительно полуорка), на которой сосредоточит свой гнев. Сражаясь, Вулрас открыто плачет от гнева и отчаяния, взывая к Лашонне в тщетной надежде, что она услышит и увидит, как он сражается в ее честь.

Развитие: Вулрас находится в плену у Лашонны, но он не полностью под ее контролем. Если ПК попытаются воспроизвести прошлые отношения, которые у них, возможно, были с ним, позвольте персонажу сделать дипломатическую проверку DC 50, чтобы достучаться до него. Этот символ может дополнить эту проверку проверкой полномочий (см. стр. 58). Успех указывает на то, что, по крайней мере, на несколько мгновений, оставшиеся у Вулраса остатки человечности возвращаются. Он будет помогать ПК в борьбе с другими теневыми танцорами, но если в ближайшее время не излечится от своего вампирического состояния, он покинет ПК, чтобы самостоятельно найти Лашонну, чтобы противостоять ей. Вампиру серебряного дракона не составит труда уничтожить его в таком случае. Если ПК удастся вернуть его к жизни (уничтожив его вампирское тело, а затем используя чудо, истинное воскрешение или желание), Вулрас может оказать им помощь, насколько это в его силах. Он довольно много знает о планах Лашонны и может дать те советы, которые вы сочтете подходящими для ПК. Он никогда не проходил через потайную дверь в этой комнате и, следовательно, ничего не знает о содержимом остальной части этого комплекса подземелий.

A8. Коридор червя (EL 17)

Пол этого коридора высотой тридцать футов украшен люминесцентной мозаикой различных оттенков зеленого. Дизайн пола напоминает сегментированного червя толщиной в пять футов, ползущего по узору из квадратов шириной в пять футов. Высоко стилизованные монохромные мозаики на северной и южной стенах изображают процессию червеобразных монстров, марширующих по комнате. Эти фигуры движутся по извилистой траектории, следуя за телом сегментированного червя и оставляя за собой след слизи.

Мозаичный пол - огромная ловушка, и только аволакии могут безопасно пройти по нему, благодаря слизи, выделяющейся из их ужасных тел.

Ловушка: Эта ловушка активируется, когда любое существо, которое не выделяет слизь аволакии, перемещается по комнате (даже если оно летит или находится в эфирном состоянии), когда персонаж приближается на расстояние десяти футов от этих квадратов, тонкие полосы синей энергии пересекают пол в квадратах, поднимаясь в воздух, чтобы погладить существо с помощью безвредного покалывания. Любой, кто действительно попытается пройти через комнату, немедленно активирует ловушку. Ловушка срабатывает с небольшой задержкой, позволяя злоумышленнику совершить полный цикл действий. В конце хода существа активируется ряд заклинаний, которые поражают незваного гостя, в зависимости от того, через какие квадраты прошел незванный гость. Каждый пройденный светло-зеленый квадрат запускает увеличенный

удар молнии. Каждый темно-зеленый квадрат вызывает усиленный конус холода. И каждый пропущенный квадрат червя вызывает утечку энергии. Один квадрат может вызвать только одно заклинание на персонажа в раунде, поэтому персонаж, который просто перемещается взад и вперед между светло-зеленым квадратом и квадратом червя, получает только один максимальный удар молнии и расход энергии в конце своего хода. Если персонаж движется по прямой линии через комнату, он наступит на 10 случайных квадратов. Если он следует по пути червя, он наступает на 14 квадратов утечки энергии. Если персонаж запускает заклинания, но заканчивает свой ход в области, где срабатывающие квадраты не оказывают на него прямого действия, срабатывающие заклинания вместо этого нацеливаются на любых существ, которые все еще находятся в пределах досягаемости, выбирая цели случайным образом. Заклинания могут срабатывать несколько раз в одном раунде, но, опять же, только один раз в любое существо, если это существо не выбрано случайным образом. Каждый квадрат представляет собой отдельную ловушку (и, следовательно, должен быть обезврежен отдельно), но ловушки связаны. Обезвреживание ловушки (с помощью магии или навыка) дает шанс активировать все соседние квадраты-ловушки. Захваченные квадраты, которые срабатывают таким образом, воздействуют на случайные цели. Если ловушка обезврежена с помощью магии, вероятность активации соседней ловушки составляет 50% (проверьте отдельно для всех соседних квадратов). Если ловушка снята с охраны с помощью устройства отключения, вероятность активации соседней ловушки составляет 50%, если проверка устройства отключения не превышает DC на 10 или более, в этом случае вероятность случайной активации падает до 10%.

Ловушки на мозаичном полу: CR 17; магическое устройство; бесконтактный триггер; автоматический сброс; эффект заклинания (утечка энергии, +8 дальних касаний, волшебник 17-го уровня, 2d4 отрицательных уровня в течение 24 часов); эффект заклинания (максимальный разряд молнии, волшебник 17-го уровня, повреждение электричеством 60, 18 рефлекторных половинок постоянного тока); эффект заклинания (усиленный конус холода, волшебник 17-го уровня, 15d6 x1.5 урона от холода, 20 рефлекторных половинок DC); Поиск DC 35; Отключение устройства DC 35.

A9. Святилище Лашонны

Диагональные стены этого трапециевидного помещения сходятся на запад в полукруглой нише, где на цилиндрической подставке стоит четырехфутовая зеленоватая статуя трупа в капюшоне, кишащего червями, с поднятыми скелетообразными руками мраморное возвышение. Статуя освещается двумя искусно выполненными масляными горелками, установленными на небольших алтарях по бокам ниши, и отбрасывает две разные тени на изогнутую стену позади нее. В воздухе витает резкий запах экзотических благовоний. Статуя представляет Бога-червя Кюсса. Это маленькое личное святилище иногда используется Лашонной, когда она хочет вознести личную молитву Кюссу.

Сокровище: Помост статуи полый и содержит некоторые из самых последних подношений Лашонны Богу-червя в потайном отделении, которое можно обнаружить с помощью поисковой проверки DC35. Внутри находится небольшой мешочек с блоками экзотических благовоний всех размеров, цветов и форм (общая стоимость 2000 гр.), большой мешочек с синими и зелеными полудрагоценными камнями (общая стоимость 5000 гр.), рука славы и прядь длинных мужских волос, перевязанная золотой проволокой. Волосы принадлежат Зичу, и были собраны Лашонной, чтобы обеспечить фокус для гадания.

A10. Арена для переедания червей (EL 23)

Это огромное древнее помещение имеет сложную, но симметричную форму. Потолок высотой сорок футов представляет собой единый эллиптический купол, а стены украшены геометрическими узорами, напоминающими стилизованных червей. Камера имеет два противоположных входа на северо-западе и юго-востоке с восьмиугольной платформой высотой пять футов перед ними. В середине обеих платформ открывается яма шириной в десять футов. Из каждой ямы доносится странный скрежещущий звук.

Эта большая комната иногда используется Лашонной для встреч со своими любимыми приспешниками в ее истинной форме, но ее основная функция - служить охранной комнатой для ее сокровищницы на юге.

Существа: В каждой из двух ям в этой комнате находятся два могущественных стража в странной форме застоя. Персонаж, который заглядывает в одну из ям, видит, что она заполнена извивающимся клубком червей Кюсса на неизвестную глубину. Существо, опущенное (или упавшее) в любую из ям, немедленно заражается десятками червей Кюсса. Когда-то существо

становится зараженным, он получает 6d6 урона за раунд, поскольку черви пронизывают его тело; это сохраняется в течение 1d4 раундов. В этот момент черви достигают мозга жертвы, и жертва получает 2d6 очков потери интеллекта за раунд. Любой эффект, который замедляет или уничтожает червей Кюсса, также замедляет или уничтожает это заражение. Жертва, у которой интеллект истощен до 0, умирает и поднимается на 1d4 раунда позже как привилегированное порождение Кюсса. Этот шаблон подробно описан в выпуске № 336 Dragon; если у вас нет доступа к этому шаблону, жертва вместо этого восстает как вампир. Как только любое живое существо продвинется более чем на тридцать футов в эту комнату (или сразу же после того, как любое живое существо попытается открыть дверь в зону A11), содержимое этих ям извергается вверх гейзером червей. Вместо того, чтобы рассеиваться, каждый из этих гейзеров превращается в колоссального червя за один раунд. Один раунд спустя оставшиеся черви в каждой яме также превращаются в колоссальных червей-переростков, в общей сложности в четырех огромных монстров. Черви-переростки сражаются с любыми существами, которых они находят в этой комнате, насмерть. Они слишком велики, чтобы преследовать жертв, которые пытаются убежать в районы A9 или A11, и если оставить их одних на десять минут, все выжившие черви распадаются и возвращаются в свои соответствующие ямы. Продвинутое черви (4): по 480 л.с. каждый; см. стр. 59.

A11. Красота в крови (EL 20)

Вход в эту камеру запечатан стеной из магически обработанного серебра. В то время как в конечном итоге она может быть нарушена физическим повреждением или заклинаниями, такими как passwall или disintegrate, поиск стены DC 30 показывает тот факт, что по верхнему краю стены проходит крошечная трещина. Существо в газообразной форме может легко пройти через этот промежуток. Стена магического серебра восстанавливает урон, нанесенный самой себе, со скоростью 20 единиц урона за раунд, если только она не разрушена. Кроме того, стена обладает сопротивлением заклинаниям 32. Любое заклинание, нацеленное на дверь и не преодолевающее это сопротивление, отражается обратно в источник в виде магических снарядов (по одному снаряду на уровень заклинания исходного заклинания).

Стена из магического серебра: Твердость 24; hp 280; Разрыв DC 50; быстрое восстановление 20; SR 32; отражение заклинаний.

Эта комната тускло освещена единственным фонарем, свисающим с середины потолка, стены отделаны панелями из темного дерева, а пол устлан великолепными коврами. Четыре колонны, поддерживающие потолок, тщательно оштукатурены и выкрашены в красные тона. В центре комнаты стоит круглый стол из слоновой кости с четырьмя стульями. На столе - книга в кожаном переплете, набор весов и увеличительных стекол. Вдоль стен тянется серебристый выступ высотой в четыре фута. Двенадцать прекрасных шкатулок стоят на выступе, на равном расстоянии друг от друга.

Это помещение является единственным самым важным помещением в Алхастере для Лашонны. В то время как ее богатство огромно, и не нужно заглядывать дальше любой отдельной комнаты в ее поместье наверху, чтобы увидеть заметные проявления этого, именно в этой комнате Лашонна хранит свои самые ценные сокровища, эта комната составляет основную часть ее сокровищницы, даже если она не похожа на классическую драконью копить. Если она уменьшена до 0 очков жизни и вынуждена бежать в газообразной форме, то она бежит именно в эту камеру. За столетия своего существования в качестве дракона-вампира Лашонна стала одержима красными драгоценными камнями (рубинами, огненными опалами, гранатами, шпинелями, кровавиками). В своем гордом и необузданном тщеславии она считает эти красные драгоценные камни единственными предметами, которые могут соперничать по красоте с кровью. Она собрала одну из самых больших и ценных коллекций этих драгоценных камней во всем мире. Книга на столе представляет собой иллюстрированный отчет обо всех драгоценных камнях, хранящихся в комнате, в комплекте с полной историей каждого драгоценного камня. Том написан на драконическом языке изящным, плавным почерком Лашонны.

Существо: Лашонна не оставляет это важное помещение без охраны. Буддумех - главный советник и писец Лашонны, и так было почти 50 лет с тех пор, как она попала к нему в услужение. Буддумех - демон ямы, который когда-то служил архидьяволу Мефистофелю, но у Савина Лашонны появился шанс подняться в звании. Он с радостью поддерживает серебряную волшебницу в ее стремлении высвободить

на мир нейтральную злую силу, подобную Кюссу, поскольку рост разврата на Материальном плане может только увеличить силу Ада. Когда его время рабства дракону закончится еще через 49 лет, он полностью ожидает, что его действия на Материальном плане приведут к большим наградам от Асмодея. Буддумех проводит большую часть своего времени, охраняя эту комнату и составляя заговор с целью узурпации власти Мефистофеля в Кании, но делает это, оставаясь невидимым и настороже для незваных гостей.

Булдумех, демон ямы: hp 225; Руководство монстра 57.

Тактика: Если Булдумех знает, что ПК вот-вот войдут в эту комнату, он вызывает рогатого дьявола и ставит его у входа с приказом атаковать первого вошедшего злоумышленника. Булдумех прячется в юго-восточном углу комнаты, невидимый и защищенный нечестивой аурой, и если у него есть время, он готовит действие, чтобы метеоритным роем сразить первого врага, вошедшего в комнату. В течение первых трех раундов в бою он поражает самую плотную группу персонажей ускоренными огненными шарами и стандартными огненными шарами в каждом раунде (или массово удерживает человека, если огненные шары кажутся не особенно эффективными). Он будет использовать богохульство, если его окружают, и больше рассеивать магию, если кажется, что группа защищена от огня. Он не отказывается от своей обязанности защищать эту комнату и, если количество хитов опускается ниже 50 или иным образом подвергается серьезной опасности, использует свое ежегодное желание, чтобы полностью восстановить свое здоровье.

Сокровище: Каждая из шкатулок на выступе содержит десять красных драгоценных камней, каждый стоимостью 1000 gr. Драгоценные камни хранятся в бархатных мешочках, выстилающих внутреннюю часть каждого сундука. Кроме того, в каждой шкатулке хранится особый предмет, каким-то образом связанный с красными драгоценными камнями, как подробно описано ниже.

- Шесть наконечников для стрел из кровавика. При прикосновении к любой немагической стреле ручной работы, которая была смочена в крови любого существа, наконечник стрелы из кровавого камня исчезает, превращая эту немагическую стрелу ручной работы в более смертоносную стрелу против типа существа, чья кровь украсила оригинальную стрелу.
- Кольцо трех желаний Лашонна не хочет использовать этот предмет, но если ее вынудят отступить здесь, она наденет его для использования против ПК в их следующем противостоянии.
- Золотая чаша, инкрустированная рубинами, стоимостью 15 000 gr.
- Золотое ожерелье с красными гранатами и красной шпинелью стоимостью 8500 gr.
- Серебряная брошь, инкрустированная рубинами и кровавыми камнями, стоимостью 7000 gr.
- Один крупный и идеально ограненный рубин стоимостью 25 000 gr.
- Золотая застежка для плаща с одним рубином и несколькими огненными опалами стоимостью 12 500 gr.
- Аксиоматический кинжал призрачного прикосновения +5, вырезанный из огромного рубина.
- Камень, контролирующий элементалей земли, который выглядит как необработанный огненный опал.
- Темно-красная сфера из камня иоун. Этот мощный камень ioun дает +6 бонусов к ловкости и стоит 72 000 gr.
- Пара очков в платиновой оправе с линзами из рубинов. Линзы напоминают многогранные глаза насекомого. Этот элемент дублирует функцию-

использование как очков минутного видения, так и очков ночного видения.

- Платиновый флакон с гравировкой и пробкой с рубиновым верхом. Изящная гравировка на флаконе изображает многочисленных дьяволов эринии, прикованных цепями друг к другу и к стенам и полу подземелья. Флакон - одно из величайших сокровищ Лашонны, главный артефакт под названием "Благодать Баальфегора".

A12. Лестница дракона (EL 20)

Крутая лестница ведет на юг под оживший свод, украшенный каменной решеткой, серия медных плоских рельефов на боковых стенах изображает злобные лица клыкастых драконов в угрожающих позах.

Ловушка: Лашонна помогла создать смертельную ловушку, которая охраняет эту лестницу, чтобы не допустить любопытных злоумышленников с Кладбища наверху. Ловушка срабатывает через один раунд после того, как существо входит в лестничный колодец. Когда он активируется, резьба на обеих стенах, кажется, внезапно оживает, и мгновение спустя вся лестничная клетка заполняется языками пламени, разрядами электричества, брызгами кислоты и порывами ледяного ветра. После активации ловушка продолжает наполнять лестницу губительным драконьим дыханием до тех пор, пока внутри не останется ничего живого.

Ловушка для дыхания дракона: CR 20; магия; бесконтактный триггер; автоматический сброс; дыхание дракона (кислота 8d6, холод 8d6, электричество 8d6, огонь 8d6; Рефлекс DC 25 наполовину); несколько целей (все цели на лестнице); задержка начала (1 раунд); Поиск DC 35; Отключение устройства DC 40.

A13. Древний вход

Центральная колонна, вырезанная в виде сучковатого ствола дерева, поддерживает потолок этого темного восьмиугольного помещения. Пятифутовый пролом в западной стене, по-видимому, является единственным выходом, кроме северной лестницы.

Это был один из входов в старый комплекс до того, как Лашонна захватил его и перестроил большую часть его архитектуры. Она решила сохранить этот старый вход в качестве пути отступления для тех из ее приспешников, кто не способен к телепортации, но позаботился о том, чтобы тщательно скрывать и охранять маршрут. Проход шириной в пять футов на запад старый и неухоженный, но достаточно устойчивый, чтобы по нему можно было безопасно пройти. Проход поднимается вверх под довольно крутым углом, что требует проверки подъема DC 5 для прохождения.

A14. Гробница

Эта семейная усыпальница состоит из ромбовидной прихожей и двух симметричных квадратных склепов. Четыре иссохших трупа, одетых в изодранные остатки изысканной одежды, лежат на каменных плитах в обоих склепах, закованными железными воротами. Как ворота, так и сами стены украшены замысловатой резьбой и завитушками в виде человеческого черепа, обьятого огнем.

Эта гробница - одна из десятков небольших гробниц, найденных на кладбище Алхастер. Символы черепа - священные символы Ви Джаса; жрецы Алого Шпиля охраняют эти гробницы с почти одержимой преданностью. Когда один из священнослужителей обнаружил потайную дверь, исполняющий обязанности верховного жреца в то время принял решение запечатать и гробницу, и потайную дверь, а не исследовать помещения за ее пределами, когда результаты заклинания предсказания подразумевали, что вход в эти помещения принесет большое горе. Каменные двери, которые обеспечивают выход из этой гробницы на кладбище, запечатаны строительным раствором и должны быть выломаны или открыты с помощью заклинания выбивания. Потайная дверь может быть обнаружена с помощью поисковой проверки DC 30.

A15. Алхастерское кладбище

Сама гробница находится на восточном склоне Алахастерского кладбища, под рощей кислых яблонь. Дорожка из каменных ступеней на грязной земле ведет к главной дорожке старого кладбища. Ничто в гробнице не дает очевидного указания на то, что она чем-то отличается от десятков других гробниц на кладбище, хотя осмотр дверей в DC 20 показывает, что они закрыты замурованными.

Запечатанные двери гробницы: камень толщиной 4 дюйма; Твердость 8; hp 60; Разрыв DC 28.

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ: ШПИЛЬ АЛЬХАСТЕРА

Этот массивный шпиль возвышается более чем на семьсот футов в воздух. Его фундамент представляет собой приземистый каменный зиккурат, а сам шпиль состоит из трехсегментной башни из гранита, увенчанной цилиндрическим зеленоватым шпилем, ошестинившимся выступающими балконами. Зеленые разряды электричества танцуют на пирамидальных обелисках, установленных на балконах, а клубящиеся облака танцуют вокруг вершины шпиля, как умирающие воды океана, стекающие в ад.

Конечная цель для ПК должна быть очевидна, как только они прибудут в Алхастер. Шпиль на вершине недавно завершеного Грандиозного проекта Zeesh функционирует почти как маяк, а спиралевидные облака над ним, которые фокусируются на возвышающемся сооружении, не должны оставлять сомнений в важности Шпиля. Персонажи, которые видели Шпиль Длинных теней в Кулут-Маре, сразу же испытывают сильное чувство deja vu, увидев этот шпиль. Хотя он выглядит иначе, чем оригинальный шпиль (поскольку у этого шпиля другая функция - он служит для освобождения Кюсса, а не для вознесения его к божественности), тон и аура сооружения безошибочно совпадают.

Разумные участники не направляются сразу к шпилю по прибытии, а вместо этого сначала осматривают улицы Алхастера и возможность комплекса под Кладбищем, поскольку направляться прямо к Шпилю, не ослабляя Кюсса, в лучшем случае безрассудная тактика. Шпиль имеет несколько точек входа, поэтому у высокопоставленной партии есть много вариантов подхода. Простое путешествие на вершину башни, чтобы противостоять Кюссу, прежде чем разбираться с многочисленными приспешниками в башне внизу, быстро приводит к неконтролируемой королевской битве, из которой ПК, скорее всего, будут вынуждены отступить. Сам Шпиль - это, по сути, одно большое столкновение с множеством врагов. В зависимости от того, какую область ПК выберут для первого нападения, они столкнутся с разными врагами. Если им потребуется слишком много времени, чтобы разрешить столкновение, враги из близлежащих районов присоединятся к бою.

Защитники шпиля

Главным защитником Шпиля Алхастера является вампирический серебряный дракон Лашонна. Дополнительные стражи шпиля (и их первоначальные местоположения) состоят из следующих:

Зона B1: Вампиры-танцоры теней (6)

Зоны B1, B8: Рыцари Кюсса (12)

Зона B2: Благословенные ангелы (3)

Зона B4: Хемрисс

Зона B8: Марали

Зона B6: Порождения демонов (3)

Взятая по отдельности, встреча с любой из перечисленных выше групп - это, по крайней мере, встреча EL 20. Если бы все стражи Шпиля объединились в единую силу, получившаяся рукопашная схватка стала бы столкновением с ЭЛБ 26. Индивидуальные тактики для защитников, а также блоки характеристик отображаются в описании указанной области. Если ПК открыто приблизятся к Шпилю, они, скорее всего, будут замечены либо тремя демонами вывода в зоне B6 (если они приблизятся с воздуха), либо рыцарями Кюсса и вампирами в зоне B1 (если они приблизятся с земли). Группа, которая замечает ПК, подает сигнал тревоги и движется, чтобы вступить с ними в бой. Предположим, что у ПК есть не более 3 раундов, чтобы справиться с этой начальной волной до прибытия другой группы. При первоначальной атаке ПК оставшиеся стражи Шпиля не приходят на помощь демонам вывода или нежити, предпочитая удерживать свои посты внутри шпиля. Как только ПК удастся проникнуть в шпиль, или если они двинутся непосредственно к вершине шпиля, эти стражи мобилизуются и немедленно перемещаются, чтобы перехватить ПК.

Особенности шпиля Альхастера

Шпиль Альхастера сделан из камня, но он также наполнен божественной силой Кюсса. Урон от смертных источников не может повредить ему, пока монолит Кюсса находится на вершине Шпиля, и никакое заклинание смертных не может повлиять на камень. Здесь применяются базовые условия, влияющие на весь Алхастер. Кроме того, следует отметить еще две особенности, которые могут усложнить жизнь ПК.

Присутствие Кюсса: Хотя он остается запертым в своем монолите до тех пор, пока ПК не столкнутся с ним лицом к лицу, Кюсс может чувствовать все, что происходит поблизости от башни. Он не может предпринять действия против злоумышленников или предупредить своих приспешников, но его присутствие обеспечивает

очень реальное наказание для нарушителей границы. Его подавляющее присутствие подавляет волю, налагая штраф -4 на все броски атаки, броски урона от оружия, проверки навыков и спасброски на всех врагов Кюсса в радиусе 300 футов от сооружения. Заклинания с хорошим дескриптором требуют проверки уровня заклинателя DC 35, чтобы действовать, если они разыгрываются в этой области, и любое живое существо, которое умирает в этой области, немедленно оживляется как привилегированное порождение Кюсса. Если ПК сумели побороть отчаяние во второй части и завершили достаточное количество встреч, чтобы посеять надежду, то здесь присутствие Кюсса ослабевает, он должен сосредоточить всю свою волю на побеге, чтобы побороть потерю отчаяния. В этом случае все эти эффекты исчезают.

Отрицательная энергия: Вся структура Башни Червебога пропитана отрицательной энергией. Любое немертвое существо, соприкасающееся со шпилем или зиккуратом (или в любой из комнат внутри них, даже если они не соприкасаются с самим сооружением), получает быстрое исцеление 30, эффекты спешки и иммунитет к обращению священнослужителя или попыткам выговора. Подавляющее присутствие этой отрицательной энергии автоматически отменяет любые эффекты защиты от смерти в радиусе 300 футов от сооружения и налагает штраф -6 на все спасброски от эффектов смерти. Всякий раз, когда существо получает урон от отрицательной энергии или получает отрицательный уровень, нанесенный урон или отрицательные уровни удваиваются (это включает исцеление нежити от отрицательной энергии). Враги Кюсса обнаруживают, что один раз в каждом раунде, в начале их хода, отрицательная энергия вырывается из ближайшей стены, пола или потолка в виде заклинания ослабления (уровень заклинателя as_{th} , дальнее касание +15). Все эти эффекты исчезают, если Вихрь Нежизни в области А3 разрушен.

В1. Вестибюли (EL 20)

Колоннада высотой сорок футов ведет в атриум. Две двенадцатифутовые статуи Кюсса во всей его изъеденной червями красе стоят на больших возвышениях по бокам арки, ведущей в центральный зал.

Внутри зиккурата есть четыре одинаковых входа, по одному с каждой из четырех сторон. Статуи Кюсса были созданы в зоне А3 севкральскими личами, работающими под руководством Лашонны, каждая из которых представляет собой магическое устройство, способное вызывать рогатые дьяволы. Обе статуи обладают истинным зрением в радиусе 60 футов и способны распознавать тех, кто служит Богу-Червю; если они чувствуют каких-либо злоумышленников, приближающихся в пределах прямой видимости в этом диапазоне, поток зеленых червей извивается из земли перед статуей. В течение одного раунда эти черви конденсируются и превращаются в так называемых рогатых дьяволов. Каждая статуя может вызывать рогатого дьявола один раз в день.

Статуи дьявола, вызывающего заклинания: Твердость 16; hp 400; Перерыв DC 34

Существа: Рогатые дьяволы, вызванные этими статуями, остаются на Материальном плане в течение 1 часа, прежде чем магия статуи вернет их в Ад. Эти рогатые дьяволы мало что вкладывают в планы культа в целом, и если их призывают во время более масштабной битвы, они не координируют свою тактику с Лашонной и ее приспешниками. Каждый из этих входов также охраняется парой вампиров-теневых танцоров и парой рыцарей Кюсса. Вампиры-танцоры теней прячутся на виду в центре комнаты, наблюдая за приближением к башне, рыцари Кюсса ждут в нишах возле лестницы с подготовленными действиями, чтобы применить силу быка на себя, если вампиры предупредят их о приближении врагов или если активируются статуи дьявола.

Рогатые дьяволы (2): hp 172 каждый; Руководство монстра 55.

Танцоры теней вампиров (2): hp 116; Руководство по монстрам 251.

Рыцари Кюсса (2): по 216 л.с. каждый; см. стр. 61.

В2. Цибориум Лашонны (EL 24)

Центральная камера зиккурата освещается десятками хрустальных фонарей, прикрепленных к стенам, и слабыми лучами света, проникающими из воздуховодов в стенах под сводом высотой почти тридцать футов. В центре зала стоит святилище под балдахином, его круглый алтарь украшен множеством зажженных свечей.

Это частично закрытое святилище излучает ошеломляющую ауру заклинания, отречения и магии некромантии.

Лашонна использует это святилище как средоточие веры и отчаяния в

Алхастер, усиливая его отрицательной энергией из Вихря Нежизни, и использует его, чтобы направить энергию вверх и в монолит Кюсса, чтобы облегчить его побег. Теперь процесс почти завершен; уничтожение сибориума не предотвратит побег Червебога.

Существа: Хотя разрушение кибориума не предотвратит побег Червебога, Лашонна все равно выбрала это помещение в качестве своего поста при защите Шпиля. Ее сопровождают три элитных лидера Благословенных Ангелов, которые обещали помогать ей из-за ее ежедневного использования Благодати Баалфегора. Лашонна ждет ПК в форме эльфа. На ней модное зеленое бархатное платье, расшитое десятками красных драгоценных камней. Когда полицейские входят в башню, Лашонна стоит перед алтарем с поднятыми руками, вознося молитву Кюссу. Три элитных Благословенных Ангела стоят вокруг нее, защищая. Если ПК приближаются без немедленных враждебных действий, она приветствует их улыбкой, сильно отличающейся от той, что демонстрировалась при предыдущих встречах. Это улыбка жестокости и надменного презрения. Она благодарит героев за помощь в устранении "этого пыльного, усталого драколича" и подразумевает, что отвлечение, которое они предоставили, - это то, что позволило ей перевезти монолит Кюсса в Алхастер. Это не совсем верно, она могла бы сделать это в любое время раньше, но не осмеливалась из страха вызвать гнев Драгоши. Только когда он был вынужден готовиться к приближению своих убийц, она осмелилась сделать такой наглый шаг. Она не ожидает, что они примут предложение, но, тем не менее, Лашонна дает ПК шанс преклонить колени и подчиниться Червебогу, чтобы они могли стать главными приспешниками Кюсса к ее услугам. Любой ПК, который подчиняется, быстро предстает перед Марали для превращения в излюбленное порождение Кюсса. Когда Лашонна разговаривает с ПК, она использует свою способность обаяния, чтобы околдовать их. Если ей удастся очаровать всю партию таким образом, она приведет их к Марали для трансформации, и кампания вполне может закончиться на другой ноте, чем надеялись ПК. Обратите внимание, что Благословенные Ангелы технически не являются приспешниками Кюсса, и поэтому на них не действует пространственная блокировка Манзориана. С тех пор как Лашонна обнаружила, что не может телепортироваться, она использует своих союзников эриний, чтобы заботиться о нуждах на большие расстояния.

Благодать Баальфегора (главный артефакт)

Считается, что этот могущественный артефакт был создан более шестисот лет назад архидьяволом Мефистофелем, который создал флакон, чтобы собрать кровь и слезы своей супруги Баальфегор для одолжения любимым культам на Материальном плане. Недавние события в Аду привлекли внимание Мефистофеля на несколько десятилетий, и за это время он потерял счет Милости Баальфегора. Он попал во владение Лашонны десять лет назад, и она быстро использовала его, чтобы обезопасить группу агентов в Алхастере, которые подчинялись Зичу, но в конечном счете оставались верны только ей. Не злое существо, которое пьет из Милости Баалфегора, должно совершить спасение стойкости DC 20 или умереть. Если персонаж выживет, он должен совершить спасение DC 20, или его расклад изменится на законное зло. Любой персонаж, успешно выпивший из флакона, обнаруживает, что он становится связанным с группой могущественных дьяволов эринии, известных как Благословенные Ангелы. Эти дьяволы когда-то служили Баальфегору в качестве элитных охранников, но после ее исчезновения и падения артефакта в Материальный мир эти эринии вместо этого служат тому, кто пьет из флакона. В общей сложности 15 Благословенных Ангелов связаны с Благодатью Баалфегора. Из них 12 являются смертными охотниками 4-го уровня (статистику смотрите на странице 90 подземелья №131). Остальные трое - элитные лидеры Благословенных Ангелов; их статистика приведена на странице 76 этого выпуска. Если Благословенный Ангел убит, их число автоматически не пополняется. Как правило, владелец Благодати Баалфегора должен использовать силы артефакта (или другую мощную магию), чтобы вернуть к жизни убитого Благословенного Ангела.

Персонаж, выпивший Милость Баалфегора, получает следующие преимущества в течение следующих 24 часов.

- Он может телепатически общаться с любым из Благословенных Ангелов на любом расстоянии, пока он и целевые эринии находятся на одном уровне.
- В качестве стандартного действия персонаж может причинить боль Благословенному Ангелу в радиусе 60 футов. Это наносит 12d6 единиц урона эринии и оглушает ее на 1 раунд, если она делает спасение стойкости DC 20, она получает половину урона и не оглушается.
- Благословенный Ангел, который успешно причиняет вред кому-либо под воздействием Благодати Баалфегора, немедленно испытывает боль, как если бы этот персонаж использовал вышеуказанную способность на ней.
- Один раз в раунде, до трех раз в день, персонаж может использовать заклинание требования (DC 22, 20-й уровень заклинателя) против любого из Благословенных Ангелов, если у Благословенного Ангела больше Кубиков попадания, чем у персонажа, ангел получает бонус +4 к профану за этот спасбросок. Если Благословенный Ангел спасет ее, эринии могут немедленно использовать эту силу на персонаже. Благословенный Ангел обычно использует эту возможность, чтобы обманом заставить персонажа совершить злой поступок по отношению к его друзьям и семье. Истинным хозяином Благословенных Ангелов остается Мефистофель, и однажды его внимание вернется к артефакту, и он прикажет эриниям доставить того, кто претендует на него, к его двору для наказания. Пока не придет это время, Благословенные Ангелы неохотно служат любому мастеру, который пьет из флакона.

Тактика: В бою Лашонна посылает своих Благословенных Ангелов вступить с врагом в ближний бой, в то время как сама остается на расстоянии, чтобы использовать свои заклинания и дыхательное оружие (она избегает попадания эриний в зону своей дыхательной атаки, если может). Благословенные Ангелы избегают своих магических способностей и пытаются как можно быстрее вступить с врагами в ближний бой, прибегая к заклинаниям только в том случае, если их физические атаки оказываются неэффективными. Лашонна проводит первые несколько раундов, разыгрывая защитные заклинания: панцирь против жизни, иммунитет к заклинаниям (выбирая четыре заклинания 4-го уровня или ниже, которые, как она знает, нравятся игрокам), перемещение, броня мага и щит. Если ПК все еще сражаются с ангелами после этого, она пытается доминировать над одним ПК за раунд. Как только Благословенные Ангелы побеждены, она полагается на свою антижизненную оболочку, чтобы держать ПК на расстоянии, используя свое дыхательное оружие и заклинания против ПК. Обратите внимание, что она может выйти из своей антижизненной оболочки, чтобы атаковать персонажей своим укусом (или использовать заклинания сенсорной атаки). Если количество хитов опускается ниже 100, Лашонна принимает газообразную форму и убегает в зону B10. Если она уничтожена, она вынуждена отступить в зону A11, чтобы восстановиться; если ПК полностью разграбили эту комнату, она обречена через два часа. В противном случае она собирает свое кольцо желаний и приказывает демону ямы Булдумеху сопровождать ее обратно в башню, чтобы помочь в ее защите. Если ПК уже уничтожили Кьюсса, она вместо этого собирает свои сокровища и союзника pit fiend и пытается сбежать из города, возвращаясь в расщелину Червоточкины, чтобы восстановиться и составить свои планы мести. Если Лашонна будет уничтожена, ПК могут считать ее гибель победой в целях борьбы с отчаянием; если они совершили только три столкновения во Второй части, этого достаточно, чтобы разрушить божественную энергию присутствия Кьюсса.

В3. Первый уровень

Первый ярус фундамента зиккурата находится на высоте 50 футов над землей. Его ободок украшен десятками вылупившихся выводковых стручков. ПК должны быть несколько обеспокоены количеством модулей, предполагая, что были созданы десятки мощных аутсайдеров. На самом деле, основной

некоторые демоны выводка были отправлены в другие части мира, чтобы помочь в Эпоху червей, как только Кьюсс освободится.

В4. Плененная дочь (EL 20)

Куполообразная камера высотой тридцать футов заполняет этот уровень зиккурата. Жуткий, волнистый зеленый свет освещает стены, танцующие на барельефах, изображающих мир, которым правят черви.

В этом зале собираются божественные энергии отчаяния и веры в Алхастера для фокусировки с помощью кибориума в зале внизу. Теперь, когда этот процесс завершен, комната мало используется, поэтому Лашонна разместил здесь одного стража, чтобы помочь в защите здания.

Существо: Страж этой комнаты - одна из последних пленниц Лашонны - деформированная дочь принца Зича-полудемона Хемрисс. Ее захват и господство всегда были частью плана Лашонны, и она намеревалась использовать полудемона в качестве агента для убийства Зича, когда ее планы относительно города станут ясны. Однако Зич оказался более хитрым, чем она ожидала, и Хемрисс потерпел неудачу в этой попытке. Лашонна пока поместила Хемрисс в эту комнату в качестве стража и планирует принести ее в жертву Кьюсу, как только начнется Эра Червей. Хемрисс - это странное сочетание прекрасного и гротескного. Она наполовину демон-человек, ее мать была эринийским дьяволом. Ее красота омрачена двумя неудачными физическими качествами. Во-первых, ее лицо смещено; правая половина ее лица примерно на полдюйма выше левой, что придает ее носу уродливый изгиб, а рту вечную вздернутую усмешку. Во-вторых, ее спина сгорблена, крылья деформированы; сломанные перья торчат то тут, то там из-за этих насмешек, и она пытается прикрыть их прекрасным плащом, но не всегда успешно. Таким образом, Хемриссу не хватает скорости полета, в отличие от большинства полулюдей. Когда она нападает, ее дьявольская природа становится ужасно очевидной, когда ее челюсть раскрывается в огромную пасть с клыками, а руки скручиваются в большие когти. Всегда ревновавший Лашонну, Хемрисс давно подозревал, что серебряная волшебница манипулирует ее отцом. Ее любопытство привело к тому, что вампирский дракон захватил ее и подчинил себе, и хотя она по-прежнему находится под контролем Лашонны, ее разум жаждет мести существу, которое разрушило правление ее отца. Лашонна запретила Хемрисс говорить, и она нападает на незваных гостей с целеустремленной, мрачной эффективностью, персонажи, которые проверяют мотивы DC 15, могут сказать, что она находится во власти того, как она двигается со странной нерешительностью и едва уловимым выражением ужаса и отчаяния в ее глазах.

Тактика: Хемрисс незаметно патрулирует периметр этой комнаты, следя за небом вокруг сооружения. Если она видит незваных гостей, она быстро подает сигнал тревоги Лашонне и начинает изучать одного из персонажей на предмет смертельной атаки. Она сражается насмерть, пока не освободится от контроля Лашонны.

Развитие: Если ПК могут освободить Хемрисс от ее господства (с помощью рассеивающей магии или даже чего-то такого простого, как защита от злых чар), она немедленно прекращает бой и настороженно относится к ПК, она кипит ненавистью к Лашонне и немедленно предлагает свою помощь, если

ПК еще не уничтожили дракона-вампира. Если это так, она кратко благодарит ПК за их помощь, а затем уходит искать своего отца, чтобы попросить у него прощения. Если ПК могут помочь ей до того, как она уйдет (ее первоначальное отношение к спасению безразлично), она соглашается остаться с ПК, чтобы помогать им, пока Кюсс не будет побежден. Хотя она остается безжалостно злой, и ее действия в бою могут вызвать некоторые разногласия с хорошими персонажами, она сдерживает свое слово и не предает ПК.

В5. Второй уровень

Этот балкон возвышается примерно на 100 футов. Как и в случае с областью В3, край украшен пустыми стручками выводка.

В6. Стражи выводка демонов (EL 93)

По углам этого помещения расположены плавно изгибающиеся лестничные пролеты, ведущие на крышу над головой. Стены высотой в пятьдесят футов здесь украшены барельефами, изображающими армии нежити Кюсса, выходящие из Рифтового каньона.

Существа: Три порождения демонов охраняют эту комнату. Они быстро взмывают в воздух, чтобы противостоять любому, кого они заметят приближающимся к сооружению с неба, издавая громкий рев, чтобы предупредить остальных в Шпиле.

Выводковые демоны (3): по 385 л.с. каждый; см. Приложение.

В7. Третий балкон

Этот балкон возвышается примерно на 150 футов. Как и в зонах В3 и В5, край украшен стручками выводка. В отличие от этих областей, шесть из этих капсул целы. После того, как ПК совершают свою первую атаку на Шпиль, Лашонна использует сибориум, чтобы направить дыхание Кюсса вниз на эти шесть капсул, пробуждая шесть новых демонов выводка, чтобы усилить защиту Шпиля от дополнительных атак. Ритуал пробуждения занимает час, и если его прервать, капсулы будут разрушены.

В8. Основание шпиля (EL 23)

Пустотелая конструкция нового шпиля Длинных теней полностью выполнена из темного зеленоватый камень. От основания ряд восходящих лестниц спиралью поднимается вдоль внутреннего края на головокружительную высоту, на несколько сотен футов выше.

Винтовая лестница ведет от основания сооружения к первому из 12 уступов. Уступы соединены короткими пролетами восходящих лестниц. По мере того как ПК поднимаются по лестнице, нервующий шорох тысяч извивающихся червей становится все громче и громче.

Существа: Последние стражи Шпиля - это группа из девяти рыцарей Кюсса. Из них восемь относятся к стандартной разновидности, с которой ПК сражались ранее, но девятый, пожалуй, самый могущественный рыцарь из всех. Это извращенное издевательство носит характерную металлическую лицевую панель и имеет дикие белые волосы. Более пристальный осмотр показывает, что истощенная форма, возможно, когда-то принадлежала человеческой женщине. Это Марали, когда-то сестра Балакарда. Ее смерть от рук отродья Кюсса десятилетия назад - это то, что подстегнуло великого волшебника в его крестовом походе против Бога-червя, а откровение Драготы волшебнику о том, что она превратилась в этот ужас нежити, - это то, что разрушило дух волшебника. Любой персонаж, который нес в себе часть духа Балакарда в "В трещину червоточины", немедленно узнает Марали и наполняется таким отвращением и ненавистью к тому, что с ней стало, что он получает бонус +5 к проницательности за все броски атаки и урона от оружия, сделанные против нее. Марали ничего не помнит о своей жизни и не подлежит искуплению, только разрушение ее нынешней формы позволяет ее духу присоединиться к Балакарде в загробной жизни.

Рыцари Кюсса (8): hp 216 каждый; Руководство монстра 55.

Разработка: Если есть особенно запоминающийся злодей NPC из вашей кампании Age of Worms, который каким-то образом был связан с Kyuss, не стесняйтесь превратить Марали в версию Kyuss knight этого NPC. Статистика существа вообще не меняется, но ПК получают острые ощущения от столкновения с Лорисом Ракняном, Бозалом Захолом., Венк, Безликий или даже Балабар Сменк в последний раз.

В9. Выступающие балконы

Четыре арочных прохода на каждом выступе внутри шпиля ведут к идентичным выступающим балконам снаружи. На каждом балконе стоит обелиск, на котором выгравированы тайные руны и символы. Обелиски иногда привлекают зеленоватую вспышку молнии с неба.

Обелиски направляют "потраченную впустую" энергию отчаяния и негативной энергии, которую Кьюсс потреблял, чтобы подпитывать свой побег. Даже если ПК отключили эти источники энергии, энергии легко остается достаточно, чтобы эти обелиски продолжали периодически вспыхивать молниями в течение нескольких дней (или пока Кьюсс не будет уничтожен). Если существо приближается к обелиску на расстояние 20 футов, в него врывается жуткая молния и негативная энергия. Обелиск может генерировать один такой болт за раунд. Попадание в существо наносит 12d10 единиц электрического урона и 12d10 единиц урона отрицательной энергией (рефлекс постоянного тока 25%).

В10. Вершина шпиля

Вершина Шпиля Длинных теней представляет собой круглую платформу шириной в сто футов. В его центре возвышается квадратный пьедестал, окруженный четырьмя Г-образными колоннами, а на вершине пьедестала возвышается пятнадцатифутовая трапезиевидная вершина из черной скалы. Поверхность этого монолита извивается, как будто вихрь из тысяч червей роется прямо под его глянцевой поверхностью.

Этот монолит - тюрьма Кюсса, портал в безымянную пустоту, в которой Бог-Червь провел последние 1500 лет, терпеливо ожидая именно этого момента. Приближается время его свободы, но он еще не может полностью проявиться за пределами монолита. Когда начинается это приключение, у ПК есть всего несколько дней до того, как Лашонна выпустит Червеобразного Бога. Этот график несколько гибкий, поскольку ПК не займет больше недели, чтобы закончить свои дела в Алхастере, они должны быть в состоянии добраться до монолита до того, как Кьюсс будет освобожден. Когда компьютеры достигнут этой области, приступайте к пятой части.

ЧАСТЬ ПЯТАЯ: ЭПОХА ЧЕРВЕЙ

Самая важная битва кампании начинается, когда ПК, наконец, достигают зоны В10. Мудрые ПК позаботятся о других существах, охраняющих Шпиль, прежде чем они столкнутся с Кюссом, иначе им придется иметь дело с Червебогом и его приспешниками сразу. Когда ПК достигают вершины Шпиля, одновременно происходят три вещи.

- Облака в небе над головой внезапно приобретают ужасающую зеленую окраску. Спиралевидный узор извивается и начинает раскручиваться, образуя медленно движущееся щупальце облаков, которое тянется вниз к шпилю. Этот усик выглядит зловеще, но никогда не достигает вершины шпиля.

- Волна леденящей некромантической энергии вырывается из монолита, видимая как рябь искажения в воздухе. Волна распространяется в сфере радиусом 900 футов. На всех существ в этой области действует заклинание вреда (заклинатель 20-го уровня). Если Вихрь Нежизни был уничтожен, эта волна отрицательной энергии вместо этого нацеливается на существ в его области как заклинание, наносящее умеренные раны (20-й уровень заклинателя). Любое существо, получившее урон от этой волны, также должно сделать 20 спасений DC или быть парализованным страхом на 1d6 раундов.
- Одна сторона монолита (сторона, обращенная к большинству ПК) покрывается рябью, когда с его поверхности извергаются два потока червей Кюсса. Поскольку черви продолжают извергаться, становится очевидно, что на самом деле это руки Кюсса, поскольку появляется огромная булава палача, за которой следует сам Бог-червь. Кюссу требуется раунд, чтобы полностью выйти из своей тюрьмы, в течение которого он не может предпринимать никаких действий; у ПК фактически есть один свободный раунд в начале боя. Как только Кюсс появляется, он не жалеет сил против ПК. Кюсс физически не может удалиться от монолита более чем на 60 футов.

Kyuss: hp 660; см. Приложение.

Тактика: Кюсс - невероятно сложный боец. Вам все равно следует потратить некоторое дополнительное время на изучение его статического блока перед запуском этого поединка, но если вы решите просто использовать следующую тактику для раундов дальней и ближней атаки, у вас все должно получиться.

Дальнобойность: Если в пределах досягаемости Кюсса нет существ, он бросает червя в любое место в радиусе 100 футов (бесплатное действие), произносит ужасное увядание, вопль банши или использует свой божественный взрыв и произносит ускоренное заклинание жреца. Он предпринимает движение, чтобы приблизиться к цели в шкафу.

Ближний бой: Если ему не угрожают никакие существа, Кюсс бросает червя в любую цель в радиусе 100 футов; если ему угрожают, он вместо этого переносит червя в цель своим первым успешным попаданием. Он совершает полное атакующее действие булавой Кюсса и его поглощающей атакой. Если Кюсс получает менее 300 очков жизни, он накладывает остановку времени и использует заклинания вреда на себя, чтобы залечить урон. Любое оставшееся время используется для произнесения защитных заклинаний.

В прямом бою даже у группы персонажей 21-го уровня мало шансов победить бога. К счастью, у них может быть несколько хитростей в рукаве, которые помогут им во время битвы.

- **Союзники:** вы должны разрешить ПК управлять всеми союзными существами, предоставляя им статистику по мере необходимости.

- **Артефакты:** Преимущества использования многочисленных артефактов против Кюсса приведены в части первой.

- **Сражайтесь с отчаянием:** Если игрокам удалось отбиться от отчаяния в Алхастере, Кюсс становится божеством 0 ранга (также известным как квази-божество). Он теряет свою способность божественного взрыва, его АС, броски атаки, спасброски, проверки навыков, сопротивление огню и заклинаниям уменьшаются на 1. Теперь он не выполняет спасброски и атакует при естественном броске 1. Его уменьшение урона падает до 10/эпик. Его дальность зрения уменьшена до 300 футов. Он теряет все свои доменные способности, дистанционное зондирование, дистанционную связь, способность к телепортации по желанию, способности к восприятию портфолио, способность делать своих последователей своими семьями и способность совершать автоматические действия. Он больше не может спонтанно произносить заклинания жреца. Наконец, он полностью теряет свою божественную ауру.

- **Вихрь Нежизни:** Если Вихрь Нежизни был уничтожен, Кюсс должен пройти два раунда, а не один, чтобы выйти из своей тюрьмы. Кроме того, он получает штраф а-10 за все броски атаки, броски урона от оружия, проверки захвата, проверки навыков и проверки уровня заклинателя. Он также теряет свой бонус проницательности +20 к своему классу брони.

ЗАВЕРШЕНИЕ КАМПАНИИ

Как только Кюсс убит, гнетущая пелена над Алхастером рассеивается в считанные секунды. Облака зеленого тумана исчезают, и вся оставшаяся нежить Кюсса в городе немедленно уничтожается. Черви-переростки, выводковые черви и другие живые союзники охвачены слепой паникой (даже если обычно они невосприимчивы к страху) и разбегаются в провинции Красная Рука или в озере Неизвестных глубин. Монолит Кюсса тает в потоке извивающихся зеленых червей, и над

курс часто закружается, таяние распространяется с шокирующей скоростью по остальной части Шпиля. Любой персонаж, оставшийся в шпиле, получает 20db единиц урона в каждом раунде, поскольку прожорливые черви пожирают все на своем пути. Когда они достигают зиккурата, черви продолжают питаться через его ядро, создавая в земле яму шириной 100 футов. Черви копают на глубину 600 футов, прежде чем разветвляются, разъедая камень и самопроизвольно создавая запутанный лабиринт пещер. Изначально эти пещеры безжизненны, но со временем оставшаяся зараза Кюсса пускает корни в пещерах. Этот комплекс становится известным как Яма червей и становится печально известным и смертоносным подземельем, испытывающим отвагу искателей приключений по всему миру. В Алхастере остаются следы горя и разрушения. Здания лежат в руинах, искалеченные трупы забивают улицы, а крики осиротевших детей разносятся по ветру. Тем не менее, толпа выживших жителей города быстро собирается на главной улице, чтобы поприветствовать ПК, когда они выходят из руин Шпиля. Священники Корда и Ви Джаса, охранники-хобгоблины, бандиты, пираты и честные, трудолюбивые граждане Алахастера потрите плечами, когда они с благоговением смотрят на вечеринку. Они тупо смотрят, пока голос не кричит: "Да здравствуют спасители Алахастера! Слава победителям Кюсса!"

Поединок за Красную руку

Однако эта сцена триумфа длится недолго. Несколько минут спустя толпа замолкает и расступается, когда на сцену выходит принц Зих в сопровождении большого взвода верных стражников и жрецов Хекстора. Радость покидает толпу так же быстро, как и появилась, и на их лицах снова появляются уныние и страх, когда Зич, верхом на темном коне и облаченный в доспехи, подъезжает, чтобы противостоять ПК. На его лице странная смесь гордости, возмущения и, возможно, даже страха. Недавние события, начиная от попытки убийства его собственной дочери и заканчивая наступлением Эры Червей, привели Зича к серьезному кризису идентичности. Зич теперь видит, до какой степени Лашонна манипулировала им и предавала его, и испытывает огромное чувство вины. Пока толпа ждет в безмолвном благоговении, принц обращается к ПК: "Итак, вы спасли Алхастер от разрушения, чего я не смог сделать. Если бы не вы, мой домен больше не существовал бы. И все же вы также навлекли горе на мой город, ибо кто здесь знает, какую роль вы сыграли в том, что эти события произошли в Алхастере?" Пока он говорит, по толпе пробегает сердитая рябь. Это чувство неопределенного страха сильнее проявляется на лице Зича, но он быстро восстанавливает самообладание и продолжает говорить. "Алхастер лежит в руинах, и ему нужно сильное руководство, чтобы восстановиться. По закону Хекстора, править должен сильный. И я намерен доказать свою силу, победив одного из ваших героев в честном поединке. Я одолею тех, кто победил бога, и с этой победой я возвеличу Алахастера!" Сердитая рябь взрывается в этот момент какофонией криков и угроз. Принц Зих, похоже, не впечатлен разъяренной толпой, которая на самом деле все еще слишком напугана, чтобы образовать опасную толпу. Зич терпеливо ждет ответа от одного из компьютеров. Если герои нападают на него всей группой, толпа в панике разбегается, а принц Зих делает все возможное, чтобы защититься, его солдаты разбегаются, оставляя его одного. Если ПК примут его вызов, один из них должен сразиться с Зихом на дуэли за право править. Толпа образует круг, и Зих спешивается. Его жрецы Хекстора наложили на него несколько защитных заклинаний, и ПК могут сделать то же самое со своим чемпионом. Правила дуэли просты: первый, кто сдастся, потеряет сознание или будет убит, проигрывает. Зич сражается ублюдочным мечом и щитом, сражаясь честно, но умело. Принц Зич - человек, падший паладин 8 / черный страж 8, и он не должен быть проблемой ни для одного из ПК. Вы можете просто описать этот финальный поединок или сгенерировать статистику по своему усмотрению. Вы даже можете использовать статистику Зедекии Крейна из "Цепей Черной пасти" в этом выпуске. В любом случае, в какой-то момент во время боя он прекращает поединок, умело пропуская атаку и подставляя себя под ответный удар своего противника. ПК может с легкостью сразить его, либо требуя его капитуляции, либо нокаутируя его, либо даже убивая его. Зич потерял волю к власти, и, по его мнению, это единственный способ передать корону. Когда он проигрывает дуэль, толпа снова взрывается радостными криками. Партия выиграла свой последний бой, и Эпоха червей закончилась так же быстро, как и началась.

ПРОДОЛЖЕНИЕ КАМПАНИИ

С убийством Кюсса и уничтожением его культа приключенческий путь Age of Worms подходит к концу. Однако это не обязательно означает конец вашей кампании, поскольку многое еще может быть сделано. У ПК есть шанс объявить Алхастер своим. Город находится в руинах, и потребуется несколько месяцев, чтобы восстановить функциональность. В течение этого времени он остается уязвимым для своих врагов. Пираты, бандиты и враждебно настроенные соседи жадно смотрят на ключевой портовый город, и ПК могут быть призваны защищать город, прежде чем он сможет встать на ноги.

НОВЫЕ НАЧИНАНИЯ

С завершением этой эпической кампании вы и ваши игроки, возможно, будете готовы начать что-то новое. После спасения мира от эпохи тьмы, упадка и корчащегося рока ваши игроки могут быть заинтересованы в смене обстановки. Далеко на юге, в экзотическом портовом городе Сассерин, назревают неприятности. Родители знатной женщины мертвы, ее брат пропал без вести, а жадные кредиторы преследуют ее на пороге, готовые украсть дом ее предков. Тем не менее, оказывая помощь этой отчаявшейся женщине, ПК невольно вовлекают себя в зловещий заговор с целью распространения безумия по всему земному шару, заговор, которому суждено отправить их в печально известный пиратский город Скаттлкоув, печально известный остров Страха, и глубоко в саму Бездну. Смотрите первую часть Adventure Path III: Savage Tide, которая начнется в выпуске # 139 Dungeon.

ПРИЛОЖЕНИЕ: НОВЫЙ МОНСТР

Демон племени

Почти безголовая, гротескная смесь червя, ящерицы, летучей мыши и обезьяны, это чудовище имеет короткие когтистые задние лапы, мешковатый живот, кожистые крылья и бескостные, похожие на щупальца руки, заканчивающиеся полными зубов пастями. Между плечами зверя зияет большое дымящееся отверстие, окруженное извивающимся гнездом усов.

Приложение 2: Кюсс

Кюсс - огромный гигант, плоть которого состоит из больших зеленых червей. Его лицо частично скрыто рваным капюшоном, но его глаза, красные и горящие злобным гневом, хорошо видны. Он поднимает свои извивающиеся руки и издает ужасный крик триумфа.

Артефакты Кюсса

Эти два артефакта были связаны с Кюссом с момента его превращения в бога. Персонаж, который называет либо то, либо другое своим собственным, обнаруживает, что постепенно меняет ориентацию на нейтральное зло, и в конце концов убеждается, что он сам Кюсс.

Капюшон Бога-червя: Эта рваная коричневая мантия дает +6 бонусов к интеллекту, мудрости и харизме владельца, +5 бонусов к сопротивлению ко всем спасбросам и +8 бонусов к классу брони.

Булава Кюсса: Это ужасное оружие действует как булава нечестивого палача ворпала +5.

Приключение рассчитано на группу из четырех персонажей 20 уровня