

Сбор Ветров

Когда ПК возвращаются в Даймонд-Лейк, чтобы посоветоваться со своим другом Аллюстаном, они обнаруживают, что город в руинах, а Аллюстан пропал. Местные жители рассказывают истории о буйстве ужасного дракона по городу. К сожалению для персонажей, дракон - это только начало. "Сбор ветров" - это приключение Dungeons & Dragons, предназначенное для четырех персонажей 11-го уровня. Это также шестая часть приключенческого пути Age of Worms, полная кампания, состоящая из 12 приключений, нескольких "фоновых" статей, помогающих мастерам подземелий управлять серией, и нескольких постерных карт ключевых локаций. Для получения дополнительной помощи в проведении этой кампании ознакомьтесь с ежемесячными статьями Dragon's "Wormfood", серией, которая предоставляет дополнительные материалы, помогающие игрокам пережить эту кампанию. Ваши ПК в какой-то момент этого приключения вы должны достичь 12-го уровня, и тогда те, кто изучал культ Кюсса и прочитал Апостольские свитки, которые они нашли в "Поясе чемпиона", могут претендовать на престижный класс wormhunter, настраиваемый пятиуровневый престижный класс, подробно описанный в Dragon # 338. "Червеобразный корм." Наконец, вы можете перейти онлайн к raizo.com чтобы загрузить "Age of Worms Overload", бесплатный PDF-файл, содержащий подробную информацию о внутренних районах, окружающих Даймонд-Лейк, статистические данные почти для всех жителей города и подробный план всего приключенческого пути Age of Worms. Конечно, вы также можете запустить "Сбор ветров" как самостоятельное приключение или даже как часть кампании по вашему собственному дизайну.

Предыстория приключений

В давние времена, до появления эльфов, гномов или людей, легендарные герцоги Ветра Аака правили огромной империей, принося Закон и стихийную магию во многие варварские миры. Воздух и молния питали их магию, и их связи с Планом Элементалей Воздуха были очень сильны. Со временем они овладели и другими стихиями, и по мере того, как они становились все более могущественными, десятки других элементарных и законных рас присягнули им на верность, от возвышенных джиннов и гордых саламандр до самых незначительных культов грязевых колдунов и неизбежных, слуг герцогов Ветра. На пике своего могущества империя герцогов Ветра включала в себя большинство уровней стихий, от океанических дворцов марида до города Брасс. Внутренние планы были гармоничны, объединены под одним правлением, и их цивилизация процветала до тех пор, пока силы, возглавляемые демонической королевой Хаоса, не сплотили слаадов, демонов и других против них. Борьба с Королевой Хаоса была долгой и безжалостной, и ее кульминацией стала битва при Пеше. Герцоги Ветра одержали там пиррову победу - потеря стольких своих величайших лидеров (включая великого герцога Ветра генерала Икосиола) ослабила их власть не только на Материальном Плане, но и на Внутренних Планах. Со временем их союзники-стихии отдалились, и все больше миров были отрезаны от планарных путей. Упадок герцогов Ветра занял столетия. В то время они строили огромные гробницы в честь своих умерших, выбирая места на Материальном плане рядом с тем местом, где они упали, в качестве мест своего вечного упокоения. Одной из величайших из этих гробниц была гробница Икосиола, генерала, который победил королеву Хаоса и ее лакея, Миску Волчьего Паука. Икосиол использовал могущественный артефакт под названием Жезл закона, чтобы отбросить их во внешнюю тьму. Эта великая победа досталась значительной ценой, поскольку Жезл Закона распался на семь частей, а сам Икосиол был убит в финальной битве. Тысячелетия спустя герцоги Ветра вошли в легенду, и эта гробница все еще остается скрытой под полями Пеша, вход в нее скрыт в сотнях миль к югу за обрушившейся секцией из гробницы для другого герцога Ветра (Зосиэля, убийцы демона Кизарвидекса), известного сегодня как Шепчущая пирамида.

Краткий обзор приключений

Это приключение начинается с возвращения ПК в Даймонд-Лейк, они находят несчастный городок в гораздо худшем состоянии, чем они его покинули, потому что могущественный черный дракон пришел в город и разрушил несколько зданий. Когда ПК ищут Аллюстана, они обнаруживают, что его дом сровнен с землей, но его тела нигде нет. Проведя расследование, ПК обнаруживают, что Аллюстан проводил много времени в Шепчущей пирамиде и что никто не видел его с тех пор, как за несколько дней до нападения дракона. Фактически, Аллюстан обнаружил портал из Шепчущей пирамиды в далекую, но великолепную гробницу Икосиол, глубоко под тем, что когда-то было известно как Поля Пеша. Дракон, ответственный за бедственное положение города, - Илтан, приспешник великого дракона-нежити Драготы. Прибыв в Даймонд-Лейк, чтобы отомстить за срыв ее махинаций в Туманном болоте (см. "Столкновение в крепости Блэкуолл" в подземелье № 126), Илтан попыталась убить Аллюстана за его вмешательство, прежде чем отправиться на поиски самих ПК. Она напала на Алмазное озеро, но обнаружила, что маг пропал. Опустошив город, она узнала от захваченных в плен горожан, что Аллюстан отправился на север, чтобы исследовать пирамиду. Илтан устроил ему засаду, когда он появился, но не смог убить волшебника, который отступил обратно в гробницу Икосиола в поисках предмета, который он мог бы использовать, чтобы победить дракона. Когда ПК прибывают в Шепчущую пирамиду, они обнаруживают, что Илтан ждет их, и должны победить дракона, если они хотят войти в пирамиду. Преодолев Илтан, ПК могут пройти через странный черный овал в гробницу Икосиола, не исследованную до тех пор, пока Аллюстан не вошел в нее накануне и в конечном итоге не стал жертвой одной из его многочисленных ловушек. Спроектированная давным-давно в честь знаменитого воина Икосиола, самая глубокая камера гробницы также защищает фрагмент легендарного Жезла из семи частей, могущественного магического артефакта. Герцоги Ветра щедро снабдили гробницу ловушками и стражами. Много камер храните потенциальные смертельные ловушки или встречи с необычными монстрами, все это предназначено для защиты этого единственного предмета и памяти о древнем триумфе Герцога Ветра.

Приключенческие крючки

После "Пояса чемпиона" ПК узнают, что их контакт в Свободном городе, мудрец Элигос, был убит. Перед тем как его убили, он собрал свои заметки о природе Эпохи червей в маленькую шкатулку; к шкатулке прикреплена короткая записка.

"Мой дорогой друг Аллюстан, то, во что ввязались ваши авантюристы, вызывает у меня отвращение до глубины души. Каждый новый лист, который я переворачиваю, раскрывает еще более мрачную тайну. Вот мои заметки. Вы должны отнести их нашему бывшему хозяину - хотя я боюсь, что даже он может быть плохо подготовлен к тому, что корчится во всех наших будущих. А до тех пор..."

Записка не закончена. Содержимое коробки состоит из нескольких книг о культах апокалипсиса, нежити и древней истории, а также любых открытиях, которые ПК, возможно, дали Элигосу. ПК должны найти Аллюстана и передать ему эту коробку с исследованиями. Если они этого не сделают, известие о нападении дракона на Алмазное озеро может убедить их вернуться на свои старые места обитания. Если вы управляете "Собранием ветров" самостоятельно, Аллюстан вместо этого становится местным волшебником, который оказался в ловушке в гробнице Икосиола. Возможно, ПК прибыли в Даймонд-Лейк с необходимостью поговорить с волшебником. С другой стороны, до одного из ПК могли дойти слухи об открытии новой пирамиды близ Алмазного озера. Исследования показывают, что эта пирамида на самом деле может быть дверью в еще более древнюю гробницу.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ВОЗВРАЩЕНИЕ НА АЛМАЗНОЕ ОЗЕРО

В промежутке между третьим и шестым приключениями, пока игровые персонажи расхаживали по Свободному городу, Аллюстан исследовал оставшиеся секреты Шепчущей пирамиды. Он подозревал, что где-то внутри спрятан могущественный артефакт, и

надеется, что этот артефакт может оказаться ценным против современных врагов. Сверхурочно Аллюстан провел серию раскопок и экспериментов с определенными тупиками и межпространственными элементами подземелья, в первую очередь с обрушившимся проходом возле входа (область 3 в "Шепчущей пирамиде"). Аллюстан призвал элементарных существ, чтобы они помогли ему раскопать этот проход, и при этом обнаружил давно скрытую комнату со странным порталом. Поддавшись любопытству, Аллюстан прошел через портал и обнаружил гробницу Икосиола с другой стороны. Он исследовал несколько комнат, но понял, что ему нужно собрать больше снаряжения, прежде чем идти дальше. Он вернулся в Шепчущую пирамиду, намереваясь забрать припасы из своего дома в Даймонд-Лейк, но попал в засаду Илтана при выходе из пирамиды. Аллюстан отступил обратно к гробнице Икосиола. Вскоре после этого он попал в ловушку одной из стражниц гробницы.

Город в руинах

Когда ПК возвращаются в Даймонд-Лейк, они находят город в гораздо худшем состоянии, чем когда они уезжали - Илтан разрушил несколько зданий и оставил весь город в хаосе и страхе. Следующие примечания относятся к карте Алмазного озера и статье о заднике, появившейся в Duncelon # 124.

Разрушенные здания: Дом Аллюстана был разрушен, как и торговый центр. Несколько немаркированных зданий между этими двумя сооружениями также исчезли. Все они, по-видимому, местами частично раздавлены, а в других местах расплавлены. Участки земли покрыты шрамами и бесплодны от взрывов кислоты, в том числе большая черная полоса в центре городской площади. Не стесняйтесь разрушать и несколько других зданий в городе.

Мертв или пропал без вести: Мудрец Аллюстан пропал без вести и считается мертвым. Все в городе предполагают, что к настоящему времени дракон нашел и убил его - Илэйн не скрывала того факта, что он был тем, кого она искала. Несколько сотрудников Эмпориума покинули город, в том числе Шаг Соломон (которого персонажи снова встретят в "Принце Красной руки"). в то время как другие искали убежища в других заведениях в городе. Несколько горожан были убиты во время нападения дракона, и теперь выжившие прячутся в своих домах. Не стесняйтесь добавлять любых NPC, которых знают ПК, в список мертвых, как вы считаете нужным.

Герои возвращаются: Вскоре после того, как ПК прибывают в город, к ним подходит группа охранников из гарнизона. Эти охранники узнают ПК с первого взгляда и умоляют их убить дракона, который пришел в город. Они описывают дракона как 30-футового черного монстра с разрушительным оружием кислотного дыхания. Дом Аллюстана был первым, что разрушил дракон, и он в ярости двинулся дальше, круша дома направо и налево, пока не добрался до городской площади. Затем существо начало собирать раненых жертв на площади и потребовало, чтобы Аллюстан был найден. Дюжина человек была убита, прежде чем кто-то смог ответить дракону, которого Аллюстан в последнее время проводил в Шепчущей пирамиде. Дракон выяснил, как добраться до печально известной местной гробницы, а затем улетел на север. Это было три дня назад. С тех пор горожане каждый день живут в страхе, что дракон может вернуться в любой момент. Никто не знает, почему дракон охотится за Аллюстаном или откуда он взялся, только то, что никто в городе не смог противостоять его ярости. Если вы играете в Age of Worms в качестве кампании, вам следует уделить некоторое время тому, чтобы позволить ПК взаимодействовать с горожанами. Возможно, они захотят встретиться со старыми друзьями, помучить старых врагов или иным образом свести концы с концами, оставшимися от их предыдущих приключений на Алмажном озере. В конце концов, они должны отправиться к Шепчущей пирамиде, чтобы выяснить, что случилось с Аллюстаном, которого не видели в городе со дня перед нападением дракона.

Шепчущая пирамида (EL 13)

Черный дракон Илтан уже планировала напасть на ПК за то, что они разрушили ее планы по заражению ящеров Витой ветви (см. "Встреча в крепости Блэкуолл"). Когда агенты Эбеновой триады, базирующиеся в Алхастере, связались с ней и

попросил ее выследить ПК и их наставника Аллюстана и убить их в отместку за их действия против ячейки Эбеновой Триады, базирующейся под Даймонд-Лейк, она с готовностью согласилась, выплаты золотом и магией, обещанные ей Тριάдой, были почти запоздалой мыслью. Илтан отправился на юг, к Алмазному озеру, намереваясь убить Аллюстана, а затем перейти к ПК, но обнаружил, что волшебника нет дома. Когда она узнала, что он провел последние несколько дней в Шепчущей пирамиде, Илтан устроила волшебнику засаду той ночью, когда он выходил из гробницы, сильно ранив его, прежде чем ему удалось сбежать. Последние несколько дней Илтан выжидала, отдыхая и оправляясь от ран, и терпеливо ждала, когда Аллюстан выйдет из Пирамиды. Она знает, что Аллюстан еще не может использовать телепортацию, но начала задаваться вопросом, мог ли он сбежать каким-то другим путем, когда ПК придут в этот район.

Существо: Превращение славной охоты Илтана в затяжное ожидание у прославленной мышины норы было не тем, что представляла себе драконица, когда бралась за эту работу. Она немного нетерпелива и более чем немного раздражена провалом своего первого предприятия по убийству по найму. Она также достаточно умна, чтобы опасаться ПК, и предпочитает атаковать на местности по своему собственному выбору. Илтан считает местность вокруг Шепчущей пирамиды достаточно открытой для воздушного нападения и свободной от осложнений, которые могли бы сопровождать нападение в городе Даймонд-Лейк или вблизи него. Она запомнила местность и ждет своей возможности. Переодетая сторона, предлагающая помочь ей "вытащить волшебника из туннеля", могла бы заручиться сотрудничеством Илтана, но для этого потребовалась бы довольно хорошая проверка блефа (противостоящая проверке чувства мотива Илтана +21). Илтан немного опаснее, чем среднестатистический взрослый черный дракон. Она одаренный алхимик, и под руководством Драгоши разработала несколько полезных эликсиров, которые наделяют живых драконьей силой. ПК, возможно, уже сталкивались с некоторыми результатами применения эликсиров Илтана (несколько ящеров и кобальдов из "Encounter at Blackwall Keep" были дополнены таким образом). Теперь они столкнутся с результатами ее величайших открытий - эликсиры, которые она использовала на себе, чтобы получить постоянные бонусы к своим способностям, иммунитет к яду и опасное дополнение к своему дыхательному оружию.

Тактика: Илтан наблюдает за входом в Шепчущую пирамиду из небольшой рощицы деревьев на вершине холма в 100 футах от входа в гробницу. Даже после наступления темноты ее чувства достаточно обострены, чтобы она автоматически замечала любого, кто пытается приблизиться к пирамиде, не утруждая себя тем, чтобы спрятаться. Поскольку она находится на расстоянии 100 футов, она получает штраф -10 за прослушивание и выборочные проверки, чтобы заметить, что кто-то еще приближается ко входу в пирамиду. Она спит два раза в день Проверка на выживание DC 24 кем-то с треком feat. Даже если компьютеры не смогут отследить его, тем, кто посещал Шепчущую пирамиду раньше, должно быть очевидно, куда он направился. В последний раз, когда ПК были в Пирамиде, один из проходов на востоке был разрушен. Аллюстан расчистил этот проход, обнажив Черную печать в зоне 1. Как только ПК достигают гробницы Икосиола, атмосфера становится сухой и прохладной. Периодические и игривые порывы ветра преследуют залы, не давая пыли скапливаться и наполняя гробницу постоянным шумом. Стены выполнены из армированной каменной кладки, а двери - из базальта. Проверки знаний DC 20 (архитектура и инженерное дело) достаточно, чтобы установить тот факт, что гробница невероятно древняя, но была построена на века и хорошо выдержала течение времени.

1. Черная печать (EL 10)

Стены этого прохода обшарпаны и вмятины, указывающие на то, что вся эта территория до недавнего времени была разрушена. В конце туннеля находится глянцевая черная поверхность с приподнятой сферой в центре, похожей на выступ в центре щита. Глянцевая черная поверхность напоминает сильно покрытую лаком дверь.

Станный черный дверной проем кажется твердым, но предметы, попадающие в него, заставляют его дрожать и покрываться рябью, как если бы это была вертикальная стена из воды или мягкого желатина. Проверка знаний DC 20 (arcana) идентифицирует объект как портал. Дверной проем можно пройти, просто пройдя через него - это все равно что пройти сквозь особенно вязкую стену теплой грязи. Прохождение через портал - это действие полного раунда, и только одно существо может делать это одновременно. К сожалению, это провоцирует атаки возможностей со стороны стража двери.

Портал в гробницу Икосиола: Твердость 16; hp 60; Перерыв DC 28; Уровень заклинателя 20.

Существо: Любой, кто прикоснется к порталу, немедленно подвергается нападению стража двери, абиссального гуля. Магически привязанный к двери много веков назад герцогами Ветра, упырь был активирован

из своего долгого сна, когда Аллюстан впервые воспользовался порталом. Гуль фактически занимает квадрат, в котором находится портал; чтобы пройти через портал и попасть в гробницу Икосиола за его пределами, персонаж должен упасть или обогнать гуля, чтобы пройти через его пространство. Становление эфирным также позволяет гулю свободно проходить. Дверь измерения, телепортация или подобное заклинание, наложенное, когда персонаж касается двери, также позволяет свободно проходить через портал в гробницу Икосиола (именно так Аллюстан вошел в гробницу, не уничтожив гуля), гуля нельзя вывести из дверного проема с помощью булл-раша или подобной тактики. Упырь может быть атакован без штрафа любым, кто находится в контакте с порталом - упырь получает полное укрытие от всех других нападающих, получая бонус +4 к своему классу брони и 50% шанс промаха. Кроме того, твердость портала 16 применяется к атакам на гуля из источников, не контактирующих с порталом. Любая атака, направленная на вурдалака со стороны кого-либо, не находящегося в контакте с порталом, также наносит ущерб portalу. Если портал разрушен, он немедленно закрывается и выпускает упыря в Шепчущую пирамиду или гробницу Икосиола (вероятность 50% в любом месте). Если упырь убит или изгнан, портал можно пройти свободно. Успешная проверка нежити в ходе хода вытесняет упыря из портала (равные шансы оказаться на любой стороне). Отповедь нежити не дает такого результата, но делает упыря достаточно послушным, чтобы позволить пройти через портал без сопротивления. Упырь может атаковать любого в радиусе 5 футов от портала; поскольку он обладает полной маскировкой против целей, не соприкасающихся с дверью, он автоматически наносит урон от скрытой атаки. Если никто не находится в пределах досягаемости, упырь может полностью уйти в портал, и в этот момент он не может быть нацелен или причинен вред (сам портал, конечно, все еще может быть поврежден).

Развитие: Абиссальный упырь слегка безумен и может дать мало подсказок, если его схватят. Если группа освобождает упыря, а затем уходит или отдыхает, чтобы исцелиться после победы над Илтаном, они могут обнаружить, что упырь убирает за ними. (Он съедает труп дракона изнутри.) Упырь проводит по меньшей мере неделю, собирая драконье мясо, прежде чем отправиться исследовать Алмазное озеро. Если портал будет уничтожен, у ПК возникнут небольшие проблемы с доступом к гробнице Икосиола. Портал может быть восстановлен любым персонажем, который создал Чудесный предмет и знает врата, большой телепорт, сдвиг плоскости, телепортацию или круг телепортации - для этого требуется потратить 25 000 gr, 2000 XP и 50 дней работы. Поскольку Аллюстан в настоящее время находится в стагнe, а кампания Age of Worms не находится на обратном отсчете, на самом деле никаких последствий (кроме расхода ресурсов) для ПК, если они выберут этот маршрут, не будет. Конечно, ПК не могут этого знать и, скорее всего, не согласятся с перспективой потратить 50 дней и тысячи gr и XP на ремонт портала. К счастью, есть альтернатива. Персонаж, который изучает разрушенный портал с помощью магии обнаружения (или аналогичного заклинания) и делает проверку знаний DC 20 (аркана), заклинаний или бардовских знаний замечает, что, хотя сам портал разрушен, портал на дальней стороне все еще работает, и его магия все еще связана с разрушенным порталом. В результате персонаж, который касается разрушенного портала и произносит заклинание сдвига плоскости, телепортации или большей телепортации, может перенести себя (вместе со многими другими персонажами, которых позволяет заклинание) к дальнему portalу, как если бы текущий портал все еще функционировал. Персонажи, которые проходят через портал, переносятся в зону 2. Хотя на карте эти две точки показаны так, как будто они физически связаны (и, по мнению ПК, именно так это и должно выглядеть), гробница Икосиола на самом деле находится глубоко под древними полями Пеш, в районе примерно в 500 милях к северо-востоку от Алмазного озера. Если ПК каким-то образом удастся подняться из гробницы через 1000 футов скальной породы, они окажутся на бесплодной равнине. На севере возвышается одинокий вулкан, с его вершины поднимается столб пара. Знания ADC20 (география) проверка правильно идентифицирует этот вулкан как легендарную гору Белого плюма. Физического входа в гробницу Икосиола из этого региона нет, и если ПК решат исследовать этот район, вам нужно будет разработать дополнительные приключения по своему усмотрению.

2. Галерея воя (EL 11)

Этот коридор с резким наклоном наполнен несущимся, визжащим ветром и дымом. Небольшие полые выступы в коридоре, кажется, издают шум, но очевидно, что воздух внутри выталкивается с необычной скоростью. Шум затрудняет слух и речь.

Этот туннель предназначался для очищения посетителей потоками элементарного воздуха. Завывающие ветры в первом туннеле создаются самой архитектурой туннеля, когда воздух движется по выступам. Туннель усиливает звуки, делая общение практически невозможным (проверка прослушивания DC 25, чтобы услышать и понять

подставьте кого-нибудь) и заставьте проверку концентрации DC 25 произносить заклинания с вербальными компонентами. Небольшие шумящие выступления в зале можно относительно легко разбить тупым оружием (hp 5, твердость 3). Если все двенадцать каменных шумоглушителей сломаны, шум прекращается. Для каждого однажды нарушенного, уменьшите DCs, перечисленные выше, на единицу.

Существа: Этот туннель - восхитительная местность для шести белкеров, древних защитников гробницы, которые наслаждаются свежим наружным воздухом, проникающим в эту камеру. Белкеры изначально находятся в форме дыма и используют эту форму, чтобы быстро появляться вокруг вечеринки, они атакуют любых неэлементарных существ, входящих в зал. Сам ветер, хотя и громкий, не особенно силен. Однако это снижает скорость полета белкера в форме дыма на 20 футов.

Белкеры (6): по 38 hp каждый; Руководство монстра 27.

3. Зал ядовитых ветров (EL 11)

Это высокое, похожее на храм помещение имеет потолок высотой в сорок футов. Резные каменные колонны изящными линиями достигают потолка, но странные скопления шипов торчат из пола в двух разных местах, как баррикады. Рядом с дверями на север, юг и восток стоят высеченные из камня изображения высоких, вытянутых гуманоидных форм. Ряд небольших отверстий, каждое диаметром около одного дюйма, украшают стену между этими формами. Под этими отверстиями находятся небольшие чаши, каждая размером с яблоко. Странные изгибы делают двери и близлежащие стены больше похожими на занавес, чем на ровную поверхность. Извилистые руны вьются по стенам. В полу вырезаны каналы, как будто для транспортировки воды, но сейчас там ничего не течет.

Настенные руны написаны на древнем языке под названием ваати, который многие считают оригинальной письменной формой аурана. Проверка сценария расшифровки DC 25, выполненная кем-то, кто говорит на ауранском, позволяет переводить из этих рун, как и из постигаемых языков. В рунах упоминаются "славный Икосиол", "Несравненная армия" и подобные восхваления как часть общего описания битвы при Пеше. Произнесение имени Икосиола вслух в этой комнате деактивирует обе ловушки на один час. Двери на север - это фальшивые двери, две из многих в гробнице, установленные для того, чтобы сбить с толку грабителей гробниц.

Ловушка: Две ловушки, одна на основе ветра и одна с использованием ядовитого магического газа, охраняют эту камеру. Первая ловушка связана с баррикадами клинка. Любой, кто ступает на квадрат, отмеченный буквой "Т", запускает ловушку, вызывая мощный порыв ветра, который ударяет по этому персонажу и швыряет его на шипы. Когда-то существовало еще много нажимных пластин для активации этой ловушки, но время разрушило большинство из них. Вторая ловушка соединена с крошечными отверстиями в стенах и маленькими раковинами вдоль пола. Чаши излучают слабую магию трансмутации, и когда их запускает кто-то, стоящий на квадрате с надписью "GT", они генерируют столб белого пара, который выглядит как туман. Когда этот пар создается, он поднимается вверх и сливается с барельефами на стене, создавая текучее изображение, на котором изображен Икосиол в битве при Пеше, сражающийся с извращенными созданиями хаоса. Последнее изображение прорисовано в некоторых деталях и изображает Икосиола, заключающего союз с могущественным марутом неизбежным. В конце экспозиции на газовых фонтанах изображен Икосиол, держащий в одной руке большую квадратную печать, а в другой - длинный стержень или посох, как бы демонстрируя их зрителю. Пар, который оживляет эти изображения, ядовит и поражает любое существо в радиусе 10 футов от стен комнаты.

Ловушка, подобная ветру: CR 5; магическое устройство; триггер местоположения; автоматический сброс; взрыв ураганного ветра (форт DC 20, огромные или более крупные существа не затронуты, крупные существа повержены ничком, более мелкие существа брошены на шипы для получения 4d6 единиц проникающего урона); Поиск DC 32; Устройство для отключения DC 32.

Ловушка с ядовитым газом: CR 10; магическое устройство; триггер определения местоположения; автоматический сброс; газ; никогда не промахивайтесь; задержка начала 1 раунд; яд (сопротивление сохранению стойкости DC 18, 1d4 Dex / 2d6 Dex); Поиск DC 32; Отключение устройства DC 32.

4. Разрушающийся зал с колоннами (EL 8)

Этот длинный зал содержит двойной ряд колонн, ведущих к большому набору дверей в дальнем конце. Это колонны, сделанные из больших мраморных блоков в форме барабанов; не все они имеют одинаковый возраст, поэтому их цвета варьируются от серого до белого и коричневого.

Ловушка: Этот зал - не более чем тупик и ловушка для хаотичных злоумышленников. Двери в дальнем конце фальшивые и открываются на глухую каменную стену, отмеченную стрелкой - символом закона. Если хаотично выровненное существо приближается к столбу на расстояние пяти футов, оно немедленно падает на этого персонажа. Открытие фальшивых дверей в северном конце зала приводит к обрушению всех колонн, что потенциально может повлиять на всех находящихся в комнате.

Ловушка для падающего столба: CR8; магическое устройство; бесконтактный триггер (обнаружение хаоса); сброс ремонта; несколько целей (все в пределах 5 футов от столба); сокрушительный урон 8d6; Рефлекторная половина DC 22; Поиск DC 32; Отключение устройства DC 32.

Развитие: Ловец мух теневой паук (см. область 9) также может атаковать здесь, захватывая ПК и немедленно отступая.

5. Граф Коулчестер (EL 13)

Поток перегретого воздуха вырывается из этой комнаты, как жар из кузницы. Раскаленные угли покрывают пол комнаты. Пара медных двойных дверей находится в дальнем конце комнаты. В дальнем углу комнаты стоит небольшой сундук из черного камня.

Температура здесь экстремальная; существа внутри получают 1d6 урона от огня в минуту. Кроме того, существа должны сохранять стойкость каждые 5 минут (DC 15, +1 за предыдущую проверку) или получать 1d4 очка несмертельного урона. Существа, носящие тяжелую одежду или броню, получают штраф -4 за свои сейвы. Те, кто носит металлическую броню или прикасается к металлу, подвергаются воздействию, как если бы они были нагреты металлом.

Существа: Благородный саламандр и его слуга-элементаль огня были связаны здесь древними обетами элементалей служить Герцоги ветра как хранители гробниц. Нынешний страж - Антиресс Редпайк из Коулчестера, и ему скучно из-за своих обязанностей и отсутствия посетителей. Он остается в этой комнате до тех пор, пока не услышит звуки боя или срабатывания ловушек поблизости, и в этом случае он неохотно выскальзывает на разведку. Антиресс и его элементальный телохранитель Смахед не нападают сразу на незваных гостей. Саламандра очень болтлива, даже когда сражается. Его эго и нарциссизм - это силы, с которыми приходится считаться, и единственный предмет, который ему нравится больше, чем он сам, - это жалобы на жалкие обязанности, которые он вынужден выполнять здесь. Вполне возможно, что ПК смогут отговорить его от нападения на них. Его первоначальное отношение недружелюбно, и если его сделать дружелюбным, он согласится закрыть глаза на вечеринку, его можно подкупить драгоценными камнями или украшениями - каждые предлагаемые 500 gp увеличивают результат проверки дипломатии, чтобы скорректировать его наряд на 1. Если это поможет, Антиресс также предупреждает участников о Вратаре (область 10), сорне у ворот (область 11). Единственное, о чем Антиресс не упоминает ПК, - это мухоловка-паук-тень. Не так давно Мухоловка рассказала Антирессе о существовании истинной гробницы Икосиола, и саламандра мечтает сбежать от удерживающих его клятв и разграбить сокровища, которые, как говорят, спрятаны там. Он несколько раз безуспешно пытался добраться до гробницы самостоятельно и надеется когда-нибудь заслужить доверие Мухоловки, чтобы они могли работать вместе для достижения этой цели.

Антирезорбтивный Редпайк, граф Коулчестер (благородная саламандра): hp 112; AL LE; Руководство пользователя 219.

Раздавленный, огромный элементаль огня: hp 136; Руководство монстра 99.

Тактика: В случае нападения Антиресс предпочитает избегать прямого рукопашного боя, прячась за своим элементом. Если он получает более 30 единиц урона, Антиресс вызывает второго Огромного огненного элементаля, чтобы защитить его. Он утверждает, что вообще не хочет драться, но притворяется, что его "вынудило заклинание", бодро изрекая что-то вроде: "Так жаль, что я ударил тебя в жизненно важные органы вот так, старина. Я принужден заклинанием. Ничего не поделаешь." Это, конечно, ложь, но Антиресс довольно хорошая лгунья.

Если его элементарлы побеждены, Антиресс убегает, чтобы спрятаться в другом месте гробницы и дожидаться своего часа для мести. Он может искать Мухоловку, чтобы заручиться помощью теневого паука.

Сокровище: Антиресс носит на лбу платиновый обруч стоимостью 1000 gr, символ его должности графа Коулчестера. Аналогично, его длинное копье +3 украшено его личными рунами и сигилами. Другие свои сокровища он хранит в сундуке. Сундук заперт (открытый замок DC30), но ключ у Антиресс. Сам сундук сделан из черного камня (базальта), скрепленного красным золотом, медью и ржавым железом, и весит 300 фунтов сам по себе, 450 фунтов со всем его содержимым. Он содержит 2300 золотых монет, вязаный медный кошелек, содержащий 300 золотых монет и 2 больших топаза медово-золотистого цвета (оба стоят 600 золотых монет), и узкий латунный футляр для свитков, содержащий палочку-невидимку (9 зарядов). В сундуке также находятся четыре толстых хрустальных графина с бренди efreeti под названием scarlet ambrosia (стоимостью 200 gr каждый), все четыре помещены в небольшой переносной бар из ковanej латуни.

6. Меч Закона (EL 9)

Этот перекресток освещен шестью мерцающими оранжевыми и желтыми фонарями, которые парят вокруг центральной статуи из серого камня. Статуя изображает андрогинного герцога Ветра в одеждах, которые, кажется, колышет легкий ветерок. Фигура может быть символом справедливости или войны, поскольку в одной руке она держит сверкающий меч, а в другой - весы. Статуя имеет восемь футов в высоту и стоит на четырехфутовом пьедестале.

Ловушка: Этот проход и перекресток пойман в ловушку словом закона. В самом проходе существуют три ловушки, в то время как сама статуя является ловушкой. Шум их стрельбы предупреждает саламандру в зоне 5 о присутствии группы. Эти ловушки срабатывают, как только незаконное существо входит в квадрат, отмеченный буквой W, или как только какое-либо существо касается статуи или ее меча или манипулирует ими.

Слово закона: CR 8; магическое устройство; триггер приближения; автоматический сброс; эффект заклинания (изречение, клирик 13-го уровня); Поиск DC 32; Отключение устройства 32.

Сокровище: Превосходно выполненная статуя стоит более 2000 зм, но она сделана из цельного гранита и весит чуть более 3 тонн. Меч статуи - это мифриловый двуручный меч, и его можно снять со статуи с относительной легкостью. Левитирующие фонари зачарованы постоянным пламенем. Эти фонари съемные, хотя они продолжают плавать и могут уплыть, если их не привязать или не вести вручную.

Разработка: Если ПК еще не встретили Мухоловку в зоне 4, они могут встретить теневого паука здесь. Он знает, что лоскут гладкого шелка рядом с одной из ловушек word of law дает ему хороший шанс захватить ПК, а другие ловушки word of law должны прикрывать его отступление.

7. Тихая галерея (EL 19)

Этот двухъярусный зал сияет фиолетовым светом от четырех больших люстр. Между ними висит большая черная сфера. Люстры, кажется, вылеплены из маленьких гуманоидных фигурок из серебристого металла. Галерея второго этажа с арками и колоннами в спиральную полосу проходит по всей длине коридора до второго ряда больших двойных дверей. Черный плиточный пол поглощает свет от люстр, и даже звук в этом помещении кажется приглушенным и унылым.

Странное качество приглушения звука в этой комнате приводит к штрафу -10 за все проверки прослушивания, сделанные в этой комнате. Люстры волшебные, они зажигаются всякий раз, когда кто-то приближается к ним на расстояние 6 футов. Черная сфера, свисающая с потолка, на самом деле является личным символом древнего повелителя стихий. Проверка знаний DC 30 (планы) идентифицирует этот символ как символ Бвимба, великого и жестокого генерала параэлементного плана слизи, который давным-давно вступил в союз с Королевой Хаоса в войне против герцогов Ветра. Эта сфера излучает умеренную магию заклинания, но ее единственная цель - периодически обеспечивать питанием существо, которое охраняет камеру. Внимательный осмотр люстр показывает, что каждый ярус светильников представляет собой крошечных гуманоидных воинов ветра, сражающихся против армий Хаоса в битве при Пеше.

Люстры по форме напоминают колеса повозки с необычными спицами; каждая спица состоит из длинного стержня, заканчивающегося черным металлическим обручем. Эти спицы идентичны форме неактивного талисмана сферы, который группа, возможно, нашла в зоне 25 Шепчущей пирамиды. Крошечные статуэтки на одной люстре изображают демона с собачьей головой, сдающего свое оружие генералу Икосиолу. На другом изображен рогатый демон, покрытый множеством глаз, стоящий на коленях перед Икосиолом (это демон окулус, заключенный в тюрьму в зоне 24). На внешних спицах изображена аналогичная сдача абиссальных упырей, вроков, бехолдеров и хаотичных лягушкообразных гуманоидов армиям Герцога Ветра. Некоторые из воинов ветра, изображенных на этих крошечных светящихся статуэтках, держат предметы, похожие на талисман сферы, и используют их, чтобы отразить черные шары в сцене битвы. Фрески и настенные украшения изображают неуклюжего человека, тянущегося к квадратному камню, покрытому рунами, на блюде, который несут маленькие светящиеся существа. Три руны, кажется, вытекают изо рта существа. Эти руны написаны на языке ваати (правила расшифровки см. в разделе 3 выше) и содержат командные слова, необходимые для того, чтобы кто-то мог безопасно обращаться с Печатью Закона и перевозить ее. Смотрите приложение для получения дополнительной информации о Печати закона.

Существо: Страж этой комнаты - старшее отродье из выводковых ям Бвимба, великая угроза элементарной тины, которая сражалась с Аакой в великой войне против Королевы Хаоса. Хотя он и безмозглый, он остается повелителем среди слизей. Этот старый черный пудинг прячется на виду в углублении в полу прямо под четырьмя люстрами, его матово-черная поверхность почти неотличима от окружающих плиток. Выборочная проверка DC 30 позволяет разглядеть хитроумный камуфляж насквозь. Старый черный пудинг остается спокойным до тех пор, пока никто не попытается наступить на него или повредить или украсть что-либо из содержимого комнаты. Существо, наступившее на него, подвергается автоматической попытке споткнуться от старшего черного пудинга. Как только он нападает, слизь безжалостно преследует свою добычу, возвращаясь в эту камеру только в том случае, если в радиусе 60 футов нет живых существ. Он магически связан с гробницей сложен и не может покинуть его ни при каких обстоятельствах. Бузинный черный пудинг: hp 290; Руководство по монстру 201.

Сокровище: Каждая из люстр стоит 800 gr и весит 100 фунтов.

8. Гробница куртизанки (EL 12)

Этот небольшой, но хорошо оборудованный номер с изящно изогнутым потолком. Стены расписаны садовыми сценами с участием двух влюбленных герцогов Ветра, а в центре комнаты стоит большая урна с темно-красной глазурью и золотыми украшениями. Вдоль задней стены выстроились шесть маленьких коробочек, каждая вырезана из какого-то черного вещества, скрепленного проржавевшим металлом. В каждом углу стоят стулья.

В этой комнате хранятся сокровища из жизни Икосиоля вне поля боя, в том числе кремированные останки его куртизанки Мариселлы.

Ловушка: Урна содержит прах Мариселлы и находится в сильной ловушке, стреляя заклинанием истощения энергии в любого, кто прикоснется к ней.

Ловушка для утечки энергии из урны: CR10; магическое устройство; сенсорный триггер; сброс восстановления; эффект заклинания (утечка энергии, волшебник 17-го уровня, дальнейшее касание Atk + 16, 2d4 отрицательных уровня); Поиск DC 34, отключение устройства DC 34.

Сокровища: Все сундуки заперты (открытый замок DC 35) и содержат различные сокровища: жезл великолепия орла (15 зарядов), набор из трех глиняных табличек, на которых вырезаны символы стихий Герцогов Ветра (любовные стихи, написанные на Ваати, стоимостью 500 gr каждая), набор свитки, давно рассыпавшиеся в пыль, комплект шелковых халатов, которые превращаются в пыль, когда их поднимают (но украшены 200 крошечными жемчужинами по 25 gr. и 40 бирюзой по 50 gr.), а также плетеная корзина с подходящим платиновым ожерельем, кольцом и серьгами стоимостью 8000 gr. за комплект (или 1500 gr каждый).

9. Теневая паутина (EL 11)

Эта прямоугольная комната имеет небольшие колонны по краям, которые частично скрывают резьбу вдоль стен. Бледно-белый свет исходит от двух больших люстр в форме колеса, отбрасывающих накладывающиеся друг на друга тени по всей комнате. Двойные двери из синего металла находятся на вершине лестничного пролета напротив главного входа, охраняемые двумя фигурами воинов с поднятыми двойными мечами, а также единственным дверным проемом на юг и двойными дверями на север, также охраняемыми статуями воинов.

Эта камера является входом в нижние покои гробницы Икосиола. Когда-то эта комната охранялась несколькими могущественными элементами воздуха, которые оживляли статуи в комнате, а теперь служит домом для еще более странного зверя. Лестница, пол, двери и стены этой камеры испещрены крошечными клубками тени - это паутина теневого паука-мухоловки, она не липкая, но Мухоловка может чувствовать, когда что-то касается ее или проходит по ней.

Существа: Необычайно умный чародей-паук-тень, проявивший такой интерес к гробнице Икосиола, называет себя несколькими именами, в том числе Черноногий, Переступающий порог, Плевательница, Ткачиха, Голодный принц или (чаще всего) Мухоловка. Группа может подумать, что несколько пауков преследуют их, но на самом деле это просто Мухоловка под разными псевдонимами. Мухоловка случайно обнаружил гробницу во время прогулки по теням много лет назад и быстро стал одержим гробницей, часто возвращаясь сюда из своего дома на Плане Тени, чтобы погреться в тайнах гробницы. За это время он стал думать о себе как о страже гробницы, его слабоумие и безумие овладели этим местом по причинам, неизвестным даже ему самому. Мухоловка плохо реагирует на незваных гостей, которые, как он подозревает (не без оснований), пришли сюда, чтобы лишить гробницу ее великих сокровищ. Он регулярно патрулирует верхние помещения гробницы и может столкнуться с ПК в зоне 4 или 6. Он пытается поймать ПК, который выглядит физически слабым, а затем отступает со своей добычей в эту камеру, где он ждет, пока остальные ПК разыщут его. Вам следует направить Мухоловку на прихвостня, когорта или, возможно, даже на знакомого или компанию животных - если ему удастся кого-то схватить, он завернет жертву в паучий шелк и запрычет его в клетку на плоскости Тени, что может эффективно удалить захваченный ПК из игры на длительный период времени. В любом случае, если Мухоловке удастся кого-то поймать, он использует эту жертву в качестве разменной монеты. Он утверждает, что его можно убедить освободить захваченного персонажа, если партия согласится убить кого-то, кого он называет "Маркизом реки". Мухоловка говорит о Морето, настоящем вурдалаке, одном из расы нежити, населяющей города в забытом уголке Подземья, называемом Белым королевством. Мухоловка сообщает ПК, что Морето обитает в пещере глубоко под этими гробницами, в пещеру, доступную через "реку крови", которая протекает через гробницу. Если ПК согласятся принести голову Мухоловки Морето, теневой паук согласится вернуть их друга. Первоначальное отношение Мухоловки к ПК недружелюбное. Если ПК смогут сделать его дружелюбным, он согласится выкупить захваченного персонажа за 20 000 gr (или эквивалентную стоимость в магических предметах), пообещав вернуть предмет, как только ПК убьют Морето. Если ПК делают его полезным, он настолько впечатлен, что возвращает похищенного персонажа в знак доброй воли, но все еще требует, чтобы ПК убили настоящего вурдалака. Теневой паук уклончиво говорит о причинах, по которым он хотел убить Морето. Если его спросить, он утверждает, что Морето мучил его целую вечность, а Мухоловка просто хочет отомстить. Это ложь, и поскольку Мухоловка не так хороша в блефе, ПК, несомненно, поймут это. Действительная причина мухоловки более сложна. Несколько дней назад Морето и его приспешники-нежить вторглись в гробницу. Истинному упырю удалось украсть могущественный артефакт из зоны 10 и сбежать обратно вниз по Падающей реке, прежде чем Мухоловка смогла его остановить. Теневой паук теперь параноик из-за того, что оставляет гробницу без присмотра, и не осмеливается преследовать Морето в пещере внизу. Шедоуспидер ломает голову над тем, как вырвать Печать закона из лап Морето, и рассматривает ПК как свой лучший шанс. Хотя с Мухоловкой можно договориться, он странный собеседник, говорящий на тарабарщине потока сознания. Он считает всю гробницу своей территорией, хотя его основные охотничьи угодья находятся в другом месте.

Тактика: Мухоловка использует тактику "бей и убегай" в бою, пытаясь похитить персонажей и поместить их в плоскость Тени, используя свою способность ходить по тени. Он полностью покидает гробницу, если количество хитов опускается ниже 20.

Сокровище: Если группа сможет добраться до Уровня Тени (возможно, с помощью собственного заклинания перемещения по тени), они могут легко найти кладовую Мухоловки на плане тени примерно в том же месте, что и эта камера. В дополнение к любым персонажам, похищенным теневым пауком, кладовая завалена вещами предыдущих жертв, в том числе 1800 sp, 4000 gr, пустой графин из граненого кварца с резной кварцевой пробкой в форме звезды общей стоимостью 1000 gr, черная жемчужина стоимостью 600 gr, явно испорченный рубин стоимостью 800 gr., серебряный парадный шлем с золотыми вставками стоимостью 1500 gr. и золотое ожерелье с десятками мелких жемчужин стоимостью 2000 gr.

10. Покои Хранителя (EL 11)

Набор пыльных и архаичных доспехов покоится перед небольшим святилищем, по-видимому, давно заброшенным. Подставка для оружия перед броней пуста, если не считать чешуек ржавчины. За доспехами находится небольшой алтарь, нагруженный пыльными подношениями прошлых лет. Статуя царственного герцога Ветра стоит в небольшом уголке над алтарем, а на стене справа нарисована дверь.

Это была личная комната слуги Герцога Ветра по имени Зифориан. Выборочная проверка DC 25 показывает, что другой предмет когда-то покоился в углублении рядом со статуей героя Герцога Ветра. В этой менее пыльной нише когда-то лежала Печать закона, Морето схватил ее, а затем быстро сбежал с ней вниз по Падающей реке.

Существо: Зифориан был слугой Герцога Ветра, который присматривал за гробницей каждые десятилетие или два, новый слуга прибывал, чтобы сменить предыдущего хранителя гробницы. Должность считалась почетной, хотя и безнадежно скучной. Все изменилось, когда Зифориан был забыт во время упадка Герцогов Ветра. Когда бедняга обнаружил, что портал, ведущий из гробницы, был запечатан и защищен упырем из бездны, он стоически принял свою судьбу. Он провел столетия, наблюдая за этим местом, но в конце концов возраст привел его к медленной смерти. За эти годы Зифориан медленно сошел с ума, а после своей смерти воскрес как ужасный призрак. Он исчез, когда Печать закона была украдена несколько недель назад, и теперь одержим потерянным предметом, постоянно бормоча о "краже сокровищ храма пехотинцами". Он бездумно нападает на любого, кто входит в эту комнату, входя через дверь, нарисованную на стене.

Зифориан, Ужасный призрак: hp 104; Руководство по монстрам 258.

Сокровище: Пыльная броня - это кольчуга с сопротивлением электричеству +2.

11. Река крови (EL 11)

Здесь через гробницу протекает река, ее красная вода яркая, как кровь. Реку пересекает каменный мост, но сваи были подорваны эрозией на протяжении веков, и арки моста едва держатся. В нескольких местах мост опасно наклонен в сторону. На дальнем берегу реки находится укрепленная сторожка, смутно различимая и охраняемая огромными ржавыми воротами. Ворота должны быть пятнадцати футов в высоту и столько же в ширину.

Несмотря на внешний вид, река, протекающая здесь через гробницу, не состоит из крови. Необычный цвет воды является результатом большого залежи минералов вверх по реке от этого места. Тем не менее, Герцоги Ветра оценили болезненность реки как достойное свидетельство крови, пролитой во время великой войны между Законом и Хаосом. Переходить мост пешком опасно; наклонные участки коварны, а опора повсюду плохая. Для пересечения моста требуется проверка баланса DC 15; сбой на 5 или более указывает на то, что персонаж упал в реку ниже. Мост полностью разрушается (наноса 3d6 урона любому, кто находится на нем, когда он падает), если на него одновременно помещается более 500 фунтов веса. Это падение с высоты 30 футов в пенящиеся красные воды внизу. Берега реки представляют собой крутые, скользкие утесы, на которые можно взобраться с помощью проверки на подъем DC 20. Сама река в самом глубоком месте имеет глубину всего 10 футов и течет довольно быстро. Для плавания по реке требуется проверка на плаву DC 15, и течение уносит всех, кто находится в нем, вниз по реке со скоростью 20 футов в сторону зоны 20. Конечно, персонажи в реке быстро привлекают внимание ее хранителей (см. область 16).

Существа: Эта комната стала логовом группы из шести ксорнов, которые следовали по пути реки в течение последних нескольких недель, добывая пищу на восхитительных залежах руды, которые тянутся вдоль ее длины и придают ей красноватый оттенок. Ксорны защищают свою территорию и особенно ненавидят гномов (из-за недавней засады, устроенной свирфнеблином в Подземье). Во время этой встречи они атакуют ПК-гномов, отдавая предпочтение другим. Ксорны прячутся в камне в местах, указанных на карте; когда кто-либо приближается к ксорну на расстояние 5 футов, он встает на дыбы из-под земли и атакует, а вскоре после этого к драке присоединяются любые другие ксорны в комнате.

Хорны (6): hp 48 каждый; Руководство монстра 261.

19. Сторожка у гробницы

Вход в эту сторожку сделан из отслаивающегося, ржавеющего железа, с петлями с другой стороны и рядом иероглифов и защитных амулетов, встроенных в железо. Некоторые из амулетов выглядят почти как перья, в то время как другие больше похожи на мельничные колеса или, возможно, защелки или рычаги. Из-за толстой ржавчины трудно сказать, какими на самом деле должны быть гравюры. Некоторые, кажется, испачканы черной грязью или пеплом.

В этой ложной сторожке есть набор железных дверей, покрытых сложной защитной магией, многочисленные отливки магической ауры Нистула, вырезанные и инкрустированные глифы, полудрагоценные печати и россыпь циферблатов, ручек и рычагов - большинство из которых не служат никакой цели, кроме как побуждать грабителей гробниц тратить время и ресурсы впустую. Небольшая дорожка и прорези для стрелок являются частью фасада. При проверке устройства отключения DC 25, выполненной на воротах, что-то щелкает внутри двери, и в поле зрения появляется новое устройство, диск или рычаг. Главные железные ворота остаются закрытыми до тех пор, пока кто-нибудь не проверит устройство отключения DC 35, после чего они открываются, открывая менее потрепанную, но не менее сложную дверь за ними. Эти двери могут стать огромным тайм-аутом для мастериц вечеринок. Проверка DC 30 самих механизмов, а не двери, показывает, что некоторые рычаги даже не соединены ни с чем, что открывает эту дверь.

Железные двери сторожки: толщина 2 дюйма; Твердость 10; hp 60; Разрыв DC 28.

13. Прихожая герцога Ветра (EL 11)

Небольшая статуя герцога Ветра в доспехах, его левая рука покоится на мече, а правая поднята, чтобы защитить глаза, стоит у дальней стены этой комнаты как часть небольшого святилища. Статуя, кажется, сделана из золота, со сверкающими голубыми драгоценными камнями вместо глаз; луч яркого света падает на статую сверху. Стены украшены барельефами, изображающими кланяющихся слуг герцога Ветра и отдающих честь солдат. Тщательно продуманный ковер покрывает пол, но он сильно изношен, а цвета выцвели, остались только небольшие участки полного рисунка.

Это официальное святилище предназначалось для чиновников Герцога Ветра и посетителей, которые приносили подношения и молились за Икосиола. Его главной особенностью является четырехфутовая статуя герцога Ветра Икосиола, изготовленная из керамики и никелированного железа и покрытая тонким слоем золота.

Существа: Барельефы по обе стороны от святилища изображают Икосиола, торжествующего над врагами герцогов Ветра - обычная пропаганда, но, тем не менее, хорошо сделанная. На рельефах также изображено множество солдат Герцога Ветра, посещающих Икосиол. Двое из этих солдат на самом деле являются необычными конструкциями, называемыми рельефными големами, размещенными здесь для охраны комнаты. Если ПК повредят что-либо в комнате или попытаются украсть какой-либо из драгоценных камней, два спасательных голема вылезут из стены и атакуют. Они преследуют существ из этой комнаты только в том случае, если это существо несет какое-либо сокровище, украденное отсюда.

Сокровище: Глаза статуи - бледно-голубые топазы стоимостью 1000 gp каждый. Сама статуя как произведение древнего искусства стоит более 9500 зм, но она весит 2500 фунтов, и для ее переноски потребуются сильные носильщики. Если золото раздеть, оно будет стоить 800 gp в качестве сырья.

14. Глобус бури (EL 10)

Эта комната полна мерцающего голубоватого света и ветерка, пахнущего грозой. Пол со всех сторон наклонен к центру, как воронка. Внизу потрескивает сверкающий шар молнии. Металлический шип, выступающий из каменного блока в потолке, касается самого кончика верхнего изгиба глобуса. Внутри шара плавает человеческая фигура, мужчина с длинной темной бородой, одетый в рваные и запятнанные красные одежды.

Фигура в сфере электричества - Аллюстан, как сразу может определить любой, кто знает волшебника. Он стал жертвой опасной ловушки в этой комнате и до тех пор, пока его не спасут, остается в стазисе внутри шара бури.

Ловушка: Любое существо, входящее в комнату, поражается ударом молнии из металлического шипа, торчащего из потолка. Шип может генерировать по одному болту на человека, нанося 8d6 единиц урона от электричества (или половину рефлекторного спасения DC 20). Шар бури выполняет и вторую функцию - это тюрьма. Пока шар в центре комнаты пуст, любое существо, получившее урон от электрического разряда шипа, должно совершить второе рефлекторное спасение DC 20 или быть мгновенно перенесено внутрь шара электричества и помещено во временной стазис. Узники шара бури остаются в ловушке вечно, если их не спасут, но пока заключенный находится в шаре, он не может захватить дополнительных жертв. Герцоги ветра использовали ловушки tempest globe для захвата существ для изучения или в качестве тюрем для опасных врагов. Можно отключить tempest globe с помощью проверки устройства отключения DC 35, но помните, что spike продолжает запускать электрические разряды в любого в комнате. С другой стороны, магия устройства может быть подавлена на 1d4 раунда при успешном рассеивании магии против заклинателя 17 уровня. Это освобождает Аллюстана, но если он останется в комнате после того, как магия ловушки вернется, он может просто снова попасть в плен. Наконец, разрушение металлического шипа над глобусом делает глобус бури неактивным. Шип не генерирует разряды молнии в существ, которые нацелены на него с помощью магии или атакуют из-за пределов этой комнаты.

Шар бури: CR 10; магическое устройство; триггер определения местоположения; автоматический сброс; бросок атаки не требуется (8d6 электрический, 20-кратный рефлекс постоянного тока плюс возможный временной застой); Поиск DC 10; Отключение устройства DC 35.

Железный шип: Твердость 10; hp180; Разрыв DC 36.

Развитие событий: Аллюстан был пойман в ловушку в глобусе бури и удерживался в стазисе в течение нескольких дней. Он не стареет, не испытывает голода или жажды и даже не видит снов, находясь внутри земного шара. И он не может сбежать сам. Если ПК удастся спасти его, Аллюстан падает на землю без сознания. Электрический разряд, поразивший его и поймавший в ловушку, уменьшил его количество хитов до -3, но эффект стазиса сохранил его от кровотечения до смерти. Как только шар удален, он сразу же снова начинает кровоточить. Если ПК использовали рассеивающую магию, чтобы подавить шар, и они не вытащат потерявшего сознание волшебника из комнаты до того, как он снова активизируется, он, вероятно, умрет. Как только ПК возвращают Аллюстана в сознание, он на мгновение приходит в замешательство, но быстро приходит в себя. На данный момент у ПК, вероятно, есть к нему довольно много вопросов, но его первоочередная задача - выяснить, потерпел ли поражение Илтан. Если ПК находятся в хороших отношениях с Аллюстаном, он соглашается ответить на некоторые из их вопросов, как только почувствует себя в достаточной безопасности, чтобы сделать это. Его ответы на возможные вопросы перечислены ниже.

Где ты был? "Я исследовал Шепчущую пирамиду. Несколько дней назад я обнаружил новый портал, поскольку вы здесь, я полагаю, вы его видели. Дальше я нашел эту гробницу. С тех пор я исследую его до сих пор."

Что с тобой случилось? "На меня напал дракон. Он чуть не схватил меня, но мне удалось сбежать обратно в эту гробницу. Я искал какую-нибудь магию или инструмент, который помог бы победить дракона, вошел в ту проклятую комнату, и все."

Что это за место?" Я полагаю, что это одна из великих гробниц герцогов Ветра. Похоже, что на самом деле это не что иное, как гробница Икосиола."

Кто такой Икосиол? "Он был одним из величайших генералов армии Герцога Ветра - одним из семи так называемых Странствующих герцогов, защитников Закона, которые выковали могущественный артефакт, называемый Жезлом Закона, и использовали его, чтобы положить конец войне против Королевы Хаоса. Это поражение разрушило стержень, превратив его в то, что сегодня известно как Стержень из семи частей".

Почему вы исследуете эту гробницу? "Разве это не очевидно? Это место очень важно. Здесь похоронен могущественный генерал, и вместе с ним погребено много могущественной магии. У герцогов Ветра была привычка хоронить свое оружие вместе со своими мертвецами в течение нескольких месяцев после их победы над Хаосом. Не столько для того, чтобы почтить память погибших, сколько для того, чтобы хранить это оружие в безопасном месте, чтобы в случае возобновления Хаоса оружие было доступно им. Я верю, что где-то в этой гробнице действительно спрятано нечто могущественное, и

Я верю, что это может помочь нам в темные времена, с которыми мы сталкиваемся сегодня. Плюс... как я мог устоять перед исследованием такого места, как это?" Аллюстан приходит в отчаяние, когда ПК сообщают ему, что его дом разрушен, но он достаточно быстро восстанавливает самообладание, стоически напоминая себе, что, по крайней мере, он все еще жив, и у него хватило предусмотрительности захватить с собой книгу заклинаний для путешествий. Он также стоически переносит известие об убийстве Элигоса, замечая, что все они наткнулись на нечто большее, чем все они. Если получить записку Элигоса, он согласится, что, возможно, пришло время поговорить со своим бывшим учителем, печально известным архимагом Магической точки - Манзорианом. Но сначала Аллюстан просит ПК продолжить исследование гробницы Икосиола, поощряя их искать любое оружие или магию, которые герцоги Ветра могли спрятать здесь - такие ресурсы, безусловно, пригодятся в будущем! Что касается Аллюстана, не стесняйтесь использовать его так, как вам заблагорассудится. Если вы считаете, что ПК не помешала бы небольшая дополнительная помощь, он мог бы сопровождать их в дальнейших исследованиях гробницы. Если ПК до сих пор преуспевали, Аллюстан, возможно, пожелает вернуться в Даймонд-Лейк, чтобы заняться восстановлением своего дома. Однако должно быть ясно одно - ПК теперь стали более мощными, чем их старый друг. Возможно, когда-то он был наставником и стражем, но здесь, в гробнице Икосиола, он действительно может стать обузой.

Специальная награда за опыт: Дайте ПК опыт, как если бы они победили существо CR 12, если они спасут Аллюстана.

15. Ловушка для затопления туннеля (EL 10)

Лестница, ведущая вниз из северной камеры, заканчивается ямой. Пол этой комнаты находится на сорок футов ниже нижней ступеньки и сверкает замысловатым узором из алых плиток, которые создают закрученную мозаику. Набор металлических перекладин выступает из стены прямо под лестницей, два коридора выходят из комнаты на уровне земли ниже - один на восток и один на северо-восток.

Ловушка: В этой области находится опасная ловушка. Пол небольшой камеры непосредственно к югу от зоны 14 представляет собой большую нажимную пластину, которая срабатывает, как только на нее оказывается давление не менее 50 фунтов. После задержки в 2 раунда железная панель выдвигается из стены у основания лестницы, изолируя эту комнату от зоны 14 на севере и перерезая все веревки, свисающие в эту комнату. Персонажи в радиусе 5 футов могут перепрыгнуть на другую сторону двери с рефлекторным спасением DC 15. Как только проход в зону 14 запечатывается, открываются потайные двери на северо-восток и восток. К несчастью для обитателей этой комнаты, северо-восточная дверь выходит в русло реки. Стена красной воды устремляется по туннелю в эту камеру, а затем стекает по второму туннелю в зону 20. Как только секретные двери откроются, у ПК будет один раунд, чтобы отреагировать. В конце этого раунда воды реки каскадом стекают в эту комнату, заполняя камеру на глубину 10 футов и вымывая все наизнанку до зоны 20. Вода уносит незакрепленные предметы и ПК со скоростью 20 футов в сторону зоны 20. Чтобы ориентироваться в этих бурных водах, требуется проверка плавания DC 20, и те, кто пытается плыть "вверх по реке", должны потратить 20 футов движения на этот раунд только для того, чтобы преодолеть течение. Существо рядом с выступом (например, ступенькой лестницы, углом стены или вбитым в землю шипом) может цепляться за этот выступ с помощью проверки на прочность DC 15; неудача указывает на то, что персонаж смыт. Любому, кого смыло в зону 20, грозит длительное падение - подробности см. в описании этой зоны. Ловушка для туннеля затопления: CR10; механическая; триггер местоположения; сброс ремонта; множество целей (все существа в туннеле); паводковые воды (механику см. выше); Поиск DC 30; Отключение устройства DC 30.

16. Под рекой (EL 11)

Течение этой реки течет со скоростью 20 футов. Для плавания в этих водах требуется проверка на плаву DC 15, но каждый раунд течение относит пловцов на 20 футов ближе к зоне 20. Глубина реки составляет 10 футов, и всегда есть по крайней мере 10 футов свободного пространства между поверхностью реки и потолком пещеры наверху. Меньший тупиковый приток к северо-востоку от главной реки защищен от течения. Здесь вода гораздо более мелкая, от 5 футов глубиной в южном рукаве до всего фута глубиной в северном отроге. Высота потолков здесь составляет 15 футов над поверхностью воды. Персонажи, передвигающиеся по мелководью, могут делать это так, как будто проходят по труднопроходимой местности.

В самом дальнем конце восточного рукава этих боковых туннелей температура тревожно падает, и вялая вода превращается в красный лед. Выборочная проверка DC 20 позволяет персонажу заметить, что участок льда диаметром 7 футов на потолке на самом деле имеет толщину всего в несколько футов, а сквозь облачный красный лед видна камера большего размера. Немного потрудившись, можно проделать дыру в этом льду, чтобы получить доступ к зоне 17 выше. На западе потолок вскоре опускается к поверхности, затрудняя навигацию для существ, дышащих воздухом. В любом случае, сама река вскоре сужается до непроходимых трещин в скале, поскольку вода просачивается в этот район через сеть слоев с высоким содержанием минералов из водоносных горизонтов намного выше.

Ледяной покров: толщина 3 фута; Твердость 8 (огонь обходит стороной); Мощность 60 л.с.; Постоянный ток разрушения 40.

Существа: Заинтригованные естественно красными водами этого озера, Герцоги Ветра решили разместить пару необычных стражей-нежити в этой области, чтобы предотвратить нежелательные вторжения в гробницу через реку. Эти два стража все еще остаются здесь - пара кровавых амниотов. Огромные сгустки живой крови, эти похожие на нежить чудовища - безмозглые стражи, которые жестоко реагируют на все, что попадает в эту область. Кровавые амниоты имеют аморфные тела и могут передвигаться по этим туннелям с легкостью и без каких-либо штрафных санкций. Движимые непреодолимой жаждой крови, они убираются из этого района, если замечают кого-либо в реке на юге. Хотя они не охотятся за пищей под водой, они могут карабкаться по стенам с шокирующей легкостью и таким образом преследовать жертв в любом месте гробницы. Кровавые амниоты часто путешествуют вниз по реке, чтобы прокормиться в подземье, и в прошлом уничтожали целые караваны куо-тоа. Однако древние приказы давно умерших герцогов Ветра гарантируют, что нежить вскоре вернется в эту область.

17. Ледяной зал (EL 11)

В этом зале холодно. Пол и стены покрыты коркой красного льда, а по бокам стоят две большие гуманоидные статуи из этого материала, их застывшие алые поверхности испещрены дымящимися белыми рунами.

Пол этого коридора покрыт коркой скользкого льда - результат древней магии, наложенной архитекторами этой гробницы, чтобы почтить память существа, погребенного в зоне 18. Вход в любой квадрат в этом зале стоит 2 квадрата движения, а количество проверок баланса и падения увеличивается на 5. Для бега или атаки по льду требуется проверка баланса на 10 квадратов.

Существа: Две покрытые рунами фигуры - ледяные големы, оставленные здесь охранять вход в гробницу Сионсиара (зона 18). По одному голему стоит в обоих концах зала, и оба оживают и приближаются, чтобы атаковать любых незваных гостей.

18. Гробница Сионсиара

В этой комнате низкий потолок, около восьми футов высотой, покрытый коркой льда. Воздух странно холодный. Там, где должен быть пол, находится не что иное, как медленно бурлящая лужа почти жидкого снега и слякоти.

Одним из величайших ресурсов, используемых герцогами Ветра, были стихийные чудовища - странные существа из стихийной энергии, обладающие мощным даром пророчества и предвидения. Чудаки не распространяли свои пророчества бесплатно, и герцогам Ветра часто приходилось приносить им могущественные дары и подношения, когда они просили совета для победы над Королевой Хаоса. Икосиол установил тесную связь с одним из таких оракулов, снежным чудачком по имени Сионсиар. Во многом благодаря ее предсказаниям и советам подвиги Икосиола во время Войны Хаоса были такими успешными. Увы, снежные чудачки погибли в одной из финальных битв, когда отчаявшиеся агенты Королевы Хаоса начали наступление на чудачков в попытке отрезать герцогов Ветра от их могущественного совета. Обезумевший от смерти Сионсиар, Икосиол распорядился, чтобы ее похоронили в его гробнице в этой комнате. Снежный бассейн меньше половины размера стандартного бассейна элементаря - 15 футов в поперечнике и 10 футов в глубину. Персонаж, который входит в бассейн, немедленно получает 1d6 единиц холодного урона за раунд и должен сделать проверку плавания DC 15, чтобы не утонуть. Этот бассейн является источником холода, который наполняет эту комнату и зону 17. Кроме того, снежный бассейн сильно пропитан силами закона. Хаотичный

существо, подвергшееся воздействию холода бассейна, должно сохранять 15 очков постоянного тока в каждом раунде, чтобы избежать потери 1d6 очков харизмы, поскольку их личность заморожена и приглушена. Законное существо, подвергшееся воздействию холода бассейна, вместо этого получает бонус +4 к своей харизме, поскольку лед очищает его тело и разум. Этот бонус сохраняется в течение 24 часов, прежде чем исчезнуть. Эти эффекты генерируются духом Сионсиара и могут быть изгнаны навсегда, если на пул наложен закон рассеивания.

19. Прохождение чести (EL 11)

За этим залом наблюдают шесть статуй дворян Герцога Ветра, по три у каждой стены. Центральная статуя на востоке стоит перед каменной дверью, все статуи сложили руки чашечкой перед собой, и над этими руками на воздушной подушке парят замысловатые резные изображения странных зданий и башен. Статуя перед дверью не имеет резьбы. Воздух здесь холодный и движется слабым шепотом. Проход на север ведет в большую комнату, облицованную красным льдом, листы которого простираются вдоль пола этой комнаты.

Каждая из этих статуй изображает одного из странствующих герцогов Икосиола. В их сложенных чашечкой ладонях покоятся миниатюрные статуэтки великолепных зданий Ваати, построенных древними архитекторами. Эти статуэтки опираются на мягкий поток воздуха, который сразу же поднимается над сложенными чашечкой руками статуй. Помещение к востоку от этой комнаты изначально предназначалось для захоронения сына Икосиола, но крах империи Герцога Ветра привел к тому, что тело его сына было потеряно и никогда не помещалось внутрь. Пол в этой комнате покрыт коркой льда - смотрите раздел 17 для получения подробной информации о том, как это влияет на движение.

Существо: Только пять из этих статуй настоящие. "Статуя", стоящая перед восточной дверью, на самом деле является стражем - колярутом неизбежным. Колярут был привязан к этой комнате, чтобы служить вечным стражем. Он использует маскировку, чтобы предстать в виде одной из пяти статуй, и неподвижно стоит перед восточной дверью, ожидая возможности защитить подход к гробнице Сионсиара. Первое действие колярута в бою - это действие перемещения, чтобы активировать скрытый рычаг (поиск DC 25 для определения местоположения), который опускает железную решетку над северным и южным входами в эту комнату, пытаясь разделить отряд, заманив некоторых из них в ловушку в комнате. Затем он переходит к атаке, открываясь ослабляющими лучами и сопровождая их вампирическими прикосновениями. Он не вооружен волшебным мечом и переключается на ударную атаку только в том случае, если его вампирские прикосновения кажутся неэффективными. Колярут неизбежен: hp 91; Руководство монстра 159.

Сокровище: Каждая из пяти статуэток, удерживаемых статуями, стоит 100 gp.

20. Падающая река (EL 13)

Красная река здесь переливается через край, с ревом низвергаясь каскадом в яму диаметром тридцать футов. Есть некоторое пространство для маневра и лазания по стенам на дальней стороне водопада, где много узких уступов, но все камни очень скользкие. Из-за брызг и тумана невозможно сказать, как долго водопад спускается в темноту вниз. Наверху огромная пещера выгибается дугой вверх, в темноту.

Даже случайному наблюдателю должно быть совершенно очевидно, что эта пещера огромна по своей глубине. Можно начать спуск по стенам пещеры, так как сначала есть много опор для рук и ног. Однако уступы ужасно скользкие. Для навигации по этим уступам и спуска вниз требуется проверка набора высоты DC 15. Этот глубокий туннель из пещерного камня спускается на сотни футов, причем не совсем по прямой линии. Персонажи, которые не умеют летать, должны найти навигацию по этой пещере чрезвычайно опасной. Стены пещеры, ведущие вверх из этой области, более сухие, но также не имеют выступов, чтобы говорить о том, что подъем наверх - это проверка на подъем DC 25. В конечном счете, пещера ведет вверх примерно на 500 футов, прежде чем закончиться сводчатым потолком без других выходов. Падающая река - это путь к истинной гробнице Икосиола, вход в которую находится

спрятан примерно в 400 футах под землей. Сама пещера выходит на дно на высоте 750 футов в зоне 21. Обратитесь к карте Падающей реки, чтобы отследить продвижение игроков по этой вертикальной пещере или определить, сколько урона получает персонаж, если он поскользнется и упадет. Несколько ключевых точек вдоль пещеры заслуживают особого упоминания.

Сначала Сужается. Пещера сужается до 20 футов в диаметре всего на 60 футов ниже зоны 20, что означает, что брызги воды более опасны, затрудняя подъем на 25 футов - это проверка подъема DC 20, чтобы ориентироваться на этом участке.

Озеро. Очень высокий потолок здесь делают это место отличным для воздушной засады. Воины ветра (см. Существа ниже) проводят здесь свою первую атаку, используя свои арбалеты с близкого расстояния, прежде чем спуститься глубже в пещеру к Каскаду, чтобы организовать свою вторую защиту, Алые воды реки собираются здесь в темное озеро, которое является домом для легионов маленьких белых крабов, которые едят то, что немного еды падает вниз вместе с водопадом. В озере нет ничего интересного.

Тазик. В этой части пещеры нет пляжей, по которым можно передвигаться, поэтому игрокам приходится либо плавать, либо карабкаться по стенам, чтобы двигаться дальше.

Каскад. Водопад бьет здесь по ряду выступов, создавая много тумана, каскадную воду и трудный подъем из-за брызг воды. Это проверка набора высоты DC 20, чтобы преодолеть этот 75-футовый участок. Это также место второго нападения воинов ветра на отряд, на этот раз они вступают с ПК в ближний бой. Они не преследуют ПК, если те продолжают углубляться в пещеры вниз, но делают все возможное, чтобы помешать им добраться до лестницы.

По лестнице. Такой подход скрывает истинный вход в гробницу Икосиола (область 23). Вход на этот лестничный пролет скрыт потайной дверью, которую можно найти с помощью поисковой проверки DC 30. Законное существо, носящее Печать закона, автоматически замечает эту потайную дверь, видя, как ее очертания вспыхивают мягким белым светом.

Второй сужается. Опять же, туннель имеет ширину всего 20 футов на коротком отрезке, направляя энергию воды и заполняя большую часть прохода либо водой, либо туманом. Это проверка на восхождение DC 20, чтобы пройти этот 30-футовый участок спелеологии.

Существа: Группа солдат стихий, пехотинцев армии Герцога Ветра много веков назад, охраняет эту пещеру. Это воины ветра, подобные тем, с которыми ПК, возможно, сражались в Пирамиде Шепота, хотя эти воины намного могущественнее своих меньших сородичей. Воины ветра сражаются с любым, у кого нет Печати Закона, которая в настоящее время находится на дне этой пропасти (см. область 21). Поскольку пещера имеет всего 30-40 футов в поперечнике, но сотни футов в глубину, лучший способ изобразить это столкновение на карте - нарисовать коридор шириной 30 футов на карте и представить вертикальное положение ПК или воина ветра внутри шахты по их положению вдоль этого коридора. Другими словами, сделайте так, чтобы горизонтальная столешница заменяла вертикальную шахту для этой встречи.

21. Звездная палата (EL 13)

Красный водопад обрушивается в бассейн из зазубренных скал в этой большой пещере у подножия своего спуска. Выход медленно текущей красноватой воды, которая кажется почти черной, журчит далеко на юге. Пещера за ней большая и влажная, длиннее в направлении север-юг и примерно на пятьдесят футов с востока на запад. Бледный зеленовато-желтый свет отражается от реки и стен ниже по течению, примерно в сотне футов к северу. Тот же свет мерцает и преломляется на крошечных кристаллах в крыше наверху, почти придавая этой пещере ощущение, что она открыта ночному небу.

Эта большая пещера всегда существовала глубоко под гробницей Икосиола, однако во время строительства гробницы доступ в эту камеру был гораздо более трудным, возможным только через узкий подводный канал. Со временем водопад размыл более широкий проход в эту пещеру, которая является частью обширной сети пещер, известных как Подземье.

Существо: Нынешний обитатель этой комнаты - беженец из региона глубоко под поверхностью, управляемого обществом нежити. Эта нация известна как

Белое королевство, его граждане и правители - настоящие упыри, не поддающиеся дикому голоду и бессмысленной дикости, присущей их меньшим, гораздо более распространенным сородичам. Причина изгнания Морето из Белого королевства связана с текущими событиями на поверхности. В своих исследованиях Морето узнал о могущественном драконе-нежити, который когда-то обитал на поверхности. Это был Драгота, и согласно нескольким пророчествам, которые он обнаружил в источенных червями текстах, дракон-нежить вскоре зашевелится, пробудится и возвестит о наступлении нового времени корчащегося разложения. Морето обнаружил пророчества Эпохи Червей. Заинтригованный, он попытался убедить правителей Белого Королевства профинансировать экспедицию в поверхностный мир для расследования пророчеств, ибо, если действительно близится Эра Червей, возможно, истинные упыри Белого Королевства смогут вернуться в верхний мир. Однако правители Белого королевства не разделяли интереса Морето к возвращению на поверхность - Подземье их вполне устраивало. Они заклеили Морето еретиком и изгнали его и его слуг. Морето знал, что ближайший путь на поверхность, как говорили, проходил параллельно реке Крови. Его путь наверх был нелегким, и теперь два морга - это все, что осталось от его некогда грозной группы. Морето подозревает, что он очень близко к поверхности, и даже сумел подняться в гробницу Икосиола несколько недель назад. Он начал грабить комнаты, зная что ему понадобится богатство, чтобы вновь утвердиться на поверхности, и ему удалось без особых проблем добраться до зоны 10, используя `command undead` и `halt undead`, чтобы сдерживать стражей гробницы. Там он обнаружил предмет, который действительно излучал мощную магию - Печать Закона. Когда он взял Печать, Мухоловка-паук-тень, наконец, прибыла и атаковала. Их битва закончилась вничью, обоим удалось нанести друг другу тяжелые раны, но Морето все же удалось сбежать обратно в эту пещеру с Печатью Закона. С тех пор он изучает и исследует реликвию, надеясь найти способ использовать ее против Мухоловки и, наконец, добраться до верхнего мира. Если компьютеры несут с собой источники света или работают особенно громко, велика вероятность, что Морето заметит их приближение. Он отзывает двух оставшихся моргов на свою сторону и пробирается к ПК, чтобы шпионить за ними. Когда он видит, что ПК не являются теневыми пауками, он представляется им и позволяет ПК сделать первый ход, будь то попытка сделать ставку или атака. Если сторона дипломатична и подходит более или менее открыто, Морето относится к ним как к гостям (ему глупо скучно). Его особенно забавляет, если они мокрые и травмированные, но он предлагает использовать `prestidigitation`, чтобы очистить их. Первоначальное отношение Морето к ПК безразлично. Его единственное настоящее желание - выбраться на поверхность и найти Драгошу, но он знает лучше, чем раскрывать свои планы незнакомцам. Вместо этого он играет роль исследователя, пока выкачивает из ПК информацию о гробнице Икосиола, Мухоловке и поверхностном мире. Если партия заключила сделку с Мухоловкой, чтобы убить Морето, и они признаются в этом истинному упырю, он смеется и делает встречное предложение. Он даст ПК Печать закона, если они согласятся убить паука. Если с ним подружиться, он даже добровольно помогает ПК в борьбе с Мухоловкой. Обратите внимание, что, хотя Морето знает слова, которые нужно произносить, чтобы безопасно обращаться с Печатью закона, он может "забыть" научить им ПК, если они его раздражают. Вполне возможно, что Морето не замечает прибытия персонажей. Если ПК застигнут его врасплох, они найдут его взгромоздившимся на камне, изучающим Печать Закона с помощью упырьего фонаря.

Mohrgs (2): hp 91 каждый; Руководство монстра 189.

Тактика: Если ПК атакуют, Морето более чем готов ответить тем же: его фонарь `ghoul light` обеспечивает ему защиту от невидимых или скрытных подходов, а его морги и призванная нежить могут удерживать большинство групп на расстоянии достаточно долго, чтобы Морето мог использовать свои защитные заклинания в первых раундах боя. Если у Морето остается менее 15 очков жизни, он прекращает бой и пытается убежать обратно в Подземье, намереваясь найти альтернативный путь на поверхность. В этом случае он отказывается от Печати закона, надеясь, что его преследователи будут отвлечены ценной на вид реликвией достаточно долго, чтобы он смог успешно скрыться. Если Морето будет убит, он немедленно превратится в призрака. Трансформация сводит его с ума из-за того, что, поскольку он умер в изгнании, ему теперь запрещено входить в Призрачный двор. Он делает все возможное, чтобы устранить ПК в этом событии, сражаясь на свое собственное уничтожение.

Развитие: Хотя возможно, что ПК вступят в союз с Морето, имейте в виду тот факт, что он является презренной и жестокой угрозой нежити. Как только он проложит путь на поверхность, лучшее, на что могут надеяться ПК, - это быть покинутыми им. Более вероятно, что он будет болтаться поблизости достаточно долго, чтобы устроить засаду или похитить одного из ПК, используя магию типа `charm person`, чтобы обеспечить их рабство.

22. Вход в Истинную гробницу

Стены и пол этой пещеры, очевидно, были частично отделаны каменотесами. Гораздо более впечатляющими являются массивные двери высотой пятьдесят футов, выходящие на север. На этих тускло-черных дверях вырезаны как гигантские, так и крошечные руны, некоторые на уровне глаз, а другие гораздо больше. Металл двери кажется нетронутым и свежевыкованным.

Двери сделаны из камня, но заключены в адамантиновые пластины. Руны на двери написаны на языке ваати и представляют собой комбинации личного глифа Икосиола и серии курсов против хаоса. Одна фраза, в частности, начертана на видном месте прямо над массивными ручками. Написанная также на языке Ваати, эта фраза гласит: "Не смей входить в гробницу Икосиола, повелителя Ааки, Странствующего герцога и Носителя Жезла Закона". Его праведный покой и славную память лучше оставить на века, а его врагов лучше оставить вечно спящими". Эти символы Лавэра пропитаны мощной магией и дублируют действие заклинания антипатии (уровень заклинателя 17) до тех пор, пока двери остаются закрытыми. Антипатия действует только на существ с хаотической расстановкой - эти существа должны совершить спасительное действие DC 21, иначе они не смогут приблизиться к дверям ближе чем на 20 футов. Даже если они сделают сейв, их показатели ловкости уменьшатся на 4, пока двери остаются закрытыми и в поле зрения. Сами двери запечатаны постоянным тайным замком (уровень заклинателя 17). Обратите внимание, что чрезмерный размер дверей не позволяет открыть их с помощью стука. Тайный замок должен быть развеян или обойден (или сами двери уничтожены), если ПК хотят пройти за их пределы. Любой персонаж, который держит Печать Закона высоко перед дверями, внезапно испытывает чувство невесомости, когда в его сознании появляются несколько слов. Эти слова - "Аака" (название империи Герцога Ветра), "Икосиол" (имя погребенного внутри герцога Ветра) и "Пеш", вулканическая равнина, на которой Странствующие герцоги разгромили армию Хаоса. Произнесение этих трех имен вслух в таком порядке приводит к тому, что двери беззвучно распахиваются и остаются открытыми до тех пор, пока они физически не закроются или носитель Печати Закона не произнесет эти три слова снова.

Двери гробницы: камень толщиной 5 футов, покрытый адамантином толщиной 1 дюйм; Твердость 20; hp 980.

23. Восходящий путь (EL 12)

Эта камера содержит семь каменных колонн, каждая немного выше следующей, медленно поднимающихся от входа к небольшой платформе в дальнем конце комнаты перед вторым рядом огромных дверей. Ни один этаж не является виден - на его месте находится яма, заполненная на глубине восьмидесяти футов светящимся голубым туманом. Вихревые узоры ветра и молний танцуют и воют вдоль стен и потолка камеры, наполняя комнату оглушительным ревом. Каждая из семи колонок выглядит немного по-другому. Вершина ближайшей колонны находится на одном уровне с землей во входной комнате на западе. Следующая колонна на два фута выше. Третий поднимается до потолка на сорок футов выше. Четвертый на три фута выше второго, но медленно вращается на месте. Верхняя поверхность пятой колонны, кажется, покрыта толстым слоем чего-то похожего на смолу, и примерно на фут выше предыдущей. Шестая колонна на два фута выше предыдущей, но сделана из камня более светлого цвета. Колонна побольше, почти в два раза больше остальных в диаметре, стоит слева от основного ряда.

Эта комната была построена для того, чтобы произвести впечатление как на посетителей, так и на грабителей гробниц истинной мощью ветра и молнии по приказу герцогов Ветра. Сами колонны образуют своего рода дорожку к дальней стороне комнаты. Перемещение по колоннам - опасная перспектива, усугубляемая присутствием двух более сильных элементарей воздуха, которым поручено не позволять любым существам в комнате использовать полет для преодоления препятствий в комнате. Каждая из колонок помечена буквой; конкретные качества каждой из них кратко изложены ниже. Проверьте страницу 77 Руководства игрока для получения списка контроллеров домена для прыжков.

Колонка А: Эта секция находится всего в 5 футах от входа.

Колонка В: Эта колонка на 2 фута выше, чем А, и на расстоянии 7 футов от нее.

Колонка С: Постоянное изображение скрывает эту колонну. Хотя на самом деле она всего на фут выше колонны В, иллюзия создает впечатление, что колонна простирается до самого потолка. Персонаж, который взаимодействует с иллюзией (например, пытаясь бросить камень в столб), может не поверить в это с помощью успешного спасения DC 19. Персонажи, которые пытаются запрыгнуть на эту колонну, но не разuverяются в иллюзии, получают штраф -5 при проверке прыжка.

Колонка D: Вся эта колонка слегка вращается, и ее вершина примерно на фут выше вершины колонки С. Прыжковые чеки на него получают штраф -5, и в каждом раунде персонаж, стоящий в этой колонке, должен

сделайте проверку баланса DC12, чтобы не потерять равновесие. Сбой на 5 или более указывает на то, что персонаж падает.

Колонка Е: Похожее на смолу вещество, нанесенное поверх этой колонки, на самом деле представляет собой волшебное эластичное покрытие из ила. Существо, которое стоит или приземляется на этот материал, подпрыгивает, и ему довольно трудно удержаться на ногах. В каждом раунде существо, стоящее на этой колонне, должно выполнить проверку баланса DC 20, чтобы избежать падения. Проверки прыжков, сделанные с этого столба, дают бонус к обстоятельствам +10.

Колонна F: Эта колонна большего размера отмечает фактический вход в гробницу Икосиоля. Осмотр поверхности колонки DC 20 обнаруживает неглубокое круглое углубление в центре. Это углубление имеет ту же ширину, что и Печать закона, размещение печати закона в этом углублении приводит к колонна должна подниматься вверх со скоростью 5 футов за раунд к потолку выше. Колонна прекращает свое восхождение в точке на 10 футов ниже потолка, и в этот момент любой, кто стоит на Печати Закона или выше нее, поднимается вверх через иллюзорную стену в потолке выше, попадая в самую западную нишу зоны 24. Персонажи, приближающиеся таким образом к потолку, защищены от ураганного ветра и молний на стенах, но те, кто проходит через это отверстие, не используя Печать Закона, защищены нет. Как только этот вход активирован, он остается активным в течение одного часа, даже если с комнаты снята Печать Закона.

Колонна G: Эта колонна сделана из неустойчивого камня. Если на нее положить какое-либо количество веса, превышающее 25 фунтов, колонна рассыплется в пыль. Существо на колонне может сделать рефлекторное сохранение DC 20, чтобы получить шанс прыгнуть на соседнюю колонну.

Колонна H: Эта колонна примыкает к двум большим адамантовым дверям в дальнем конце. К сожалению, эти двери фальшивые и не открываются. Любая попытка заставить их открыться вызывает атаку элементарей. Любой персонаж, который падает в заполненную туманом пропасть внизу, падает на 500 футов в безликую каменную яму, получая урон от падения 20d6 при ударе. Светящийся голубой туман заполняет большую часть этой ямы, закрывая обзор дальше чем на 5 футов. Это проверка подъема DC 25, чтобы снова подняться по стенам. Любое неэлементальное существо, приближающееся в пределах 5 футов к северной или южной стене или потолку, поражается порывом ураганного ветра и ударом молнии. Молния наносит 10d6 электрического урона, или половину рефлекторного спасения постоянного тока 20. Порыв ветра имеет различные эффекты в зависимости от размера цели и от того, летит она или нет - подробности см. на странице 95 руководства для мастеров подземелий.

Существа: Два высших элемента воздуха служат стражами этой комнаты. Они остаются скрытыми в тумане на глубине 45 футов, получая бонус +20 к обстоятельствам при проверке скрытности, что в общей сложности составляет +22 к их проверке скрытности (не забывайте учитывать штрафы за расстояние, когда ПК проводят выборочные проверки, чтобы увидеть элементарей). Если кто-то попытается "обмануть" эту комнату полетом, или как только их заметят, элементары вылетят из тумана, чтобы напасть на группу. Они предпочитают атаковать нелетающие цели и используют свои вихревые атаки, чтобы захватить этих существ, а затем сбросить их в яму внизу.

Высшие элементары воздуха (2): hp 178; Руководство монстра 96.

24. Мавзолей Икосиоля (EL 13)

Эта комната скромных размеров, но с очень высоким потолком: почти шестьдесят футов в высоту. Комната освещена удлиненными металлическими фонарями, которые переливаются всеми цветами радуги. Белый мраморный саркофаг парит в воздухе в дальнем конце комнаты, в десяти футах от пола. На дне саркофага вырезано изображение спящего герцога Ветра с двумя мечами, покоящимися на его груди, и крылатым шлемом у его ног. Стены украшены резьбой, изображающей похоронную процессию, которая закручивается по спирали, показывая герцогов Ветра, джиннов, элементарей воздуха и других слуг Закона стихий в трауре, когда они посещают тело павшего генерала. После первой спирали верхние секции показывают вознесение генерала в первобытный вихрь ветра и грома. Многоглазые мерзости, лягушкообразные гуманоиды и демоны со щупальцами топчутся под его ногами, когда он поднимается в золотой дверной проем в конце фрески.

Это погребальная камера герцога Ветра Икосиоля. В этом строгом помещении относительно мало интересного, за исключением самого саркофага. Обыск саркофага показывает, что, по-видимому, нет никакого способа открыть его; крышки нет. Резьба на верхней стороне изображает того же спящего герцога Ветра, что и на нижней стороне (Икосиол), но руки этой резьбы пусты и выступают из верхней части и кажутся

вырезанный так, как будто для того, чтобы держать какой-то предмет. Передача Печати Закона в эти руки приводит к тому, что саркофаг опускается на землю. Один раунд спустя верхняя часть саркофага исчезает, оставляя Печать Закона, подвешенную в воздухе над останками Икосиола внизу. Саркофаг также можно открыть с помощью силы или с помощью заклинаний типа "распадаться" или "каменная форма".

Саркофаг Икосиола: камень толщиной 6 дюймов; Твердость 8; hp 90; Разрыв DC 32.

Существа: Конечно, гробница Икосиола не осталась без присмотра. Прежде чем ПК смогут наложить Печать Закона и получить благословение духа Икосиола, они должны сначала победить существо хаоса, которое было привязано к этой комнате, чтобы служить ее вечным стражем. Этот страж - древний демон, известный как Авгерик, демон-окулус из первобытной Бездны. Авгерик скрывается в западной нише под плащом-невидимкой и зеркальным отражением. Когда он замечает, что ПК входят в комнату, он немедленно атакует их с помощью глазных болтов. Это делает его видимым, что, конечно же, подвергает вечеринку его парализующему взгляду. Огеррик использует невидимость, чтобы позиционировать себя для выгодного использования своих способностей, подобных заклинаниям, или рым-болтов во время боя, но если он непосредственно вовлечен в ближний бой, он без колебаний отбивается своими физическими атаками.

Авгерик, Демон Окулуса: hp 187; см. Приложение.

Сокровище: тело Икосиола теперь представляет собой не более чем пыль и фрагменты костей, но в его гробнице осталось несколько мощных на вид предметов. Это кольцо герцогов Ветра, меч молнии, меч Ака и фрагмент странного металлического стержня. Это, по сути, заключительная часть печально известного Жезла из семи частей. Все четыре из этих предметов являются магическими предметами огромной силы. Если ПК предъявляют на них права, они испытывают мгновенный прилив гнева и ревности, но этот прилив быстро сменяется чувством покоя и радушия. Дух давно умершего герцога Ветра Икосиола чувствует надвигающуюся гибель, которая является Эпохой Червей, и понимает, что оружие Ваати должно быть использовано еще раз для борьбы с наступающей тьмой. Его благословение оседает на ПК с тихим вздохом и чувством удовлетворения и поддержки. С этого момента и далее, ни одна из ловушек или монстров-хранителей в гробнице Икосиола не причинит вреда ПК, за исключением Мухоловки. Если у кого-либо из ПК есть недействующий талисман сферы, который они, возможно, нашли в Шепчущей пирамиде, этот ПК инстинктивно знает, что этот предмет был восстановлен до полной функциональности благословением Икосиола, аналогично, если присутствует серебряная диадема Зосиила, благословение Икосиола восстанавливает этот древний предмет в также полностью раскрывает свой потенциал, превращая его в обруч Мудрости + 4, который также функционирует как обруч убеждения и дарует своему владельцу способность говорить и понимать ауран. Если владелец диадемы попытается продать предмет, благословение Икосиола исчезнет, и он снова станет кольцом Мудрости +2.

Специальная награда за опыт: Если игроки вернут сокровища, хранящиеся здесь, и заслужат уважение Герцогов Ветра, наградите их опытом, как если бы они победили существо CR 15.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение заканчивается, когда ПК находят фрагмент Жезла семи частей и возвращаются на Алмазное озеро. Они находят горожан обеспокоенными и нервничающими. Даже доказательство смерти Илтана мало поднимает им настроение. Шахтеры и мошенники Даймонд-Лейк нутром чувствуют, что ситуация вот-вот изменится, и, скорее всего, не к лучшему. Сам Аллюстан, по понятным причинам, угрюм и подавлен таким поворотом событий. Возвращение фрагмента Жезла из семи частей и других сокровищ Герцога Ветра немного поднимает ему настроение, но даже эти могущественные сокровища не могут исправить его разрушенный дом, жизни, потерянные в результате нападения Илтана, или, казалось бы, неудержимое продвижение Эры червей. Аллюстан, возможно, самый умный человек в Даймонд-Лейк, но, глядя на руины своего дома и некогда отчаявшихся персонажей, которые сами по себе стали настоящими героями, он понимает, что его роль в развивающейся саге подошла к концу. Есть только еще одна вещь, которую он может сделать, чтобы помочь ПК. Он может показать им путь к своему бывшему наставнику, архимагу Манзориану. Аллюстан поощряет ПК чтобы передать то, что они знают, в дом Манзориана на севере, в прибрежной деревне Магепойнт. Конечно, архимаг может помочь положить конец угрозе? Сам Аллюстан углубляется в свои исследования в поисках дополнительной информации и начинает укреплять свой дом с помощью оберегов и магических укреплений. Великая тьма совсем близко, и волшебник боится того, что должно произойти. Для ПК это приключение знаменует собой поворотный момент. Они больше не находятся в неведении. Они больше не вынуждены реагировать на происки темных планов Кюсса. Скоро они увидят Шпиль Длинных Теней, и зловещее происхождение самого Кюсса будет положено к их ногам.

Истинный упырь

Его одежда - благородная, истлевшая одежда поколения назад, и он говорит тоном разумного человека. Его кожа землистого цвета, почти пергаментная по текстуре. Только его когтистые пальцы, черный раздвоенный язык и жестокие крючковатые зубы выдают его глубокую испорченность.

Священники и младшие священнослужители

Бог истинных упырей неизвестен большинству посторонних. Его часто называют Повелителем Тени Ротанда или просто Богом Склепа. Многие ученые считают, что это существо - Повелитель Бездны, хотя другие полагают, что это какая-то форма великого юголта. На самом деле эта божественная сила - древнее и таинственное божество по имени Мордигиан. Истинные жрецы-упыри Мордигиана получают доступ к царствам Смерти, Зла и Знаний. Если вы используете Libris Mortis в своей кампании, его клерики также получают доступ к доменам Голода и Нежити. Священнослужители 4-го уровня или ниже называются младшими священниками. Те, кто имеет 5-й уровень или выше, известны как священники. Истинные жрецы-упыри являются экспертами в создании, командовании и уничтожении големов всех типов, особенно каменных и костяных. У них есть любовь к автоматам всех видов, и многие из них являются экспертами в создании новых типов конструкций и некромантических слуг.

Дворяне

В самых глубоких уголках Подземья скрывается таинственное Белое королевство, нация, населенная исключительно настоящими упырями. Лидеры этого королевства - дворяне, которые поднялись даже над своими родственниками. Если вы используете Libris Mortis, многие истинные вурдалаки-аристократы обладают шаблоном эволюционировавшей нежити. Морето, истинный дворянин-упырь, встреченный в этом приключении, является второстепенным дворянином и не имеет этого шаблона. Истинные вурдалаки-аристократы обычно имеют классовые уровни колдунов, бойцов, бардов или разбойников. Они часто носят мифриловую или адамантиновую пластинчатую броню и владеют самым мощным магическим оружием, которое только могут найти, отдавая предпочтение двуручным мечам, секирам, длинным мечам и алебардам. Дворяне-упыри часто находятся в хороших отношениях с вампирами, личами, юголотами и существами с Плана Тени. Они проявляют большой талант в некромантии, создавая боевые машины нежити и тараны из оживших трупов.

Демон Окулус

Демон моргнул сотней глаз одновременно в знак согласия. Глаза существа были на голове, шее, плечах, а крошечные вращающиеся глазки - на кончиках пальцев, и с каждым шагом крошечные глазки на подошвах его ног хлюпали и выскакивали.

Магические предметы

Фонарь Света Упыря

Меч Молний

Кольцо Герцогов Ветра

Жезл Семи Частей

Печать Закона

Меч Аака