

Пояс Чемпиона

Игры чемпиона уже здесь! Это ежегодное мероприятие, организованное и спродюсированное известным и всеми любимым общественным деятелем Лорисом Ракняном, уже давно стало любимой традицией в Свободном городе. Гладиаторы приезжают из далеких стран, чтобы принять участие в играх, и победитель получает честь носить пояс чемпиона в течение следующего года, когда он должен защищать свой титул от всех претендентов. Тем не менее, в этом году в фундаменте арены происходит нечто ужасное, поскольку ее директор готовит одно из последних предзнаменований, предвещающих Эру червей. "Пояс чемпиона" - это приключение в Dungeons & Dragons, предназначенное для четырех персонажей 9-го уровня. Это также пятая 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 Dragon's ежесюжетные статьи "Wormfood", серия, которая предоставляет дополнительные материалы, помогающие игрокам пережить эту кампанию. В какой-то момент этого приключения ваши компьютеры должны достичь 10-го уровня, и если им нужно место, чтобы потратить свои выигрыши от участия в играх Чемпиона, ознакомьтесь с выпуском № 337 Dragon, чтобы узнать, что они могут приобрести в Свободном городе. Конечно, вы также можете запустить "Пояс чемпиона" как самостоятельное приключение или даже как часть кампании по вашему собственному дизайну.

Предыстория приключений

Двенадцать лет назад могучий гладиатор Лорис Ракнян ушел в отставку после блестящей карьеры на арене Свободного города. Он использовал свое влияние, чтобы получить контроль над ареной, стал менеджером перспективных гладиаторов и вложил большую часть накопленного к настоящему времени богатства в успешную деловую деятельность. Сегодня звезда Ракняна находится на восходе. Он хорошо любим гражданами Свободного города, и его творение Чемпионские игры обеспечили солидный приток доходов в городскую казну с момента своего основания. В этом году игры отмечают 10-летнюю годовщину их создания, и Ракниан пообещал провести в Свободном городе мероприятие, которое запомнят даже сами боги. И все же, несмотря на свой успех и славу, стареющий Ракнян с момента выхода на пенсию каждый день жил в страхе. Страх смерти. Его нарциссическая личность не могла смириться с неизбежным упадком своего смертного тела, и когда некогда неукротимый гладиатор тысячи боев увидел, как его волосы поседел, и почувствовал, как начинают болеть кости, он понял, что время - единственный противник, которого он не может победить. Ракниан втайне все больше и больше завидовал дерзким, амбициозным молодым гладиаторам, которые сражались за славу на его арене. И все же он не осмеливался подвергать опасности свой общественный имидж, поэтому хорошо скрывал свою ревность. На протяжении многих лет эта ревность гноилась и разъедала его изнутри. Ракниан начал использовать свои огромные ресурсы для поиска способа восстановить свою энергию и молодость, но по мере того, как одно решение за другим оказывалось ложным, его страх продолжал расти. Он обратился к сомнительным союзникам и зловещим источникам, поскольку менее неприятные методы сохранения его молодости потерпели неудачу. В эти темные времена у него завязалась тесная дружба со священнослужителем Хекстора по имени Телдрик, и в конечном итоге он стал скрытой финансовой поддержкой Эбеновой Триады, еретического культа Телдрика. В обмен на пожертвования Ракниана Телдрик свел стареющего гладиатора с таинственным священнослужителем, к которому Эбеновая Триада обращалась за советом раньше. Это был зловещий тифлинг Бозал Захол. Бозал Захол говорил о секретных ритуалах и мощных молитвах, которые, если их вознести его таинственному богу, могли бы остановить процесс старения. Бозал объяснил, что его божество владеет ключами от разложения, и только он может избавить человека от старости. Ракниан, естественно, был подозрителен, и когда Бозал Захол не предложил ему доказательств или не раскрыл имя своего бога, Ракниан выпроводил жреца из своего дворца - но не раньше, чем принял маленький магический жетон, который позволил бы Ракниану связаться с Бозалом, если (когда) он передумает. На этом бы история и закончилась, если бы не молодая женщина по имени Лахака. На протяжении многих лет у Ракняна было много любовниц и консортов; как человек богатый и влиятельный, он никогда не испытывал недостатка в общении. Лахака была интригующей, экзотической драгоценностью с далекого юга, и она привлекла внимание Ракниана два года назад.

Он сделал ее своей любовницей, и в течение года они были счастливы, но Лахака устала от эгоизма Ракниана и его самомнения, и когда молодой гладиатор по имени Аурик второй год подряд выиграл Чемпионские игры, она не скрывала своего восхищения молодым красивым воином. Когда Ракнян обратился к ней по этому поводу, она отвергла его и сказала, что он стал слишком стар, чтобы удовлетворить ее. Охваченный яростью, Ракниан задушил Лахаку. Именно в этом состоянии гнева, безумия и болезненной депрессии Ракнян обратился к Бозалу и сказал ему, что готов принять его мудрость в обмен на избавление от ужасов старости. С помощью священнослужителя обезумевший ракнианец смог замять убийство Лахаки и избавиться от ее тела. Вскоре ее исчезновение было забыто. Директор Арена Свободного города воздерживался от встреч с другими женщинами и сосредоточился на своем офисе. В свободное время он проводил большую часть своего времени с Бозалом, с каждой прошедшей ночью узнавая все больше о боге Бозала Кюссе и его темных обещаниях. Ракнян был заинтригован словами Бозала, признав много сходных тем с учениями его старой веры в Эбеновую триаду. И все же слова Бозала показались Ракниану странно более убедительными. Они вдвоем начали тайно готовить ритуал, чтобы отметить Ракниана как любимца Кюсса, поскольку спасение от распада было милостью, дарованной только его самым набожным поклонникам. Такое нечестивое чудо также потребовало массового жертвоприношения, совершенного одним из апостолов Кюсса и включающего "Кровь Чемпиона". Ракнян теперь прочно в лапах Бозала. Эти двое выбрали Игры чемпионов этого года в качестве алтаря для своей жертвы Кюссу, поскольку Ракнян пришел к убеждению, что гладиаторы строят против него козни и с нетерпением ждут его кончины, чтобы один из них мог заменить его на посту более молодого и красивого директора Арены Свободного города. В частности, один гладиатор, боец Аурик, стал синонимом паранойи Ракниана, и если все пойдет по плану, именно кровь Аурика помажет Апостола Кюсса накануне финальной игры. Недавнее открытие Ракняном уничтожения ячейки Эбеновой триады в Даймонд-Лейк (наряду с потерей его старого друга Телдрика) сильно беспокоит старого гладиатора. Что, если эти авантюристы обнаружили связь между ним и Телдриком? Ракниан не стал рисковать и в предыдущем приключении попытался убить ПК.

Приключенческий синопсис

"Пояс чемпиона" позволяет ПК участвовать в играх Чемпиона и дает им шанс предотвратить жертвоприношение Кюссу, запланированное на последний день празднования. Кроме того, это дает им шанс победить Ракниана, который, как они узнали в конце предыдущего приключения "Зал суровых отражений", заплатил за их убийства. Тем не менее, Ракнян - всеми любимый государственный чиновник, и как таковой до него трудно добраться. Ответ исходит от красивой и загадочной женщины по имени Селеста. Она связывает ПК с одним из своих друзей, бардом по имени Экайм Смолкаск, который ищет группу гладиаторов для спонсорства в Играх. У Экайма есть скрытый мотив для его гладиаторов, потому что это была его сестра Лахака, которая пропала несколько месяцев назад на арене. Он надеется, что ПК получат шанс исследовать помещения под ареной в перерывах между их публичными боями и выяснить, что случилось с его сестрой. Как участники турнира, ПК должны провести несколько дней в подземелье арены, где у них также есть шанс обнаружить Апостола Кюсса и предотвратить его ужасающий рост. В течение дня они должны сразиться с другими гладиаторами на арене, чтобы выйти на финальный, судьбоносный матч Игр чемпионов.

Приключенческие крючки

"Пояс чемпиона" предназначен для того, чтобы служить эпизодом приключенческого пути Age of Worms. Если вы играли в предыдущие четыре части "Пути приключений", герои подозревают, что Лорис Ракнян является сообщником Эбонитовой триады, поскольку он пытался совершить против них покушение. Ракнян - очень влиятельная фигура в Свободном городе, а также очень популярен в своей роли директора арены. Это означает, что у героев мало надежды настроить власти против него за короткое время, даже с доказательствами от лидера пожирателя разума из "Зала суровых размышлений". Ракнян неохотно предпринимает прямые действия против героев в это время, поскольку он очень занят своим офисом и своими темными планами. Если герои принимают предложение Селесты записаться на Игры Чемпиона, директор арены фактически рассматривает этот факт как возможность избавиться от них и с нетерпением наблюдает за ПК, когда они пробиваются к последнему раунду турнира. Это приключение выходит далеко за рамки приключенческого маршрута Age of Worms для любого города с гладиаторской ареной и партией, нуждающейся в вливании денежных средств. В этом случае подзаголовок, связанный с выяснением того, что случилось с сестрой Экайма, становится основным сюжетом приключения. В любом случае, единственное, о чем ПК должны знать, прежде чем начать это приключение, - это то, что Лорис Ракнян недавно приобрел предмет под названием Апостольские свитки из сомнительного источника.

Если вы играли в "Зал суровых размышлений", ПК, вероятно, узнали об этом, изучив бухгалтерскую книгу Зирксога. В противном случае вам следует попросить ПК раскрыть эту информацию заранее, возможно, в виде квитанции в логове контрабандиста.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ВОЗМОЖНОСТЬ ДЛЯ НАСИЛИЯ

Дайте игрокам время оправиться от сражений с Зирксогом, пожирателем разума, прежде чем начинать это приключение. Констеблям, вероятно, не терпится встретиться с Лорисом Ракнианом или обдумать разумность того, чтобы сбежать из города, но дайте им немного времени, чтобы обсудить свои планы. В какой-то момент, прежде чем они возьмут дело в свои руки или покинут город, они получают сообщение от Элигоса, что у него есть для них некоторая информация об их открытиях на Алмазном озере, и приглашает их на ужин в свой дом в Садовом районе Свободного города. Дом Элигоса - это поместье из белого мрамора. Интерьер в равной степени показной и впечатляющий. Более подробное описание его поместья появляется в "Зале суровых размышлений", в подzemелье № 127. Когда ПК прибывают, их проводит в гостиную пожилой эльфийский слуга Элигоса Поллард (N эксперт по эльфам мужского пола 2). Элигос (LN male human fighter 2/wizard 7/loremaster 2) уже ждет их, сидя в высоком, обитом бархатом кресле. В комнате есть еще несколько стульев (по одному для каждого ПК), расставленных вокруг низкого столика, уставленного несколькими аппетитными блюдами. Элигос встает, когда ПК входят в комнату.

"Добрый вечер, друзья мои! Надеюсь, вы прихватили с собой свои аппетиты? Я обычно ужинаю, когда у меня есть такая возможность, и надеюсь, что это несколько неформальное застолье вас не обидит. Хорошо, я так и думал. В любом случае, давайте поедим - после ужина я расскажу вам, что я узнал о ваших маленьких зеленых червячках."

Сам ужин должен быть приятным и праздным, а Элигос попросит ПК рассказать истории об их приключениях до этого момента. Когда ужин заканчивается, он берет различные предметы и заметки, которые компьютеры дали ему для исследования, и начинает рассказывать им, что он узнал. Некоторые предметы, которые ПК дают Элигосу (серебряная диадема Зосиэля, два рога демона и неактивный талисман сферы), не имеют ничего общего с Эпохой червей. Элигос может сообщить им некоторые лакомые кусочки информации (например, рога когда-то принадлежали демону по имени Кизарвидексус, который был убит герцогом ветра по имени Икосиол), но истинные находки таковы: сохранившийся червь Кюсс, зелья, испорченные медленным червем, дневник Телдрика, зашифрованные записи Граллака Кура и новости о зараженных драконьих яйцах. Вы должны разыграть лекцию мудреца для ПК, но убедитесь, что он передал следующие ключевые фрагменты информации, прежде чем закончить встречу.

- Все эти улики указывают на причастность второстепенного божества к сотворению и господству над нежитью по имени Кюсс.
- Кишащая червями нежить - самая печально известная (и наименее опасная) из порождений Кюсса. Их присутствие в регионе в сочетании с обнаружением различных червей указывает на то, что культ Кюсса, безусловно, становится более активным в этом районе. Порождения Кюсса особенно опасны тем, что они ужасно плодовиты.
- Культ Кюсса традиционно был небольшим, часто состоявшим из одиноких священников, которые вели двойную жизнь как добропорядочные граждане. Недавние свидетельства свидетельствуют о том, что Эбеновая триада, возможно, вовлекла в свои схемы меньший (но более древний) культ Кюсса. Элигос подозревает, что за этим зловещим союзом стоит какая-то темная цель, возможно, связанная с грядущей Эпохой червей.
- Рассказы об Эпохе червей сами по себе так же стары, как и все остальное. Часто известная под другими названиями (Конец времен, Темный век и Вечная гибель среди прочих), Эпоха червей - это древний набор пророчеств, которые говорят о преобразовании мира, о времени, когда жизнь уступит место чему-то другому. Эти пророчества записаны в некоторых редких текстах, таких как "Книга мерзкой тьмы", "Либрис Мортис", "Некрономикон" и "Апостольские свитки", и начертаны на стенах древних руин по всему миру. Многие культы и прорицатели разработали свои собственные теории об Эпохе червей, но Элигос

никогда не видел столько ссылок на это из стольких разных источников, сколько информации, которую ему предоставляют ПК. Что-то определенно строится. Если ПК сами по себе не упоминают о покупке Лорисом Ракняном Апостольских свитков, они наверняка будут вынуждены сделать это, когда Элигос упомянет о них. Узнав, что эти сказочно редкие свитки находятся в городе, и, что еще хуже, что их приобрел кто-то столь важный, как Лорис Ракнян, лицо Элигоса мрачнеет. Он мало что может рассказать ПК об Апостольских свитках, за исключением того, что считается, что они были написаны самим Кюссом, и подробно описывает создание ульгурстасты. Эти массивные существа-нежить способны поглощать живых и извергать их как нежить. Говорят, что Апостольские свитки содержат ритуалы, которые позволяют ульгурстасте создавать еще более могущественную нежить, извергая ее с огромной скоростью. Поскольку их встреча подходит к концу, Элигос рекомендует полицейским расследовать Лориса Ракняна и его тревожный интерес к Апостольским свиткам. Если ПК говорят ему, что Ракниан уже пытался их убить, Элигос кивает и замечает, что это еще больше прокликает директора Арены Свободного города. Очевидно, он узнал о действиях ПК в Даймонд-Лейк и взял дело в свои руки. Элигос рекомендует соблюдать осторожность; Ракнян - влиятельный человек и остается довольно популярным среди городского правительства. Любая прямая конфронтация только открыла бы ему степень осведомленности ПК и вынудила бы его воспользоваться некоторыми из многочисленных услуг, которые городское правительство ему задолжало. Более мудрым ходом действий было бы проникнуть на саму арену и найти более конкретные доказательства того, что Ракнян замышляет что-то недоброе. Если ПК смогут найти доказательства того, что он желает зла самому Свободному городу, у них не будет проблем с тем, чтобы убедить правительство помочь. И если они смогут вернуть Апостольские свитки (и выяснить, что Ракниан намерен с ними делать), пока они этим занимаются, тем лучше. Ракнян, очевидно, знает, кто такие ПК, и обычно это затрудняло бы им выход на арену для расследования деятельности директора. К счастью, игры Чемпиона начинаются через несколько коротких дней, и у Ракняна, несомненно, есть еще много дел на его счету. На самом деле, Элигос говорит, что у него может быть как раз та возможность, которую ищут ПК. Он рассказывает им, что один из его друзей пришел к нему только вчера, ища группу героев для участия в Играх Чемпиона. Что может быть лучше, чем проникнуть на арену под видом гладиаторов? Элигос обещает ПК, что он свяжет с ними свою подругу, женщину по имени Селеста, как можно скорее. А до тех пор им следует отдохнуть и прийти в себя после своих приключений.

Знакомое лицо (вроде как)

Игроки и DM, прошедшие путь приключений в Скованном городе, без сомнения, помнят Селесту по той кампании, в которой она расследовала слухи об опасном культе, скрытом в городе Котел по просьбе своего хозяина, архимага Манзориана. Селеста служит Манзориану в качестве дипломата и шпиона в регионах, как близких к Свободному городу, так и отдаленных, как Котел. Находясь на задании, она обычно принимает маскировку (используя маскировку "я"), чтобы ей было удобнее сливаться со своими целями. В приключенческом путешествии по Скованному городу она расследовала слухи о коррупции среди знати и приняла облик заезжей знатной женщины. В "Эре червей" ее целью является расследование сети контрабандистов, которая может быть связана с печально известной бандой работорговцев на юге. Таким образом, она приняла облик грубой и готовой на все плутовки. Однако, разговаривая с ПК, она позволяет проявиться своей истинной личности - добродушной и веселой женщине, которая очень ценит дружбу. Если ПК использует истинное зрение или другие средства, чтобы проникнуть под ее личину, они видят Селесту в ее истинном обличье - прекрасной эльфийской женщины, излучающей свет. Селеста - гаэль эладрин бард 4; ее статистика здесь не представлена, так как у нее есть другие дела, и у нее нет времени непосредственно помогать ПК.

Встреча с Селестой

Дайте ПК время оправиться от своих предыдущих приключений и, возможно, сделать несколько магических предметов или исследуйте окрестности. Обратитесь за вдохновением к статье "Фон: Свободный город" в этом выпуске Dungeon. В конце концов, за день или два до начала игр Чемпиона, ПК посещают в Crooked House (или где бы вы ни остановились в городе) Селеста, красивая человеческая женщина, которая больше, чем кажется (см. врезку "Знакомое лицо"). Селесту (исполнительница главной роли Гаэле эладрин бард 4) сопровождает красивый, но довольно невысокий парень лет под тридцать, одетый в изысканную синюю мантию, начищенные сапоги до колен и с лютней на плече. Это ее близкий друг Экайм Смолкаск (NG male human fighter 3/bard 4/high handcrafted 3), член тайного общества торговцев, известного как Зубило. Статистика Экайма здесь не представлена так как он вряд ли вступит в бой он обладает уровнями специализированного престижного класса под названием высокий

мастер ручной работы, подробно описанный в приключенческом пути в скованном городе. После представления Селеста говорит, что ее друг Элигос сказал ей, что ПК ищут спонсора для игр Чемпиона. Она подозревает, что у них могут быть свои причины для желания попасть на арену, но доверяет Элигосу настолько, что ей не нужно знать подробности. Все, что ее беспокоит, это то, что ПК очень рекомендованы мудрецом и должны быть в состоянии помочь ее подруге Экайм. Селеста сообщает ПК, что все участники игр Чемпиона должны бороться за лицензированного менеджера. Эти лицензии трудно получить, но, к счастью для ПК, Экайм обладает именно такой лицензией, но у него нет гладиаторов, чтобы сражаться за него. Экайм - приезжий торговец с далекого юга, проживающий в Вольном городе длительное время. Он попросил Селесту помочь ему завербовать несколько гладиаторов. Немного вспыльчивый и громкий, Экайм по-прежнему достаточно симпатичный парень. Кажется, он открыто заявляет о своем интересе к играм Чемпиона. Управление успешной группой гладиаторов - отличный способ заработать много денег и познакомиться с большим количеством женщин. Если ПК рассказывают ему о своих личных целях на арене, он прерывает их, прежде чем они зайдут слишком далеко. До тех пор, пока их выходы не ставят под угрозу их бои, ему все равно, что задумали ПК. Конечно, у Экайма есть другая, более глубокая мотивация - его старшей сестрой была Лахака, женщина, которую Ракниан тайно убил год назад. Известная артистка эстрады, исчезновение Лахаки мучило Экайма в течение нескольких месяцев, и только недавно ему удалось отследить ее последнее известное местонахождение, как одной из любимых наложниц Ракниана. Прибыв в Свободный город несколько недель назад, Экайм узнал об играх Чемпиона и приобрел лицензию менеджера за большие деньги на черном рынке Свободного города. Он обнаружил, что набрать компетентную, заслуживающую доверия группу "гладиаторов" - более сложная перспектива, и обратился за помощью к Селесте. Он надеется, что ПК осмотрите арену и выясните, что могло случиться с его сестрой. Предполагая, что ПК заинтересованы в том, чтобы стать гладиаторами, Экайм пожимает им руки и предлагает угостить их ужином, пока он знакомится с правилами соревнований. Селеста уходит с вечеринки, но при этом говорит, что, если они преуспеют в играх, ей могут снова понадобится их услуги в будущем. Экайм изначально просит 50% от выигрыша в турнире, но дипломатический чек может уменьшить его долю, с дипломатическим чеком DC 15 он соглашается снизить свою долю до 30% от общего выигрыша. Получив дипломатический чек DC 30, он соглашается с тем, что разделение выигрыша поровну между ним и всеми ПК является приемлемым. Как только сделка будет заключена, игроки должны подписать свои имена на его лицензии гладиатора. Он говорит им, что они могут провести следующие несколько дней так, как пожелают, но что они должны быть на бесплатном ужине не позднее 6:00 вечера перед началом игр, иначе они будут дисквалифицированы до начала.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ИГРЫ ЧЕМПИОНА

Игры чемпиона - это пятидневный гладиаторский турнир, который ежегодно проходит на арене Свободного города. Сами игры состоят из масштабного турнира на выбывание в четыре раунда, перемежающегося зрелищными боями, в которых гладиаторы сражаются с экзотическими монстрами и другими уникальными противниками. Одна команда может состоять не более чем из восьми человек. Фамильяры не считаются членами, но более крупные животные-компаньоны, ездовые животные и когорты считаются. Наконец, каждая команда гладиаторов должна обозначить себя именем и назначить лидера. Турнир проводится в четыре последовательных раунда на выбывание. Первый раунд состоит из шести боев по принципу "все за одного" между группами по четыре команды. Второй день предназначен для отдыха и восстановления сил. Шесть победителей первого раунда сражений распределяются по парам в три командных сражения на третий день. На четвертый день две из трех оставшихся команд сражаются друг с другом, в то время как третья команда проводит специальный выставочный матч против экзотического монстра. Четвертый и заключительный раунд - это очная битва между двумя оставшимися командами на пятый день. Как правило, команда, которая сражалась с монстром накануне, имеет небольшое преимущество перед другой командой, поскольку битва с монстром обычно заканчивается потреблением меньшего количества ресурсов, чем полноценная битва с другой командой гладиаторов. Победитель каждого раунда получает щедрый приз, который будет разделен между членами команды и их менеджером. Первый день Игр Чемпионов начинается с бесплатного ужина, роскошного банкета на открытом воздухе, который проводится на поле битвы самой арены на закате. В бесплатном ужине принимают участие сотни человек, и он открыт для Лориса Ракниана и его свиты, лицензированных менеджеров, гладиаторов и самых богатых представителей знати Свободного города, Пари

ставки делаются по мере того, как у знати появляется возможность встретиться с гладиаторами, оценить их мощь и оценить первые ставки. После бесплатного ужина гладиаторов сопровождают в огромную подземную пещеру под ареной. Это Синобик, и он является домом для гладиаторов до их исключения из соревнований или окончания Игр. В течение того времени, пока гладиаторы находятся в тюрьме, им разрешены встречи со своими менеджерами через день. Любая команда, не отвечающая на переключку рейсов или признанная виновной в нарушении каких-либо правил турнира, немедленно дисквалифицируется и исключается из турнира элитной охраной Ракниана.

Хронология игр чемпиона

День 0, 6:00 вечера: Событие 1 - Бесплатный ужин

День 0, 8:00 вечера: Событие 2 - В Коноби

День 1, 10:00 утра: Событие 3 - Первая битва

В любое время после события 3: Событие 4 - Запрос Экайма

День 3, 14:00 вечера: Событие 5 - Вторая битва

День 4, 12:00 вечера: Событие 6 - Голодный Бешеный Зуб

День 5, 12:00 вечера: Событие 7 - Финальная битва

Призы чемпиона

Призы вручаются после каждого боя. Лорис Ракнян лично вручает трофей и денежный приз менеджеру команды гладиаторов на трибунах, в то время как победившая команда гладиаторов получает несколько минут, чтобы насладиться славой своей победы перед толпой, прежде чем их сопровождают обратно в зону Н, а оттуда обратно в Коноби. Традиционно лидер команды сохраняет все трофеи и делит денежную выплату с гладиаторами. Призы за каждый день распределяются следующим образом.

День 1: Команды-победители первого раунда получают бронзовый трофей с изображением быка (стоимостью 100 gr) и денежную выплату в размере 2000 gr.

День 2: В этот день никаких драк не происходит. Команды-победители могут отдохнуть в Соенобу, в то время как арена выше используется для игр, демонстрации магии и не-турнирных имитационных сражений.

День 3: Команды-победители второго раунда получают серебряный трофей с изображением карлика-гладиатора (стоимостью 500 gr) и денежную выплату в размере 5000 gr.

День 4: Команды-победители третьего раунда получают золотую медаль с изображением человека-гладиатора (стоимостью 1000 gr) и денежную выплату в размере 10 000 gr.

День 5: Победитель Игр Чемпиона получает право носить пояс чемпиона (стоимостью 2000 gr) в течение года, а также денежную выплату в размере 20 000 gr.

Мы не будем играть в Гладиаторов!

Если ПК не хотят проявить себя в играх чемпиона, не заставляйте их становиться гладиаторами, так как они, вероятно, будут возмущены вашей попыткой перейти на рельсы. Однако дайте понять, что решение не принимать участия в турнире не может быть пересмотрено после начала игр. ПК по-прежнему могут наблюдать за играми Чемпиона в качестве зрителей. Игроки по-прежнему могут делать ставки на гладиаторов, участвующих в играх Чемпиона, в местных букмекерских конторах. Хотя ПК будут скучать по волнующим сражениям на арене, они все равно должны планировать свое проникновение в подструктуру арены. Проникнуть в эту зону извне - трудная задача, так как охранники Ракниана постоянно стоят у каждого входа и не позволяют входить кому попало. Дипломатический чек DC 40 достаточно хорош, чтобы убедить охранников впустить ПК (или дипломатический чек DC 25 вместе со взяткой в размере не менее 500 gr). Добраться до подземелья, не рискуя вступить в серьезную схватку с войсками Ракниана, невозможно, а альтернативные способы требуют соответствующей магии и/или умения. Более безопасный способ добраться до подземелья - через дверь измерения или телепортацию, но использование этих заклинаний ограничено знанием участником места назначения. Любой бывший участник турнира (DC 20 Собирает информацию для определения местоположения) может предоставить необходимую информацию о Коноби и других местах, которые он посетил. В крайнем случае, ПК могут провести проверку сбора информации DC 25, чтобы узнать о слухах о том, что секретный ход где-то в городе ведет к старым туннелям, которые проходят под фундаментами арены. Этот проход, в конечном счете, соединяется с уровнем обслуживания надстройки (зона 15). Расположение секретного хода зависит от вас, и его поиск / использование может стать интересным побочным путешествием по Свободному городу.

Территория Арены

Арена Свободного города стоит на холме в северной части Свободного города. За время своего пребывания на посту директора Лорис Ракнян приобрел многие здания, окружающие арену, и позаботился о реконструкции из сторожевых башен древнего сооружения, создавая эффективный защитный кордон вокруг самой арены. Ракнян построил большие казармы для своих охранников в части террас арены и выбрал соседнее здание в качестве своей личной резиденции, расширив его и соединив с главной трибуной арены (см. карту территории арены). Арена может вместить 18 000 зрителей, если они втиснутся, но игры чемпионов обычно собирают (все еще респектабельные) толпы около 10 000 человек. Рассадка происходит в 12 банках по 1500 мест в каждой. Со всех мест открывается великолепный вид на поле. Во время игр Чемпиона в продаже есть три типа мест. Большинство мест расположены высоко на ярусах и продаются за 1 sp в день. Нижние места, ближайшие к акции, продаются за 1 gp в день. 500 самых дорогих мест расположены в секции, ближайшей к дворцу Ракняна. Эти сиденья мягкие, затененные и хорошо укомплектованы продавцами; они продаются за 50 gp в день. В течение дня главные ворота арены открыты для публики, и все желающие можете наблюдать, как рабочие готовят арену к играм. Поскольку Чемпионские игры становятся неизбежными, плотники, кузнецы и рабочие сцены лихорадочно работают, чтобы все подготовить. Пока они трудятся, за ними наблюдает фигура в мантии - это Талабир Велик (N male human wizard 7), судья турнира. Нейтральный волшебник и совершенно не причастный к злодеяниям Ракниана, Талабир в первую очередь заботится о том, чтобы сами игры проходили гладко. Он очень серьезно относится к своим обязанностям судьи игр Чемпиона и буквально следует правилам. Фамильяр Велика, Дримик, проводит большую часть времени, дремля в мешочке с монетами волшебника, притворяясь драконом, спящим на его сокровищнице. Следующие краткие описания применимы к карте Арены Свободного города.

А. Все эти сторожевые башни обслуживаются четырьмя стражами Арены (human warrior 2) во время игр. Их основная цель - придать процессу атмосферу, но в случае, если драка выйдет из-под контроля и перекинется на толпу, они должны сделать все возможное, чтобы сдержать панику.

В. Проход в подвале казармы Военного лагеря ведет на уровень обслуживания (зона 1). Этот вход используется охранниками, которые патрулируют уровень обслуживания, а также посетителями нижних уровней (например, менеджерами гладиаторов).

С. Проход из павильона Ракняна ведет на Уровень обслуживания (зона 5); этим входом пользуются слуги, работающие на Уровне обслуживания.

Д. Вход в этот скрытый проход в стене одного из винных погребов Ракниана можно найти с помощью поисковой проверки DC 25. Она ведет к святилищу Кюсс (район 30).

Е. Этот проход ведет с первого этажа дворца Ракняна в зону 5 уровня обслуживания. Этот вход - единственный Ракнян и его гости пользуются при посещении уровнем сервиса.

Ф. Этот дымоход глубиной 15 футов и шириной 2 фута ведет на кухню Соеобы (зона 17). На верхней части дымохода установлена железная решетка (твердость 8, hp 30, Break DC 28). Для навигации по дымоходу требуется проверка набора высоты DC 15.

Г. Этот люк для технического обслуживания шириной 3 фута ведет к канализационной системе, которая в конечном итоге может привести ПК в помещение для сбора канализации под ареной (зона 22).

Н. Это лифт в зону 1 уровня обслуживания. Это вход, который гладиаторы используют для входа на арену и выхода с нее.

Лорис Ракниан

Лорис Ракнян часто бродит по территории арены в светлое время суток, наблюдая за работой или отчитывая какого-нибудь незадачливого работника. Директор арены всегда появляется во всеоружии и в сопровождении группы своих телохранителей. Ракнян много раз сталкивается с ПК во время приключения, поэтому его статистика представлена здесь. Лорис Ракнян - высокий, мускулистый мужчина лет 50 с небольшим. Известный своей огромной силой, Ракнян и сегодня остается исключительно выносливым человеком. У него короткие седеющие волосы, сильная челюсть и маленькие серые глаза.

Безопасность Ракниана

Ракниан нанимает небольшую армию охранников, включая элитную группу бывших гладиаторов и искателей приключений для обеспечения безопасности арены. Этим охранникам хорошо платят, но их преданность Ракниану в равной степени вдохновлена легендарным отсутствием милосердия у директора, когда он имеет дело с некомпетентностью, неподчинением и ленью. Большинство охранников Ракниана - это Стражи Арены, воины-люди 2-го уровня, вооруженные короткими луками и копьями и одетые в кожаную броню с шипами. Эти охранники проживают в казармах надзирателя и патрулируют территорию арены, дежурят на сторожевых башнях и охраняют близлежащие здания. Они носят синие плащи с большими застёжками в форме бастардного меча Ракниана. Во время крупных событий, таких как Игры чемпионов, стражи дополняются несколькими нападающими (human commoner 2), нанятыми Ракнианом для контроля толпы на террасах арены. Нападающие - это люди без доспехов или полуорки, вооруженные дубинками, и активны только в светлое время суток. Их можно узнать только по их синим плащам. Бойцы патрулируют парами и отчитываются перед сержантами-надзирателями, расположенными на сторожевых башнях. 30 личных охранников Ракниана, сливки его сил, проживают в казармах телохранителей и находятся под непосредственным командованием доверенной когорты Ракниана, Окорала. Эти телохранители носят характерные пурпурные плащи, и на них возложены три обязанности: защищать Ракниан от прямых нападений, реагировать на сигналы тревоги, поднятые во дворце Ракниана или подструктуре арены, и патрулировать уровень обслуживания подструктуры в нерабочее время. Хотя эти телохранители верны, они не разделяют жестокости Ракниана и не знают всей истории его личной похоти. То же самое не относится к капитану Окоралу. Окорал - средних лет и довольно опытный убийца с мощной, но гибкой фигурой. Он загорелый, чисто выбрит, щеголяет густой короткой стрижкой и выглядит моложе своего возраста. Его редко видят с Ракнианом на публике, но периодически проводят с ним встречи для обсуждения вопросов безопасности и разведки. Когда Ракниану нужно разобраться с чем-то сомнительным, и он не может доверить это дело внешним агентам (таким как пожиратель разума Зирксон), он обращается к Окоралу.

Событие 1: Бесплатный ужин

Бесплатный ужин, предшествующий Играм Чемпиона, - это захватывающее мероприятие, в котором принимают участие более 200 гостей и вдвое меньше слуг, поваров, музыкантов и других артистов. Само мероприятие проходит под открытым небом на арене battleground. Многочисленные длинные банкетные столы расставлены по кругу вокруг центральной деревянной сцены, которая дает артистам место для выступлений. Вся территория украшена цветами, лентами и разноцветными вымпелами. Ворота арены открываются для проведения мероприятия в 5:00 вечера, и патруль стражей Ракниана занимает позицию перед каждым из них, проверяя приглашения и следя за ситуацией. К северу от зоны отдыха горят два больших костра, и множество поваров, повара и официантов возятся там с вертелами, грилями и тарелками. Когда ПК и Экайм прибывают, Экайм предъявляет свою лицензию, и клерк записывает имена ПК, название их группы и делает пометку о лидере группы. После того, как их впускают, ПК показывают их стол, и вскоре слуги предлагают много вкусной еды и напитков. Арена быстро заполняется гостями и обслуживающим персоналом, и незадолго до 6:00 Ракниан выходит на арену со своей свитой (капитан Окорал, Талабир и шесть телохранителей), и толпа приветствует его бурными аплодисментами. Ракниан быстр на любезности и сидит за столом на видном месте между центральным костром и сценой. Нынешний обладатель чемпионского пояса, гладиатор Аурик, и его товарищ по команде Хеллек также сидят за столом Ракниана. Когда Ракниан представляет Аурика толпе, его встречают еще большими аплодисментами. Затем Талабир выходит на сцену и излагает конкретные правила боя на арене. Правила изложены на боковой панели "Правила боя" на странице 41. Вы можете разыграть речь Талабира, или вы можете просто предоставьте копию этих правил на бумаге для ПК по своему усмотрению. После объяснения правил Лорис Ракниан снова выходит на сцену и объявляет всех гладиаторов "Чемпионами Свободного города" на время Игр (еще больше аплодисментов), а затем подает сигнал к началу бесплатного ужина. Несколько бардов выходят на сцену и начинают выступать, в то время как слуги разносят огромные блюда с едой по разным столам. Во время ужина может состояться несколько мероприятий, как описано ниже.

Размещение ставок: Хотя менеджер команды, как правило, отвечает за любую работу по связям с общественностью во время банкета, игроки могут легко включиться в дискуссии об играх или своих собственных навыках, бухгалтеры, торговцы и аристократы, все стремящиеся получить наилучшие шансы на ставки, воспользуются приглашением на банкет. Бесплатный ужин для интервью с гладиаторами. Некоторые, безусловно, хотят поговорить с ПК об их сильных и слабых сторонах, давая персонажам шанс похвастаться своими прошлыми подвигами. Как непроверенные новички, группа ПК имеет довольно высокие шансы. Гладиаторам разрешается (и часто поощряется) делать ставки на себя или другие команды, но они должны договориться об оплате

Ранги гладиаторов

Ранг гладиатора определяет выплату, которую вы получаете, когда команда, на которую вы ставите, выигрывает матч. Ранг команды повышается по мере того, как она добивается успеха в играх одним из трех способов:

- Каждый раз, когда команда выигрывает соревнование, ее ранг увеличивается на +1.
- Успешный чек на блеф, сделанный во время бесплатного ужина, может снизить или увеличить ранг команды на 1.
- Каждый раз, когда член команды наносит критический удар вражескому гладиатору, существует 25%-ная вероятность того, что ранг команды увеличивается на +1.

Звание гладиатора Выплата Блеф, чтобы изменить.

1 (минимум)	1 зм в 10 зм	40
2	1 зм в 5 зм	30
3 (начало ПК)	1 зм в 3 зм	25
4	1 зм в 2 зм	20
5	1 зм в 1 зм	15
6	2 зм в 1 зм	20
7	3 зм в 1 зм	25
8	5 зм в 1 зм	30
9 (максимум)	10 зм в 1 зм	40

через их менеджера. Если команда не может оплатить свою ставку, счет должен оплатить ее менеджер. Обратитесь к боковой панели "Ставки на игры" для получения подробной информации о том, как работает пул ставок на игры чемпиона, если ПК хотят принять участие в акции.

Корректировка коэффициентов: ПК, как неизвестные гладиаторы, начинают как гладиаторы 3 ранга. Во время бесплатного ужина игроки могут попытаться скорректировать эти коэффициенты с помощью блефчиков. Участники вечеринки могут попытаться скорректировать свои шансы до трех раз во время бесплатного ужина. ПК с наибольшим модификатором блефа делает основной бросок, и ему могут помочь любые другие ПК, которые делают чек DC 10 - каждый успех дает основному ПК бонус +2 к его броску. Возможность изменения ранга зависит от того, в каком ранге находятся ПК в данный момент. Вы можете увеличить или уменьшить свой ранг максимум на 1 за чек. По мере продолжения приключения ранг ПК продолжает увеличиваться, как указано на боковой панели. Ранг других гладиаторов также меняется, но не так быстро, поскольку вы можете предположить, что они не так агрессивно относятся к презентации.

Интерес Raknian: Любой ПК, который смотрит Raknian в течение любого количества времени, может выполнить проверку DC15 Sense Motive. Успех указывает на то, что ПК замечает, что Ракниан, похоже, проявляет к ним необычный интерес. Конечно, это связано с тем, что ПК победили двое его союзников (Зирког иллитид и Телдрик клирик), и Ракниан изначально не уверен, как обращаться с ПК, и он не уверен, знают ли они, что он нанял Зиркога, он решает пока оставить все как есть, но если ПК переживут первую битву, он начинает заговор против них. Пока он играет скромно. Если ПК подходят к нему, чтобы поговорить с ним, он обращается с ними как с любой другой группой гладиаторов - достойно, хотя и кратко. Если игроки не понимают намека, капитан Окорал и его охранники просят игроков вернуться за свои столы. Если ПК продолжают преследовать Ракняна или обвинят его в каких-либо преступлениях, они сопровождаются с арены и дисквалифицируются с игр. Ракнян использует другие маршруты для их обработки (например, отправляет за ними Окорал) в этом случае.

Навязчивая идея Экейма: В какой-то момент во время ужина разрешите ПК, которые провели сколько-нибудь значительное количество времени рядом с Экаймом, проверить мотивацию DC 20. Успех указывает на то, что ПК замечает, что Экайм, похоже, больше заинтересован в наблюдении и слушании Ракняна, чем в продвижении своей команды среди бухгалтеров. Если с ним сталкиваются, Экьям пытается выдать свою очевидную одержимость за интерес ко всему политическому и проводит остаток вечера, хорошо представляя партию. Конечно, Экайм наблюдает за Ракнианом, чтобы узнать, сможет ли он найти какие-либо подсказки относительно судьбы своей сестры.

Визит Тирры: В какой-то момент во время Бесплатного ужина ПК навестила Тирра (N-эльфийка-разбойница 9), авантюристка, связанная с отрядом Аурика. Одетая в потрясающий вечерний наряд, прекрасная разбойница (сама член Гильдии воров Свободного города) имеет предложение для одного из ПК от

Мастер-вор. Мастер-вор, впечатленный рассказами о ПК, которые он слышал, думает, что у них есть хорошие шансы на победу в финальном матче и, таким образом, они могут свергнуть отряд Аурика. Он хочет сделать на них крупную ставку в букмекерских конторах "Арены", многие из которых находятся под контролем Ракняна. В финальном раунде букмекеры предложили Гильдии воров специальные коэффициенты на ставки против Отряда Аурика. Тирра сообщает игрокам, что если они смогут победить Аурика, Хеллека и их кожевенных мастеров (големов из плоти), Гильдия готова разделить часть их выигрыша в размере 7500 gr с группой, если они готовы расстаться со своими собственными 2500 gr авансом. Если кто-то из членов партии ищет способ попасть в Гильдию воров Свободного города, Тирра шепчет им, что для их вступления вполне может быть достаточно заплатить и выиграть Игры Чемпиона. Наконец, она просит партию о личном одолжении: если они действительно выступят против Аурика, она надеется, что они будут сражаться милосердно. Аурик и Хеллек - ее друзья, и она хотела бы увидеть, как они пройдут через игры. Если спросить, почему она не принимает участия, Тирра скорчит гримасу и заметит, что "Драки с гладиаторами вредны для бизнеса". Если кто-либо из персонажей вашей группы уже установил отношения с Тиррой ранее в кампании, она вполне может провести остаток вечера рядом с этим персонажем, обмениваясь историями и общаясь до конца ужина.

Фейерверк: Бесплатный ужин заканчивается впечатляющим шоу фейерверков. Группа танцоров окружает центральный костер и начинает кружиться вокруг него, их стройные тела очерчиваются ревущим пламенем. По мере того, как танец нарастает, впечатляющая демонстрация взрывов и огненных дуг и молний вырывается в воздух из костра, благодаря заклинание пиротехники и несколько иллюзий, наложенных Талабиром Великом. В наступившей внезапной тишине танцоры падают на землю, и Лорис Ракнян объявляет глубоким баритоном: "Игры чемпионов начались!"

Правила боя

- Все сражения потенциально смертельны, но у гладиатора всегда есть возможность сдаться. Чтобы сдаться, гладиатор должен бросить свое оружие, опуститься на колени и поднять обе руки вверх. Гладиатор, который нападает на сдающегося врага, немедленно дисквалифицируется (и, вероятно, арестован за нападение или убийство). Гладиатор, который сдается, а затем нападает на другого гладиатора, также немедленно дисквалифицируется.
- Гладиаторы, которые могут летать или левитировать, могут делать это на высоте до 40 футов. Гладиатор, который взлетит еще выше, дисквалифицируется. Зарываться в пол арены запрещено.
- Матч продолжается до тех пор, пока одна команда не одержит победу, либо в результате смерти, либо капитуляции всех команд противника.
- Победившие гладиаторы не имеют права на добычу павших. Побежденный гладиатор сохраняет свое снаряжение, или, в случае смерти, право собственности на снаряжение возвращается к его команде или менеджеру.
- Любая тактика, которая подвергает опасности зрителей, является основанием для немедленной дисквалификации и возможного судебного иска.
- Дисквалифицированный гладиатор должен немедленно прекратить бой и немедленно отойти к краю поля боя. Несоблюдение этого требования приводит к дисквалификации всей команды. Как только гладиатор дисквалифицирован, он больше не может принимать участие ни в каких оставшихся боях.
- Награды выдаются после каждого боя.

Ставки на игру

Игры Чемпиона неразрывно связаны со ставками. Несколько продавцов и бухгалтеров (спонсируемых Raknian) отслеживают коэффициенты на большой доске объявлений на арене, но центрального агентства бронирования нет. Ставки принимаются на личном уровне между отдельными лицами, но в соответствии с мандатом городского правительства для принятия ставок требуется наличие лицензии на бронирование. Эти лицензии доступны по низкой цене в 100 gr в городе - гораздо проще собрать налоги заранее, чем пытаться потом преследовать победителей. Все команды гладиаторов имеют ранг, и этот ранг определяет коэффициент выплат по ставкам. Эти соотношения перечислены на боковой панели "Ряды гладиаторов". Ставки, как правило, составляют максимум 250 gr, но успешная проверка информации о сборе DC 25 может выявить некоторых хайроллеров, которые принимают ставки до 500 gr. Некоторые из гладиаторов возвращаются к соревнованиям прошлых лет, в то время как другие являются новыми и непроверенными. Рейтинги приведены на боковой панели "Познакомьтесь с конкурентами". Если игроки делают ставки на другие сражения, вы можете запускать эти сражения раунд за раундом после создания блоков статистики для каждой из участвующих групп, чтобы определить, кто победит. Это, конечно, ужасно отнимает много времени. Вместо этого постарайтесь побудить игроков делать ставки на свои собственные сражения (или даже против них). Если игроки настаивают на размещении ставок на другие игры, один из быстрых и простых способов определить победителя битвы - попросить каждую группу гладиаторов сделать чек d20, модифицированный EL их группы. Победитель 3 из 5 таких проверок является победителем этой битвы.

Встретиться с конкурентами

Хотя "Пояс чемпиона" описывает лишь несколько столкновений между ПК и другими гладиаторами, велика вероятность, что ПК разговаривают с соперником не один раз. Этот список гладиаторов предоставлен для того, чтобы помочь в любых встречах adlib, которые вам могут понадобиться для запуска между ПК и другими группами. Всего насчитывается 24 команды гладиаторов. Их названия групп, ELS и начальные звания подробно описаны ниже. Название команды EL Начальный ранг

Тайная Аурига 10 6

Боевой отряд Аурика 12 9

Месть бесплодных земель 9 5

Вороны Чуко 7 4

Драконий выводок 11 7

Пьяная чертовщина 6 3

Последний Феникс 7 3

Гуттутгеры 8 4

Обезьяны Железного холма 5 3

Ночные совы 4 2

Один из нас 4 2

Острое лезвие 12 8

Драгуны Рут 6 3

Сапфировый отряд 9 5

Снежные барсы 9 4

Зубы Корда 5 3

Сумасшедшая восьмерка 6 4

Кулаки-молоты 8 4

Могильщики 8 3

Череп Мурка 9 5

Нелюди 7 4

Дровосеки 3 1

Патруль шалунов 5 2

(Персонажи игроков) - 3

Событие 2: В Коноби

После банкета игроки должны расстаться с Экаймом (и Тиррой, если она все еще присутствует), который желает им удачи. ПК и остальных гладиаторов ведут в зону Н на территории арены, и в течение часа каждую группу опускают в зону 1 подструктуры. Затем, с более чем сотней товарищей-гладиаторов самых разных рас и призваний, ПК ведут еще глубже под землю (по лестнице в зоне 5) в большую, частично естественную, частично искусственную пещеру, называемую Коноби (зона 16). Соенобу необычайно удобен, с гладким полом, хорошо освещен и тепл, а также оснащен подземным источником пресной воды. Здесь игрокам предоставляется одно из двадцати четырех подземных помещений, доступных гладиаторам (описание этих помещений см. в третьей части). Место очень многолюдное, но все знают, что количество гладиаторов снизится до одной шестой к концу следующего дня, так что никто особо не беспокоится. Многочисленные зрители Арены патрулируют Коноби, их присутствие часто является единственным, что поддерживает мир. Помимо гладиаторов и охранников, здесь присутствует только команда поваров и официантов, которые обслуживают участников. Этот персонал сопровождается сильной охраной и готовит трехразовое питание перед утренним, дневным и вечерним периодами. Кухня одновременно служит лазаретом, где Палемон Нодор (N мужчина-эксперт по человеческим ресурсам 5; Исцеление +17), старый цирюльник и хирург, нанятый Ракнианом, может лечить гладиаторов, жизнь которых находится в опасности, с помощью своего навыка исцеления. Палемон - строго профессиональный человек, который редко позволяет себе заниматься злыми (или добрыми) делами. Он довольно хорошо осведомлен о Свободном городе, Коноби и Доме Титана. Palemon может быть полезным источником информации для ПК во время их пребывания в подземелье арены. Из-за большого количества жильцов в общежитии, контроль охранников Ракниана очень строг в течение первой ночи. Ожидается, что гладиаторы останутся в этом зале до начала игр на следующий день. Смотрите описание Соенобу в части третьей, если ПК начнут исследовать. Если ПК захотят пообщаться, они обнаружат, что большинство других гладиаторов слишком нервничают, возбуждены или просто слишком недружелюбны, чтобы захотеть разговаривать. Тем не менее, вы можете воспользоваться этой возможностью, чтобы познакомить ПК с некоторыми гладиаторами, против которых они будут сражаться в ближайшие дни. Каждый час, за исключением часов с 10:00 вечера до 6:00 утра, слуга несколько раз подает тихий сигнал, объявляя время. После начала сражений многие из этих комнат используются в качестве восстановительных палат. Палемон всегда рядом, чтобы оказать посильную помощь, но его внимание ограничено. Как правило, менеджер гладиатора приносит целебные зелья или священнослужителя в Коноби на следующий день после боя, но в остальном игроки должны сами заботиться о своих болезнях. Во время своего пребывания в Коноби персонажи могут услышать всевозможные сплетни и слухи. Некоторые из них могут быть небылицами о других гладиаторах, в то время как другие могут быть реальными и полезными лакомыми кусочками о слабостях команды гладиаторов. Один слух, который ПК должны услышать в какой-то момент, предполагает, что упыри когда-то обитали в районе подземных зданий на юге, известном как Дом Титана, в этом слухе говорится, что сам Ракниан отбил упырей и закрыл вход в их логово каменной печатью в бассейне в Доме Титана, но ни один гладиатор никогда не пытался открыть пробку, чтобы проверить эти истории.

Событие 3: Первая битва (EL 12)

Когда ПК просыпаются в первый день, они обнаруживают, что у столов с едой в северной части Коноби собралась толпа - дневные бои были вывешены на стене рядом с дверью в зону 17, и гладиаторам не терпится увидеть, с кем они будут сражаться. ПК должны сразиться во втором раунде, который начнется в 10:00 утра. Их соперниками являются следующие команды "Arcane Auriga", "Badlands Revenge" и "Sapphire Squad". Первое сражение запланировано на 8:00 утра, поэтому у ПК должно быть некоторое время, чтобы оценить или даже пообщаться с членами этих трех команд. Если они этого не сделают, другие гладиаторы, безусловно, будут искать ПК, чтобы сделать то же самое.

Тайная Аурига: Эта команда состоит из четырех эльфийских женщин, изгнанных из двора Селены за скандальное поведение, неподобающее дворянину. Эльфы не говорят о своем пестром прошлом и, как правило, держатся особняком. Они предполагают, что любые мужчины, которые пытаются завязать разговор, являются хамами, ищущими общения, и быстро отсылают таких прочь с оскорблениями и угрозами. Реннида Аурига - лидер этой группы бойцов; остальные - ее дочь Кринаса и две двоюродные сестры, Элисса и Анета. Их первоначальное отношение недружелюбно, если сделать его полезным, они соглашаются работать с ПК, чтобы победить Badlands Revenge и Sapphire Squad, прежде чем сражаться с ПК.

Месть бесплодных земель: Возглавляемая человеком-варваром/ друидом по имени Джорен, "Месть бесплодных земель" представляет собой особенно жестокую группу гладиаторов. Джорен возглавляет трех бойцов-гноллов, которых он нанял специально за их умение обращаться с алебардами и способность наносить большой урон за короткий промежуток времени. Группа Джорена еще менее общительна, чем Arcane Auriga, но внимательно наблюдает за ПК, выискивая слабости, которые можно использовать. Их первоначальное отношение враждебно - если их сделать полезными, лучшее, чего ПК могут ожидать от этой группы, - это обещание не наносить смертельных ударов, если представится такая возможность. Главная причина участия Джорена в играх - отомстить за сотни животных, ежегодно убиваемых на арене гладиаторами Ракниана. Он надеется, что, победив Аурика, он лишит Ракниана славы, почестей и дохода.

Сапфировый отряд: Отважный джанни Коруш и его пара наемников-людей в синих плащах - самая приятная из трех групп, с которыми сталкиваются ПК. Коруш более чем счастлив провести последние несколько часов перед боем, обмениваясь историями с ПК. Он участвовал в Играх Чемпиона не столько для того, чтобы продемонстрировать свои боевые навыки, сколько для того, чтобы получить шанс на денежный приз. Эгоистичный и гордый, Коруш использует свое сомнительное обаяние (состоящее в основном из его боевой доблести и невероятных историй о его мужественности) на любых присутствующих женщинах-авантюристках, надеясь подорвать их решимость противостоять ему в предстоящей битве. Его первоначальное отношение безразлично (или дружелюбно, если в команде есть женщины-ПК) - если его заставить помочь, он соглашается вступить в союз с ПК и помочь им победить Тайную Ауригу и Месть Бесплодных земель. Коруш сражается, используя уникальный и артистичный стиль боя, и если он подружится с ПК, он может предложить научить их этому стилю. Персонажи, которые хотят сосредоточиться в этом стиле, могут выполнить подвиг Graceful Edge в следующий раз, когда они заработают новый подвиг.

Существа: В 10:00 группа охранников собирает ПК и членов трех других команд и сопровождает их обратно в зону 1. Группы поднимаются на поле боя выше, по одной за раз, когда Талабир Велик (используя магически усиленный голос, чтобы все могли слышать) объявляет каждую из команд вместе с именем лидера команды и кратким описанием специальности команды. Для Arcane Auriga он комментирует смертоносную точность эльфов с их стрелами. Что касается мести за Бесплодные земли, то это вспенивающаяся дикость команды. Для Sapphire Squad это умение команды вести конный бой. Попробуйте найти что-нибудь столь же "знаковое" о группе ваших ПК, чтобы также объявить об этом. В течение этого времени гладиаторы часто используют это время, чтобы наложить на себя заклинания большей продолжительности или выпить зелья. Поскольку для начала битвы требуется всего 2 минуты, как только гладиаторы начинают появляться на поле боя, любое заклинание продолжительностью более 2 минут все еще действует, когда начинается битва. Если ПК не подумают о том, чтобы произносить заклинания перед битвой, они наверняка увидят, как Джорен и Реннида делают это. Арена Свободного города - огромное место. В стандартном масштабе миниатюр карта арены должна быть более 3 футов в ширину и 6 футов в длину. Если ваш игровой стол достаточно велик, теоретически вы могли бы использовать всю арену в качестве поля боя. К счастью для остальных из нас, стандартного боевого робота, вероятно, будет достаточно. Поле битвы - открытая местность, и после объявления четырех групп каждая из них направляется группой охранников к маркеру на земле. Каждая группа начинает битву в одном из углов 100-футового квадрата. Брызги крови на песчаной земле тут и там свидетельствуют о жестокости предыдущего боя. Когда все становятся на свои места, шум толпы на окружающем стадионе перерастает в рев. Первая битва игр - это свободное столкновение между четырьмя группами бойцов. ПК, скорее всего, будут победить в этом поединке довольно легко, и борьба продолжается честно на протяжении всего поединка. Стражники отступают к краю поля боя, и когда Лорис Ракнян приказывает начать битву, трубач объявляет о ее начале великолепным перезвоном своего инструмента.

Примечание: Заклинания, зелья и палочки, отмеченные звездочками в приведенных ниже блоках характеристик, были использованы их владельцами за несколько минут до начала битвы. Сами блоки статистики включают в себя преимущества, предоставляемые этими эффектами, по мере необходимости. Если само сражение не длится более 2 минут, вы можете предположить, что эти эффекты заклинания действуют в течение всего сражения.

Тайная тактика Ауриги: примерно за минуту до начала битвы Реннида выпивает свое зелье кошачьей грации, создает зеркальное отражение и прыгает на себя. Ее дочь и двоюродные братья тоже пьют зелье кошачьей грации. Даже если они не вступили в союз с ПК, эльфы сосредотачивают свои первоначальные атаки на Мести Бесплодных земель (если только ПК не опередят их и не нападут на них первыми). Они делают все возможное, чтобы оставаться на расстоянии выстрела, чтобы иметь возможность использовать свои стрелы. Реннида открывает свои первые два раунда боя лучом ослабления и кислотной стрелой Мелфа. Она приберегает истинный удар, чтобы использовать его против врага, которого, по ее мнению, она может сразить одной атакой. Эльфы сдаются, если их количество уменьшается до 6 хит-пойнтов или меньше.

Тактика мести в бесплодных землях: За минуту до начала битвы Джорен накладывает на себя заклинания "Говори с животными", "колючая шкура", "выносливость медведя", "грация кошки" и "лонгстрайдер". Он использует свою палочку силы быка на себе и своем животном-компаньоне Скриминадуру и накладывает на Скриминадуру большой магический клык, чтобы усилить все три его естественные атаки на +1. Он не накладывает никаких заклинаний на своих головорезов-гноллов, но каждый из них пьет зелье помощи и зелье лонгстрайдера. В бою гноллы спешат вступить в ближний бой с ПК или с тем, кто нападет на них первым, нанося мощные удары своими алебардами. Джорен отступает назад и разыгрывает пламя, бросая огонь в ближайшую цель каждый раунд, пока его гноллы не падут или он не вступит в рукопашную схватку. Когда это происходит, он превращается в крокодила и приходит в ярость. Гноллы сражаются, чтобы смерть, но если оба гнолла убиты, Джорен уверен, что его хит-пойнты упадут ниже 5, и он больше не будет бушевать.

Тактика сапфирового отряда: Коруш и двое его людей быстро садятся в седла; Коруш произносит заклинания, разговаривая с животными, чтобы ему было легче управлять их лошадьми. Он сражается за славу и острые ощущения и стремится к трибуне. Он посылает двух своих наемников совершать обходные атаки в каждом раунде, в то время как сам остается в стороне в течение первых двух раундов и использует изменение размера на двух врагах, чтобы уменьшить их размер. Он использует невидимость только в качестве последней попытки избежать опасности, которую он предпочел бы видеть в бою. Его наемники сдаются, если количество хитов упадет ниже 10, но он не сдастся, пока количество хитов не упадет ниже 5.

Развитие: Когда последний из противников ПК побежден или сдается, толпа ликует, когда Ракниан объявляет их победителями. Экайму вручают награды (трофей и 1500 gp), а ПК сопровождают обратно в Коноби. На этом этапе вы должны определить, какая из пяти других команд гладиаторов также выиграла, поскольку теперь они являются единственными командами, размещенными в Коноби. Боевой отряд Аурика и Питч-Блейд должны быть двумя из этих пяти (поскольку это команды, с которыми ПК столкнутся в день 3 и день 5), но остальные три могут быть любыми командами, которые вы выберете. Если ПК будут побеждены, приключение не закончится. Несмотря на то, что они дисквалифицированы и их сопровождают с арены, они все равно могут вернуться в качестве посетителей или исследовать подземелье, используя скрытность или другие варианты.

Событие 4: Просьба Экьяма

В какой-то момент после события 3, но до того, как у ПК появится шанс по-настоящему начать исследовать подземелье, Экьям наносит им визит в Коноби. Вооруженный зубастой улыбкой, он предлагает выплатить ПК их долю выигрыша прямо сейчас. Он также более чем готов пока придержать для них их выигрыш (хотя он не сделает с деньгами никаких глупостей). После того, как он поздравляет их, его манеры становятся более серьезными. Он отводит группу в сторону, в их покои, и тихим голосом говорит им, что ему нужно сделать признание.

"Хотя и приятно, что вы оказались довольно хорошими гладиаторами, я должен признать, что у меня был скрытый мотив для участия вас в играх."

Видите ли... моя сестра Лахака исчезла здесь в прошлом году, вскоре после игр предыдущего чемпиона. Я ищу ее уже несколько месяцев, но зашел в тупик. Она была путешествующей артисткой, яркой радостью, которая приносила счастье городам по всему миру. Похоже, что ее путешествия в конце концов привели ее сюда, в Свободный город, и, что более важно, она привлекла внимание Лориса Ракняна. Я верю, что они стали любовниками. Что я точно знаю, так это то, что она исчезла на следующий день после окончания Игр Чемпиона. Я заплатил за заклинания прорицания, чтобы узнать больше, но, увы, узнал мало. И вот я решил прийти на сами игры. Я надеялся, что, включив в соревнование нескольких гладиаторов, у меня будет шанс осмотреть окрестности, поговорить с Ракнианом и, возможно, выяснить, что случилось с Лахакой. Но пока я ничего не нашел. Добраться до Ракниана почти невозможно, и я не обнаружил никаких зацепок в близлежащих зданиях. Есть два места, до которых я не смог добраться: его дворец и подземелье арены. Вот тут-то вы и вступаете в игру, друзья мои. Если вы сможете ускользнуть из Коноби между битвами и обыскать окружающие комнаты в поисках подсказок о том, что случилось с моей сестрой, я передам вам все выигрыши от игр. Что ты скажешь?"

Предполагая, что ПК решат помочь ему, Экайм горячо благодарит ПК. На всякий случай он дает им описание своей сестры, хотя и опасается, что она уже давно убита. Он также обещает сделать все, что в его силах, чтобы принести им дополнительные лечебные припасы в течение следующих дней. Он может приносить 1200 gr в исцеляющей магии каждый день. Если игроки захотят пообщаться с кем-либо снаружи или приобрести дополнительные принадлежности в городе, он также готов выступить в качестве посредника, чтобы им не пришлось покидать арену и рисковать дисквалификацией.

Событие 5: Вторая битва (EL 19)

На рассвете третьего дня оставшиеся команды гладиаторов просыпаются и обнаруживают, что расписание боев на второй раунд опубликовано. ПК должны были сразиться в 2:00 против "Pitch Blade". Хотя у ПК, вероятно, нет причин подозревать обратное, этот матч не случайно, что Pitch Blade управляется капитаном Окоралом, когортой Ракниана. Окорал очень гордится собранной им командой гладиаторов и верит, что у них не будет проблем с победой над ПК в бою. Члены Pitch Blade не знают, что Окорал и Ракниан хотят смерти ПК, но они сражаются яростно, несмотря ни на что. Окорал приказал Питч Блейду избегать контактов с ПК, чтобы они не узнали о любых слабостях, которые могут быть у команды, поэтому до начала битвы эта команда остается в своей ложе. Проверка сбора информации DC 20 раскрывает детали тактики и сильных сторон двух гномов.

Существа: Питч-Блейд состоит из двух опасных убийц, пары гномов-варваров по имени Друзан и Фарбол. Хотя ПК, несомненно, превосходят численностью эту пару, сильные стороны Pitch Blade впечатляют, и борьба с ними не должна быть легкой.

Тактика: Два дварфа пьют свои зелья (за исключением целебных) перед битвой, и пока они ждут начала боя, они кричат, проклинаят и иным образом пытаются запутать ПК. Когда начинается битва, оба гнома приходят в ярость и прыгают в воздух, используя полет, чтобы как можно быстрее сократить расстояние между собой и ПК. Дварфы были хорошо проинформированы о сильных сторонах отряда и намерены сначала уничтожить целителей группы. Против врагов, обладающих мощным оружием, гномы используют улучшенный Сандер (помните, что их адамантиновое оружие игнорирует твердость). Ни один из дварфов даже не рассматривает вариант капитуляции, и оба сражаются не на жизнь, а на смерть. Окорал сказал им убить ПК, если это возможно, даже если они попросят сдаться - если до этого дойдет, Окорал пообещал щедро заплатить этим двоим, чтобы компенсировать их определенную дисквалификацию после такого предательства.

Развитие: Толпа ликует громче, чем раньше, когда ПК побеждают Pitch Blade, и в нескольких секциях восторженные зрители начинают скандировать название группы. Другие скандируют имя любого ПК, который особенно отличился в битве. Персонажи, которые наблюдают за Ракнианом и делают выборочную проверку DC 20, имеют право на проверку смысла DC 20. Успешной проверки чувства мотива достаточно, чтобы заметить, что Ракнян одновременно удивлен и зол тем, что ПК выжили, но когда приходит время вручать Экайму призовые деньги и трофей, он хорошо скрывает свой гнев. Если ПК оставят в живых любого из гномов, один (или оба) могут попытаться убить ПК в отместку за их унижительное поражение. Эта атака может произойти позже вечером (после того, как Окорал устроит так, чтобы дварфы проникли в Коноби мимо стражи) или позже в кампании, как вы сочтете нужным. В любом случае, в ту ночь в Конобои было особенно тихо. Только три гладиатора команды остаются: ПК, боевой отряд Аурика и третья команда по вашему выбору.

Событие 6: Голодный Бешеный Зуб (EL 13)

Поздно вечером третьего дня публикуется расписание боев на следующий день. Вскоре ПК обнаруживают, что отряд Аурика и другая команда гладиаторов будут сражаться, чтобы определить, кто выйдет в финальный матч на пятый день. Самим ПК предстоит сразиться с таинственным монстром, известным как Голодный Бешеный Клык. Многие несколько шокированы, узнав, что отряд Аурика не будет сражаться с Бешеным Зубом - традиционно победитель предыдущего года принимает участие в битве зверей как дело чести. В какой-то момент ночью ПК подслушивают, как несколько охранников говорят о Бешеном Клыке. Во время этого разговора один из охранников жалуется на то, как трудно содержать клетку Бешеного Зуба в таком холоде, и как он будет рад, когда игры закончатся и они смогут вернуть огромную ледяную саламандру обратно на замерзший север. Персонаж, который проверяет знания DC 22 (арканы), знает, что ледяные саламандры излучают смертельный холод и сами наиболее уязвимы для огненных атак. Конечно, даже ПК, которые не проверяют, скорее всего, поймут, что существа, обитающие в арктическом климате, часто уязвимы для огня. К сожалению, Ракниан попросил этих охранников инсценировать этот разговор для ПК, чтобы обмануть их, заставив думать, что они узнают о слабостях Бешеного Зуба. Ракниан надеется обманом заставить ПК подготовить средства защиты и нападения, которые лучше всего работают против того, что, по их мнению, является существом, уязвимым для огня. По правде говоря, Бешеный Клык - опасный зверь, которого агенты Ракниана поймали ранее в этом году на далеких Барьерных вершинах - постоянно голодная (и удивительно огнеупорная) абберация, известная как Фрогемот. На следующий день в 11:00 ПК снова выводятся на боевую арену. Талабир снова объявляет о победе, но на этот раз они не видят очевидного противника, с которым нужно сражаться. Талабир рассказывает, что у звероловов трудные времена с Бешеным Зубом, но монстр уже в пути. Тянутся десять долгих минут, поскольку толпа становится все более нетерпеливой, и Талабир делает все возможное, чтобы они не слишком разозлились. Это, конечно, еще один трюк Ракниана, который надеется сократить продолжительность любых заклинаний, которые ПК, возможно, наложили на себя, когда они ожидали, что до боя останется всего несколько минут. Как раз в тот момент, когда толпа, похоже, готовится к бунту, восточные ворота арены открываются, и команда из дюжины солдат, тащащих массивный железный куб на огромной колеснице, въезжает на арену. По бокам клетки ярко-красными буквами выведено слово "Бешеный клык", зажатое в массивных челюстях какого-то огромного монстра. Солоноватая вода хлюпает и вытекает из-под клетки. Персонажи, ожидающие сразиться с ледяной саламандрой, могут быть сбиты с толку очевидным отсутствием защиты на клетке. Фургон движется медленно, пока охранники тащат массивную железную клетку в центр арены. Когда они это делают, клетка трясется, словно какой-то огромный монстр внутри нее непрерывно ревет. Зрелище сводит толпу с ума, и через несколько мгновений они скандируют "БЕШЕНЫЙ КЛЫК! БЕШЕНЫЙ ЗУБ! БЕШЕНЫЙ ЗУБ!" Когда охранники перемещают клетку примерно на 50 футов от ПК, каждый из них берется за разные веревки, прикрепленные к стратегическим штырям и застежкам по бокам клетки. Каждый охранник отступает на 100 футов, держа в руках веревку. Толпа снова на мгновение замолкает, когда Талабир говорит: "А теперь момент, которого вы так долго ждали! Со страхом наблюдайте, как эти отважные гладиаторы противопоставляют свои навыки вечному голоду худшего, что могут предложить Барьерные вершины! Против вас... ГОЛОДНЫЙ БЕШЕНЫЙ ЗУБ!" С этим последним криком каждый из охранников дергает за свои веревки. Стены клетки разворачиваются и отпадают, открывая ужасного лягушатника во всей его красе.

Froghemoth: hp 220; см. Приложение.

Тактика: Как только лягушатник выпущен на волю, охранники убегают. Массивная абберация рычит и моргает тремя глазами от внезапного солнечного света и в результате получает штраф -4 за проверку инициативы. Как только он понимает, что происходит, он бездумно набрасывается на ближайший кусочек и атакует. Ракниан заплатил за заклинание "пир героев" (11-е место), чтобы лягушачий мотылек съел его ранним утром. Похожий на пещеру пищевод монстра с легкостью справился с заклинанием, и в результате оно получило следующие преимущества:

- 10 временных очков жизни (включены выше)
- Невосприимчивость к страху и яду
- +1 бонус к моральному духу при бросках атаки и спасении воли Сам лягушатник прямолинеен в своей тактике, сосредотачиваясь на самой крупной цели в поле зрения и сражаясь насмерть.

Развитие: Зрелище этой битвы приводит толпу в неистовство. Когда лягушатник убит, они начинают скандировать название группы, и шок и неуверенность Ракниана отчетливо видны в течение нескольких секунд

для всех зрителей, в конце концов, Талабир берет толпу под контроль, а Ракнян, к которому вернулось самообладание, вручает Экайму трофей и призовые деньги и поздравляет игроков с их потрясающим мастерством. В ту ночь, когда в Коноби остался только отряд Аурика, все спокойно.

Событие 7: Финальная битва (EL 13)

Финальная битва запланирована на полдень пятого дня. ПК доставляются на поле боя вторыми, и когда они прибывают, то обнаруживают, что их ждут Аурик, Хеллек и три голема из плоти, известные как Кожевенные работы, которых группа использует в качестве головорезов. Толпа приходит в неистовство, когда ПК занимают свои места; осмотр окружающих мест показывает, что сегодня они забиты почти до отказа. Кажется, почти весь Свободный город собрался посмотреть.

Существа: Хотя Аурик и Хеллек сами по себе трудные клиенты, они хорошо дополняются тремя големами из плоти, созданными Хеллеком с использованием руководств по големам из плоти, предоставленных ему Ракнианом именно для этой цели. Сами големы хранятся на складе во дворце Ракниана до тех пор, пока они не понадобятся для битвы; Аурик и Хеллек не приносят их в Коноби. За время, прошедшее с тех пор, как они попытались исследовать самую твердую пирамиду близ Алмазного озера, Аурик и его союзники Хеллек и Тирра не проводили свои дни праздно. Они разгромили банду троллей, которые преследовали караваны в горах Кэрн, и пресекли контрабандную операцию, которая наступала на пятки Гильдии воров. В результате все трое получили несколько уровней опыта с тех пор, как ПК встречались с ними в последний раз, и хотя Тирра не сражается с ними в этой битве, соперничающие авантюристы все равно должны представлять серьезную угрозу для ПК.

Кожевенные мастерские, големы из плоти (3): по 79 л.с. каждый; Руководство по монстрам 135.

Тактика: Отряд Аурика сражается самым простым и смертоносным способом. После того, как группа установит свою магическую защиту, Аурик и Кожевенники атакуют ПК и вступают с ними в ближний бой, в то время как Хеллек поддерживает их атакующими заклинаниями с высоты 40 футов над землей (и чуть ниже предела полета).

Развитие: Если ПК не разобрались с ульгурстастой в зоне 32, это событие превращается во что-то совершенно ужасное, как подробно описано в четвертой части. В противном случае, когда ПК побеждают действующего чемпиона, толпа погружается в хаос. Вся арена превращается в оглушительный рев, когда почти 18 000 душ поднимаются на ноги, чтобы приветствовать победу партии, повторяя свои имена снова и снова. Если ульгурста не появилась, Ракниан понимает, что что-то ужасное пошло не так с его планами, и он отступает в храм Кюсса, чтобы провести расследование. Продолжайте с четвертой частью.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: СКРЫТОЕ СВАТИЛИЩЕ КЮССА

В первую ночь, когда ПК остаются в общежитии, охрана довольно строгая. В Коноби много гладиаторов, и, как следствие, много охранников. Тайком отправиться исследовать подземелье - это план, который лучше отложить до окончания первых сражений в день 1. После первой ночи наблюдение в Коноби стало гораздо менее интенсивным. Пока ПК, по крайней мере, сносно скрывают свои намерения, никто на самом деле не замечает, что они отправляются на разведку. Днем большинство охранников размещены наверху, чтобы обеспечить безопасность других боев и событий, происходящих на арене, а ночью большинство охранников настолько измотаны, что спят. В результате в подструктуре нет регулярных патрулей. Если охранники поймают ПК за пределами общежития, проверка дипломатии DC 25, чтобы сделать недружественных охранников дружелюбными, убедит их не сообщать об инциденте, если ПК согласятся немедленно вернуться в Коноби. Проверка на блеф убеждает охранников в том, что у ПК есть разрешение находиться там, где они есть, но у охранников есть +10 к проверке на чувство мотива, чтобы увидеть этот блеф насквозь, так как в это трудно поверить. Наконец, взятки в размере 50 gr (за каждого встреченного охранника) достаточно, чтобы купить молчание этого конкретного патруля.

Уровень обслуживания

Первоначальная арена Свободного города представляла собой гораздо меньшее круглое сооружение. Сама арена была перестроена и расширена много десятилетий назад, но до сих пор можно увидеть первоначальный вид арены.

наследие в форме кольца, которое окружает уровень обслуживания. Этот уровень используется в основном для хранения припасов и содержания непокорных гладиаторов и зверей. Высота потолков в среднем составляет 2 фута, а стены выполнены из армированной каменной кладки. Освещение обеспечивается железными фонарями, подвешенными на коротких цепях. В течение дня этот уровень переполнен занятыми слугами, и было бы очень трудно исследовать его, не будучи замеченным и не сообщив об этом стражам арены. Ночью здесь гораздо тише, и только один патруль из четырех телохранителей Ракниана наблюдает за окрестностями. Эти охранники проводят большую часть своего времени в зоне 11, совершая ленивое патрулирование уровня раз в час.

1. Западный зал

В этом зале видны признаки недавнего интенсивного движения. Потолок поддерживается прямоугольной колонной и оболочкой круглой лестничной клетки. Деревянная статуя мускулистого полуобнаженного мужчины в натуральную величину, держащего копье и рог, находится в юго-западном углу, где аркада ведет к пространству большого подъемника. Груда металлических прутьев, петель и замков расположена вдоль северной стены, рядом с сегментом деревянного фриза шириной десять футов и высотой три фута. Фриз украшен реалистичной резьбой в виде фруктов и черепа быка.

Зал используется в качестве хранилища для многоразовых материалов, используемых для строительства более сложных боевых арен наверху. В большой южной нише находится главный подъемник арены, сложная и эффективная машина, которая может поднимать на поверхность до 4000 фунтов с усилием четырех рабочих на цапфе. Подъемник оставлен в поднятом положении, эффективно блокируя проникновение из жилой зоны. Лестница на запад соединяет зал через длинный проход с казармами надзирателей (зона В). Винтовая лестница в середине комнаты ведет вниз, в пещеры Арены (зона 23). Лестница также ведет вверх примерно на 10 футов, прежде чем резко обрываться в каменной пробке, когда-то они вели на арену выше, но были перекрыты, когда вся наземная структура была перестроена и расширена.

2. Мастерская

В этом большом помещении находится мастерская. Инструменты и простые машины смешиваются с остатками сырья, тряпками и мусором, оставленными занятыми рабочими в течение предыдущего дня. В воздухе витает запах опилок, кожи, воска и клея.

Мастерская хорошо оборудована для обработки дерева, кожи и текстиля, хотя и не для кузнечного дела.

3. Оружейная палата

Вдоль западной и восточной стен этой комнаты расположены два деревянных стеллажа, на которых хранятся десятки необычных и живописных видов оружия, традиционно используемых гладиаторами.

В этой комнате находится несколько стеллажей с гладиаторским и деревянным оружием, используемым для боев и тренировок на арене. Сети, трезубцы, секиры, дубинки и цепи с шипами - наиболее распространенное оружие, найденное здесь. Ни одно из видов оружия не является чем-то примечательным.

4. Вторичный подъем

Лифт с двумя небольшими опорами занимает почти все пространство этого помещения. Машина, по-видимому, зафиксирована в поднятом положении цепями и гвоздями.

Этот подъемник может поднять до 3000 фунтов ближе к центру арены. В рамках подготовки к Чемпионским играм его перекрыли до приподнятого положения и покрыли слоем плитки и песка.

5. Северный зал

Этот большой зал неправильной формы, по-видимому, является главным перекрестком, в который ведут множество лестниц и проходов.

Из этого зала можно напрямую попасть в Коноби (зона 16), во дворец Ракниана по лестнице на север (зона Е) и на главную трибуну арены выше через лестничный колодец в северо-западном углу (зона С).

6. Клетки для зверей (элемент 7)

Вдоль этого коридора открываются шесть одинаковых камер, каждая из которых закрыта металлическими воротами. Тишину нарушает рычание крупной кошки, за которым следует несколько свиных хрюканий.

Существа: В этих шести клетках содержатся животные, используемые попеременно в качестве сторожевых зверей и существ для гладиаторских боев. Стальные ворота, закрывающие клетки, заперты на висячий замок (открытые замки DC 20).

Одомашненные леопарды в клетке враждебно относятся к незванным гостям и, скорее всего, поднимут тревогу громким ревом, если их не заставить замолчать или не соблазнить. Лев и кабаны, с другой стороны, невольные пленники и просто недружелюбны.

Леопард (2): hp 19; Руководство монстра 274.

Лев: hp 32; Руководство монстра 274.

Кабан (3): hp 25; Руководство монстра 270.

7. Камера смертников

В этих камерах содержатся заключенные, которые были приговорены к смертной казни и должны быть казнены на арене. Тела казненных заключенных предположительно сжигаются, но на самом деле Бозал Захол требует их для своего использования в святилище Кюсса внизу. Две из этих камер пусты, но в одной (зона 7b) содержится заключенный. Заключенный - безмянный, глухонемой, безумный бродяга (CN human commoner 2), захваченный телохранителями Ракниана и вскоре отправленный в Бозал Захол. Бродяга безумен и в результате не может связно отвечать на вопросы. Тем не менее, с беднягой можно связаться, если ПК смогут проверить блеф DC 20. Бродяга в ужасе, всего два дня назад он видел, как Бозал Захол вошел в камеру напротив и положил червя Кюсса на лицо заключенного, которого там держали. Превращение этого заключенного в порождение Кюсса (которое Бозал затем быстро контролировал) разрушило и без того пошатнувшийся разум бродяги. Если ПК общаются с ним, он просто рисует грубые иллюстрации червей в грязи и пыли на полу своей камеры и указывает на камеру напротив. Он видел, как Бозал входил и выходил из камеры смертников из зоны 8, и, не зная о потайной двери там, он убежден, что священник тифлинг и его новый приспешник-нежить все еще находятся в этой комнате. Устранение слепоты / глухоты восстанавливает слух бродяги и, таким образом, устраняет необходимость блефовать, чтобы общаться с ним. Требуется исцеление или большая реставрация, чтобы полностью вылечить бродягу, и в этом случае он со слезами на глазах благодарит ПК и рассказывает им все, что он знает о действиях, происходящих на арене, прежде чем сбежать.

Развитие: Ранним утром 4-го дня Бозал Захол посещает эту камеру с сохраненным червем Кюсса, превращает бродягу в отродье и возвращается со своим новым приспешником в святилище внизу.

8. Винный погреб (EL 7)

В этом небольшом погребе на полках у южной стены стоят несколько бочек и сотни стеклянных бутылок. В воздухе густо пахнет уксусом.

В этой комнате хранятся вино и другие, более крепкие спиртные напитки. В открытой бочке у восточной стены находится уксус, и его запах наполняет комнату (удобно для того, чтобы скрыть неприятные запахи, исходящие от святилища Кюсса). Тщательно скрытая поворотная секция стены в северо-западном углу может быть обнаружена с помощью поисковой проверки DC 30. Эта потайная дверь открывается на площадку наверху узкого лестничного пролета, ведущего в зону 25. Отвратительный гнилостный запах святилища Кюсса сразу же ощущается, как только кто-нибудь ступает на эту лестницу.

Ловушка: Верхний этаж этой потайной лестницы охраняет большой символ защиты.

Большой символ защитной ловушки (убийство): CR 7; заклинание; запуск заклинания; без сброса; эффект заклинания (символ защиты [убить живого], клирик 11-го уровня, частичный DC 19); Поиск DC 31; Отключение устройства DC 31.

9. Хранение горючих материалов

В этой кладовой находится полдюжины ваз для стремян и множество закупоренных глиняных фляжек. Отчетливый запах смолы тяжело висит в воздухе.

Сосуды для стремян полны смолы, а в глиняных колбах - алхимический огонь. Всего в нем 60 колб.

10. Столовая

Четыре колонны поддерживают сводчатый потолок этого большого зала. Три длинных стола с табуретками обеспечивают обеденное пространство примерно для сорока человек.

В течение дня обслуживающий персонал арены использует этот зал в качестве столовой для приема пищи.

11. Караульное помещение (EL 9)

Это вытянутое помещение неправильной формы с центральной квадратной колонной, гостиной зоной с двумя круглыми столами и узким проходом в северо-западном углу. Три медные жаровни по углам освещают комнату.

Проход в северо-западном углу едва достигает 4 футов в ширину и ведет к маленькой двери, выкрашенной в синий цвет. За дверью находится ничем не примечательный и достаточно чистый туалет.

Существа: В течение дня обслуживающий персонал арены использует эту комнату для перерывов. Ночью здесь находится патруль из четырех телохранителей Ракняна. Раз в час двое из них патрулируют окружающие камеры (это занимает 10 минут).

Телохранители (4): по 42 hr у каждого; см. стр. 38.

12. Кладовая

В этой маленькой комнате находятся кратеры и банки всех размеров и форм. От нескольких десятков сосисок, свисающих с потолка, исходит интенсивный и приятный запах копченого мяса.

Здесь хранятся всевозможные консервы (сыр, колбасы, мед и сухарики).

13. Общежитие

В этом спартанском общежитии есть четыре кровати и четыре деревянных шкафа с тремя полками в каждом. На полках стоят четыре рюкзака.

Днем здесь спят четверо телохранителей, дислоцированных в зоне 11. В рюкзаках находятся ничем не примечательные личные вещи.

14. Кухня

Большой угловой камин доминирует над этой хорошо оборудованной, чистой кухней, где аккуратно расставлено несколько металлических грилей и вертелов. В юго-восточном углу находится круглый колодец. Проход на восток ведет к маленькой двери, где на полу сложено несколько полупустых мешков с мукой.

Обслуживающий персонал арены готовит здесь еду для себя, заключенных и животных в зоне 6.

15. Круглый коридор

Ряд идентичных лестничных клеток, доступных через арки, закрытые стальными воротами, равномерно расположены вдоль внутренней стены этого коридора; каждая из этих лестничных клеток ведет вниз в зону 23 и однажды вела на арену выше (хотя все они были заблокированы камнем). Другие, меньшие арочные проходы ведут от центрального кольца к узким, пыльным и заброшенным туннелям, используемым для хранения. По вашему выбору, потайной ход в одном из этих туннелей может привести в подвал в стенах Свободного города.

Пещеры арены

Пещеры арены - это самый глубокий уровень комплекса, примерно на 30 футов ниже уровня обслуживания. Это обширный и разнообразный комплекс, частично из натурального, а частично из обработанного камня. Пещеры соединены с канализационной системой Свободного города и пересекаются подземным потоком, который тут и там выходит на поверхность, образуя неглубокие бассейны с холодной водой. В большинстве случаев подземный поток проходит по узким подводным проходам шириной 2 фута. За исключением Коноби (зона 16), никто из охранников не патрулирует эту территорию.

16. Коноби

Эта огромная пещера напоминает какую-то подземную деревню. Стены пещеры тонко обтесаны, а пол вымощен гладкими каменными плитами. Множество искусственных и естественных колонн поддерживают относительно низкий потолок на высоте пятнадцати футов. Деревянные двери на стенах пещеры ведут в круг подземных жилищ, где жили гладиаторы во время Игр чемпионов. Пара похожих дверей на северной стене ведет в кухню и лазарет. Посередине протекает подземный ручей, пересеченный деревянным мостом, который ведет в столовую с двумя длинными столами. Относительно свежий воздух, фрески со знаменитыми гладиаторами на стенах и мягкое освещение, обеспечиваемое разноцветными световыми шарами, свисающими с потолка, делают эту пещеру настоящим чудом подземной архитектуры.

Коноби когда-то была древней катакомбой, похожей на соседний Дом Титана (зона 18). Три года назад Ракнян переделал "Коноби" в подземный гостевой дом, которым он является сегодня. Специально разработанный для игр Чемпиона, Соепоу может вместить двадцать четыре стартовые команды с разумным комфортом. Предполагается, что две группы надзирателей арены будут присматривать за Коноби во время Игр Чемпиона, но после того, как прошел 1-й день, большинство здешних охранников устали и их легко отвлечь, если они вообще присутствуют. Сам Ракнян настолько отвлечен предстоящим жертва и хаос организации игр, из-за которого у него нет времени следить за ПК так внимательно, как ему хотелось бы.

17. Кухня и лазарет

Эти две смежные комнаты, кухня и лазарет, используются для приготовления пищи для голодных и оказания первой помощи раненым.

Обе комнаты чистые и хорошо оборудованы для их использования, хотя на ночь здесь не остается ничего особенного или ценного. Раковина на северной стене кухни соединяется с канализационной системой Свободного города через крошечную дренажную трубу. Кожух камина в северо-западном углу имеет очень большой дымоход, по которому можно подняться с помощью ПК, чтобы выйти на поверхность (зона F).

18. Дом титана

Эта огромная пещера напоминает Коноби, но находится в состоянии столетней заброшенности. Похоже, что когда-то здесь стояло наземное сооружение - скопление каменных домов, которые давным-давно были погребены под миллионом тонн щебня. В лабиринте секций разрушенных стен высотой до потолка единственной примечательной особенностью является идол, который дал название этой пещере, - десятифутовая алебастровая статуя могучего гиганта, вооруженного мотыгой. Теперь безмолвный страж Дома Титана, статуя стоит в почти полностью закрытом пространстве в северо-восточной части пещеры.

Происхождение этой катакомбы каменных зданий предшествует даже самому Свободному городу. Построенные древним культом демопоклонников, которые совершали человеческие жертвоприношения на возвышенности, все, что осталось, - это хорошо построенные, но пустые руины. Эти катакомбы часто посещают гладиаторы, остающиеся в Коноби после первого дня, так как комнаты являются безопасным и относительно уединенным местом для медитации или более плотских утех. Пол пещеры спускается к югу, где находится бассейн с водой глубиной 10 футов. Затопленный туннель здесь когда-то вел в зону 19, пещеру, которая ведет к большой сети пещер гулей на юго-востоке. Ракниан приказал своим людям установить большую каменную пробку в этом подводном туннеле, чтобы не впускать упырей. Пробка видна с поверхности при точечной проверке DC 15.

Каменная пробка: толщина 1 фут; Твердость 8; Мощность 180 л.с.; Разрыв постоянного тока 34.

19. Ужасная конвенция (EL 9)

Щебень и старые кости людей и животных загромождают пол этой пещеры высотой в пятнадцать футов. Здесь стоит ужасный смрад разложения.

Эта пещера когда-то использовалась древними культистами в качестве склепа для костей принесенных в жертву жертв. В результате пещера веками посещалась трупоедами-нежитью, и на самом деле это самая северо-западная часть большого и запутанного лабиринта, заполненного упырями, вурдалаками и более ужасной нежитью.

Протяженность и точные обитатели этих туннелей выходят за рамки этого приключения, но предоставляют интересный (и опасный) дополнительный маршрут входа для ПК, которые не хотят идти гладиаторским путем, чтобы проникнуть на арену.

Существа: Сейчас здесь обитает стая вурдалаков. Захол столкнулся с гастами несколько месяцев назад и заключил с ними сделку в обмен на то, что он еженедельно избавляется от красивых зрелых трупов в этой камере, гасты служат ему охранниками, чтобы убедиться, что никто не приближается к районам на северо-западе. Здесь девять призраков.

Вурдалаки (9): по 29 л.с. каждый; Руководство монстра 119.

20. Пещера у бассейна

Неглубокий бассейн с водой занимает южную часть пещеры высотой пятнадцать футов. Тут и там на стенах выгравировано несколько геометрических граффити.

Эта пещера пуста, но любое количество громкого шума или света, вероятно, привлечет упырей из зоны 19, если с ними еще не сталкивались. Река, ведущая на запад, не полностью затоплена, и поскольку ее глубина составляет всего 3 фута и она течет на вялый темп может быть легко освоен большинством гуманоидов.

21. Канализационный грот (EL 9)

Этот грот с низким потолком полностью затоплен мутной, дурно пахнущей водой. Повсюду валяются кучи промокшего мусора, обломков и гниющих обломков. Грязная вода постоянно вытекает из наклонного канализационного трубопровода на северной стене. Толстые слои прогорклой на вид слизи прилипают к потолку бледно-желтыми сгустками.

В этот грот сбрасывается мусор, выброшенный в яму района 24, после медленного скатывания по наклонному трубопроводу на север. Вода довольно мелкая, всего 1-2 фута глубиной, но неровный грунт создает труднопроходимую местность. Высота потолка всего 10 футов.

Существа: С помощью своего союзника алкилита (см. область 30) Захол захватил и удерживает группу из четырех охристых желе. Эти тины цепляются за потолок этой пещеры и могут с легкостью скользить по нему, доставая своими псевдоподиями до чего угодно сверху. Они будут безжалостно преследовать добычу из этой камеры.

Охряное желе (4): hp 69; Руководство монстра 203.

Сокровище: При обыске этой комнаты в DC 25 обнаружена отрубленная рука, на которой осталась ржавая перчатка.

22. Канализационный коллектор

Это убогое помещение невообразимо грязное, являясь коллектором для нескольких дренажных труб комплекса арены выше. Стены и потолок испещрены канализационными стоками всех размеров, и из них постоянно вытекает прогорклая вода. Доступ к этому коллектору осуществляется из бесплатной городской канализационной системы и близлежащего канализационного коллектора (зона G). Личный туалет Захола (зона 30) расположен прямо над комнатой, и его сливная труба шириной 6 дюймов опускается в нее вертикально. Проход к юго-востоку отсюда когда-то соединялся с центральным дренажным колодцем, но он был засыпан щебнем, когда Ракнян и Бозал создали камеру для ульгурстасты (зона 32).

23. Кольцевой коридор

Этот круглый коридор высотой 15 футов ведет к тому, что находится выше (зона 15). Проход шириной 10 футов ведет на восток к Коноби (зона 16).

Святылище Кюсса

Эта часть комплекса расположена ниже уровня обслуживания, но выше пещер, первоначально она служила тайным святилищем для поклонения Корду первоначальными строителями арены, но когда наземное сооружение сменило владельца и было перестроено в его нынешнюю конфигурацию, знание об этом скрытом святилище перешло из поля зрения. Ракнян обнаружил святилище вскоре после того, как стал директором, и когда он укрепил свой союз с Бозалом Захолом, он позволил культисту Кюсса взять под контроль святилище и сделать его своим. Сегодня все это место пахнет склепом и погружено во тьму, за исключением тех случаев, когда указано иное. Все двери этого уровня выполнены в современном стиле из прочного дерева и открываются плавно.

24. Комната ямы

В этой круглой комнате посреди пола есть яма шириной в пять футов. Масляная лампа, свисающая с центра потолка, освещает яму.

Яма опускается на 15 футов вниз к канализационному коллектору, который спускается к зоне 21 по склону с множеством водопадов. Захол использует яму, чтобы избавляться от мусора и бросать еду своим охряникам. Для лазания по скользким стенам ямы требуется проверка на подъем DC 25.

25. Хранение гробов (элемент 8)

В этой квадратной комнате находятся три простых деревянных гроба. Два гроба стоят вдоль южной стены, в то время как третий был установлен в северной части комнаты, рядом с третьим гробом свалено несколько пустых мешков.

Эти гробы используются для транспортировки и хранения тел, доставленных в святилище из Ракниана; в настоящее время все они пусты, но имеют признаки интенсивного использования. Мешки пусты, но содержат следы песка.

Существа: Три порождения Кьюса охраняют эту комнату. Эти мерзкие мертвецы когда-то были пленниками, но Бозал Захол забрал их и превратил в отродье, используя червей Кюсса. Порождение Кюсса напоминает почти скелет зомби, за исключением того, что оно кишит извивающимися зелеными червями, которые выпирают и капают из его глаз и рта.

26. Насосная комната

Северная часть этой комнаты занята частью древнего механизма, построенного из камня и металла, но, похоже, им не пользовались веками. Оборудование соединено с северо-восточной стеной очень большой трубой. Проверка знаний DC 20 (архитектура и инженерия) показывает, что эта машина когда-то была волшебным водяным насосом, способным перекачивать огромное количество воды в близлежащий трубопровод (центральный дренажный колодец под ареной). Несмотря на то, что машина сломана, она по-прежнему соединяется со скважиной (зона 32) горизонтальной подводящей трубой шириной в два фута. Маленький ПК (или средний, выполняющий проверку эвакуатора DC 30) может забраться в оборудование и пройти по трубе к отверстию в стене зоны 32. В этот момент ПК обнаруживает, что дальнейший прогресс заблокирован силовой сферой, созданной Апостольскими свитками (см. боковую панель), хотя ПК, вероятно, не сможет продвигаться дальше, тем не менее, ему открывается ужасающий вид на полудремлющего ульгурстасту внутри.

27. Тренировочный зал (EL 11)

Воздух в этом большом зале особенно душный. Северная стена почти полностью покрытый остатками деревянной книжной полки, содержимое которой давным-давно превратилось в пыль. Южная часть прохода занята пыльными частями древней, разрушенной техники, которые, возможно, когда-то составляли наборы полуавтоматических боевых манекенов.

Это помещение когда-то использовалось верующими Корда в качестве тренировочного зала, но теперь их некогда впечатляющие дуэльные машины разрушены и сломаны.

Существа: Бозал Захол использует это большое помещение как "казарму" для нежити, которую он создал с тех пор, как переехал сюда. Ракниан подозревает, что Бозал накапливает армию нежити, но пока он может выполнять свои обещания, Ракниану на самом деле все равно. В настоящее время в этой камере содержится один морг и шесть отпрысков Кюсса. Нежить терпеливо ждет команд, но достаточно умна, чтобы распознать незваных гостей такими, какие они есть, и сразу же атаковать. Один из отродий Кюсса отрывается от боя, чтобы побрести на север, чтобы предупредить Бозала, в то время как оставшаяся нежить делает все возможное, чтобы уничтожить ПК.

Mohrg: hp 91; Руководство монстра 189. Порождение Кюсса (6): по 29 hp у каждого; см. стр. 54.

28. Алтарная комната (EL 11)

Две жаровни в северо-восточном и юго-восточном углах освещают это прямоугольное помещение. Простой каменный алтарь расположен в середине восточной стены, лицом к большим каменным двойным дверям на запад. На алтаре лежит свиток, который светится неестественным зеленым светом. Извивающийся зеленый луч света исходит из этих свитков и ударяет в двери на западе, окутывая их таким же зеленым сиянием.

После того, как Лорис Ракнян заключил свою нечестивую сделку с Бозалом Захолом и раздобыл копию Апостольских свитков у иллитада Зирксога, Бозал использовал ритуал в свитке, чтобы вызвать огромного монстра-нежить по имени ульгурстаста из его логова далеко на севере в расщелине Червоточкины в специальную подземную камеру неподалеку (арка 32).. Ритуал создал специальную сдерживающую сферу силы вокруг существа, переведя его в полудремотное состояние, которое не только защищает его от внешнего вмешательства, но и позволяет ему увеличиваться в размерах и сила до нужного момента, очень похожая на куколку. Светящийся луч света является проявлением связи между Апостольскими свитками и сферой силы в области 32; он может быть пропущен без вредных последствий, и блокирование его пути не прерывает эффект. Сами Апостольские свитки находятся под эффектом временного застоя, и их нельзя перемещать, повреждать или иным образом взаимодействовать с ними, пока весь эффект не будет удален. Смотрите раздел 32 для получения подробной информации о том, как ПК могут отменить этот эффект. Бозал наложил в этой комнате запретное заклинание, которое создает зону тишины для всех, кто не поклоняется Кюссу в этой комнате.

Существо: Если ПК придут сюда ночью, Бозал Захол встанет перед алтарем, медитируя на Апостольские свитки и телепатически общаясь с полудреmlющей ульгурстастой, чтобы узнать ее непостижимые темные секреты. Бозал Захол - тифлинг средних лет с вялой и деформированной фигурой. Его дьявольское происхождение очевидно по неестественно зеленому, почти флуоресцент-ному цвету его глаз, подергивающемуся хвосту, рудиментарным роjкам на лбу и копытным ногам. Захол ожидает, что культ Кюсса значительно возрастет после начала Эры червей, и планирует стать одним из лидеров культа.

Тактика: Если Бозал заранее предупрежден о том, что ПК находятся поблизости, он немедленно разыгрывает оболочку antilife. Как только это произойдет, он наложит защиту от смерти, сопротивление заклинаниям, очистку невидимости, энергию сопротивления (такого типа, который ПК использовали в любых гладиаторских боях до сих пор) и щит веры. Затем Бозал направляется на звуки битвы, и в этот момент он начинает призывать монстров, чтобы добавить к драке. Если его заставляют вступить в рукопашную схватку, он начинает с использования божественной силы, а затем сражается до тех пор, пока не наберет менее 20 очков жизни, после чего он использует свою способность, подобную заклинанию тьмы, чтобы отступить, исцелиться и вернуться к бою. Если у Бозала остается менее 5 хит-пойнтов, он теряет самообладание и предпринимает стандартное действие, чтобы освободить ульгурстасту в зоне 32, одновременно проклиная ПК и обещая им "истинный гнев Кюсса" за то, что они заставили его действовать раньше.

29. Комната Бозала Захола (EL 10 или 11)

Центральная колонна из зеленого мрамора, вырезанная в виде сегментированного червя, поддерживает потолок этой квадратной комнаты. Комната тускло освещена единственной курильницей для благовоний, распространяющей сладкий фруктовый аромат. В комнате, увешанной шерстяными гобеленами с изображением извивающихся зеленых червей, есть кровать, кресло и шкаф. Рядом с кроватью стоит небольшая тумбочка и богато украшенный удлиненный сундук.

В шкафу хранятся личные вещи и одежда путешествующего священнослужителя, в том числе трость из черного дерева, темная дорожная форма и рюкзак. На прикроватном столике - фонарь с капюшоном, кувшин красного вина, глиняная чашка и пара круглых очков с дымчатым кварцем вместо линз. Багажник заперт (открытые замки DC 25) и заблокирован. Сундук - это арт-объект, одновременно отвратительный и завораживающий, и излучающий ауру отречения и некромантии, если подвергнут обнаружению магии. Сделанный из темного дерева и окованный сталью, сундук имеет размеры 36x18x18 дюймов. К крышке прибита стальная табличка, изображающая кричащий череп, кишaщий червями, нечестивый символ Кюсса. Боковые панели окрашены в черно-зеленые тона с циклом апокалиптических изображений, который проходит вокруг багажника, как фриз. Изображения разделены на две горизонтальные полосы, подземную и надземную, разрезом земной коры. Под землей ужасная фигура человека, сделанного из червей, заключена в огромный каменный монолит. Фигура была представлена в перспективе со всех четырех сторон ствола. Огромные зеленые черви извиваются в окружающих пещерах и прорываются сквозь кору пещеры, чтобы вторгнуться в наземную часть картин, где болезненный зеленый свет освещает разрушенный пейзаж. Там извивающиеся черви возвышаются над популяцией чудовищной нежити и голыми, перепуганными жертвами.

Существо: Если ПК исследуют комплекс в течение дня, они находят Бозала Захола отдыхающим в своей комнате, либо лежащим на кровати в сне, наполненном кошмарами (50%), либо расслабляющимся в кресле и "делящим" чашу вина с другим обитателем комнаты (50%). Когда Ракнян убил Лахаку год назад, он обратился к Бозалу за помощью в уничтожении тела, Бозал был только рад это сделать и позже сказал Ракняну, что уничтожил ее тело, скормив ее алкилиту в зоне 30. На самом деле, Бозал ничего подобного не делал, вместо этого он анимировал Лахаку как зомби в качестве странного вида страхового полиса. Он приказал зомби отправиться во дворец Ракниан, если она не увидит Бозала в течение 24 часов. Сначала Бозал не был уверен, насколько он может доверять Ракняну, поэтому, если директор отвернется от него, этот зомби вскоре появится в его доме, чтобы нанести, возможно, непоправимый политический ущерб, в зависимости от того, на кого она напала первой. До этого времени Бозал использует зомби Лахаки в качестве молчаливого собутыльника

и слуга. Расследование зомби (проверка на исцеление DC 15 или проверка на поиск DC 20) показывает, что она была убита удушением; даже сейчас, спустя год после ее смерти, на ее плоти нежити все еще есть сердитое красное углубление на шее от отличительного кольца защиты Ракниан в стиле змеи +2. Любой, кто взаимодействовал с Raknian, может установить соединение с помощью успешной проверки мудрости DC 21.

Бозал Захол: hp 64; см. стр. 55. Человеческий зомби: hp 16; Руководство по монстру 266.

Ловушка: Стальной замок сундука был защищен наставником Захола (чудовищным верховным жрецом Кюсса) с помощью особенно ужасной магической ловушки. Любой, кто откроет сундук, не произнеся сложную молитву Кюссу, должен сделать сбережение DC 20. Успех означает, что персонаж получает всего 2 очка урона от конституции, когда отвратительный зеленый червь вырывается из его плоти рядом с тем местом, где он коснулся груди, падает на пол и превращается в слизь. При неудачном спасении замок захлопывается, и тело персонажа исчезает из Материального плана, оставляя всю одежду и снаряжение позади. Сразу после этого на одной из боковых панелей багажника появляется крошечное изображение персонажа, обнаженного и беспомощного, как одной из жертв орды нежити. Находясь в ловушке на картине сундука, персонаж испытывает непрерывные, лишаящие рассудка кошмары, пойманный в ловушку извивающихся снов Кюсса. Это некромантический эффект. Каждый час, пока персонаж остается в ловушке, он теряет 1-4 очка интеллекта, Мудрости и харизмы. Когда одна из этих способностей достигает нуля, изображение персонажа на сундуке анимируется достаточно долго, чтобы его съели черви, а затем исчезает. Захваченный персонаж может быть освобожден с помощью успешного рассеивания магии против заклинателя 20-го уровня. С другой стороны, антимагия, рассеивание зла, свобода, чудо, разъединение Морденкайнена или желание, наложенное на сундук, могут спасти персонажа, как только изображение исчезнет, только чудо, истинное воскрешение или желание могут вернуть его к жизни. После спасения из ужасной ловушки персонаж снова появляется рядом с ящиком, голый и без сознания. Захваченную магистраль можно отключить с помощью проверки устройства отключения DC 35; это освобождает всех захваченных персонажей, как описано выше. Уничтожение сундука также освобождает всех захваченных персонажей, но каждый раз, когда существо наносит ущерб сундуку (из любого диапазона), он должен сделать 20 DC, сохранится так, как если бы он попытался его открыть.

Ловушка Мечты Кюсса: CR10; Твердость 8; hp 60; Сломать DC 30; волшебное устройство; сенсорный триггер; автоматический сброс; Позволит DC 20 получить 2 урона от Con и противостоять вышеуказанным эффектам; Поиск DC 30; Отключить устройство DC 35.

Сокровище: В сундуке находится мешочек с 300 гр., четыре темно-зеленые шпинели стоимостью 100 гр. каждая, три аквамарина стоимостью 500 гр. каждая, зелье для лечения ран средней тяжести, свиток защиты от смерти, два свитка эфирной прогулки, три дозы пыли бесследности, семь блоков экзотических благовоний стоимостью 200 гр. каждая., два блока благовоний для медитации, палочка восстановления с 36 зарядами и ложка Муриленда. Наконец, в трех флаконах, содержащих масло чечевичного покоя, в каждом содержится червь Кюсса. Эти черви находятся в стазисе, если их подвергнуть воздействию воздуха, они живут в течение одного раунда и пытаются заразить любое живое существо (или труп), до которого могут дотянуться.

30. Облик Кюсса (EL 14)

Жаровня в северо-западном углу освещает эту прямоугольную комнату. Занавеска в зелено-черную клетку, свисающая со стальной перекладины, закрепленной у потолка, скрывает южную стену.

Движущийся участок стены в середине северной стены можно найти с помощью поисковой проверки DC 25. Проход за этой потайной дверью ведет в длинный коридор, который заканчивается другой потайной дверью в подвале дворца Ракниана (зона D). Сам занавес сделан из магически усиленного паучьего шелка; существа с южной стороны могут смотреть сквозь занавес, как сквозь густой туман (маскировка применима ко всему, что находится на северной стороне), в то время как существа с севера вообще не могут видеть сквозь занавес. Он скрывает южную часть комнаты, где около середины южной стены стоит черная глиняная урна высотой шесть футов. Южная стена полностью заполнена мозаикой из крошечных зеленых плиток, изображающих ужасный череп Кюсса. Урна - это место упокоения аморфного демона: алкилита, вызванного Захолом с помощью заклинания планарного союзника.

Существо: Алкилит был использован Захолом для "приручения" охристых желе в зоне 21, и был размещен в качестве охранника в этой комнате. Демон не слишком доволен своим рабством и не оставляет этого комната для помощи Захолу в любом другом месте комплекса, даже если он слышит звуки боя. Алкилит выскакивает из своей урны в тот момент, когда видит или слышит что-либо по ту сторону занавеса.