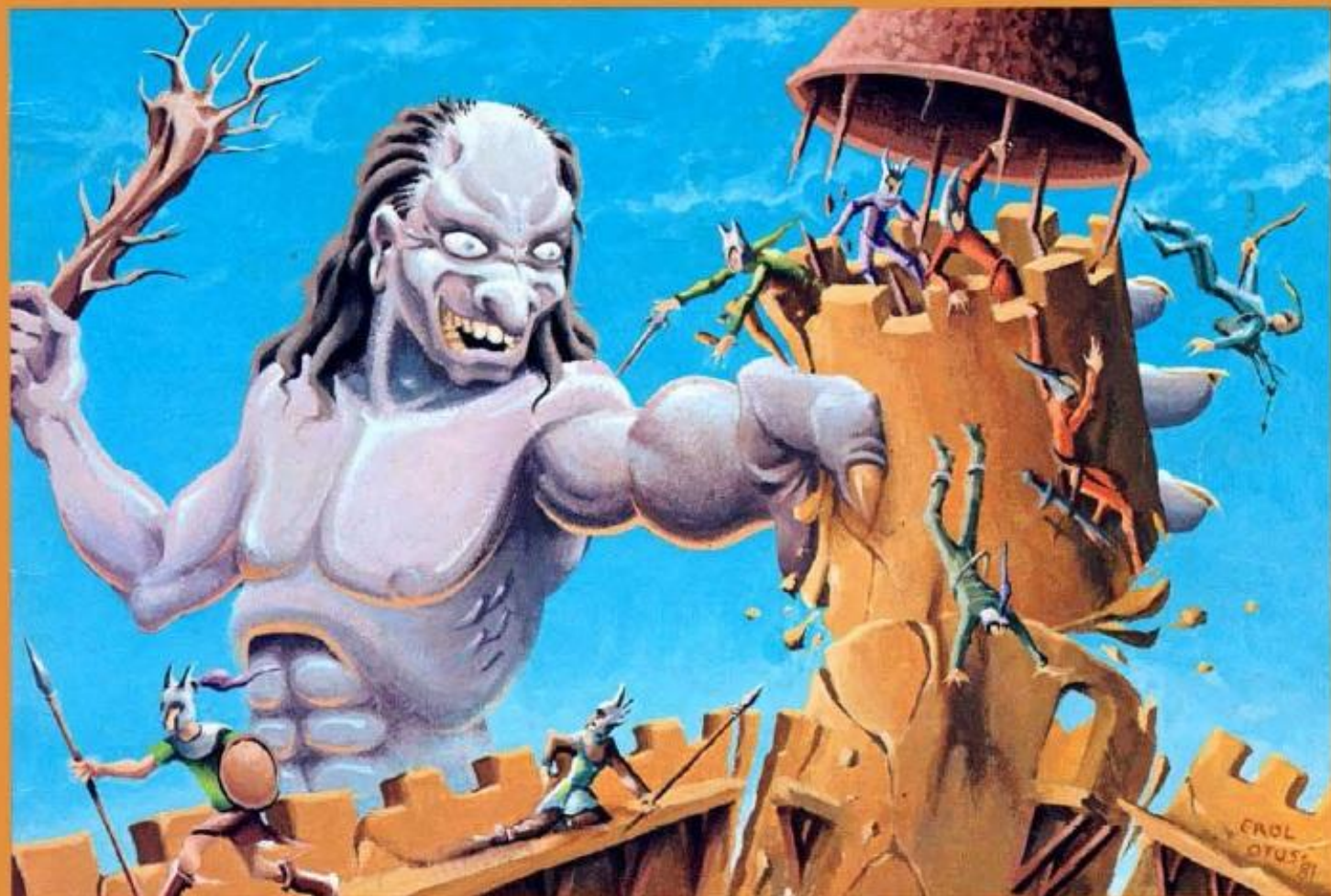


X2
FOR
DUNGEONS & DRAGONS®
EXPERT SET

Dungeon Module X2 Castle Amber (Château d' Amberville)

by Tom Moldvay

AN ADVENTURE FOR CHARACTER LEVELS 3-6



Trapped in the mysterious Castle Amber, you find yourselves cut off from the world you know. The castle is fraught with peril. Members of the strange Amber family, some insane, some merely deadly, lurk around every corner. Somewhere in the castle is the key to your escape, but can you survive long enough to find it?

This module contains referee notes, background information, maps, and exploration keys intended for use with the D&D® Expert rules. Be sure to look for other D&D modules from TSR, the Game Wizards!

Distributed to the book trade in the United States by Random House, Inc. and in Canada by Random House of Canada, Ltd.

Distributed to the toy and hobby trade by regional distributors.

©1981 TSR Hobbies, Inc. All Rights Reserved.

DUNGEONS & DRAGONS and D&D are registered trademarks owned by TSR Hobbies, Inc.



PRINTED IN U.S.A.

TSR Hobbies, Inc.
POB 756
Lake Geneva, WI 53147

9051

Модуль X2

Замок Амбер

(Château d'Amberville)

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ С 3 по 6 УРОВЕНЬ.



Запертые в таинственном замке Амберов, вы оказываетесь отрезанными от известного вам мира. Замок наполнен опасностями. Члены семьи Амбер рыщут повсюду, кто-то из них спятил, а кто-то просто смертельно опасен. Где-то в замке есть ключ к вашему спасению, но сможете ли вы выжить и заполучить его?

Перевод с английского: Левицкий Станислав

Редактирование: Валентина Шевченко, Евгений Пименов, Дмитрий Новиков

ЧАСТЬ 1: ВВЕДЕНИЕ

Информация, представленная в этом модуле, предназначена только для мастера подземелья, которому суждено провести игроков через это приключение. Узнав содержание модуля, игроки получают доступ к тайнам и потеряют интерес. Если вы собираетесь участвовать в модуле в качестве игрока, **остановитесь** и не читайте далее.

На заметку мастеру подземелья

До начала игры, мастер подземелий обязан внимательно прочитать модуль, чтобы полностью в нём разобраться. Текст в рамках в подходящий момент необходимо зачитать игрокам вслух. Текст, не заключённый в рамки, существует только для глаз мастера подземелий и может быть показан игрокам только по его воле.

Данный модуль рассчитан на партию от 6 до 10 персонажей с уровнями от 3 до 6. Суммарное значение уровней персонажей должно быть от 26 до 34, но идеальный вариант 30. Например, партия может состоять из: воина 4 уровня, жреца 6 уровня, мага 5 уровня, вора 3 уровня, дварфа 5 уровня, эльфа 4 уровня и халфлинга 3 уровня, что в сумме составит 30 - $(4+6+5+3+5+4+3=30)$. Если общая сила персонажей ниже 26 или выше 34 уровня, то МП может отрегулировать сложность усилив или ослабив монстров, увеличив или уменьшив их силу или количество. В каждой группе должен быть хотя бы 1 жрец и 1 маг или эльф.

Приключение **Замок Амбер (Château D'Amberville)** состоит из девяти частей: действие одних происходит в дикой местности, другие больше похожи на подземелье.

Первая часть обрисовывает место где пройдёт приключение и описывает семью Амберов (D'Amberville).

Вторая часть проходит в западном крыле особняка семьи Амберов (приключение в подземелье).

Третья часть описывает Домашний Лес в центре особняка, который представляет из себя оранжерею (приключение в дикой местности).

Четвёртая часть описывает семейную капеллу (приключение в подземелье).

Пятая часть описывает планировку Восточного Крыла (приключение в подземелье).

Шестая часть описывает подземелье особняка (приключение в подземелье).

Седьмая часть описывает Аверуань (Averoigne), основываясь на фэнтезийном мире созданном Кларком Эштоном Смитом [Clark Ashton Smith](приключение в дикой местности).

Восьмая часть описывает склеп Стефена Амбера [Stephen Amber](La Tombe Étienne D'Amberville) — (приключение в подземелье).

Девятая часть посвящена детальному разбору новых монстров появившихся в этом модуле.

Во время приключений мастер подземелий должен быть внимателен, давая игровым персонажам обоснованный шанс на выживание. Ключевое слово *обоснованный*. Старайтесь быть последовательным и честным, если

игроки необоснованно рискуют или путают смелость с безрассудством, Мастер подземелий должен объяснить, что персонажи умрут, если не прислушаются к голосу разума. Чтобы приключение было весёлым и интересным, всем следует действовать сообща.

Описывая столкновения с монстрами, МП не должен делать упор только на внешний вид существ. Можно использовать и другие четыре чувства — обоняние, слух, вкус и осязание (ощущение тепла, холода, влаги и тд). МП следует более вариативно описывать то что происходит до столкновения. Например: партия может услышать приближающегося монстра до его появления, что можно использовать в качестве предупреждения группы об очень опасном столкновении. МП должен следить за тем, чтобы случайные встречи с блуждающими монстрами не разрушили баланс в приключении, делая его слишком тяжёлым для партии.

Описания каждой из комнат дают минимум деталей. МП должен чувствовать свободу для привнесения своих деталей, таких как размер комнат, до тех пор пока это не меняет сложность столкновения. Дополнительные детали не обязательны, но они могут увеличить глубину погружения в приключение.

Этот модуль не создан для прохождения за одну игровую сессию; для его завершения потребуется провести несколько игровых встреч. Если партия старается пройти модуль без передышек для восполнения очков здоровья и заклинаний, то это верная дорога к смерти. У группы есть тайный и могущественный союзник, наблюдающий за ними. Принц Стефан Амбер (будет детально описан в следующем разделе) пошлёт облако янтарного света, которое окружит партию в конце игровой сессии. Этот свет защитит партию от всех бродячих монстров и даст пропитание. Янтарный свет восстановит все потерянные очки здоровья у раненых персонажей, а также даст возможность магам, эльфам и жрецам подготовить заклинания. Время за пределами облака останавливается для тех, кто находится внутри. Если персонажи получили достаточно опыта, то они могут тренироваться и обучаться между игровыми сессиями и таким образом расти в уровнях. Если уровень персонажа вырос, то он сможет использовать все полученные за повышение способности на следующей игре. В процессе МП заметит, что одна часть модуля равна одной игровой сессии.

Для удобства МП при описании монстров и НИПов в тексте будет использован следующий порядок характеристик:

Название монстра (класс брони; кость здоровья или класс/уровень; очки здоровья; количество атак за раунд; урон от атаки; движение за ход (раунд); спасбросок: класс/уровень; боевой дух; мировоззрение; и способности для НИПов, при необходимости)

Аббревиатуры, используемые в тексте:

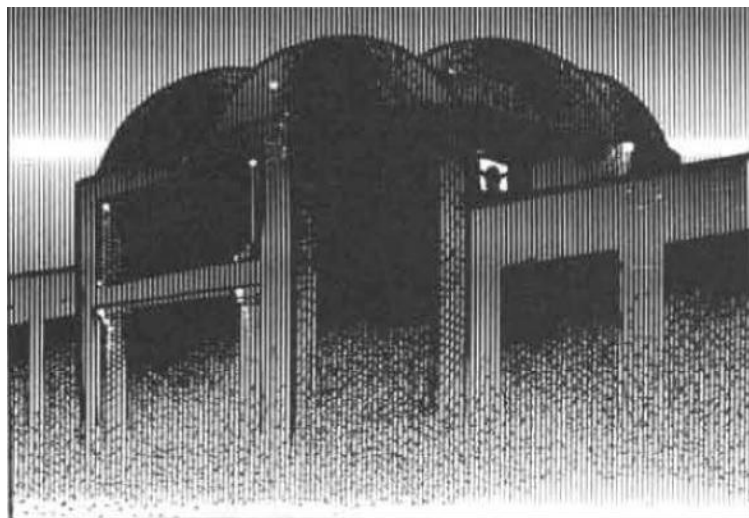
класс брони = **КБ**, кость здоровья = **КЗ**, жрец = **Ж**, дварф = **Д**, эльф = **Э**, воин = **В**, халфлинг = **Х**, маг = **М**, вор = **ВР**, обычный человек = **ОЧ**, уровень = **#**, очки здоровья = **ОЗ**, количество атак = **#АТ**, урон = **У**, движение = **ДВ**, спасбросок = **Спас**, боевой дух = **БД**, мировоззрение = **МР**, сила = **С**, интеллект = **И**, мудрость = **МД**, ловкость = **Л**, выносливость = **ВН**, харизма = **ХР**.

Класс/уровень используются только для НИПов, а *кости здоровья* для монстров. Стоит записать, что скорость движения во время раунда в три раза ниже, чем за один ход.

Семья Амбер

Семья Амбер не принадлежит к миру, в котором проходит данное приключение. Их корни уходят в глубину веков другого мира в другое измерение. Родной мир Амберов похож на средневековую Францию из нашего мира. Это альтернативная Земля с похожей историей, но всё-таки отличной от нашей. Два главных отличия:

- 1) магия — это реальность, но она вне закона, и церковь карает виновных.
- 2) технологии этого мира остановились на уровне средневековья.



Семья Амбер имеет владения в провинции Аверуань на альтернативной Земле. Их исконное семейное имя D'Amberville. Они прославились тем, что втайне практиковали магию. В поиске могущества Д'Амбервилли приступили к изучению чёрной магии, в особенности колдовства, связанного с некоторыми тёмными, древними, давно забытыми божествами. Когда тайна об их исследованиях была раскрыта, семью Д'Амбервиллей объявили вне закона. После короткой жестокой войны Д'Амбервилли сбежали через межвременные врата в другое измерение. Им было даровано убежище в Глентри [Glantri], стране под управлением совета

суверенных князей, каждый из которых являлся могущественным колдуном. (Больше информации о Глентри и континенте можно найти в модуле **(X1 The Isle of Dread.)**)

Несколько поколений живя в Глентри, семья Д'Амбервилль обрела такое могущество, что каждый новый глава семьи становился одним из князей или княгинь Глентри. Они укоротили своё имя до Амбер, и все члены семьи изучали два языка — французский и глентрийский.

Около столетия Амберы оставались одной из главных сил в Глентри. На самом деле седьмой и последний князь, князь Стефен Амбер, был одним из самых могущественных магов в истории Глентри. Но неожиданно вся семья Амберов вместе со своим особняком - "замком Амбер" исчезли. С этого момента их больше никто не видел и никто не знает наверняка, что с ними произошло. Со временем Амберы стали легендой, героями страшных сказок, которыми пугают непослушных детей.

Заметка: Семья Амбер не является творением Кларка Эштона Смита и не появляется в ни в одном из рассказов про Аверуань. Их происхождение из Аверуани было добавлено для того, чтобы легче перенести место действия модуля в этот регион, а затем обратно.

Сами особенности пропавших членов семьи Амбер задают тон приключению. Амберы, мягко говоря, не в себе! Они могут быть как просто эксцентричными, так и совершенно безумными. В основном члены семьи хаотичны. Хотя они гордятся своей фамилией, но не спешат помогать друг другу. Большинство членов семьи считает, что могут совершить всё, что когда-либо взбрело им в голову. Амберы продлили свою жизнь за счёт магии, но за эти лета они повидали многое и теперь сторают от скуки. Они ищут любую возможность развеять скуку. Одной из их основных черт является причудливое чувство юмора. Они обожают наблюдать за тем как авантюристы борются с препятствиями, которые члены семьи Амбер устраивают на их пути. Амберов одинаково развлекают как победы, так и поражения авантюристов. Их больше волнует само действие, нежели победа над авантюристами. Амберы заботятся о честности из-за убеждённости в том, что подставная игра слишком предсказуема и поэтому не доставит столько веселья.

Эксцентричность, хаотичный индивидуализм, непомерная гордыня и чувство юмора являются основными семейными чертами Амберов, которые МП стоит держать в уме. МП стоит запомнить, что многие имена Амберов при первой встрече даются как на английском, так и на французском языках. МП может сам выбрать, какой язык использовать для произнесения имён. Словарь имён, перевод и произношение находятся в конце модуля.

Начало

Вы держите путь в город Глентри [Glantry City]. По слухам, один из князей Глентри [Princes of Glantry] ищет бесстрашных авантюристов, готовых выполнить его задание (естественно, за достойное вознаграждение). Вы жаждете получить вознаграждение, потому что князья Глентри известны своей щедростью, ведь платят они не только деньгами, но и волшебными дарами.

Ведя несколько груженных припасами мулов, вы следовали руслу реки, по совету местных жителей, которая должна привести вас в город Глентри. К сожалению, вам не удалось нанять проводника. Вам указали неверное направление или вы по ошибке свернули не туда, в любом случае у вас появились подозрения, что вы потерялись, и завтра вам нужно будет скорректировать ваш путь.

Солнце садится за горизонт, приходит время разбить лагерь. Самое безопасное место для стоянки находится на ближайшем к вам холме. Ночь проходит спокойно, однако кошмары испортили всем сон. После восхода солнца, вам кажется что мир сошёл с ума. Вместо холма на вершине которого вы вчера разбили лагерь, ваши спальные мешки лежат в фойе роскошного особняка. Пол накрыт свежестеленным ковром. Стены задрапированы яркими, цветными гобеленами. Латунные канделябры освещают вход. За ними явно ведётся постоянный уход, так как они блестят и полностью укомплектованы свечами.

Больше пугает не само перемещение из дикой местности в особняк, а серая непроглядная мгла в 30 футах от особняка, окружившая его со всех сторон. Сквозь неё не проникает даже звук. Мул, случайно забредший в мглу, быстро пропал из поля зрения, однако верёвочный поводок от его узды был легко обнаружен на краю тумана. Потянув за верёвку на свет был вытащено тело мёртвого мула. Невозможно было понять, что его убило, его морда застыла в гримасе от жутких страданий. Мгла заметно надвигается на особняк, но, к счастью, не проникает в фойе. Двойная дверь в главный зал распаивается сама собой.

Серая мгла полностью окружает особняк и покрывает всю землю за его пределами. Если игроки решат зайти во мглу, то на первом раунде пребывания в ней они начнут кашлять и задыхаться. Затем они ощутят головокружение и тошноту, сопровождающиеся болезненными коликами. Они начнут видеть кошмарные галлюцинации, тем временем боль будет нарастать с каждой прошедшей секундой. Каждый раунд пребывания персонажа в мгле, нужно делать спасбросок против Яда и в случае провала получить от 1-6 единиц урона из-за ядовитого газа. Также каждый персонаж должен будет пройти спасбросок против Заклинаний, иначе сразу потеряет самообладание и убежит обратно в особняк. Мгла бесконечна.

Замок или шато [chateau] имеет богатое убранство. Стены в основном покрыты либо гобеленами, либо деревянными панелями. Каменный пол в основном покрыт коврами или деревянным паркетом (квадратная деревянная плитка покрыта контрастными цветными узорами). Комнаты огромны, а их потолки нависают на высоте 30' и выше. Двери в основном сделаны из тяжёлых, крепких дубовых досок. Все двери будут открыты, если не обозначено что они закрыты на замок. Дорогая мебель богато украшена. Преобладает кричащий стиль с позолотой, витиеватыми узорами и яркими цветами.

Блуждающие монстры

Партия скорее всего столкнётся с блуждающими по замку Амбер и землям Аверуани монстрами, за исключением гробницы Стефена Амбера. Западное и восточное крыло, капелла и подземелье имеют общую таблицу блуждающих монстров. Для леса и Аверуани есть отдельные таблицы.

Шанс столкновения с блуждающими монстрами составляет 1 на 1к6. МП следует делать проверку на столкновение каждые два хода. Для разнообразия лучше при первых столкновениях использовать разных монстров, пока все из таблицы не появятся хоть раз. Если один из них выпал во второй раз, МП следует выбрать другого из тех что ещё не встречались.

Таблица Блуждающих Монстров (к20)
(Западное и Восточное Крыло, Капелла и Подземелье)

Результат Броска	Монстр	Количество	Характеристики
1	Доппельгангер	1-6	КБ 5; КЗ 4*; #АТ 1; У 1-12; ДВ (30'); Спас В10; БД 10; МР Х
2	Слуга хобгоблин	3-18	КБ 6; КЗ 1+1; #АТ 1; У 1-8; ДВ (30'); Спас В1; БД 8; МР Х
3	Изабель Амбер* [Isabel Amber]	1	КБ 9; М12; ОЗ 26; #АТ 1; У 1-4 + заклинания; ДВ (40'); Спас М12; БД 9; МР Х
4	Живая статуя, кристаллическая	1-6	КБ 4; КЗ 3; #АТ 2; У 1-6/1-6; ДВ (30'); Спас В3; БД 11; МР Н
5	Живая статуя, железная	1-4	КБ 2; КЗ 4; #АТ 2; У 1-8/1-8; ДВ (10'); Спас В4; БД 11; МР Н
6	Живая статуя, каменная	1-3	КБ 4; КЗ 5*; #АТ 2; У 2-12/2-12; ДВ (20'); Спас В5; БД 11; МР Х
7	Люпин	3-12	КБ 6; КЗ 2; #АТ 1; У 1-8; ДВ (40'); Спас В2; БД 8; МР 3
8	Ликантроп, вервольф	1-6	КБ 4; КЗ 4*; #АТ 1; У 1-8; ДВ (60'); Спас В4; БД 8; МР Х
9	Ликантроп, вертигр	1-4	КБ 3; КЗ 5*; #АТ 3; У 1-6/1-6/2-12; ДВ (50'); Спас В5; БД 9; МР Н
10	Маджен, разъедающий	1-4	КБ 5; КЗ 4*; #АТ 1; У кислота 1-10; ДВ (40'); Спас В4; БД 12; МР Н
11	Маджен, гипнотический	1	КБ 7; КЗ 2*; #АТ 1; У очарование; ДВ (40'); Спас М2; БД 12; МР Н

12	Маджен, электрический	1-3	КБ 3; КЗ 5*; #АТ 1; У 3-18 молнией или оружием; ДВ (40'); Спас В5; БД 12; МР Н
13	Мари Элен Амбер** [Mary Helen Amber]	1	КБ 0; В14; ОЗ 60; #АТ 1; У 1-8(+3); ДВ (20'); Спас В14; БД 10; МР Х (смотрите ниже)
14	Ракаста	2-12	КБ 6; КЗ 2+1; #АТ 3; У 1-4 каждая; ДВ (30'); Спас В2; БД 9; МР Н
15	Тень	1-8	КБ 7; КЗ 2+2; #АТ 1; У 1-6; ДВ (20'); Спас В2; БД 12; МР Х
16	Скелет	4-16	КБ 7; КЗ 1; #АТ 1; У 1-6; ДВ (20'); Спас В1; БД 12; МР Х
17	Паук "Чёрная вдова"	1-3	КБ 6; КЗ 3*; #АТ 1; У 1-4 + яд; ДВ (20') паутина (40'); Спас В2; БД 8; МР Н
18	Туль, слуга	1-6	КБ 6; КЗ 3*; #АТ 1; У 1-8; ДВ (40'); Спас В3; БД 10; МР Х
19	Уильям Амбер*** [William Amber]	1	КБ 9; М10; ОЗ 24; #АТ 1; У 1-4 + заклинания; ДВ (40'); Спас М10; БД 9; МР Х (смотрите ниже)
20	Зомби	2-8	КБ 8; КЗ 2; #АТ 1; У 1-8; ДВ (40'); Спас В1; БД 12; МР Х

*Изабель Амбер (Изабелла Д'Амбервиль [Isabelle D'Amberville])

Характеристики: С 12, И 17, МД 11, Л 9, ВН 10, ХР 15.

Волшебные предметы: зелье **скорости** и **кольцо иллюзии**.

Заклинания:

Первый круг: парящий диск [floating disc], свет [light], щит [shield], чревоговение [ventriloquism]

Второй круг: невидимость [invisibility], стук [knock], левитация [levitation], нахождение объекта [locate object]

Третий круг: ясновидение [clairvoyance], молния [lightning bolt], защита от стрел [protection from normal missiles]

Четвёртый круг: замешательство [confusion], дверь измерений [dimension door], волшебный глаз [wizard eye]

Пятый круг: проход [pass wall], каменная стена [wall of stone]

Шестой круг: антимагическая барьер [anti-magic shell], расщепление [disintegrate]

**Мери Элен Амбер (Мария Элена Д'Амбервиль [Marie-Helena D'Amberville])

Характеристики: С 17, И 10, МД 11, Л 14, ВН 13, ХР 12

Волшебные предметы: меч +1, кольчуга +2 (можно носить под одеждой) и кольцо защиты +1.

***Уильям Амбер (Гийом Д'Амбервиль [Guillaume D'Amberville])

Характеристики: С 10, И 18, МД 11, Л 12, ВН 9, ХР 12

Волшебные предметы: зелье **неуязвимости** [invulnerability] и сапоги левитации.

Заклинания:

Первый круг: парящий диск [floating disc], чтение магии [read magic], сон [sleep]

Второй круг: обнаружение зла [detect magic], стук [knock], паутина [web]

Третий круг: удержание личности [hold person], невидимость радиус 10 футов [invisibility 10' r], защита от стрел [protection from normal missiles]

Четвёртый круг: превращение других [polymorph others], огненная стена [wall of fire], волшебный глаз [wizard eye]

Пятый уровень: проход [pass wall], телекинез [telekinesis]

ЧАСТЬ 2: ЗАПАДНОЕ КРЫЛО

1. ФОЙЕ

Фойе уже было описано ранее, в нём никого нет кроме персонажей и их животных. Партия может спокойно зайти в замок, но животные упрутся при входе в первый зал, если их силком затащить через двери, то они продолжают бояться и при первой возможности убегут. Зал покрыт мраком, как и все остальные комнаты, если не указано обратного. Серая мгла не пропускает солнечный свет, поэтому он поступает только сверху.

2. БОЛЬШОЙ ГОСТЕВОЙ ЗАЛ

Помещение богато обставлено: мягкие стулья, столы из полированного дерева, покрытые узорами ковры, другая роскошная мебель. В данный момент вся мебель сдвинута к стенам, а ковры свернуты. В центре комнаты устроен импровизированный боксёрский ринг. В углу ринга в защитной стойке застыл неподвижный, словно статуя, человек. Этот человек одет в шёлковые шорты янтарного цвета. Его кожа выглядит неестественно идеально. Рядом с боксёром сидит человек в цветастой шелковой одежде, украшенной изысканными кружевами и дорогим бархатом. На голове он носит широкополую шляпу с павлиньим пером. На правом бедре человека, на кожаной перевязи, висит инкрустированная драгоценными камнями рапира. У человека чёрные вьющиеся волосы и узкая остrokонечная борода. Его охраняют двое стражников в латных доспехах, вооружённые алебардами. Кожа стражников выглядит идеально, также как и у боксёра. Кожа сидящего человека выглядит вполне обычно.

Все стулья в комнате расставлены вдоль стен, так чтобы сидящие на них могли наблюдать за боксерские матчем. В воздухе над каждым из стульев зависли пары красных немигающих глаз, которые повернулись, чтобы рассмотреть вас.

Этот боксёр является демонстрационным мадженом (КБ 7; КЗ 3+2; ОЗ 24; #АТ 2; У 1-3 каждая; ДВ (40'); Спас В5; БД 9; МР Н), существо созданное особыми чарами (смотрите **Часть 9, Новые монстры**). Этот маджен или

магический человек одно из творений семьи Амбер, он специально натренирован для сражения голыми кулаками. Два стража с алебардами тоже являются демонстрационными мадженами (КБ 2; КЗ 3+2; ОЗ 19 у каждого; #АТ 1; У 1-10; ДВ (20'); Спас В4; БД 9; МР Н). Богато одетый человек это Джон-Луис Амбер (Жан-Луи Д'Амбервиль) [John-Louis Amber (Jean-Louis D'Amberville)], (КБ 2; В/12; ОЗ 54; #АТ 1; У 1-8+2; ДВ (20'); Спас В12; БД 10; МР Х). Под своей одеждой он носит **кольчугу +2**. Его рапира это **меч +2**. Когда он командует "Бейтесь!" боксёр начинает бой. Когда он скамандует "Убить!" все три маджена нападут на партию. Когда он скамандует "Стоп!" все три маджена перестанут сражаться. Жан-Луи единственный, кому подчиняются маджены.



Жан-Луи одновременно является тренером и хозяином маджена. Как только партия войдёт в комнату, он сразу постарается организовать бой маджена с любым членом партии, по их собственному выбору. Он предложит сделать ставку с коэффициентом (МП может повысить или понизить коэффициент в зависимости от того насколько равны соперники), он готов покрыть ставку до 10,000 з.м.. Ставки делаются только за наличные деньги. Жан-Луи займы не даёт.

Партия не обязана соглашаться на боксёрский поединок. Они могут отказаться и спокойно покинуть комнату. Если они согласятся на матч, то он продлится пять боксёрских раундов. Бойцы не могут использовать оружие и броню. Соперники могут перед боем использовать любую магию, которая может им помочь. Один боксёрский раунд длится 1 минуту, что составляет 6 боевых раундов. Вначале каждого из раундов партия может "выбросить полотенце" чтобы спасти своего бойца от получения урона. Боец автоматически проигрывает, если партия выбросит полотенце.

Во время поединка используются обычные правила боя, но персонаж наносит только 1-2 единицы урона; маджен наносит 1-3 единиц урона. Если претендент выдержит два раунда (то есть у него осталась 1 очко здоровья после окончания второго раунда), то Жан-Луи наградит партию 1 з.м. в независимости от ставки. Если претендент продержится три раунда то он выплатит 10 з.м., за четыре раунда 100 з.м., а за пять раундов 1000 з.м.. Если претендент победит то он выплатит 10000 з.м.. Награды не складываются, а поэтому Жан-Луи заплатит только за высшее достижение.

Участник может выиграть несколькими способами. Если очки здоровья одного из бойцов снижаются до 0, то он погибает. Если удар наносит максимальный урон, то есть шанс в 5% (1 на 1к20) отправить оппонента в нокаут. Проигравший боец отключается и придёт в себя через 1к10 раундов. Также можно выиграть по решению судьи. Нужно подсчитать сколько урона нанёс каждый из бойцов в каждом раунде. Тот кто нанёс больше урона за раунд, побеждает в нём. В случае ничьей побеждает маджен. Тот кто выиграл большинство раундов побеждает в матче, даже без нокаута и убийства.

Палящие над стульями глаза принадлежат остальным членам семьи Амбер, которые использовали заклинания **волшебный глаз [wizard eye]** и **призрачную силу [phantasmal force]**, чтобы посмотреть матч. У Жана-Луи есть 20000 з.м. запертых в железном сундуке, стоящем на полу. Партия может выиграть часть или все эти деньги или отнять их силой. Остальные Амберы не станут ему помогать даже если его убьют.

3. КАБИНЕТ

Комната обшита панелями из красного дерева. В южной стене расположен огромный камин с мраморной облицовкой. Если в этой комнате и была мебель то её всю вынесли, за исключением одного обитого железом деревянного сундука. На полу лежит дюжина спальников. Рядом с ними расположились двенадцать человекообразных котов одетых в кожаную броню.

Эти коты являются ракастами (КБ 6; КЗ 2+1; ОЗ 10 у каждого; #АТ 3; У 1-4 за каждую; ДВ (30'); Спас В2; БД 9; МР Н). Они вооружены железными когтями, которыми атакуют дважды, а затем кусают. Смотрите **Часть 9, Новые монстры**.

Ракаста превратили этот кабинет в своё логово с разрешения семьи Амбер. В дальнем углу комнаты расположен сундук с их сокровищами: 6000 з.м., 2000 п.м. и большой витиеватый серебряный ключ, который стоит 500 з.м., от серебряных ворот в Подземелье Аверуани (**Часть 6**).

4. ОБЕДЕННЫЙ ЗАЛ

Зайдя в обеденный зал, вы застанете его в запустении. Вскоре, 12 мужчин и 12 женщин в белоснежных одеждах войдут в комнату сквозь южную стену и сядут заняв места вокруг стола. Как только вошли 24 гостя, состояние обеденного зала чудесным образом преобразилось в нормальное. Но если хорошенько приглядеться, то можно заметить прежнюю разруху спрятанную под нынешним видом. Все 24 гостя слегка прозрачные. Семнадцать из них люди, трое - эльфы, два дварфа и два полурослика. Помимо 24 занятых стульев есть 12 свободных мест со столовыми принадлежностями и посудой. Перед некоторыми из свободных мест стоят карточки на которых написаны имена персонажей партии.

Призрачные фигуры неосязаемы, их нельзя потрогать или расколдовать. Все удары, любыми объектами, проходят сквозь них. Эти фигуры будто не замечают персонажей и с ними нельзя взаимодействовать.

У персонажей игроков есть один ход, чтобы сесть за стол. Через ход все стулья и карточки на свободных местах исчезнут. Как только все кто хотел занять места усядутся за столом, то откроются двойные двери в северной стене, находящиеся над лестницей расходящейся в две стороны, и через них войдут призрачные слуги с обеденными блюдами. Слуги полупрозрачные, как и еда, которую они подают призрачным гостям. Но яства которые подают игровым персонажам выглядят абсолютно нормально.



Первое блюдо это луковый суп с гренками и плавленым сыром, с дополнением из насыщенного янтарного вина. Второе блюдо это овощной салат. В третье блюдо входит ростбиф, белый хлеб, грибы в винном соусе, зелёные бобы и красное вино. В последнее блюдо входит яблочный штрудель и бренди.

Персонажи сидящие за столом могут есть любое из блюд. Большая часть блюд обладает волшебными свойствами. Чтобы магический эффект сработал нужно съесть еду. Вначале все персонажи должны заявить какие блюда они едят, только после этого они смогут узнать какие эффекты сработали. Каждый вид еды сработает на съевшем его персонаже единожды.

Список эффектов еды:

Луковый суп: Спасбросок против заклинаний. Если спасбросок пройден, то ничего не происходит. Если спасбросок провален, то персонаж получает 1-4 очков здоровья навсегда.

Янтарное вино: Это вино исцелит от любой болезни или слепоты, нейтрализует яд, а также восстановит все потерянные очки здоровья. Если персонаж не страдает недугами и имеет максимальное количество ОЗ, то ничего не произойдёт.

Овощной салат: Одна из характеристик персонажа (рандомная) получает 1-2 и ещё одна теряет 1-2 очков, причем под эффект может попасть одна и та же характеристика. (Ни одна характеристика не может быть выше 18 и ниже 3.)

Ростбиф: Он не магический, но в сердцевине очень нежный и розовый.

Зелёные бобы: Не магические

Грибы в соусе из белого вина: Спасбросок против яда. Если спасбросок пройден, то персонаж получает +4 на все следующие проверки против яда. При провале, персонаж умирает от яда поганки.

Красное вино: Это вино накладывает магическое опьянение на 2-12 раундов

Яблочный штрудель: Спасбросок против заклинаний. Если спасбросок провален, то персонаж получает способность **чтение мыслей [ESP]** (смотрите описание заклинания) один раз в неделю. Если спасбросок пройден то ничего не произойдёт.

Бренди: Спасбросок против луча смерти. Если спасбросок провален, то персонаж становится неосязаемым и примыкает к призрачному банкету в качестве одного из прозрачных гостей. Если спасбросок пройден, то ничего не происходит.

5. ЗАЛ ЗЕРКАЛ

Вы попадаете в идущий с востока на запада коридор. Его пол покрыт узким, шириной в 10 футов, красным ковром, протянувшимся от восточной до западной двери. Арка потолка сходится на высоте 20 футов над головой. Восточный конец коридора пересекает балка на высоте в 10 футов над полом. Оба конца прохода заканчиваются двойными дверьми. Тысячи квадратных зеркал, площадью в 1 дюйм, висят на стенах и потолке. Свет от факелов, отражаясь, превращается в мириады светлячков. Пол облицован белым отполированным мрамором, который виден в местах не покрытых ковром. Мрамор отполирован, так что в нём можно увидеть собственное отражение. На каждой из стен в одну линию выстроились блестящие латунные канделябры, а под потолком подвешены хрустальные люстры. В каждый из подсвечников вставлено по зажжённой свече.

Как только все персонажи или столько сколько сможет, в зависимости от обстоятельств, зайдут в коридор, то все двери вначале распахнутся, а затем захлопнутся. В результате образуется ветер, который потушит все источники света, даже магические.

Если кто-то попытается зажечь свет или использует заклинание **свет [light]**, то все свечи чудесным образом загорятся, испустив яркую вспышку. Свет отразится от стен, потолка, отполированных канделябров и люстр. Свет будет настолько ярок, что временно ослепит персонажей. Все персонажи должны пройти проверку против

заклинаний иначе будут ослеплены на 3-18 ходов. Те кто прошёл проверку, будут ослеплены только на половину от выпавшего время.

После того как зажгутся свечи, коридор будет находится под постоянным заклинанием **свет [light]**. Если персонаж восстановит зрение, находясь в зале, то сможет видеть как и прежде. Персонажи могут догадаться, что слепота временная, но не смогут сказать, как долго она продлится.

Основная задумка этого события проверить изобретательность персонажей, столкнувшихся с неожиданной потерей зрения. Проверки на блуждающих монстров нужно совершать по обычным правилам. МП должен быть предельно аккуратен организуя случайные столкновения монстров с ослеплёнными персонажами.

6. БЕЛЬЕВОЙ ШКАФ

Вы видите шкаф, полки которого заполнены бельём, банными полотенцами, мылом и другими предметами личной гигиены.

В шкафу ничего нет кроме обозначенных выше вещей.

7. ПОКОИ СЛУГ

Когда-то в этой комнате жили слуги семьи Амбер. Сейчас это помещение заполнено паутиной гигантских пауков. На паутине притаились три гигантских паука.

Комната стала логовом для араний [aranea]. Здесь поселились три арании (КБ 7; КЩ 3**; ОЗ 18, 16, 14; #АТ 1; 1-6 + яд и заклинания; ДВ (20'); по паутине (40'); Спас М3, БД 8; МР Х; смотрите **Часть 9, Новые Монстры**). Их заклинания:

Арания #1 - **Первый круг: очарование [charm person], свет [light]**

Второй круг: призрачная сила [phantasmal force]

Арания #2 - **Первый круг: чтение магии [read magic], чрево вещание [ventriloquism]**

Второй круг: обнаружение зла [detect evil]

Арания #3 - **Первый круг: парящий диск [floating disc], сон [sleep]**

Второй круг: постоянный свет [continual light]

В паутине спрятан сундучок с сокровищами араний. В нём есть 5 драгоценных камней (стоимостью 100 з.м., 500 з.м., 10 з.м., 100 з.м. и 50 з.м.) и два драгоценных кольца (стоимостью 1500 з.м. и 1400 з.м.).

8. ПОКОИ СЛУГ

Большая часть пола покрыта вязкой зелёной слизью. Единственное место не покрытое слизью - это платформа, возвышающаяся над полом на 2 фута, которая находится напротив восточной стены. На платформе стоит каменный сундук в форме 3 футового куба. Всё помещение будто в тёмном мареве.

Естественно пол покрыт зелёной слизью [green slime] (КБ невозможно промахнуться; КЗ 10*; ОЗ 52; #АТ 1; У особый; ДВ (1'); Спас В1; БД 12; МР Н). Зелёная слизь глубиной в 2 фута покрывает весь пол. Она покрывает такую площадь, что её стоимость здоровья равна 10, вместо 2, но сражается она также как и 2 КЗ монстры.

К потолку приклеился большой чёрный пудинг [black pudding] (КБ 6; КЗ 10*; ОЗ 56; АТ# 1; У 3-24; ДВ (20'); Спас В5; БД 12; МР Н). Чёрный пудинг будет атаковать любого, кто попытается достать сундук с помощью полёта или левитации.

Оказавшись в 5 футах от каменной платформы персонаж заметит, что она и сундук покрыты влагой. Их облепила серая слизь [grey ooze] (КБ 8; КЗ 3*; ОЗ 19; #АТ 1; У 2-16; ДВ (3'); Спас В2; БД 12; МР Н). Крышка сундука это тяжеленная каменная плита, которую можно поднять при суммарной силе в 25. В сундуке лежат 3000 з.м., 1000 п.м., **жезл лечения**, **меч +2** (Интеллект 9, Эго 11, Воля 22; МР Н; **обнаружение магии [detect magic]**, **поиск ловушек [find traps]** и **обнаружение наклонных проходов [detects sloping passages]**).

9. ОПОЧИВАЛЬНЯ

Это богато обставленная опочивальня. Кровать длиннее обычной. Рядом с кроватью стоит существо ростом 8 футов с человеческим телом и львиной головой. На челе у него покоится золотая корона. Он одет в золотой пластинчатый доспех.

Это Ричард Амбер, Львиное Сердце (Ришар Коэр де Лион Д'Амбервиль) [Richard Amber, Lion-Hearted (Richard Coeur de Lion D'Amberville)] — (КБ 2; В/10; ОЗ 43; #АТ 1; У 1-8 (+6); ДВ (20'); Спас В10; БД 11; МР Х; С 18, И 9, МД 10, Л 12, Т 11, ХР 15). Ричард это воин 10ого уровня, который был изменён с помощью магии. Он является вождём ракаста из комнаты **#3, Кабинет**. Если он решит сражаться, то броситься в атаку с ужасающим рёвом. Любой кто услышит его должен пройти спасбросок против заклинаний или попадёт под эффект, как при применении **волшебной палочки страха [wand of fear]**. Ричард облачён в **латный доспех +2**, вооружён **мечом +3** (без спец способностей) и имеет при себе зелье с **ядом**. Его корона стоит 3800 з.м..

10. ХОЗЯЙСКАЯ ОПОЧИВАЛЬНЯ

Это большая богато украшенная опочивальня. В центре помещения располагается большая кровать, закрытая со всех сторон балдахином.

Если персонажи тихонько проверят, что находится под балдахином, то обнаружат там кого-то спящего под одеялом. Его фигура тело полностью скрыто под одеялом. Партия сразу заметит, что фигура лежащая под одеялом крупнее обычного человека и по росту не подходит под эту кровать.

На самом деле под одеялом скрывается огр (КБ 5; КЗ 4+1; ОЗ 25; #АТ 1; У 1-10; ДВ (30'); Спас В4; БД 10; МР Х), который из-за чар наложенных на него считает себя Джанет Амбер (Жанет Д'Амбервиль) [Janet Amber (Janette D'Amberville)]. Огр одет в шелковую ночнушку, которая расходится по швам, так как сшита для более утончённой фигуры. Этот огр убил Джанет Амбер, а после надев её одежду изображает эту женщину. Тело Джанеты спрятано в камине у северной стены.

Проснувшись, огр будет имитировать тонкую натуру. Но к сожалению его знание языков и манеры оставляют желать лучшего, поэтому чем дальше будет заходить дело, тем более будет очевидно кто это, пока в конце концов огр не взбесится и не нападёт на персонажей.

11. ОПОЧИВАЛЬНЯ

Это ещё одна опочивальня с роскошной мебелью. На кровати устроились две бледные полупрозрачные человекоподобные фигуры. Одна фигура похожа на мужчину средних лет, вторая на зрелую женщину.

Обе фигуры являются призраками [wraiths] (КБ 3; КЗ 4**; ОЗ 18 у каждого; #АТ 1; У 1-6 + высасывание энергии; ДВ (40'); Полёт (80'); Спас В4; БД 12; МР Х). Они нападут без раздумий. В северную стену вмонтирован железный сейф, спрятанный за зеркалом. Сейф закрыт на замок с ловушкой, если её не обезвредить, то при открытии в воздух будет выброшено облако смертоносных спор (10' x 10' x 10'). Любой кто окажется в зоне поражения умрёт при провале спасброска против яда. В сейфе находятся 5000 з.м..

12. КУХНЯ

Это просторное помещение является кухней. Вы видите дюжину призрачных хобгоблинов в бледно-янтарных ливреях, готовящих большое блюдо. Хобгоблины и яства, которые они готовят, полупрозрачные.

Хобгоблины готовят для призрачного пира (смотрите **#4, Обеденный Зал**). До них нельзя дотронуться с помощью оружия и магии, так же и они сами не могут взаимодействовать с персонажами. Они будут полностью игнорировать персонажей вне зависимости от их действий. В этой комнате ничего нет, кроме кухонных приспособлений и хобгоблинов. Лестничный пролёт ведёт к двойным дверям в южной стене. Двери открываются в проход над **залом зеркал** (комната **#5**), который ведёт напрямиком в **обеденный зал** (комната **#4**). Слуги используют этот проход, чтобы переносить блюда из кухни в обеденный зал, не тревожа гостей.

ЧАСТЬ 3: ЛЕСОПАРК

В этом месте огромная восьмиугольная оранжерея превращена в лес. Солнечный свет проливается на лес через семь куполов, сделанных из толстого прозрачного стекла, которые находятся на высоте в 100 футов над землёй. Вокруг растёт множество разных видов деревьев, некоторые из которых достигают 80 футов в высоту. Бесчисленные цветы, травы и кусты заполняют подлесок. Изгибы ручьёв прорезают лес, неся свои воды в фонтан, находящийся в центре парка. Северо-западная часть уходит вверх, формируя склон холма высотой в 20 футов.

Парк пронизывает дорожка шириной в 10 футов. Эта тропинка задумана семьёй Амберов так, чтобы она проходила через самые живописные места леса. Растения растут здесь настолько плотно, что персонажи смогут видеть не дальше чем на 10 футов вглубь по сторонам от тропы. Дальше лес становится только гуще, поэтому разглядеть, что там происходит, не представляется возможным. Всё что можно заметить - это движущиеся силуэты, шелестение веток и тд.

Движение по дорожке происходит с обычной скоростью. Если сойти с тропы в лес, то скорость движения снизится до половины от нормальной, так как деревья растут близко друг от друга, поэтому их ветки сплелись между собой. Если уйти далеко от тропы, то можно заблудиться (1-2 на 1к6). Если партия сбилась с пути, то бросьте 1к8 для определения направления (1 = север, 2 = северо-восток, 3 = восток, 4 = юго-восток, 5 = юг, 6 = юго-запад, 7 = запад, 8 = северо-запад). Для того чтобы отбить желание к прогулкам по лесу Амберы подготовили волчьи ямы с острыми колями на дне. Все ловушки срабатывают на первом наступившем на них и наносят ему 2-12 урона. Также они вырастили непроходимые заросли из кустов шиповника. Пересечение ручья в любом месте кроме моста займёт один ход.

В лесопарке нет комнат, но есть несколько мест столкновений. Эти места расположены так, чтобы партия попала в них идя по тропе, но можно угодить туда сойдя с дорожки. Области, в которых могут произойти столкновения, отмечены на карте. Отметьте, что в небе нет серой мглы, поэтому лес хорошо освещён солнцем и там не понадобятся дополнительные источники света.

Блуждающие Монстры

Ниже представлена таблица Столкновений с Блуждающими Монстрами в лесопарке. Пока партия находится на тропе совершайте проверки на столкновения с монстрами один раз за каждые два хода (шанс 1 из 6). Если персонажи сошли с тропы то делайте проверки на появление блуждающих монстров каждый ход.

Таблица Столкновений с Блуждающими Монстрами в Домашнем Лесу (к8)

Результат Броска	Монстр	Количество	Характеристики
1	Медведь, Гризли	1-4	КБ 6; КЗ 5; #АТ 3; У 1-4/1-4/1-8; ДВ 120' (40'); Спас В2; БД 8; МР Н
2	Кентавр	1-6	КБ 5; КЗ 4; #АТ 3; У 1-6 каждая; ДВ 180' (60'); Спас В4; БД 8; МР Н
3	Сокол, Гигантский	1-3	КБ 6; КЗ 3+3; #АТ 1; У 1-6; ДВ 450' (150'); Спас В2; БД 8; МР Н
4	Айсидора Амбер* [Isidora Amber]	1	КБ 9; М 11; #АТ 1; У 1-4 + заклинания; ДВ 120' (60'); Спас М11; БД 9; МР Х
5	Рагодесса [Rhagodessa]	1-4	КБ 5; КЗ 4+2; #АТ 2; У захват/2-16; ДВ 150' (50'); Спас В2; БД 9; МР Н
6	Ктырь [Robber Fly]	2-12	КБ 6; КЗ 2; #АТ 1; У 1-8; ДВ 90' (30') в полёте 180' (60'); Спас В1; БД 8; МР Н
7	Гремучая Змея, Гигантская	1-2	КБ 5; КЗ 4*; #АТ 2; У 1-4 + яд; ДВ 120' (40'); Спас В2; БД 8; МР Н
8	Ласка, Гигантская	1-4	КБ 7; КЗ 4+4; #АТ 1 + особая; У 2-8; ДВ 150' (50'); Спас В3; БД 8; МР Н

*Айсидора Амбер (Исидора Д'Амбервиль) [Isidora Amber (Isodore D'Amberville)]

Характеристики: С 11, И 18, МД 14, Л 14, Т 9, ХР 15.

Магические предметы: Зелье **управления животными** и **кольцо управления растениями**.

Заклинания:

Первый круг: очарование [charm person], обнаружение магии [detect magic], чтение магии [read magic], сон [sleep]

Второй круг: видение невидимого [detect invisible], чтение мыслей [ESP]

Третий круг: рассеивание магии [dispel magic], инфравидение [infravision], подводное дыхание [water breathing]

Четвёртый круг: очарование монстра [charm monster], разрастание растений [growth of plants], мираж [hallucinatory terrain]

Пятый круг: слабоумие [feeblemind], удержание монстра [hold monster]

Шестой круг: движение земли [move earth]

13. РОКОВАЯ РОЩА

Здесь тропа проходит с юго-востока на северо-запад, продолжаясь серией S-образных поворотов. Деревья в этой части дорожки больше, чем те что вам довелось видеть здесь ранее.

Среди деревьев в этой секции дороги есть шесть деревьев убийц (КБ 5; КЗ 6; ОЗ 27 у каждого; #АТ 5; У особый; ДВ нет; Спас ВЗ; БД 12; МР Н; смотрите **Часть 9, Новые Монстры**). Деревья будут выжидать момент, пока как можно больше персонажей не окажется в зоне поражения их ветвей. Они расположились по трое с обеих сторон тропы. Ещё дюжина деревьев убийц находятся в зоне столкновения, но не достают до тропы. Если партия решит прогуляться в глубь леса, то МП может там устроить столкновение с оставшимися деревьями.

14. ПОДОЗРИТЕЛЬНЫЕ ТЕНИ

Вы слышите шелест веток с обеих сторон дорожки. Краем глаза вы замечаете преследующие вас фигуры в тени деревьев.

Фигуры это всего лишь обман зрения, а шелестение естественный процесс. Это столкновение создано для того чтобы заставить партию теряться в догадках что это, а также зародить в них сомнение в том какие явления реальны, а какие нет, пока они не будут исследованы до конца.

15. ДЕВА И ЕДИНОРОГ

Вы видите спящую прямо на тропе златовласую девушку с янтарного цвета кожей. Рядом с ней спит единорог. Девушка одета в платье цвета жёлтых нарциссов. Её голова покоится на свёрнутом плаще шафранового цвета. Одна её рука обнимает сундук.



Эта девушка на самом деле золотой дракон в человеческом обличье. Это очень юный золотой дракон (КБ -2; КЗ 8**; ОЗ 36; #АТ 3 плюс дыхание в облики дракона, в другом случае заклинания; У 2-8/2-8/6-36 плюс дыханием в облики дракона, если нет то заклинаниями; ДВ 90' (30'),

полёт в форме дракона 240' (80'), иначе 120' (40'); Спас М8; БД 10; МР 3). В человеческом обличье золотой дракон атакует только заклинаниями:

Первый круг: очарование [charm person], свет [light], защита от зла [protection from evil], сон [sleep]

Второй круг: обнаружение зла [detect evil], чтение мыслей [ESP], стук [knock], волшебный замок [wizard lock]

Третий круг: рассеивание магии [dispel magic], удержание личности [hold person], защита от стрел [protection from normal missiles], подводное дыхание [water breathing]

В сундуке лежат 4000 п.м.. Отметьте, что так как она находится в пвжароопасном месте - в лесу, поэтому дракон будет выдыхать зелёный газ, а не огонь.

Единорог (КБ 2; КЗ 4*; ОЗ 18; #АТ 3; У 1-8 каждая; ДВ 240' (80'); Спас В8; БД 7; МР 3) близкий друг и союзник золотого дракона, а потому будет пытаться защитить его.

Золотой дракон не знает как пройти через Серую Мглу. Она не покинет лесопарк.

16. КОЗЛИНАЯ СКОРЬ

Тропа проходит через мост (шириной в 10 футов) пересекающий речную меандру. На ближней к вам стороне моста вы видите человекоподобное существо с головой и рогами козла, которое говорит с кем-то: "Пожалуйста не ешьте меня, Мистер Тролль, мои братья, вон они стоят прямо позади меня, намного крупнее и толще чем я."

Грубый басовитый голос из под моста отвечает: "Хорошо, тогда проходи, а я подожду твоих братьев." После этого козломордый проходит через мост.

Ожидаемо, под мостом живёт тролль (КБ 4; КЗ 6+3*; ОЗ 30; ДВ 40'; Спас В6; БД 10; МР Х). Если его не обмануть каким либо способом, то он нападёт на партию как только они попадут в его поле зрения, приняв их за братьев козла.

17. ЛЕЖБИЩЕ КРОКОДИЛОВ

Река пересекающая лесопарк кишит крокодилами. Если партия пройдёт в 10' от реки или попытается пересечь её русло не через мост, то столкнётся с 1-8 крокодилами (КБ 5; КЗ 2; ОЗ 9 у каждого; #АТ 1; У 1-8; ДВ 90' (30'); Спас В1; БД 7; МР Н).

18. ФОНТАН СМЕРТИ

В центре лесопарка находится круглый резервуар с водой. Резервуар питается рекой, что протекает через весь лес. В центре резервуара находится фонтан. Фонтан выполнен в виде трёх статуй гаргулий, из их ртов вырывается вода. У подножья пьедестала трёх статуй, вы видите металлическую крышку сундука. Сундук закрыт на подвесной замок.

Гаргульи это всего лишь статуи. Настоящая угроза затаилась на дне. Фонтан это логово гигантской амёбы (КБ 9; КЗ 15; ОЗ 68; #АТ 1; У 2-12; ДВ 30' (10'); Спас В7; БД 10; МР Н; смотрите **Часть 9, Новые Монстры**).

Гигантская амёба покрывает всё дно фонтана. Она скрывается под илом, листьями и медяками (брошенными на удачу). (МП может дать персонажу, бросившему в резервуар больше всех монет, бонус +1 к попаданию и урона на время боя с амёбой.) Сундук закрыт, но не защищён ловушкой. Внутри находится: 3000 з.м., резной серебряный ключ стоимостью в 500 с.м., которым можно будет открыть ворота в Подземелье Аверуани (**Часть 6**).

19. ЖЕЛУДИ ЦАРЯ МИДАСА

Тропа петляет сквозь дубовую рощу. Вы замечаете шесть белок янтарного цвета, снующих по деревьям, собирая желуди. Своими прикосновениями белки превращают желуди в золото. Найдя жёлуди белки тащат их в нору под корнями огромного узловатого дерева.

Белки волшебные, своим прикосновением они превращают обычные жёлуди в золотые, так как питаться они могут только ими. Превращать в золото они могут только жёлуди. К сожалению белки могут жить только в этом лесу, а если их вынести за его пределы, то они умрут. Шесть белок (КБ 8; КЗ ½; ОЗ 1 у каждой; #АТ 1; У 1; ДВ 120' (40'); Спас ОЧ; БД 10; МР Н) будут защищать свой схрон с едой. Запомните, что их укусы не превратят персонажа в золото. Нападение на белку провоцирует Дикую Охоту из локации **#20** на нападение.

20. ДИКАЯ ОХОТА

Склон холма неожиданно разламывается и из него вырываются несколько всадников.

Это "Дикая Охота" патрулирующая Лесопарк. Мелкие животные предупредят Охоту, когда заметят чужаков приближающихся к их логову. Всадники это люпины и ракаста. Два люпина (КБ 6; КЗ 2; ОЗ 9; #АТ 1; У 1-10 или 1-8; ДВ 120' (40'); Спас В2; БД 9 у каждого; МР 3; смотрите **Часть 9, Новые Монстры**) верхом на ужасных волках (КБ 6; КЗ 4+1; ОЗ 19 у каждого; #АТ 1; У 2-8; ДВ 150' (50'); Спас В2; БД 8; МР Н) атакуют с наскока кавалерийским копьем, а потом берутся за меч. Два ракаста (КБ 6; КЗ 2+1; ОЗ 10 у каждого; #АТ 3; У 1-4 каждой; ДВ 90' (30'); Спас В2; БД 9; МР Н) скачут верхом на саблезубых тиграх (КБ 6; КЗ 8; ОЗ 36 у каждого; #АТ 3; У 1-8/1-8/2-16; ДВ 150' (50'); Спас В4; БД 10; МР Н). Люпинов и ракаст возглавляет Эндрю Дэвид Амбер (Андре Давид Д'Амбервиль)[Andrew David Amber (André David D'Amberville)] (КБ 6; В9; ОЗ 40; #АТ 1; У 1-10+2 или 1-6+4; ДВ 120' (40'); Спас В9; БД 10; МР Х; С 17, И 12, МД 9, Л 11, Т 10, ХР 12). Эндрю Дэвид был преобразован волшебным образом, поэтому теперь у него голова козла, а всё тело покрыто чёрной косматой шерстью. Его глаза блестят красным цветом, а его ноги похожи на козлиные, не смотря на это у него человеческие руки. Эндрю Дэвид появится верхом на здоровенном лосе (КБ 6; КЗ 8; ОЗ 36; #АТ 1; У 1-12; ДВ 120' (40'); Спас В4; БД 7; МР Н) Первой его атакой будет наскок с кавалерийским копьем, после чего он будет сражаться **булавой +2**. У него также есть зелье **контроля животных**. Эндрю Дэвид создал Лесопарк, а теперь патрулирует его в вместе с Дикой Охотой.

21. ЛЕСНОЕ СОБРАНИЕ

Вы видите как тропа перед вами поворачивает направо. Вам кажется, будто за вами следят. При ближайшем рассмотрении вы замечаете, что в окружающем лесу все растения имеют лица, которые следят за каждым вашим движением.

Это столкновение придумано, чтобы держать персонажей начеку и в сомнениях. Лица у деревьев и цветов это всего лишь действие заклинаний **призрачная сила [phantasmal force]** и **волшебный глаз [wizard eye]**, которые использовали члены семьи Амбер.

22. ЗЛЫЕ ЦВЕТЫ

Деревья рядом с этим изгибом растут реже, промежутки между ними заполнила трава и гигантские цветы. Всего там растёт два вида цветов: одни похожи на водяные лилии янтарного цвета, а другие на белые розы. Бутоны лилий закрыты, а у роз раскрыты.



Трава и цветы в этом месте работают сообща против неосторожных персонажей. Золотые водные лилии на самом деле являются янтарными лотосами (КБ 9; КЗ ½; ОЗ 3 у каждого; #АТ 1; У облако пыли 40' x 40', все кто попал в него должны пройти спасбросок против Заклинаний иначе уснут на 4-16 ходов; ДВ нет; Спас ОЧ; БД 12; МР Н; смотрите **Часть 9, Новые Монстры**). Всего здесь 20 янтарных лотосов. Любой уснувший от этой атаки может с шансом в 50% сойти с тропы и упасть в объятье к хватающей траве растущей с обеих сторон дорожки

(КБ 9; КЗ 20; ОЗ 90; #АТ 1; У хватает и удерживает любого сошедшего с тропы; ДВ нет; Спас ОЧ; БД 12; МР Н; смотрите **Часть 9, Новые Монстры**). Даже если жертва проснётся, то не сможет дать отпор, так как её руки будут опутаны. Заклинания также нельзя будет применить, так как невозможно будет совершить нужные для них движения руками. Шанс вырваться составляет 5%, но за каждое очко силы выше 12 шанс будет увеличиваться на 5%. Белые розы на самом деле являются вампирскими кустами розы (КБ 7; КЗ 4; ОЗ 18 у каждой; #АТ 1; У 1-8; ДВ 30' (10'); Спас В2; БД 12; МР Х; смотрите **Часть 9, Новые Монстры**). Они нападут на любого сошедшего с тропы, пока трава удерживает бедолагу, роза оплетает его шею своими ветками. Жертве вводится гипнотический антисептик, если не она пройдёт спасбросок против Заклинаний, то потеряет волю к борьбе, давая возможность кусту роз спокойно высасывать кровь (1-8 урона за раунд).

24. ОКРОВАВЛЕННАЯ АРКА

Тропа заканчивается воротами шириной 10 футов в восточной стене. Перед воротами стоит арка сложенная из трёх мегалитов. Единственный путь к воротам пролегает под этой аркой. Кровь стекает со свода арки, так что сложно пройти под ним не испачкавшись.

Не существует другой возможности пройти через ворота миновав арку. Мегалитическая арка – это легендарный артефакт семьи Амбер. Кровь стекающая с арки символизирует все грехи совершенные семьёй Амбер. Любой прошедший под аркой должен сделать спасбросок против Заклинаний. Если они пройдут спасбросок, то ничего не произойдёт. Если провалят спасбросок то получают временную удачу. Любой проваливший спасбросок

получит бонус 1-6 (бросьте 1к6) к броску на атаку, урон, все спасброски и к классу брони (бонус общий для всех этих параметров) на время проведённое в комнате **#34 Тронный Зал**.

ЧАСТЬ 4: КАПЕЛЛА

24. КАПЕЛЛА

Это большое здание фамильной капеллы Амберов. Окна сделаны с использованием разноцветного стекла. Внутри стоят дубовые скамьи с замысловатой резьбой и мягкой бархатной обивкой. Пол покрыт паркетом с цветным орнаментом. Это здание имеет слишком кричащий и пошлый стиль для обителя веры. Вдоль южной, восточной и западной стен установлены 24 мраморные статуи. Статуи высечены одетыми в святые одеяния, но по ним видно что это лишь фальш. Саркастически улыбающиеся лица статуй имеют родовые черты семьи Амбер.

На самом деле статуи являются зачарованными телами прославленных (или печально известных) членов семьи Амбер. Иногда они возвращаются к жизни. Любая из статуй может ожить с шансом в 1 из 6, когда один из персонажей будет проходить в 10 футах от неё. У статуй КБ 4 и КЗ 8. У них нет физических атак, но каждая из них обладают одной магической способностью. Бросьте 1к6: 1 = благословение, 2 = проклятие, 3 = окаменение, 4 = волшебный дар, 5 = поднять одну характеристику на одно очко, 6 = заразить какой либо болезнью.

Благословение навсегда добавляет +1 к модификатору на спасброски, атаки и урон. Обычное проклятие которое уменьшает рост вдвое, выращивает длинный тяжёлый хвост снижающий движение вдвое или меняет мировоззрение. Окаменение действует также как и одноимённое заклинание. Волшебный дар выбирается случайным образом из таблицы Игровых магических вещей приведённой в D&D Expert (или определяется по выбору МП). Одна случайная характеристика увеличивается на 1 очко. Характеристика не может иметь значение больше 18. Типичные болезни малярия (-4 на броски атаки до излечения) и Янтарная Смерть (смерть через 1-20 ходов, если не излечить, труп окрасится в янтарный цвет). МП может изменить и/или улучшить эффект.

Для того чтобы магический эффект сработал, ожившая статуя должна коснуться жертвы. Одна статуя может нанести эффект, только на одну жертву. Тот кого коснулись всё может произвести спасбросок против заклинаний. Успешный спасбросок отменяет магический эффект прикосновения, даже если он был положительным. Любая статуя чьи ОЗ были снижены до 0 или ниже перестанет двигаться; иначе ожившая статуя продолжит свои попытки коснуться жертвы, двигаясь со скоростью в 40 футов за раунд.

В полу под алтарём находится люк ведущий к подземному ходу в комнату **#50 в Подземелье (Часть 6)**. Если партия ещё не обследовала **Восточное Крыло (Часть 5)**, то МП лучше проигнорировать существование люка, пока персонажи не исследуют эту часть особняка. МП должен сделать так чтобы, партия в итоге нашла один или два входа в подземелье (другой находится в помещении **#42 Чёрная Комната**). Партии придется спуститься в подземелье, чтобы обойти серую мглу.

25. ЗАЖИВО ПОГРЕБЁННАЯ!

Вы слышите приглушённые вопли и тихое царапанье, которое будто идёт откуда-то из под пола около

западной стены капеллы.

Мэйделин Амбер (Магдалена Д'Амбервиль)[Madeline Amber (Magdalène D'Amberville)] (КБ 9; В8; ОЗ 36; #АТ 1; У 1-8+1; ДВ (40'); Спас В8; БД 10; МР Х) замурована здесь. Она впала в кататонический транс, который полностью напоминал смерть и была похоронена своим эксцентричным братом Чарльзом Амбером (Шарль Д'Амбервиль)[Charles Amber (Charles D'Amberville)], который был уверен что она отошла в мир иной. Сейчас она бешено пытается прокопать себе проход из могилы. Если партия спасёт её, то она будет безмерно благодарна и готова им помочь (только пока они остаются в капелле). Но как только она увидит своего брата Чарльза, то нападёт на него без раздумий (смотрите комнату **#30, Библиотека Капеллы**).

26 a-f. МОНАШЕСКИЕ КЕЛЬИ

Во всех кельях аскетичный набор мебели. В каждой из келий на деревянных досках, которые видимо служили в качестве кроватей, сидят по три зомби одетые в монашеские робы янтарного цвета (КБ 8; КЗ 2; ОЗ 9 у каждого; #АТ 1; У 1-8; ДВ (40'); Спас В1; БД 12; МР Х). Зомби конечно сразу бросятся в атаку, если жрец не отпугнёт их. Если зомби из одной кельи нападут, то и все остальные выйдут из своих комнат, чтобы атаковать партию.

27. КОМНАТА СОВЕЩАНИЙ

Десять стульев стоят в полукруге перед столом. На стульях и за столом сидят похожие на скелеты фигуры с капюшонами на головах, одетые в монашеские робы янтарного цвета.

Десять фигур сидящих перед столом это скелеты (КБ 7; КЗ 1; ОЗ 5 у каждого; #АТ 1; У 1-6; ДВ (20'); Спас В1; БД 12; МР Х), которые завидев партию бросятся в атаку. Фигура сидящая за столом это костяной голем (КБ 2; КЗ 8; ОЗ 36; #АТ 4; У 1-8 за каждую; ДВ (40'); Спас В4; БД 12; МР Н), он также нападёт сразу как заметит персонажей. Голема сложно отличить от обычного скелета пока он сидит за столом, так как его дополнительные руки спрятаны под робой. На шее у костяного голема висит большой орнаментированный серебряный ключ стоящий 500 з.м., которым можно открыть ворота в **Подземелье (Часть 6)**.

28. ОПОЧИВАЛЬНЯ

Эта комната похожа на жреческую опочивальню, но мебель здесь заметно лучше чем обычно. Комнате никого нет.

В комнате ничего нет кроме мебели.

29. РЕЛИКВАРИЙ

Это помещение использовалось для хранения жреческих реликвий.

Исследовав помещение можно обнаружить четыре отверстия. Диаметр каждого из отверстий 1 фут, но они также уходят в глубь потолка на 6 футов.

Отверстие #1 ведёт к улью с 6 пчёлами убийцами (КБ 7; КЗ ½; ОЗ 1 у каждой; #АТ 1; У 1-3 + особый; ДВ (50'); Спас В1; БД 9; МР Н), 4 большими пчёлами убийцами (КЗ 1; ОЗ 5 у каждой) и пчелиной маткой (КЗ 2; ОЗ 9), которая может жалить не умирая.

Отверстие #2 ведёт к мешку с 1000 з.м..

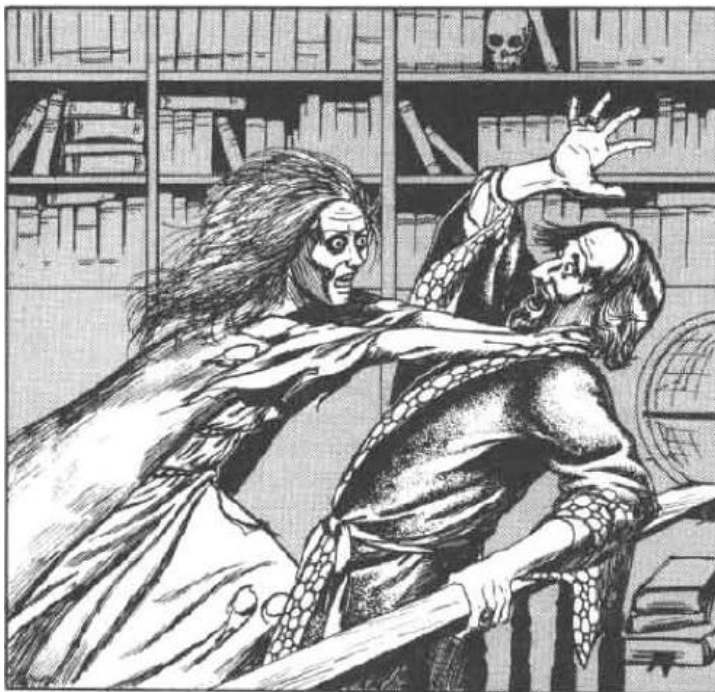
Отверстие #3 ведёт к бурдюку с водой

Отверстие #4 ведёт к гнезду василиска (КБ 6; КЗ 5; ОЗ 23; #АТ 1; У 1-6 + окаменение; ДВ (30'), в полёте (60') Спас В5; БД 7; МР Н).

Даже достав рукой до отверстия невозможно понять что находится внутри. Ткнув в отверстия шестом или копьём можно всполошить пчёл, открыть мешок с монетами, порвать пузырь с водой или сбить вниз гнездо василиска. Вода и монеты абсолютно безопасны, но пчёлы убийцы и василиск не раздумывая нападут.

30. БИБЛИОТЕКА

Только вы хотите открыть дверь, как слышите мягкий голос говорящий: "Пожалуйста соблюдайте тишину. Я не выношу громких звуков!"



Чарльз Амбер [Charles Amber] живёт в библиотеке. Чарльз (КБ 9; М9; ОЗ 18; #АТ 1; У 1-4 + заклинания; ДВ (40'); Спас М9; БД 8; МР Х; С 9, И 16, МД 10, Л 10, Т 7, ХР 11) очень чувствительный во всех отношениях, не переносит криков, яркого света, любит только мягкий вкус, обычные запахи, а для одежды выбирает только самый гладкий шёлк. Он уверен что сошёл с ума, так как готов поклясться что слышит крики своей мёртвой сестры, доносящиеся из её могилы.

Чарльз не сумасшедший. Его сестра всё ещё жива и на самом деле зовёт его, чтобы он освободил её из преждевременного захоронения (смотрите локацию **#25, Живую Погребённую!**)

Если партия проигнорировала Мэйделин Амбер (КБ 9; В8; ОЗ 36; #АТ 1; У 1-8+1; ДВ (40'); Спас В8; БД 10; МР Х), то они услышат грохот вдалеке, после

чего почти сразу она ворвётся в комнату. Её волосы растрёпаны, погребальная одежда превратилась в лохмотья, ногти на руках сточены, а руки окровавлены, так как она самостоятельно выкопалась из могилы. Мэйделин выжила из ума, а потому в первую очередь наброситься на своего брата, а после и на любого кто окажется рядом. Она атакует как берсерк (+2 к попаданию и урону), орудуя мечом с которым она была похоронена.

Так как Чарльз очень чувствителен, то ему придётся преодолеть свои слабости и сражаться. Его заклинания:

Первый круг: тьма [darkness], удержание прохода [hold portal], сон [sleep]

Второй круг: видение невидимого [detect invisible], невидимость [invisibility], призренная сила [phantasmal force]

Третий круг: рассеивание магии [dispel magic], удержание личности [hold person], инфразрение [infravision]

Четвёртый круг: ледяная стена [wall of ice], волшебный глаз [wizard eye]

Пятый круг: оживление мертвеца [animate dead]

Чарльз носит **кольцо отклонения заклинаний** с 8 зарядами. В комнате стоит деревянный сундук накрытый скатертью, в котором хранится **щит +1** когда-то принадлежавший Мэйдлин, а также 10000 м.м. и 5000 з.м..

31. РИЗНИЦА

Открыв дверь вы сразу замечаете танцующие, по начерченному на полу янтарного цвета кругу, жреческие одежды.

Эти одежды были оживлены с помощью магии. Этот танец был частью зловещего ритуала семьи Амбер. Его смысл давно утерян, но танец забавляет Амберов, поэтому пляска одежды продолжается до сих пор.

32. СВЯТАЯ СВЯТЫХ

Человек, одетый в позолоченный латный доспех, янтарного цвета одежды, а на шее у него висит вырезанный из янтаря крест, преклонил колени в молитве перед золотым алтарём. Как только открывается дверь он спросит учтивым голосом: "Могу ли я вам помочь?"

Этого человека зовут Саймон Амбер (Симон Д'Амбервиль)[Simon Amber (Simon D'Amberville)] (КБ 2; Ж14; ОЗ 37; #АТ 1; У 1-6 + заклинания; ДВ (40'); Спас Ж14; БД 10; МР X; С 12, И 16, МД 18, Л 11, Т 9, ХР 13) и он даже и не думал о том чтобы помочь партии. Он абсолютно развращённый и злой человек. Саймон не нападёт первым, пока не подвернётся удобный момент, когда партия будет ему полностью доверять не ожидая от него подвоха, тогда он ринется в атаку. Он подловит персонажей когда они ослабят бдительность. Фальшиво улыбаясь и милостиво помогая партии он ублажает их внимание, после чего нападёт. Заклинания Саймона:

Первый круг: нанесение лёгких ран x 2 [cause light wounds], обнаружение магии [detect magic], тьма [darkness], внушение страха [cause fear]

Второй круг: порча [blight], определение мировоззрения [know alignment], удержание личности [hold person], тишина радиус 15 футов [silence 15' r], подчинение змей [snake charm]

Третий круг: постоянная тьма [continual darkness], заражение болезнью x 2 [cause disease]

Четвёртый круг: нанесение тяжёлых ран x 2 [cause serious wounds]

Пятый круг: рой насекомых [insect plague], задание x 2 [quest], перст смерти [finger of death]

Если Саймон применит заклинание **задание [quest]** на кого-либо, то жертве будет приказано найти гробницу Стефана Амбера [Stephen Amber]. Саймон является другом Чарльза Амбера, который **оживляет мертвецов** для служения в капелле.

33. СХОЛИЯ

Большая часть схолии занята статуями с широко раскрытыми ртами. Статуи не имеют родовых черт семьи Амбер. В южной стене находится клавиатура органа, но нигде нет труб.

88 статуй являются жертвами семьи Амбер. Когда-то они были людьми с выдающимся певческим талантом. Амберы обратили певцов в камень и оживили статуи. Если нажать одну из клавиш органа, то одна из статуй пропоёт эту ноту. Амберы могут играть целые песни используя каменный хор. Кроме хора и клавиатуры здесь ничего нет.

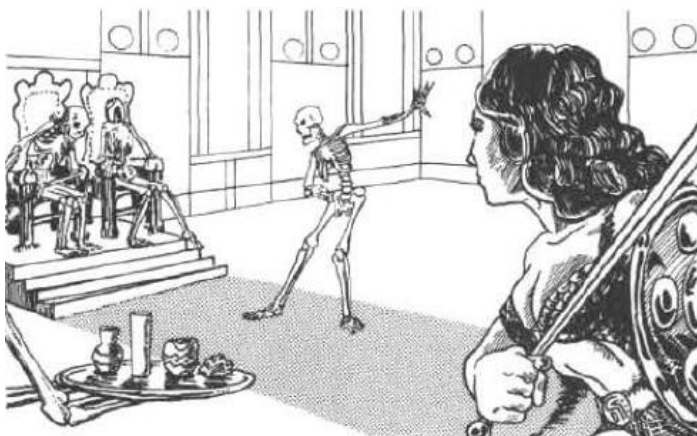
ЧАСТЬ 5: ВОСТОЧНОЕ КРЫЛО

34. ТРОННЫЙ ЗАЛ

Стены украшены мозаичными изображениями со сценами из придворной жизни. Пол выложен из отполированного мрамора. На возвышении находятся два трона, на каждом из них сидит по скелету. Скелеты одеты в истлевший бархат. Один из них держит в руке скипетр. Вдоль южной и северной стен выстроилась стража из двадцати скелетов, по десять с обеих сторон. Скелеты облачены в ржавые доспехи и вооружены алебардами с покрытыми ржавчиной лезвиями. Дюжина других скелетов, одетых в разлагающиеся придворные платья, собрались перед тронном.

Эти скелеты всё что осталось от коронации Генри Амбера (Анри Д'Амбервиля) [Henry Amber (Henry D'Amberville)]. Скелеты придворных застыли в реверансах, а леди стоя по бокам и сплетничая, именно в этих позах их застало разрушение.

Причиной разрушения стало проклятие Князя Стефана Амбера [Prince Stephen Amber]. Князя убила его жена Княгиня Кэтрин (Катрин Д'Амбервиль) [Catherine (Catherine D'Amberville)] и брат Генри, как все думают. Как только убийцы убедились что Князь Стефен умер и всё готово для узурпации трона с помощью Князей Глентри [Princes of Glantry], они организовали коронацию, в этот момент их настигло разрушение.



Княгиня Кэтрин, маг 13-ого уровня, за мгновение до разрушения почувствовала опасность. Она сумела спастись войдя в свой трон с помощью волшебства **сосуд души [magic jarring]**. С тех пор она застряла в троне, так как никто не пережил разрушение. Она попытается овладеть любым из тех кто зашёл в эту комнату (жертва определяется случайным образом). Княгиня Кэтрин озлобилась и безнадежно спятила из-за пребывания в бестелесном состоянии.

Захватив тело в первом раунде она сможет контролировать его с шансом в 50%, так как длительное время пребывание в бестелесном состоянии. С каждым раундом шанс обрести контроль над телом будет расти на 10%, пока она полностью им не завладеет или её душа не будет уничтожена. Если Кэтрин полностью овладеет телом, то сможет применять известные ей заклинания: Её заклинания:

Первый круг: обнаружение магии [detect magic], удержание прохода[hold portal], свет [light], чтение языков [read languages]

Второй круг: видение невидимого [detect invisible], чтение мыслей [ESP], стук [knock], левитация [levitation]

Третий круг: спешка [haste], удержание личности [hold person], инфравидение [infravision], невидимость радиус 10 футов [invisibility 10' r]

Четвёртый круг: замешательство [confusion], дверь измерений [dimension door], превращение других [polymorph others]

Пятый круг: оживление мертвецов [animate dead], связь с высшим планом [contact higher plane], удержание монстра [hold monster]

Шестой круг: заклятие смерти [death spell], снятие запрета [remove geas], незримый преследователь [invisible stalker]

С обратной стороны спинки трона Кэтрин находится потайной отсек (защищенный ловушкой с отравленной иглой) с её сокровищами; 7 одинаковых драгоценностей, общей стоимостью в 12000 з.м..

35. БАЛЬНЫЙ ЗАЛ

Пол этого зала покрыт деревянным паркетом. Это помещение обладает великолепной акустикой. В центре северной стены расположен балкон. На канделябре раскачивается маленькая, косматая, нескладная фигура в одеждах придворного шута. Он держит концы трёх длинных цепей. На полу стоят три лохматые обезьяны с ошейниками на шеях, к которым пристёгнуты эти цепи.

Фигура в одежде шута это Кроха-Обезьян (Петит-Саж) [Little-Ape (Petit-Singe)], он был шутом Стефана Амбера. Семья Амбер постоянно насмехалась над Крохой-Обезьяном из-за его малого роста, непревзойденной глупости, непропорционально длинных рук и повышенной волосатости, что делало его очень похожим на маленькую обезьянку. Но не смотря на своё гротескное тело, Кроха-Обезьян оставался человеком, поэтому несмотря на гордыню скрывал свою жажду мести. Он долгое время изучал магические книги семьи Амбер и наблюдал за их ритуалами, в результате чего мастерски овладел двумя заклинаниями: **превращение другого [polymorph others]** и **очарование монстра [charm monster]**. Кроха-Обезьян отомстил, с помощью этих заклинаний, трём членам семьи Амбер, которые больше других издевались над ним. Эти трое были превращены в белых обезьян и зачарованы чтобы служить Крохе-Обезьяну.

Мсть Крохи-Обезьяна позабавила Стефана Амбера, поэтому он сделал действие заклинаний превращения и очарования постоянным. Несмотря на то что многие из членов семьи Амбер требовали смерти для шута, Стефен решил придумать другое наказание для Крохи-Обезьяна (КБ 9; КЗ 1; ОЗ 5; #АТ 1; У 1-4; ДВ (40''); Спас

В1; БД 9; МР Н) под страхом смерти запретив ему покидать этот зал. Стефен даровал шуту несколько зелий **долголетия [longevity]** (осталось только одно) и **торбу бесконечного питания [bag of unending nourishment]**, волшебный предмет который создаёт достаточно еды и воды для четырёх человек (в данном случае, для одного человека и трёх обезьян).

Кроха обезьян нападёт только в том случае, если примет кого-то из партии за члена семьи Амбер (например, если один из персонажей будет разгуливать в украденной фамильной одежде Амберов). Прежде чем выхватить кинжал, он использует два своих заклинания. Однако, МП должен сделать бросок на реакцию, как обычно (используя систему предложенную в правилах D&D Basic).

36. БИБЛИОТЕКА

Это типичная библиотека. Вдоль стен стоят шкафы с полками заполненными книгами и свитками. В центре помещения кто-то читает книгу, сидя на обитом кожей стуле. Несмотря на то что тело у этого существа человеческое, вместо головы у него морда собаки породы колли. На шее у него висит маленький янтарный свисточек.

Это Клод Амбер (Клод Д'Амбервиль) [Claude Amber (Claude D'Amberville)], (КБ 3; В10; ОЗ 56; #АТ 1; У 1-8+2; ДВ (20'); Спас В10; БД 10; МР 3; С 16, И 18, МД 10, Л 14, Т 13, ХР 15). Под одеждой он носит латы. Клод Амбер сильно отличается от своей родни. Он не только сам выбрал путь Закона, но и не оставляет попыток изменить мировоззрение остальных членов семьи. Клод учтив, если не разозлить его нечестивыми действиями. Хоть Клод остаётся верным семье Амбер, зная обо всех её пороках.

Клод не будет нападать на персонажей, пока не почувствует угрозы от них. Перед боем он он дунет в свисток. Клод вожак люпинов из комнаты **#44, Опочивальня**. Они явятся ему на выручку, если он подвергнется нападению, так же и он придёт на помощь если их атакуют.

При тщательном осмотре библиотеки будут найдены три ценных свитка. Клод разрешит партии обыскивать библиотеку, только если они оставят ему в залог 5000 з.м. на случай нахождения ценностей (которые, всё таки принадлежат семье Амбер).

Свиток #1 персонаж прочитавший этот свиток превратится в собаку (можно применить спасбросок).

Свиток #2 это свиток для мага/эльфа содержащий в себе пять заклинаний: **нахождение объекта [locate object]**, **огненный шар [fireball]**, **ледяная стена [wall of ice]**, **вьюга [ice storm]** (зам. пер. - второй способ применения **wall of ice**), **огненная стена**.

Свиток #3 это пергамент с инструкцией о том как выйти из серой мглы.



Текст третьего свитка гласит:

Для тех кто освободиться:

Тайна снятия окружающего Замок Амбер проклятия выгравирована на внутренней поверхности крышки гроба Стефана Амбера. Для призыва склепа Стефана Амбера необходимо иметь четыре предмета: **Силаирский Зачарованный Меч [The Enchanted Sword of Sylaire]**, **Зеркало Окаймлённое Гадюкой [The Viper Circled Mirror]**, **Кольцо Эйбона [The Ring of Eibon]** и **зелье путешествия во времени [potion of time travel]**, их всех можно найти в Аверуани, нашей родине. Коснитесь кольца хвостом змеи. Смажьте меч зельем. Разбейте зеркало мечом и появится склеп Князя Стефена.

В первую очередь ищите Врата Серебряных Ключей.

Под текстом есть надписи написанные другим почерком:

Силаир - **Зачарованный Меч** - Сефора? Малахи?

Вийон - **Зеркало Окаймлённое Гадюкой** - Гаспар дю Норд

Перийон - **Кольцо Эйбона** - Люк ле Шадронье

Лез Ибо? Сим? - **зелье путешествия во времени** - Азердарак? Жан? Мориамис?

[Sylaire - **The Enchanted Sword of Sylaire** - Sephora? Malachie?

Vyones - **The Viper Circled Mirror** - Gaspard du Nord

Perigon - **The Ring of Eibon** - Luc le Chaudronnier

Les Hiboux? Ximes? - **potion of time travel** - Azerdarac? Jehan? Moriamis?]

37. ОПОЧИВАЛЬНЯ

В этой комнате находится кровать и типичная для спальни мебель. Больше в комнате ничего нет.

В комнате ничего нет кроме мебели.

38. ИГРОВАЯ КОМНАТА

Стены комнаты обшиты деревянными панелями. Пол покрыт мягким ковром. В комнате стоят несколько столов со стульями. В за столом в центре комнаты сидит женщина средних лет одетая как цыганка. На столе перед ней разложено 10 карт рубашкой наружу. Карты распределены на пять стопок, по две в каждой. Как только откроется дверь, женщина скажет: "Добро пожаловать, заходите, заходите. Карты всё знают. Карты всё видят. Устраивайтесь поудобнее. Кто первый выберет карту? Берите карту, любую карту."

Эта женщина на самом деле Мадам Камилла Амбер (Мер Камил Д'Амбервиль)[Madam Camilla Amber (Mère Camille D'Amberville)]. На самом деле её нет в этой комнате, а партия видит лишь результат применения заклинания **проецирование изображения [projected image]**, сама же Мадам Камилла следит за

происходящим с помощью **волшебного глаза [wizard eye]**. Если до образа женщины дотронуться, то он исчезнет. Образ также исчезнет спустя три хода, так как закончится время действия заклинания.

Все 10 карт взяты из колоды таро. Все карты волшебные. Один персонаж сможет взять только одну карту (если захочет), а МП должен бросить 1к10 для определения выбранной карты. Персонаж сам поймёт, что вытянуть вторую карту невозможно. Карты сохраняют свою магическую силу, даже если Мадам Камилла исчезнет. Карта теряет все магические свойства, после того как её выберут. Описание и свойства 10 карт:

1) ЛУНА (ЛЯ ЛЮН) [THE MOON (LA LUNE)]

Описание: Мужчина с собакой сидит под сенью дерева. Он поёт песню и играет на лютне для женщины стоящей на балконе. Гигантский рак медленно ползёт к балкону на котором стоит женщина. Высоко в небе сияет лунный серп. При выборе картинка оказалась перевёрнута.

Магическая Сила: Выбравший карту временно лишается рассудка (без прохождения спасброска). Он или она нападает на одно случайного члена партии, используя оружие или заклинания. Безумие продлится один ход.

2) КОРОЛЬ ЖЕЗЛОВ [THE KING OF WANDS (LE ROI DE BATON)]

Описание: Пожилой бородастый мужчина восседает на троне. На его челе покоится корона, а в руке он держит скипетр.

Магическая Сила: Выбравший эту карту получает в дар волшебную палочку/посох/жезл по выбору МП или случайно.

3) КОРОЛЕВА КУБКОВ [THE QUEEN OF CUPS (LA REINE DES COUPES)]

Описание: Женщина, облачённая в монаршие одежды, стоит держа в своей правой руке кубок, а в левой скипетр.

Магическая Сила: Выбравший эту карту получит волшебный кубок, который будет нагреваться, когда кто-либо будет врать держащему его человеку. Кубок имеет от 2 до 5 зарядов.

4) ДУРАК [THE FOOL (LE MÂT)]

Описание: Юноша, облачённый в яркий цветастый наряд придворного шута, застыл на краю обрыва. Он улыбается, будто не замечая ничего перед собой.

Магическая Сила: Выбравший эту карту попадёт под действие заклинания **слабоумие [feeblemind]**.

5) ВАЛЕТ (ПАЖ) МОНЕТ (ПЕНТАКЛЕЙ) [THE PAGE OF COINS (LE VALET DES DENIERS)]

Описание: Молодой человек, облачённый в одежду пажа, держит большую монету. Эта карта оказывается перевернутой.

Магическая Сила: Все деньги, выбравшего эту карту, исчезают.

6) СИЛА [STRENGTH (LA FORCE)]

Описание: Мужчина голыми руками борется со львом. У ног мужчины лежит дубина.

Магическая Сила: К выбравшему карту персонажу применяется заклинание **сила [strength]** (пока не понятно что за заклинание)

7) КОЛЕСО ФОРТУНЫ [THE WHEEL OF FORTUNE (LA ROUE DE FORTUNE)]

Описание: Женщина с завязанными глазами крутит большое колесо. На колесе сидят мужчина и женщина, радуясь своей удаче. Рядом с колесом в земле развезлась яма, в которую падает человек.

Магическая Сила: Выбравший карту бросает 2к6. При результате от 2 до 5, персонаж получит штраф -2 к атаке и спасброскам на период от 2 до 20 ходов. При результате от 6 до 8 ничего не происходит. При броске от 9 до 12 персонаж получит бонус +2 к атаке и спас броскам на период от 2 до 20 ходов.

8) СМЕРТЬ [DEATH (LA MORT)]

Описание: Скелет с косой в руках стоит посреди пустоши.

Магическая Сила: Выбравший эту карту должен пройти спас бросок против Луча Смерти или умрёт.

9) РЫЦАРЬ МЕЧЕЙ [THE KNIGHT OF SWORDS (LE CHEVALIER DES EPÉES)]

Описание: Всадник с высоко поднятым мечом, верхом на вздыбленном коне. При выборе карты перевернута вверх ногами.

Магическая Сила: Выбравший карту персонаж получает **проклятое +1** оружие подходящее его классу.

Используя это оружие в бою персонаж, всегда будет нападать на врагов и не успокоится пока не убьёт их всех или сам не умрёт. Умеющие колдовать персонажи, могут атаковать и заклинаниями, и оружием.

Запомните, что владелец проклятого оружия не сможет избавиться от него и будет использовать его вместо любого другого.

10) ЖОНГЛЁР (МАГ) [THE JUGGLER (LE BATELEUR)]

Описание: Человек в широкополой шляпе стоит рядом со столом на котором лежат разные предметы. Правой рукой он держит жезл и указывает им в небо, а левой рукой он показывает на землю.

Магическая Сила: Если выбравший карту персонаж не умеет колдовать, то получает **кольцо заклинаний [ring of spell storing]** с 4 заклинаниями по выбору МП (рекомендуются: **чревоговение [ventriloquism]**, **стук [knock]**, **полёт [fly]** и **дверь измерений [dimension door]**). В других случаях ничего не произойдёт.

39. СИНЯЯ КОМНАТА

Стены и потолок в этой комнате окрашены в синий цвет. Пол покрыт лазурным ковром. В воздухе витает запах кедра, шафрана и амбры. Комната обставлена различной мебелью синего цвета. В комнате никого нет.

В этой комнате ничего нет, кроме мебели.

40. БЕЛАЯ КОМНАТА

Пол комнаты покрыт белоснежным ковром. Стены и потолок комнаты окрашены в белый цвет. Вы чувствуете запах жасмина, женьшеня и корня мандрагоры. И без того белая мебель покрыта инеем. В комнате достаточно холодно. Вас заметил гигантский белый шестиногий ящер.

Ящер на самом деле является ледяной саламандрой* (КБ 3; КЗ 12*; ОЗ 50; АТ 5 + особая; У 1-6(х4)/2-12 + 1-8; ДВ (40''); Спас В12; БД 9; МР Х). В углу комнаты под сугробом спрятаны 6000 с.м. и 8000 з.м..

41. ЗЕЛЁНАЯ КОМНАТА

Стены и потолок комнаты окрашены в зелёный цвет. Пол комнаты покрыт изумрудного цвета ковром. В этом помещении нет мебели. Комната наполнена ароматом сандала, роз и мускуса. Гигантский человек стоит по

центру комнаты. Его кожа светло-зелёного цвета, а волосы и длинная курчавая борода тёмно-зелёного. В руках он держит двуручный меч. На поясе у него весит одноручный меч. Он облачён в кожаную одежду зелёного цвета.

Гигант преграждает другой выход из этой комнаты. Зелёный человек предупредит партию, что они смогут пройти, если отрубят ему голову. Он даже предложит им использовать свой двуручный меч (единственное оружие способное ему навредить). Если персонаж, взяв меч гиганта, произведёт по нему атаку с чистым без модификаторов результатом броска 16 или выше, то отрубит голову зелёному человеку. Если результат броска будет ниже, то гигант ответит атакой по держащему меч персонажу, как монстр с КЗ 8 и уроном 1-8 + 3. Партия может обратиться в бегство, но чтобы попасть в дверь за спиной гиганта, необходимо его убить. Зелёный человек иммунен ко всем заклинаниям. Убить его можно только отрубив голову, его собственным двуручным мечом, ничем другим ему невозможно нанести урон. Этот двуручный меч может навредить только гиганту и больше никому.

42. ЧЁРНАЯ КОМНАТА

Стены и потолок комнаты окрашены в эбонитовый цвет. Пол покрыт ковром соболино-чёрного цвета. Комната наполнена ароматом белены, асафетиды и корня морозника. Вся мебель в этой комнате покрыта чёрным лаком. В этой комнате никого нет.

Если внимательно обыскать комнату, то в северо-восточном углу можно обнаружить скрытый под ковром люк, который ведёт через подземный ход в комнату **#46, Магический Буквенный Квадрат (Часть 6, Подземелье)**.

43. КРАСНАЯ КОМНАТА

Пол покрыт ковром кроваво-красного цвета. Стены и потолок комнаты окрашены в алый цвет. Помещение заполнил запах серы, смолы и эуфорбиума. Мебель покрыта красным лаком. В центре комнаты стоит здоровенный человек, кожа у него алого цвета, а волосы желтого. Он облачён в доспех из красного золота. Его щит светится как солнце.

Этот человек является членом Братства Солнца (КБ 0; КЗ 12; ОЗ 54; #АТ 1; У 1-8+3; ДВ (40'); Спас В12; БД 9; МР 3, смотрите **Часть 9, Новые Монстры**). В герметичном раскалённом докрасна сундуке находится расплавленное золото, если его охладить до твёрдого состояния, то этот кусок будет стоить 5000 з.м..

Солнечный Брат служил Клоду Амберу, так как Клод помог победить злобного ифрита.

44. ОПОЧИВАЛЬНЯ

В комнате находятся восемь человекообразных существ с головами крупных пород собак.

Собакоподобные гуманоиды являются люпинами (КБ 6; КЗ 2; ОЗ 9 у каждого; #АТ 1; У 1-8; ДВ (40'); Спас В2; БД 9; МР 3; смотрите **Часть 9 ; Новые Монстры**). Люпинов возглавляет Клод Амбер (комната **#36**), а потому он придёт на помощь если его позовут. Они защищают сундук с сокровищами 7000 з.м., **жезл огненных шаров [wand of fire balls]** (6 зарядов) и **искажающий плащ [displacer cloak]**.

45. ФОЙЕ

Это вестибюль перед выходом наружу. Вы замечаете, что серая мгла всё ещё окружает замок. Внутри комнаты расположились шесть гуманоидов ростом около 3 футов с серо-зелёной кожей, глазами плоскими и острыми ушами.



Маленькие гуманоиды это гремлины (КБ 7; КЗ 1**; ОЗ 5 у каждого; #АТ особая; У особый; ДВ (40'); Спас Э1; БД 12; МР X; смотрите **Часть 9, Новые Монстры**). Это эксцентричные существа со зловещим чувством юмора. Как только партия откроет дверь, гремлины начнут излучать ауру хаоса в радиусе 20' вокруг себя. Любой проваливший спасбросок против заклинаний, поймёт что всё работает неправильно. Аура хаоса может вывести из

строя механические приспособления, расстегнуть пряжку на ремне или скинуть голову топора, в зависимости от того что захотят гремлины. Любая неудачная атака по гремлину, может попасть в нападающего; МП бросает на попадание. Любые заклинания применённые против гремлинов отразятся обратно в заклинателя, если провалить спасбросок против заклинаний. Магия гремлинов больше игровая нежели смертельная.

ЧАСТЬ 6: ПОДЗЕМЕЛЬЕ

46. МАГИЧЕСКИЙ БУКВЕННЫЙ КВАДРАТ

В центре комнаты на полу нарисован квадрат, разделённый на 25 одинаковых секторов. Каждый сектор представляет из себя квадрат со сторонами 10 x 10 футов. В центре каждого сектора нарисована заглавная буква. В противоположной стене находится дверь, но чтобы до неё добраться нужно пройти по буквам.



Это магический "буквенный квадрат". Буквы в квадратах складываются в 5 имён, которые можно прочесть справа налево, слева направо, сверху вниз и снизу вверх. Каждое пятибуквенное имя принадлежит одному из волшебных духов наделённых особыми силами. Буквенный квадрат можно использовать для пробуждения одной из этих сил или его собственной магической основы.

Если персонаж зайдёт в буквенный квадрат не произнеся одно из пяти имён, то магическая сила квадрата найдет на него - безумие. **Безумие:** Любой персонаж попавший под эффект безумия, будет вести себя нормально, пока не наступит полнолуние, новолуние, первая или последнюю четверть луны. В полнолуние персонаж либо ожесточится и без причины набросится на других, либо будет восторженно смотреть на луну и возможно сопровождая это воем. В новолуние, первую и последнюю четверть на персонажа нападёт депрессия и паранойя, в результате чего даже лучших друзей он станет считать своими смертными врагами.

Если персонаж пройдёт по пяти буквам имени в порядке их произнесения, то попадёт под эффект духа которому оно принадлежит. Каждое из имён пробуждается единожды, после чего другие персонажи пройдя по буквам в том же порядке не активируют его эффект. Эффекты имён:

GOHEN: Персонаж прибавляет к мудрости от 1 до 3 очков (нельзя увеличить выше 18 очков)

ORARE: Персонаж получает бонус +2 на все спасброски

HASAH: Персонаж ослепнет

ERARO: Персонаж превратится в вервольфа и с этого момента управлять им будет МП

NEHOG: Персонаж прибавляет к харизме от 1 до 3 очков (нельзя увеличить выше 18 очков)

На заметку: все эффекты можно обратить с помощью заклинания **снятие проклятия [remove curse]**.

47 a-d. КАМЕРЫ

Вы видите четыре камеры. Задние и боковые стены камер сделаны из камня, а фронтальная стена представляет из себя решётку сделанную из железных прутьев. В одной камере вы видите длинноволосого мужчину, держащего кисточку и ведро с краской. Он забился в угол и восторженно смотрит на очень реалистично нарисованную, на дальней стене камеры, луну. В другой камере вы видите здорового человека с бычьей головой. Две другие камеры оказываются пустыми.

Мужчина с кисточкой находится в камере **47b**. Его зовут Гастон Амбер (Гастон Д'Амбервиль) [Gaston Amber (Gaston D'Amberville)] (КБ 9; М9; ОЗ 33; #АТ 1; У 1-4+1; ДВ (40"); Спас М9; БД 6; МР Н; С 10; И 16; МД 7; Л 11; Т 12; ХР 11) и он попал под действие магии буквенного квадрата. Он обезумел настолько, что забыл все заклинания. Сражаться он будет кинжалом, который спрятан в ведре. Любой кто обезумел из-за магии буквенного квадрата, войдя в камеру присоединиться к Гастону. Дверь в камеру не заперта.

Камера **47a** на самом деле не пустая, так как в ней находится невидимый преследователь (КБ 3; КЗ 8*; ОЗ 36; #АТ 1; У 4-16; ДВ (40"); Спас В8; БД 12; МР Н), который нападёт на любого вошедшего в неё, жертвы будут ошарашены при результате от 1 до 5 (к6). После первого раунда, МП лучше разрешить персонажам сражаться с преследователем, но со штрафом -4 на попадание.

Минотавр в камере **47c** на самом деле иллюзия. Камера **47d** пустая.

48a. МОРГ

В этом длинном коридоре очень холодно, будто температура зафиксирована с помощью магии. В северной и южной стенах рядами расположены маленькие дверцы. В каждой стене шесть рядов, одинакового размера 3 x 3 фута, дверей, по шесть штук в каждом. В коридоре больше ничего нет.

Исследуя коридор, партия обнаружит нарисованные на пяти дверцах небольшие отметки. Все дверцы не заперты и легко открываются. За каждой дверцей, без отметины, в стене есть ниша шириной 3 x 3 фута и глубиной 6 футов. Все ниши пустые. В нишах за каждой из помеченных дверей находятся по одному накрытому простынёй человеческому труп. У всех мертвецов аккуратно вытаснен мозг и выкачана кровь.

Эта комната является складом для жертв коллекционера мозгов из комнаты **48b**. Трупы находятся здесь пока их не утилизируют или не найдут им применение в новых исследованиях.

48b. КОЛЛЕКЦИОНЕР МОЗГОВ

Эта комната похожа на алхимическую лабораторию, но большая часть оборудования вам неизвестна. Тут есть несколько ножей, пил и других хирургических инструментов. Посреди комнаты стоит металлический стол, к которому привязан мужчина. Рядом со столом стоит здоровенное, жуткое, странное существо о шести крабовых ногах. Его гротескно раздутое тело покрыто маслянистой жёлто-оранжевой оболочкой, из которой высовывается множество маленьких щупалец, в верхней части тела у него четыре жёлтых выпуклых глаза и рот заполненный омерзительными зубами. Чуть выше злобных глаз, у него расположены пять огромных опухолей.

Этого странного монстра зовут Нех-Фелггу [Neh-Thalggu] или коллекционер мозгов (КБ 2; КЗ 10*; ОЗ 55; #АТ 1 + заклинания; У 1-10 + заклинания; ДВ (60'); Спас В10; БД 10; МР Х; смотрите **Часть 9, Новые Монстры**). По неведомой причине во время путешествий Замка Амбер сквозь время и пространство, это существо смогло проникнуть сквозь барьер измерений и обосноваться в замке. Эта комната служит ему домом и лабораторией. Человек лежащий на столе уже мёртв, обескровлен и скальпирован. Это существо проглатывает мозги, после чего размещает их в специальном кармане в своей голове. Так он может собрать до 12 мозгов. Если коллекционера прервать во время процесса сбора мозга, то он в ярости нападет на вошедших. Пять опухолей над глазами, как раз говорят о количестве похищенных им мозгов. За каждый собранный мозг существо получает возможность использовать **одно** мистическое заклинание с 1-ого по 3-ий круг. Список его заклинаний:

Первый круг: очарование [charm person], волшебная стрела [magic missile]

Второй круг: левитация [levitate], призрачная сила [phantasmal force]

Третий круг: спешка [haste]

В углу комнаты стоит мусорное ведро коллекционера мозгов. В нём находятся одежда, оружие и снаряжения его жертв. Большая часть содержимого бесполезна, но в ходе поиска, в карманах и мешочках, можно обнаружить семь драгоценных камней стоимостью по 100 з.м. каждый, 200 з.м., **щит +1** и **меч +2**.

49. ЦИСТЕРНЫ МАДЖЕНОВ

В этой комнате находятся несколько цистерн и котлов, некоторые из них содержат разноцветную, пузырящуюся жидкость. На каждой цистерне и котле нанесены магические символы. На столах и полках стоят бутылочки и флаконы с различными жидкостями, порошками и материалами. Около южной стены в ряд выстроились четыре человекообразных существа. Все они полностью обнажены, но двое из них вооружены короткими мечами. Как только вы входите в комнату, эти существа бросаются в атаку на вас.

Это комната для создания мадженов (смотрите **Часть 9, Новые Монстры**), она была подготовлена с помощью магии для данной цели и оснащена необходимыми ресурсами и оборудованием. Именно здесь могущественные колдуны из семьи Амбер проектировали и создавали разнообразные виды мадженов. Четверо человекообразных существ - это недавно созданные маджены разных типов: демонстрационный (КБ 7; КЗ 3+2; ОЗ 26; #АТ 1; У короткий меч 1-6; ДВ (40'); Спас В4; БД 12; МР Н), гипнотический (КБ 7; КЗ 2*; ОЗ 12; #АТ 1; У **очарование [charm person]**; ДВ (40'); Спас М2; БД 12; МР Н), разъедающий (КБ 5; КЗ 4*; ОЗ 20; #АТ 1; У обхватывает жертву своими руками и ногами и выделяет кислоту 1-10; ДВ (40'); Спас В4; БД 12; МР Н) и электрический (КБ 3; КЗ 5*; ОЗ 33; #АТ 1; У **молния [lightning bolt]** 3-18 или оружием; ДВ (40'); Спас В5; БД 12; МР Н). Им приказано охранять эту комнату и уничтожать нарушителей.

Персонажи не смогут правильно применить найденные в этой комнате вещества, так как чтобы в точности воспроизвести весь процесс, необходимо применить сложнейшую магическую формулу, понять которую им не дано даже общими усилиями. Однако под одним из столов спрятан большой железный сейф. Внутри у него находятся флаконы с золотым и платиновым порошком стоимостью 5000 з.м., полудрагоценные камни стоимостью в 2000 з.м. и маленькая позолоченная ониксовая статуэтка человека стоимостью в 800 з.м..

50. АЛХИМИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Это большая комната укомплектованная словно настоящая алхимическая лаборатория с длинными столами и мириадами полок ломящихся от непонятных слянок и аппаратов: перегонных кубов, кальцинаторов, сублиматоров, атаноров и дистилляторов.

Как только все персонажи или их максимально возможное на данный момент количество зайдут в эту комнату, то все двери как по волшебству захлопнутся и запрутся на замок (как при заклинании **волшебный замок [wizard lock]**). Ни вбитые в пол колья, ни персонажи не смогут удержать двери открытыми. Только с помощью заклинания **стук [knock]** можно будет открыть дверь (если конечно персонажи не найдут альтернативный способ, например превратят каменную дверь в грязь). Как только все двери захлопнутся, то комнату через замаскированные клапаны начнёт проникать чёрное пылевое облако, которое будет двигаться словно живое. Всего в комнате 20 клапанов, размещённых равномерно по помещению. Если персонаж вдыхает частицы или непосредственно находится в пылевом облаке, то персонаж должен будет пройти спасбросок против заклинаний иначе уснёт. Избежать контакта с пылью в этой комнате невозможно. Чёрное пылевое облако на самом деле является порошком из чёрного лотоса. Чёрный лотос это редкое, крайне ядовитое и магическое растение. Его взвесь может вызвать смерть или экстаз, в зависимости от того, как её приготовить. Данный алхимический рецепт (секрет семьи Амбер) именно усыпляет жертву. Он вызывает очень реалистичные сны (или кошмары) и предназначен для перевода снов (кошмаров) в явь.

МП может придумать любой сон который пожелают игроки, давая персонажам равные шансы на хороший, нейтральный или кошмарный сон. Также МП может использовать предложенные ниже варианты снов. Чем больше деталей будет во сне, тем интереснее он получится. Запомните, что во снах не обязательно соблюдать логику.

В не зависимости от вида, сон материализуется, если персонаж провалит спасбросок против заклинаний во второй раз. Остальные персонажи увидят лишь конечный результат сна. Все персонажи проснутся одновременно.

Варианты Снов:

- 1) Во сне персонажа посещает крылатый бог (или богиня) и дарует персонажу возможность летать. Персонаж расправляет крылья и парит в облаках. Проснувшись персонаж обнаружит, что у него выросли крылья, если он провалил спасбросок.
- 2) Во сне персонажа пленяют необычные людоящеры, которые посадив его в клетку, выставляют на показ в каком-то неизвестном городе. К счастью проходящий мимо маг из жалости телепортирует персонажа туда, где начался сон.
- 3) В этом сне персонаж спасает жизнь высокопоставленному вельможе из Глентри. Вельможа становится другом персонажа и очень удачно помогает с продвижением. Персонажа посвящают в Лорды или Леди Глентри (но к титулу не прилагаются деньги и земля, но персонаж получает права вести себя как Лорд или Леди).
- 4) Во сне персонаж будет вечно убегать вниз по склону холма от катящегося булыжника. К счастью персонаж просыпается за миг до того как булыжник раздавит его.
- 5) Этот сон о странной земле именуемой Аверуань (смотрите **Часть 7**). Персонаж исчезнет из комнаты и будет вне игры, но проснётся на поляне, находящейся в дальней части Врат Серебряных Ключей, как только партия доберётся до туда и откроет врата.
- 6) Во сне на персонажа нападают в незнакомом коридоре подземелья, монстр определяется по таблице Блуждающих Монстров для уровней с 4-5 из книги правил D&D Expert. Бой проходит по обычным правилам.
- 7) Это сон о славном, героическом испытании наполненном опасностями, которые преодолевает персонаж. В результате персонаж повышает свой уровень опыта на 1 (с минимальным значением опыта), если сон станет явью.
- 8) В этом сне все растения становятся дьявольски умными и захватывают контроль над всем миром. Персонаж единственный кому известна правда. К счастью он или она находят о древнем артефакте, уничтожив который растения возвращаются в нормальное состояние. К сожалению никто не поверит в историю персонажа. (Если сон станет явью, то персонаж получит 100 единиц опыта.)
- 9) В этом сне в комнату врывается блуждающий монстр, выбирается он случайным образом из таблицы Блуждающих Монстров для уровне с 6 - 7, и нападает на персонажа оставшегося в одиночестве. Бой проводится по обычным правилам. Если персонаж побеждает в бою, то если сон окажется явью он получит очки опыта и магическую вещь (которая определяется случайным образом).
- 10) Во сне персонаж очень долго падает с ужасающей высоты, после чего разбивается в лепёшку (и умирает, если сон станет явью).

51. ЛОГОВО ГИГАНТСКОГО ЧЕРВЯ

В центре комнаты вы видите кучу сокровищ высотой и шириной в 10 и длиной в 40 футов. Большую часть сокровищ составляют медные и серебряные монеты.
--

На самом деле под кучей сокровищ находится липкий червь (КБ 5; КЗ 10; ОЗ 64; #АТ 1; У 2-12; ДВ (20'); Спас В5; БД 9; МР Н; смотрите **Части 9, Новые Монстры**). Червь выделяет липкую слизь на спине, к которой прилипли монеты, украшения и другие драгоценные предметы. Червь затаился и не нападет сразу. Это очень старый червь и вся поверхность спины у него покрыта сокровищами. Монстр будет выжидать до того момента пока персонажи не начнут копать в "куче сокровищ", после чего нападет.

Если бросок за червя на атаку без модификаторов будет от 18 и выше, то он проглотит свою жертву. Проглоченный персонаж будет получать 2-12 единиц урона в раунд, пока его не спасут.

Состав сокровищ: 50 000 м.м., 10 000 с.м., 3 000 з.м. и части разномастной не магической брони и оружия.

52. КЛЮЧ В СТЕКЛЯННОМ ШАРЕ

В этой комнате есть лишь наполненная жидкостью яма в полу глубиной в 10 футов. На поверхности в самом центре ямы плавает сфера из тонкого стекла, в которую помещён большой серебряный ключ.

Жидкость на самом деле кислота, любой упавший в яму должен будет пройти спасбросок против смерти иначе погибнет. Если сунуть руку в кислоту, то кислота обожжет на 1-8 единиц урона. Сфера из тонкого стекла разобьётся от неаккуратного взаимодействия с ней. Если ключ упадёт в кислоту, то будет расплавлен. Серебряный ключ стоит 500 з.м. и открывает серебряные ворота ведущие в Аверуань (смотрите 57).

53. ДЕМОН СМЕРТИ

Белой краской в центре комнаты на полу нарисована заключённая в круг пентаграмма. В каждой точке пентаграммы установлено по горящей янтарного цвета свече. На стене висит янтарный охотничий рог. Вы замечаете движение в темноте прямо по центру пентаграммы и видите стоящее там человекообразное существо ростом в 10 футов и покрытое однотонно серой чешуёй. У него изможденное безволосое тело. Из его рта торчат белые клыки, а пальцы рук заканчиваются металлическими когтями. Глаза его светятся словно тлеющие угли, а из спины растут два больших перепончатых крыла.

Существо стоящее внутри пентаграммы является демоном смерти (КБ 4; КЗ 7**; ОЗ 32; #АТ 3; У 1-4/1-4;+ паралич и 2-8 + яд; ДВ (30') полёт (60'); Спас В7; М 10; МР Х; смотрите **Часть 9, Новые Монстры**). Любой кого ранят алмазные когти демона должен пройти спасбросок против паралича или будет парализован от 2 до 8 ходов; те кого он укусил должны пройти спасбросок против яда со штрафом в -2 или умереть.

Демон смерти готов пообещать всё что угодно, чтобы его освободить. Для этого необходимо разорвать магический круг, можно просто бросить грязь на его контур или накрыть плащём и тд.. Освободившись демон незамедлительно нападет на партию, так как его вид не знает что такое благодарность и желает лишь уничтожать всё. Лишь магический круг сдерживает его от нападения. Рог висящий на стене, обладает силой отправить любого демона на его план существования. У него осталось всего два заряда.

54. КЛАДОВАЯ

В этом помещении много пустых пыльных полок. Больше здесь ничего нет.

Все полки пусты, кроме одной из самых верхних, на ней можно найти оплетённый паутиной пергаментный свиток. Это копия пергамента #3 из комнаты **#36, Библиотека**, с заголовком "Для тех кто освободиться".

55. ПСАРНЯ

Эта комната похожа на псарню. Здесь находятся четыре собачьи конуры и столько же рыже-коричневых гончих, каждая размером с пони.

Эти собаки на самом деле являются адскими гончими (КБ 4; КЗ 4*; ОЗ 18 у каждой; #АТ 1; У 1-6 или огненное дыхание 4-24; ДВ (40'); Спас В4; БД 9; МР Х) и они не нападут только в том случае, если кто-то из персонажей одет в одежды одного из членов семьи Амбер.

В каждой из четырёх будок находится по одному драгоценному камню стоимостью: 100 з.м., 100 з.м., 500 з.м. и 1000 з.м..

56. ВХОД В ЗЕМЛИ ГУЛЕЙ

Прямо в центре комнаты находится яма шириной в 10 футов. Её сторожат шесть жутких звероподобных людей.

Эти люди на самом деле гули (КБ 3; КЗ 2*; #АТ 3; У 1-3/1-3/1-3 + паралич; ДВ (30'); Спас В2; БД 9; МР Х). Они охраняют вход в подземный лабиринт, который ведёт в земли гулей. Несмотря на то что земля гулей не играет никакой роли в приключении согласно модулю, если МП захочет, то может сам придумать подземный лабиринт и королевство гулей в качестве дополнения к игре. На дне ямы (глубиной 70 футов) находится сундук с сокровищами содержащий 3000 з.м. и **копё +3**.

57. СЕРЕБРЯНЫЕ ВРАТА

В южной стене находятся серебряные ворота размером 10 x 10 футов с тремя большими скважинами для ключей. Перед воротами находится гигантский янтарный лев.

Гигантский лев является янтарным големом (КБ 6; КЗ 10***; ОЗ 47; #АТ 3; У 2-12/2-12/2-20; ДВ (60'); Спас В5; БД 12; МР Н), который нападёт сразу после того, как партия откроет дверь. Если убить янтарного голема, то он расколется на кусочки янтаря, чья совокупная стоимость составит 5000 з.м.. Внутри голема был спрятан свиток. Содержания свитка копирует свиток #3 из комнаты **#36, Библиотека**, с заголовком "Для тех кто освободиться".

Серебряные ворота ведут в Аверуань (где и находится Склеп Стефена Амбера). Чтобы открыть эти ворота необходимо заполучить три серебряных ключа. Все ключи найденные в Замке Амбер взаимозаменяемые, но чтобы открыть ворота их всех необходимо повернуть одновременно. (МП может изменить количество необходимых ключей, если у партии дела идут плохо и они не могут найти их все, так как для продолжения приключения персонажи должны попасть в Аверуань.)

За воротами виднеется лесная прогалина прилегающая к дороге. Врата работают лишь в одну сторону. Они перенесут персонажей в Аверуань, но обратно в Замок Амбер они не смогут вернуться. Оказавшись на лесной поляне персонажи не смогут увидеть врата, так как на их месте будет лишь лесная чаща.

ЧАСТЬ 7: АВЕРУАНЬ

Аверуань находится в параллельном мире похожем на средневековую Францию. В этом мире, магия считается нечестивой языческой практикой. Жрецы не используют заклинания, а на всех кто пытается колдовать в основном смотрят с недоверием. Несмотря на то что законы Екклесиаста не исполняются со всей строгостью, заклинателей арестовывает и судит Инквизиция (впоследствии передавая их гражданским властям). Если персонажи используют заклинания помогая жителям Аверуани, не причинив им вреда, то их никто не арестует.

Аверуань основана на 11 рассказах Кларка Эштона Смита [Clark Ashton Smith]. Изначально большая часть рассказов были напечатаны в **Странных Сказках [Weird Tales]** ещё в 1930-ых. CASiana Literary Enterprises, Inc. разрешила использовать произведения Кларка Эштона Смита в качестве основы для части этого приключения (полный список рассказов представлен в окончании **Части 7**).

Карта местности изображает Провинцию Аверуань. Земли, окружающие Аверуань, не описаны, а потому там может быть любая природная зона по желанию МП.

Столкновения в этой части модуля прописаны менее детально, из-за ограничений по объёму данного издания. МП придётся самому наполнить приключение по своему желанию продумав жителей, городские улицы и другие детали по необходимости. Пока персонажи исследуют дикую местность вдали от дорог, скорее всего им встретятся не монстры, а обычные звери такие как: волки, медведи, пантеры, ястребы, змеи и тд.. В конце модуля представлена библиография с рассказов об Аверуани, чтобы МП мог найти в них вдохновение для наполнения приключения.

Самым крупным городом Аверуани, является его столица Вийон [Vyones]. Вийон это город, окружённый каменной стеной, в котором находится собор и резиденция вийонского архиепископа (политического и религиозного лидера провинции). За стенами города расположено большое кладбище. Плодородные равнины окружившие Вийон приютили множество посёлков, деревушек и постоянных дворов. Вторым по размерам городом Аверуани является Сим [Ximes]. Сим тоже окружён стенами, но они меньше чем у Вийона, также в нём расположена резиденция симского епископа. Третьим городом Аверуани является Перийон [Pèrigon]. Этот город не обнесён стеной, но в нём находится аббатство.

Крупнейшими деревнями Аверуани являются: Турен [Touraine], Лез Ибо [Les Hiboux], Сан Зéноби [Sainte (St) Zenobie], Корделье [Cordeliers], Моулин [Moulins] и Ля Френо [La Frenai]-(такое же название носит замок-шато). Руины замков-шато: Силаир [Sylaire], Фоссефлам [Faussedlammes], Малинбуа [Malinbois] и Илурнь [Ylourgne].

Аверуань знаменита своим лесом, занимающим три четверти провинции. Река Изуаль [Isoile] протянулась от Илурни до окруживших Лез Ибо болот. Все три крупных земледельческих области сосредоточены вокруг трёх городов. Богатые водой земли вокруг Вийона являются самыми плодородными и густо населёнными во всей провинции. Из Вийона в Сим ведёт дорога; земляной тракт идёт из Сима до Перийона и заканчивается в Вийоне.

Культура Аверуани находится на уровне периода высокого средневековья (1100 - 1350 гг.). Оригинальные рассказы об Аверуани покрывают разные периоды истории, но в целях упрощения все истории сведены в одну эпоху. Фоссефлам и Силаир являются вратами в прошлое. Гробницу Стефана Амбера не найти в Аверуани, так как она постоянно путешествует сквозь время, пространство и различные измерения.

Блуждающие Монстры

Для Аверуани используется особая таблица Блуждающих Монстров. Проверки на столкновения с монстрами осуществляются три раза в день (утро, полдень, ночь) и происходят при результатах от 1 до 2 на 1к6.

Таблица Столкновений с Блуждающими Монстрами в Аверуани

Результат броска	Монстр	Количество	Характеристики
1	Жерар де Л'Атом* [Gérard de L'Automne]	1	КБ 2; В7; ОЗ 37; #АТ 1; У 1-8+2; ДВ 60' (20'); Спас В7; БД 9; М 3.
2	Жилль Гренье* [Gille Grenier]	1	КБ 9; М6; ОЗ 15; #АТ 1; У 1-4 + заклинания; ДВ 120' (40'); Спас М6; БД 8; М Н.
3	Жан Мовессуар* [Jehan Mauvaissoir]	1	КБ 4; ВР14; ОЗ 46; #АТ 1; У 1-8+1; ДВ 90' (30'); Спас ВР14; БД 10; М Х.
4	Ликантроп, вервольф	2-8	КБ 5; КЗ 4*; ОЗ 18 у каждого; #АТ 1; У 2-8; ДВ 180' (60'); Спас В4; БД 8; М Х.
5	Мориамис* [Moriamis]	1	КБ 9; М11; ОЗ 25; #АТ 1; У 1-4 + заклинания; ДВ 120' (40'); Спас М11; БД 9; М Н.
6	Язычники	3-30	КБ 6; КЗ 1; ОЗ 5 у каждого; #АТ 1; У 1-6; ДВ 90' (30'); Спас В1; БД 8; М Н.
7	Призраки	1-4	КБ 9; КЗ 6; ОЗ 28 у каждого; #АТ 1; У 1-4 или особый; ДВ 120' (40') полёт 240' (80'); Спас В3; БД 12; М Х.
8	Тень	1-12	КБ 7; КЗ 2+2*; ОЗ 11 у каждого; #АТ 1; У 1-4 + особый; ДВ 90' (30'); Спас В2; БД 12; М Х.

Жерар де Л'Атом [Gérard de L'Automne] - Характеристики: С 17, И 9, МД 14, Л 16, Т 13, ХР 15. Жерар профессиональный трубадур. Он странствует от замка к замку выступая перед местными лордами и леди. Также он опытный боец и сможет постоять за себя даже в самой опасной ситуации. Он вооружён рапирой и заострённым грабовым посохом (отличное оружие против вампиров). Он одет в кольчугу и носит щит. Жерар куртуазен и обладает хорошими манерами. Он будет не против присоединиться к партии в их путешествии, во всяком случае пока они не доберутся до ближайшей деревни, города или замка.

Жилль Гренье [Gille Grenier] - Характеристики: С 10, И 16, МД 7, Л 11, Т 12, ХР 10. Жилль волшебник специализирующийся на приготовлении зелий, в них он души не чает. Обычно он не практикует чёрную магию, но и не сторониться её. В порыве страсти Жилль убил свою жену Сабрину [Sabrine], из-за чего все ингредиенты, используемые им в зельях, прокляты. Он может изготовить любые простые зелье за

определённую плату. Но с шансом в 50% изготовленное им зелье может обладать как негативными эффектами, так и противоположными заявленным. Его заклинания:

Первый круг: обнаружение магии [detect magic], чтение языков [read languages]

Второй круг: видение невидимого [detect invisible], обнаружение предмета [locate object]

Третий круг: удержание личности [hold person], молния [lightning bolt]

Жан Мовессуар [Jehan Mauvaissoir] - Характеристики: С 16, И 13, МД 17, Л 18, Т 14, ХР 15. Жан последователь и поделщик Азедарка [Azedarc], тёмного мага который обманым путём занял должность епископа Сима. Жан Мовессуар вор и убийца. Он хитрый, коварный и аморальный человек. Он готов пойти на всё лишь бы сохранить тайну Азедарка. Он будет отрицать свои знания о зелье **путешествия во времени**, но при этом попытается тайно подлить его персонажам в вино, чтобы избавиться от них. Если члены партии выпьют это зелье, то переместятся в прошлое и чтобы вернуться обратно должны будут встретиться с Мориамисом.

Жан скорее обманет нежели использует насилие, его оружие хитрость, а не грубая сила. Он также скрывается под именами Сира дез Эмо [Sieur des Emo] и Мелшире [Melchire]. Жан и Азедарк могут путешествовать во времени. Им обоим сотни лет, хотя они и не выглядят на свой возраст. Жан обладает способностями вора 14-ого уровня. Он носит кожаную броню и вооружён коротким мечом и кинжалом.

Мориамис [Moriamis] - Характеристики: С 12, И 16, МД 18, Л 15, Т 13, ХР 17. Мориамис это волшебница, рождённая в Аверуани до появления инквизиции. Её заклинания не испорчены тёмной магией, так как в своей жизни она никогда не встречалась с таким разделением. МП следует управлять ей как обычным магом. Так как она похитила у Азедарка секрет путешествий во времени, то сможет сварить зелье **путешествия во времени**, если это понадобится. Мориамис заклятый враг Азедарка и Жана. Она с радостью подружится с партией и даст им зелье **путешествия во времени** за какую-либо услугу. Её заклинания:

Первый круг: очарование [charm person], обнаружение магии [detect magic], защита от зла [protection from evil], чтение магии [read magic]

Второй круг: обнаружение зла [detect evil], чтение мыслей [ESP], призрачная сила [phantasmal force]

Третий круг: рассеивание магии [dispel magic], полёт [fly], инфразрение [infravision]

Четвёртый круг: очарование монстра [charm monster], снятие проклятия [remove curse], волшебный глаз [wizard eye]

Пятый круг: связь с высшим планом [contact higher plane], удержание монстра [hold monster]

Шестой круг: реинкарнация [reincarnation]

Х. ВХОД В АВЕРУАНЬ

Партия попадает в Аверуань через Врата Серебряных Ключей, оказываясь в этом месте карты. Любые персонажи мечтавшие повстречаться с партией в Аверуани и исчезнувшие, появятся здесь, чтобы встретить её. Это прогалина протянувшаяся вдоль дороги идущей из Вийона в Сим. Неподалёку на повороте дороги расположена таверна Бонн Жуассанс (Лучшее Удовольствие)[Bonne Joissance], где партия сможет безопасно отдохнуть.

Важно чтобы партия понимала, что они ищут. Инструкции по снятию проклятия с Замка Амбер выгравирована на внутренней стороне крышки гроба Стефана Амбера, как и сказано в свитках с заголовком - "Для тех кто освободиться". Склеп Стефана Амбера путешествует сквозь время и пространство, поэтому для начала его

необходимо призвать. Для этого в землях Аверуани необходимо найти особые магические предметы. Список необходимых предметов:

- 1) **Силаирский Зачарованный Меч [The Enchanted Sword of Sylaire]**
- 2) **Зеркало Окаймлённое Гадюкой [The Viper Circled Mirror]**
- 3) **Кольцо Эйбона [The Ring of Eibon]**
- 4) **Зелье путешествия во времени [potion of time travel]**

Согласно свиткам меч можно найти в руинах Силаира. Зеркало можно найти в Вийоне. Кольцо находится в Перийоне. Зелье **путешествия во времени** можно найти в нескольких местах, но легче всего в Симе. Мечом владеет Сефора [Sephora], зеркало у Гаспара дю Нор [Gaspard du Nord], кольцо у Люка ле Шодроннье [Luc le Chaudronnier], а зелье у Азедарка [Azedarck], Жана Мовесуара [Jehan Mauvaissoir] или у Мориамис [Moriamis].

МП должен убедиться, что партия обладает инструкциями из свитка #3 с заголовком: "Для тех кто освободиться", если его у них нет, то он может чудесным образом появиться.

МП стоит описать таверну Бонн Жуассанс [Bonne Joissance], как умеренно заполненную. После того как незнакомцы войдут в неё, местные жители притихнут и перейдут на шепот. Информацию указанную ниже можно узнать угостив кого-либо выпивкой:

- 1) Три крупнейших города Аверуани: Вийон, Перийон и Сим.
- 2) Таверна Бонн Жуассанс расположена на дороге между Вийоном (на севере) и Симом (на юге).
- 3) Руины Шато Силаир находятся в 30 милях к востоку от таверны за рекой Изуаль и обладают зловещей репутацией.
- 4) Деревня Лез Ибо находится где-то в болотах к югу от Сима.
- 5) Азедарк является симским епископом. Мнение о нём разделилось примерно поровну кто-то считает его тёмным магом замаскированным под епископа, а кто-то святым человеком, чьё имя пытаются опорочить.

Другие имена из списка не знакомы завсегдатаям из таверны. Пока партия путешествует по Аверуани, МП может по мере надобности выдавать им дополнительную информацию в разумном объёме.

58. СИЛАИРСКИЙ ЗАЧАРОВАННЫЙ МЕЧ

Высока вероятность того, что партия заблудиться ища Силаир. Однако, МП не стоит давать партии слишком долго блуждать, до того как они случайно наткнутся на Силаир.

Силаир окружён бурой торфянистой землёй с вкопанными в неё друидическими каменными столбами. Силаир - это одновременно название замковых руин и зачарованной земли. Попастъ в зачарованные земли можно пройдя сквозь каменную арку. За аркой растут деревья больше и зеленее, чем в Аверуани. Даже время года там отличается, так как солнце дольше светит и зима кажется чем то далёким. В этой зачарованной земле всего один холм и на нём стоит круглая башня, на этом месте раньше располагался замок Силаир.

В башне живёт волшебница Сефора [Sephora] владычица Силаира (КБ 9; М14; ОЗ 30; #АТ 1 + заклинания; У 1-4 + особый; ДВ 120' (40'); Спас М14; БД 10; МР Н). Сефора красавица с пышными кудрявыми русыми волосами обрамлёнными филигранным серебряным обручем. Её заклинания:

Первый круг: очарование [charm person], обнаружение магии [detect magic], удержание прохода [hold portal], сон [sleep]

Второй круг: чтение мыслей [ESP], зеркальный образ [mirror image], призрачная сила [phantasmal force], волшебный замок [wizard lock]

Третий круг: ясновидение [clairvoyance], рассеивание магии [dispel magic], удержание личности [hold person], молния [lightning bolt]

Четвёртый круг: разрастание растений [growth of plants], мираж [hallucinatory terrain], маскировка [massmorph], перевоплощение других [polymorph others]

Пятый круг: сотворение элементаря [conjure elemental], связь с высшим планом [contact higher plane], сосуд души [magic jar]

Шестой круг: управление погодой [control weather], плоть в камень [flesh to stone], реинкарнация [reincarnation]

Помимо заклинаний, Сефора может очаровать любого мужчину увидевшего её, если он провалит спасбросок против заклинаний. Если на неё нападут, то очарованный мужчина защитит её. МП может добавить ей охрану из двух очарованных мужчин.

Партия должна понять, что если они поспешат и нападут на Сефору, то скорее всего погибнут. Сефора с рада встретить партию, так как никто не может попасть в Силаир без её дозволения. Сефора приготовила задания для партии. Она прекрасно знает о том что им нужен Силаирский Зачарованный Меч, поэтому готова отдать меч взамен на помощь. В окрестностях Силаира рыщет вервольф и Сефоре требуется помощь в его убийстве. Она предупредит партию, что вервольф в своём человеческом облики является могущественным магом.

Вервольф (КБ 5; КЗ 4*; ОЗ 24; #АТ 1; У 2-8; ДВ 180' (60'); Спас М10; М 8; МР Х) это высокоуровневый маг Малахи дю Маре [Malachie du Marais] (КБ 9; М10; ОЗ 24; #АТ 1; У 1-4 + заклинания; ДВ 120' (40'); Спас М10; М 8; МР Х). При столкновении с шансом в 50%, Малахи будет в форме вервольфа. Будучи вервольфом он атакует используя свои клыки, а если поймёт что партия слишком сильна, то использует тактику атаки и отступления. В человеческой форме он использует заклинания. Он может продумать подходящую стратегию. Малахи примет форму человек и произнесёт заклинания, после чего обернётся вервольфом и броситься в атаку. Его заклинания:



Первый круг: тьма [darkness], волшебная стрела [magic missile], щит [shield]

Второй круг: видение невидимого [detect invisible], призрачная сила [phantasmal force], паутина [web]

Третий круг: рассеивание магии [dispel magic], спешка [haste], защита от стрел [protection from normal missiles]

Четвёртый круг: дверь измерений [dimension door], перевоплощение других [polymorph others], волшебный глаз [wizard eye]

Пятый круг: оживление мертвеца [animate dead], камень в грязь [transmute rock to mud]

Чтобы найти Малахи, партии нужно будет обыскать руины и лес в окрестностях Силаира, попутно избегая

попадания в волчьи ямы и обитающих здесь существ. Здесь МП может сам придумать испытания. Если Малахи будет встречен ночью, то он нападёт во главе стаи волков, в количестве от 2 - 5 особей (КБ 7; КЗ 2+2; ОЗ 11 у каждого; #АТ 1; У 1-6; ДВ 180' (60'); Спас В1; БД 8; МР Н).

Силаирский Зачарованный Меч - это **меч +3, +5 против нежити**. Он создан чтобы разить нежить, поэтому при результате броска на попадание без модификаторов в 18 очков или выше, мертвец будет уничтожен. Также он может **обнаружить зло [detect evil]**, **видеть невидимое [detect invisible]** и давать способность **полёта** (как в заклинании) три раза в день на три хода. После победы над вервольфом Сефора вознаградит партию свитком **полёт [fly]**.

59. ЗЕРКАЛО ОКАЙМЛЁННОЕ ГАДЮКОЙ

Зеркало Окаймлённое Гадюкой - это круглое зеркало с рамой в форме бронзовой гадюки, кусающей себя за хвост. Зеркало принадлежит Гаспару дю Нор [Gaspard du Nord] (КБ 9; М7; ОЗ 25; #АТ 1; У 1-4 + заклинания; ДВ 120' (40'); Спас М7; БД 8; МР Н). Гаспар – это маг живущий в Вийоне.

Город Вийон буквально стоит на ушах, в тот момент когда партия прибывает в него. Большая часть горожан толпится на площади, слушая речь вийонского архиепископа, вещающего о бедствиях, которые обрушатся на город. Злой тёмный маг Натер [Nathaire], изгнанный горожанами из Вийона, уже начал свою месть. Натер специализируется в некромантии - магии связанной с нежитью. Он собрал огромное количество тел и создал из них колоссальных размеров голема, ростом в сто футов. Он использует дерево в качестве дубины. Ранить его можно лишь с помощью магического оружия.

У жителей Вийона нет волшебного оружия. Единственной защитой для них остаются городские стены, которые будут в считанные мгновения разрушены колоссом. Вийон на грани паники.

Горожанин одетый в зелёно-коричневую робу выходит на помост и просит тишины. Он говорит, что знает как одолеть колосса. Этого человека зовут Гаспар дю Нор. Он был одним из учеников Натера, пока не осознал что тот заблуждается. Гаспар больше не практикует магию, так как это забытое искусство. Но он помнит формулу создания черного порошка, распылив который в лицо колоссу, можно вернуть его в обычное состояние мёртвого тела.

Гаспар хочет перемешать волшебный порошок. Сам он не воин, поэтому ему нужна группа авантюристов волонтеров, которые готовы отправиться на север в Илурнь [Ylourgne], где Натер оживляет колосс, и использовать порошок чтобы остановить это существо.

Гаспар наградит партию самым дорогим что у него есть - Зеркалом Окаймлённым Гадюкой, если они уничтожат колосса. Вийонский городской совет, в свою очередь, добавит к награде 10'000 з.м..

Если партия решит украсть зеркало у Гаспара, то обнаружит, что его невозможно отделить от толпы горожан. В любом случае, Гаспар не носит зеркало с собой и не хранит его дома (он его закопал в тайном месте). Вийонцы не дадут напасть на Гаспара. Сотни вооружённых горожан просто схватят партию. Им будет дарован выбор либо их казнят четвертованием, либо они согласятся уничтожить колосса. Если их заставят выполнить задание, то партия в случае успеха все равно получит зеркало от Гаспара, но лишится награды в 10'000 з.м..

Если партия добровольно вызовется выполнить миссию, то встретит Натера и колосса в лесу севернее Вийона. Так как от шагов колосса содрогается сама земная твердь, то персонажи заранее узнают о его приближении. У них будет возможность устроить засаду и застать его врасплох.

Если партию заставят выполнять миссию, то они встретят колосса сразу за стенами Вийона. Сотни лучников будут прикрывать персонажей со стены, дабы они смогли выполнить задачу. Партия не сможет застать колосса врасплох.

МП должен убедиться, что у партии есть достаточные шансы для победы над колоссом. Если партия ещё не

побывала в Силаире, то Гаспар может подсказать, что именно там находится оружие, которое поможет в битве против колосса. МП стоит отложить атаку колосса, до того как партия вернётся из Силаира.

Если вдруг колосс окажется не победимым для партии, то стоит им в любом случае вручить зеркало за самоотверженную попытку уничтожить его. Колосс разрушит Вийон ближе к ночи и отправиться в другую часть Аверуани. Гаспар окажется среди выживших и, несмотря на поражение, отдаст партии зеркало, за их попытку помочь.

Колосс (КБ 8; КЗ 100*; ОЗ 350; #АТ 1; У 10-80; ДВ 240' (80'); Спас В14; БД 12; МР Х) управляется Натером, который вселился в его гигантское тело. Его собственное тело находится в корзине на спине колосса. Колосс атакует как монстр с КЗ 21+.

Гаспар изготовит пять порций порошка для поражения лица колосса. Необходимо распылить порошок в лицо колосса с расстояния не дальше 10 футов, чтобы он подействовал. Если у партии нет возможности взлететь, то распылить порошок можно поднявшись на крышу самого высокого вийонского здания (собора) и подождать пока колосс приблизится к башни на дистанцию в 10 футов. Успешная атака разрушит силу контролирующую колосс и он рухнет на землю раздавив Натера и его учеников. Атака колосса порошком в полёте совершается по обычным правилам, а с крыши собора со штрафом -4 на попадание.

60. КОЛЬЦО ЭЙБОНА

Кольцо Эйбона это семейная реликвия белого мага Люка ле Шодроннье [Luc le Chaudronnier]. Люк проживает в городе Перийон. Город находится в страхе из-за таинственных нападений существа прозванного местными Аверуаньским Зверем. Он охотится на своих жертв ночью, убивая людей и животных. Единственное что интересует Зверя это поглощение костного мозга у своих жертв.

Перед прибытием партии в Перийон, объятая красным пламенем комета появиться в небесах. Комета пронесётся над Авруанью, окрасив ночное небо в багряный цвет. Зверь появиться в одновременно с кометой.

Партия не сможет найти Люка ле Шодроннье до поздней ночи. Люк охотиться на Аверуаньского Зверя, пытаясь изгнать нечестивого убийцу с помощью Кольца Эйбона. Партия сможет найти Люка на поляне неподалёку от Перийонского Аббатства, где Люк и несколько жандармов пытались остановить Зверя, но не преуспели в этом.

Придя туда, партия успеет заметить, карабкающуюся по стене Аббатства, змее подобную фигуру, чей хвост исчез в верхнем окне самой высокой башни. Люк и стражники спрячутся рядом с башней. Некоторые из жандармов погибли; Люк ранен, но быстро восстановиться. Зверь похитил Кольцо Эйбона, после чего он залез по стене аббатства и заполз в верхнее окно башни.

Это окно кельи перийонского аббата Феофила [Théophile]. Войдя в Аббатство и поднявшись по лестнице колокольни до комнаты, партия обнаружит там лишь самого Феофила в чёрной робе с капюшоном. Он не вооружён. Феофил не видел ничего необычного и утверждает, что спал и лишь несколько минут назад был разбужен шумом исходящим снаружи.

Рассказывая свою версию, аббат расхаживает из стороны в сторону. Большая часть комнаты освещена факелами, кроме одной секции окрасившейся в кроваво-красный цвет, из-за пролетающей по небу кометы. Расхаживая по комнате, аббат в итоге остановиться в освещённом красным светом месте. После чего он моментально превращается в Аверуаньского зверя.

Зверь окружён клубящейся тёмно-красной мглой, из-за этого сложно разглядеть его очертания. В кроваво-красном тумане, можно едва различить чёрную змее подобную фигуру. У зверя здоровенная змеиная голова с острыми пилообразными зубами. У него есть руки, заканчивающиеся чёрными когтями, но вместо ног его тело оканчивается змеиным хвостом. На одном из пальцев у него одето Кольцо Эйбона. Кольцо можно увидеть только, когда Феофил находится в форме зверя.

Аверуаньский зверь (КБ 0; КЗ 14*; ОЗ 63; #АТ 3; У 1-10/1-10/3-18; ДВ 150' (50'); БД 12; МР Х) сразу нападет. Превращение произойдет моментально. Зверь атакует два раза когтями и один раз кусает. Попасть по нему можно лишь магическим оружием.

Умерев, зверь превратится в Феофила. Перийонцы будут отрицать факт того что Феофил превращался в зверя, хотя тайно будут верить в то что бедолага был проклят. Они попросят партию покинуть Перийон и никогда не возвращаться. Партия может забрать кольцо себе.

61. ЗЕЛЬЕ ПУТЕШЕСТВИЯ ВО ВРЕМЕНИ

Зельем путешествия во времени обладают несколько человек в Аверуани. Двое из них могут встретиться случайно это – Жан Мовесуар [Jehan Mauvaissoir] и Мориамис [Moriamis]. В этом случае МП должен предоставить партии шанс завладеть зельем путешествия во времени. Мориамис будет стараться помочь партии, пока риск для неё минимален.

Если партия не сможет заполучить зелье путешествия во времени в результате случайной встречи, то им придется отправиться в Сим [Ximes] к Азедарку [Azedarc]. (Подсказка в свитке об **Лез Ибо [Les Hiboux]** ошибочна, а если в неё поверить то можно долго блуждать по болоту сражаясь с его обитателями, пока не обнаружится, что никто там о зелье путешествия во времени ничего не знает).

Азедарк, епископ Сима, является злым колдуном (КБ 9; М14; ОЗ 40; #АТ 1; У 1-4 + заклинания; ДВ 120' (40'); Спас М14; БД 9; МР Х), который готов пойти на любые ухищрения лишь бы сохранить секрет в тайне. Его заклинания:

Первый круг: тьма [darkness], чтения языков [reading languages], чтение магии [reading magic], чревовещание [ventriloquism]

Второй круг: обнаружение зла [detect evil], чтение мыслей [ESP], призрачная сила [phantasmal force], волшебный замок [wizard lock]

Третий круг: ясновидение [clairvoyance], рассеивание магии [dispel magic], молния [lightning bolt], защита от зла радиус 10 футов [protection from evil, 10' r]

Четвёртый круг: замешательство [confusion], превращение других [polymorph others], снятие проклятия [remove curse], волшебный глаз [wizard eye]

Пятый круг: сотворение элементаря [conjure elemental], слабоумие [feeblemind], сосуд души [magic jar]

Шестой круг: управление погодой [control weather], запрет [geas], проекция изображения [projected image]

МП должен быть уверен, в том что партия уяснила, магия считается злом в Аверуани, до того как они встретят Азедарка.

МП нужно будет самому придумать к чему приведет конфронтация партии с Азедарком. Если партия публично обвинит Азедарка в том, что он на самом деле колдун, то ему придется защищать свой авторитет перед обществом. Скорее всего он сам обвинит членов партии в колдовстве и прикажет страже схватить их. С другой стороны, если выносить конфликт на публику, то Азедарк скорее всего предложит выменять зелье путешествия во времени на одну или несколько волшебных вещей, в зависимости от их ценности.

Есть два ключевых фактора в конфликте партии с Азедарком:

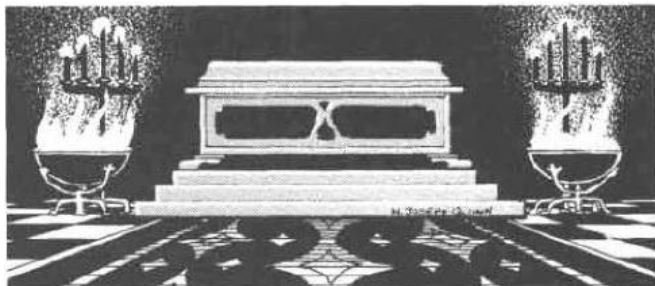
- 1) Конфронтация должна быть тайной;
- 2) Партия должна подготовиться, зная о коварстве Азедарка;

Если партия выполнит оба условия, то МП должен дать им возможность выкупить зелье путешествия во

времени.

МП стоит отметить, что это типичное городское столкновение, требующее более интеллектуальный подход, нежели бездумных сражений. Городские улицы, это далеко не коридоры подземелья, а потому нарушив закон персонажи игроков столкнутся с последствиями.

ЧАСТЬ 8: ГРОБНИЦА СТЕФЕНА АМБЕРА



В данный момент партия должна обладать **Силаирским Зачарованным Мечом, Зеркалом Обрамлённым Гадюкой, Кольцом Эйбона** и зельем **путешествия во времени**. Если этих вещей у них не будет, то дальше они не продвинутся и останутся в Аверуани. МП должен дать партии достойный шанс завладеть всеми четырьмя магическими предметами. Собрав все артефакты, персонажи смогут призвать Гробницу Стефана Амбера.

Когда Кольцо Эйбона коснётся хвоста гадюки, то змея отпрянет от зеркала на расстояние достаточное для того чтобы продеть кольцо. После чего кольцо медленно пройдёт по телу змеи, от хвоста до основания головы, оставшись там словно ошейник. Затем хвост гадюки снова будет захвачен её ртом.

Когда **Силаирский Зачарованный Меч** будет окроплён зельем путешествия во времени, то от лезвия начнёт исходить золотое свечение. Как только меч коснётся зеркала, партия услышит сильное гудение, а меч, зеркало и кольцо разлетятся на тысячи кусочков.

В очередной раз партию окружит янтарный туман. Мир Аверуани исчезнет и партия обнаружит себя в пространстве протянувшимся в бесконечность. Прямо перед ними возвышается массивная, высотой в 50 футов гробница построенная из мрамора янтарного цвета. Над входом высечено имя "Стефен Амбер".

На двери изображён герб семьи Амбер: на чёрном поле щита изображён золотой феникс (Сейбл [Sable], феникс Ори[Or]). Гербовый щит увенчан янтарной короной.

62. ПЕРВЫЙ СТРАЖ

Посреди комнаты, на куче серебряных монет и драгоценных камней, спит гигантский крылатый ящер. Всё его тело покрыто чешуёй цвета синего металла.

Спящий синий дракон (КБ 0; КЗ 9*; ОЗ 41; #АТ 3; У 2-7/2-7/3-30 + дыхание; ДВ (30'), полёт (80'); Спас В9; БД 9; МР Н) это первый страж гробницы Стефана. Его дыхание представляет из себя поток молний длиной в 100 футов и шириной в 5 футов. Дракон не разговаривает и не колдует. Проснувшись дракон нападёт на партию, защищая восточный и западный проходы. Сокровища дракона: 86'000 с.м. и 59 драгоценных камней (общей стоимостью в 5'900 з.м.).

63. ОГОНЬ

Стены и потолок этого длинного коридора объаты пламенем. Сразу заметно, что через коридор можно пройти и не обжечься, если держаться ровно по центру, там где пламя слабее.

Огненная саламандра (КБ 2; КЗ 8*; ОЗ 36; #АТ 3; У 1-4/1-4/1-8 + особый; ДВ (40'); Спас В8; БД 8; МР Н) поджидает партию затаившись за последним поворотом коридора. Любой приблизившийся к саламандре, стене

или потолку на расстояние в 20 футов, будет каждый раунд получать урон 1-8 огнём. Потолок высотой в 50 футов.

64. ВОЗДУХ

Открыв дверь, вы видите что земля находится в тысячах футов под вами. По центру зала идёт дорожка из плотного облака, шириной в 10 футов.

Облачная дорожка выдержит вес партии, но если они сойдут с неё, то упадут вниз. В этом зале невидимые стены, которые идут до самой земли, поэтому даже летающие персонажи смогут покинуть это помещение, только пройдя через одну из дверей. В дальнем углу зала расположилась виверна (КБ 3; КЗ 7*; ОЗ 32; #АТ 2; У 2-16/1-6 + яд; Спас В4; БД 9; МР Х) выжидающая удобный момент для нападения на партию. Упавший вниз персонаж умрёт с шансом в 99% (бросьте 1к100, при результате 100, персонаж выживает с 1-4 очков здоровья).

65. ВТОРОЙ СТРАЖ

Выход из комнаты загородил человек 14 футового роста с серой, как скала кожей. В руках, словно дубину, он держит огромный сталактит. У него за спиной стоит большой сундук с сокровищами.

Этот человекоподобный страж, на самом деле каменный великан (КБ 4; КЗ 9; ОЗ 48; #АТ 1; У 3-18; ДВ (40'); Спас В9; БД 9; МР Н). Он будет защищать выход из комнаты от партии. Сундук закрыт на замок, но без ловушки. В нём находятся 5'000 з.м., беспристрастный меч +1, +2 против заклинателей [spell users] (8 интеллект, 8 эго, обнаруживает невидимое и ловушки), проклятый свиток (превращает жертву в муху, заключённую в куске янтаря), зелье ясновидения [clairaudience] и зелье невидимости [invisibility].

66. ТРЕТИЙ СТРАЖ

Комнату охраняет существо с лицом человека, телом льва, гигантскими крыльями летучей мыши и шипастым хвостом.

Третий страж это мантикора (КБ 4; КЗ 6+1; ОЗ 28; #АТ 3 или шипы; У 1-4/1-4/2-8/6 x 1-6; ДВ (40') полёт (60'); Спас В6; БД 9; МР Х). Она будет сражаться, не давая партии открыть западную или восточную дверь. Внутри комнаты спрятаны, с помощью заклинания невидимость [invisibility], 3'000 з.м..

67. ЗЕМЛЯ

Пол комнаты подтоплен и заполнен грязью.

Уровень заполнения грязью доходит до 10 футов в высоту. Под поверхностью грязи, находится грязевой голем (КБ 9; КЗ 8*; ОЗ 36; # АТ 1; У 2-12 + удушением; ДВ (30'); Спас В8; БД 12; МР Н). Грязевому гому можно нанести урон только магическим оружием. Он появится на поверхности, чтобы напасть на проходящих мимо персонажей игроков. Сражающиеся в грязи персонажи получают -2 на все атаки.

68. ВОДА

Эта вытянутая комната затоплена водой по дверной порог.

Вода в комнате солёная, она затопила комнату на высоту в 40 футов. Здесь, в ожидании жертвы, притаилась большая белая акула (КБ 4; КЗ 8; ОЗ 36; #АТ 1; #У 2-20; ДВ (60'); Спас В4; БД 7; МР Н). Она нападёт на любого, кто будет двигаться в воде рядом с ней.

69. ЧЕТВЁРТЫЙ СТРАЖ

Эту комнату охраняет гигантское существо с телом дракона и пятью змеиными головами.

Последний страж - это пятиголовая гидра (КБ 5; КЗ 5; ОЗ 23; #АТ 5; У 1-10 у каждой; ДВ (40'); Спас В5; БД 9; МР Н). Она будет сражаться защищая проход в комнату **#70, Склеп Стефена**.

70. СКЛЕП СТЕФЕНА

В центре комнаты стоит гроб из красного дерева. Он покоится на возвышении. У его оголовья стоит серебряный канделябр, а у ног железная жаровня. В канделябре горят янтарного цвета свечи, а от жаровни исходит ароматный запах благовоний. Всю стену занимает огромный гобелен, повествующий об убийстве Стефена Амбера.



На внутренней поверхности крышки гроба вырезаны следующие слова: "Сожгите гобелен, дабы разрушить моё проклятие". В гробу лежит скелет с золотой короной. Ничего не произойдёт пока гобелен не будет сожжён.

Если партия сожжёт гобелен, то перед ними, выйдя из дыма и праха, появится человек в короне, весь украшенный драгоценностями и одетый в дорогую бархатную мантию. Он потянется и скажет: "Благодарю, я был заперт здесь на протяжении веков". После этого гробница исчезнет, а партия окажется рядом с замком Амбер. Серая мгла исчезнет и партия увидит ту самую реку, по берегу которой они шли. Они вернулись в свой мир. Замок застрел во времени из-за проклятия Стефена. Проклятие разрушено и теперь всё упущенное замком время, проходит за считанные минуты. Стены замка покрываются выщербленами, а затем разрушаются, превращаясь в руины. Гобелены истлевают. Жители замка Амбер быстро стареют и умирают превращаясь в мумифицированные скелеты. В замке остаются только члены партии, сокровища найденные ими и Стефен Амбер.

Стефен маг 25-го уровня (КБ 9; М 25; ОЗ 79; #АТ 1 + заклинания; У 1-4; ДВ (40'); Спас М25; БД 11; МР Н).

Описания высоких уровней даны в D&D Companion Set, но МП они не пригодятся для отыгрыша за Стефена Амбера. В качестве упрощения, МП может применять за Стефена любые заклинания из книги правил D&D Expert. Стефен благодарен за своё освобождение и не будет нападать на партию, если сам не будет атакован (в таком случае он телепортируется подальше). Если никто не нападёт на Стефена то он вознаградит каждого из своих спасителей древним сокровищем стоимостью от 3'000 до 18'000 з.м. и одной магической вещью выбранной случайным образом исходя из особенностей класса персонажа. Эта вещь не может быть проклятой, если выпадет таковая, то нужно будет совершить столько перебросов, пока не выпадет подходящий предмет. Если МП видит, что вещь слишком сильная то может выбрать другую.

У Стефена есть **кольцо четырёх желаний**. С его помощью он может оживить до четырёх персонажей (даже если персонаж был расщеплён, испарён и тд). Если больше четырёх персонажей погибло, то он выберет четверых из них случайным образом. Воскрешённые персонажи получают опыт лишь за временной период до своей смерти. Если никто не умирал, то Стефен не применит кольцо и не расскажет о его силе.

Вознаградив партию, Стефен ещё раз поблагодарит персонажей, после чего произнесёт магические слова, сопровождая их размашистыми движениями рук и исчезнет растворившись в завихрении из дыма.

ЧАСТЬ 9: НОВЫЕ МОНСТРЫ

Янтарный Лотос [Amber Lotus Flowers]

Класс Брони: 9
Кость Здоровья: ½
Движение: 0
Атаки: 1
Урон: особый
Количество: 0 (3-18)
Спасбросок: Обычный Человек
Боевой Дух: 12
Вид Сокровищ: Нет
Мировоззрение: Нейтральное

Цветок янтарного лотоса похож на золотую водную лилию, а по размерам сопоставим с подсолнечником. Бутон цветка открывается и распыляет облако пыльцы 40 x 40 футов, когда к нему на расстояние в 10 футов подходит существо. Любой кто попадётся в это облако должен пройти спасбросок против заклинаний иначе уснёт на 4-16 раундов. Цветы могут выпускать пыльцу каждые 3-12 раундов. Обычно янтарный лотос растёт вместе с другими смертельно опасными растениями: смертельными розами или деревьями убийцами.

Гигантская Амёба [Amoeba, Giant]

Класс Брони: 9
Кость Здоровья: 10-15
Движение: 30' (10')
Атаки: 1
Урон: 2-12
Количество: 1
Спасбросок: Воин 7
Боевой Дух: 10
Вид Сокровищ: Нет
Мировоззрение: Нейтральное

Амёба это одноклеточное животное размерами около 30 футов. Тело амёбы само по себе полупрозрачное, кроме ядра серого цвета размером в 1 фут. Если ядро спрятано или незаметно, то амёба считается невидимой и может застать врасплох. Атакуя она вначале обволакивает собой противника, а затем начинает переваривать жертву с

помощью кислоты.

Арания [Aranea]

Класс Брони: 7

Кость Здоровья: 3**

Движение: 60' (20'), паутина 120' (40')

Атаки: 1 укус

Урон: 1-6 + яд

Количество: 1-3 (1-6)

Спасбросок: Маг 3

Боевой Дух: 7

Вид Сокровищ: D

Мировоззрение: Хаотичное

Арании — это разумная раса гигантских пауков зеленовато-коричневого цвета, размером с небольшого пони. Араний можно отличить от других гигантских пауков, по характерному массивному бугру странной формы, расположенному на спине, в котором находятся их мозги. Аринии плетут паутину, а их укусы ядовиты.

Передние лапы арании заканчиваются гибкими подвижными пальцами, которые она использует, чтобы схватить жертву и пользоваться небольшими инструментами. Вдобавок ко всему, аринии умеют колдовать и проводят много времени изучая магические формулы.

Правила по использованию арании в дикой местности есть в **Dungeon Module X1: The Isle of Dread**.

Коллекционер Мозгов [Brain Collector]

Класс Брони: 2

Кость Здоровья: 10*

Движение: 180' (60')

Атаки: 1 + заклинания

Урон: 1-10 + заклинания

Количество: 1(1)

Спасбросок: Воин 10

Боевой Дух: 10

Вид Сокровищ: C

Мировоззрение: Хаотичное



Коллекционеры мозгов или Нэх-Фелггу [Neh-Thalggu] (на их собственном языке) это существа из другого измерения, которые лишь волею случая проникают сквозь барьер отделяющий их вселенную от этой. Только рядом с мощными источниками магической энергии, такими как Замок Амбер, где искажаются время и пространство, они могут найти проход в этот мир. Они мыслят иначе чем известные существа, что-то заставляет их собирать мозги.

Коллекционеры мозгов выглядят по настоящему жутко, из их раздутых бесформенных желто-оранжевых тел торчит множество извивающихся коротких щупалец. Передвигаются они на трёх парах ног, похожих на крабы. На их голове расположены четыре больших жёлтых выпуклых глаза и зубастая пасть. Атакуя они кусаются или читают заклинания.

Убив персонажа, эти существа аккуратно, с помощью хирургических инструментов, срезают верхнюю часть головы, обнажая мозг жертвы. Они удаляют мозг, а затем поглощают его. После этого мозг попадает в один из карманов в голове коллекционера мозгов, после чего он готов к использованию. Каждый из поглощённых мозгов формирует отдельный бугор на голове монстра. Каждый собранный мозг даёт этому существу возможность один раз в день использовать одно заклинание мага с 1-ого по 3-ий круг. МП определяет заклинания случайным образом. Попад в эту вселенную, коллекционер незамедлительно приступает к интенсивному сбору, чтобы за как можно меньшее время заполучить больше мозгов. Коллекционер мозгов способен собрать не больше 12 мозгов.

Демон Смерти [Death Demon]

Класс Брони: 4
Кость Здоровья: 7**
Движение: 90' (30'), полёт 180' (60')
Атаки: 3
Урон: 1-4/1-4/2-8 + особый
Количество: 1-4
Спасбросок: Воин 7
Боевой Дух: 10
Вид Сокровищ: Е
Мировоззрение: Хаотичный



Демон смерти, известный также как Остегас [Ostegos], выглядит как сухопарый серокожий гуманоид ростом в 10 футов. Из его рта выступают белые клыки, а его когти заканчиваются адамантиновыми когтями. Глаза его горят словно тлеющие угли, а из спины растут два больших кожистых крыла.

Демон смерти атакует используя свои клыки и когти. Любое существо получившее рану от его когтей, должно пройти спасбросок против паралича или будет парализовано на 2-8 ходов. Любое укушенное демоном смерти существо, должно пройти спасбросок против яда со штрафом -2 или умрёт.

Демоны смерти обладают: **инфравидением** на дистанцию в 60 футов, способностью безошибочно **телепортироваться** и вызывать **тьму** в радиусе 10 футов.

Грязевой Гolem [Golem, Mud]

Класс Брони: 9
Кость Здоровья: 8*
Движение: 90' (30')
Атаки: 1 захват
Урон: 2-12 + поглощение
Количество: 1 (1)
Спасбросок: Воин 8
Боевой Дух: 12
Вид Сокровищ: Нет
Мировоззрение: Нейтральное

Грязевой голем это гуманоид сотворённый из грязи с помощью магии. Он может ходить и плавать по поверхности грязи и зыбучих песков не утопая. Он может оставаться под поверхностью грязи или зыбучих песков сколько угодно и всплывать на поверхность по желанию. Грязевой голем обхватывает свою жертву двумя руками, пытаясь поглотить её своим телом. При попадании он автоматически наносит 2-12 урона каждый раунд, поглощая жертву. Как и все остальные големы, грязевой может получить урон только от магического оружия. Он невосприимчив к заклинаниям с эффектами — **сна, очарования и удержания**, а также ко всем формам газа.

Хватающая Трава [Grab Grass]

Класс Брони: 9
Кость Здоровья: 1 на 5 квадратных футов
Движение: 0
Атаки: 1
Урон: особый
Количество: неисчислимы
Спасбросок: Обычный Человек
Боевой Дух: 12
Вид Сокровищ: Нет
Мировоззрение: Нейтральное

Хватающая трава выглядит как обычное высокотравье (3'-5' в высоту). Эта трава живая, а потому схватит любого, кто попытается подойти или пройти по ней. Любой персонаж с силой 12 или ниже может каждый раунд вырваться из захвата травы с шансом в 5%. За каждое очко силы выше 12 шанс увеличивается на 5% (например: если существо с силой 16 будет иметь шанс 25% на освобождение). Хватающая трава имеет 1 кость здоровья на каждые 5 квадратных футов (за каждые 8 единиц урона нанесённого этой траве, уничтожается 5 квадратных футов).

Гремлин [Gremlin]

Класс Брони: 7
Кость Здоровья: 1**
Движение: 120' (40')
Атаки: особые
Урон: особый
Количество: 1-6 (1-6)
Спасбросок: Эльф 1
Боевой Дух: 12
Вид Сокровищ: Ноль
Мировоззрение: Хаотичное



Гремлины это человекообразные существа ростом около 3 футов с бледной серо-зелёной кожей, глазами плоскими и заострёнными ушами. Это эксцентричные существа со зловещим чувством юмора. Гремлины излучают ауру хаоса в радиусе 20 футов. В области действия накладывается эффект: "Если что-то в этой ситуации должно пойти не так, то точно пойдёт не так". Персонажи должны каждый раунд успешно проходить спасбросок против заклинаний, чтобы избежать эффект ауры гремлинов.

Гремлины не имеют никакой атаки, кроме своей хаотичной ауры. Однако, любое существо не попавшее своей атакой по гремлину, должно произвести ещё одну атаку, но уже против себя. Любой колдующий заклинание персонаж находясь в хаотичной ауре должен пройти спасбросок против заклинаний. При успехе заклинание работает против гремлины, а при провале против заколдовавшего его персонажа.

Магия гремлинов обычно действует на механические приспособления. Арбалет может разломиться пополам, ремённые пряжки расстегнуться, голова топора слететь с топорика и тд. Определённые эффекты будут зависеть от ситуации и воображения МП. В основном эта магия не смертельна, а скорее зловредная.

Деревья Убийцы [Killer Trees]

Класс Брони: 5

Кость Здоровья: 6
 Движение: 0
 Атаки: 4 ветки/1 рот
 Урон: 0 у каждой/3-18
 Количество: 0 (2-12)
 Спасбросок: Воин 3
 Боевой Дух: 12
 Вид Сокровищ: Нет
 Мировоззрение: Нейтральное

Деревья убийцы выглядят как большие деревья. Они могут походить на любой вид деревьев. Деревья убийцы являются частично животными и частично растениями. Для выживания им нужно и мясо, и солнечный свет. Некоторые их ветки на самом деле щупальца, которые могут схватить жертву на расстоянии до 20 футов. Схватив жертву дерево попытается запихнуть его себе в рот, который замаскирован под большое дупло. Каждая ветка имеет 1 КЗ, если одной из них нанести 5 или больше урона, то она будет отрублена. Одной атакой можно отрубить лишь одну ветку. Если жертва не прорубится на свободу, то на следующий раунд после захвата будет затащена деревом в рот, после чего начнёт получать от 3-18 единиц урона каждый раунд.

Люпин [Lupin]

Класс Брони: 6
 Кость Здоровья: 2
 Движение: 120' (40')
 Атаки: 1 оружием
 Урон: 1-8
 Количество: 2-12 (5-40)
 Спасбросок: Воин 2
 Боевой Дух: 8
 Вид Сокровищ: С
 Мировоззрение: Законное

Люпины – это антропоморфные собаки. Их тела похожи на человеческие, но покрыты шерстью и у них собачья голова. Они ненавидят вервольфов и увидев их нападут (они распознают вервольфа даже в его человеческой форме). Люпины объединяются в племена власть правителя, в которых передаётся по наследственному праву. Часто люпины являются союзниками людей. Иногда люпины сражаются верхом на ужасных волках, а атакуют сходу кавалерийским копьём.

Маджен [Magen]

Характеристики	Гипнотический [Hypnos]	Демонстрационный [Demos]	Разьедающий [Caldron]	Электрический [Galvan]
Класс Брони	7	7 или от доспеха	5	3
Кость Здоровья	2*	3+2	4*	5*
Движение	120'(40')	120'(40')	120'(40')	120'(40')
Атаки	1	1 оружием	1 особая	1 или удар молнией
Урон	Очарование	1-8 или оружие	1-10	3-18 или оружие
Количество	1 (0)	2-12 (0)	1-4 (0)	1-3 (0)

Спасбросок	Маг 2	Воин 4	Воин 5	Воин 5
Боевой Дух	12	12	12	12
Вид Сокровищ	U	C	V	C
Мировоззрение	Нейтральное	Нейтральное	Нейтральное	Нейтральное

Маджены – это существа созданные высокоуровневыми магами, с помощью сложнейшего колдовства и тайных магических формул. Они будут следовать всем приказам хозяина, пока не умрут. Несмотря на то что маджены похожи на идеально сложенных людей, на самом деле они не совсем живые существа. Они живут за счёт магии и не нуждаются в воздухе, воде, еде и сне. Они не подвержены старению. Если убить маджена, то его тело рассыплется во вспышке огня и дыме. Всего здесь представлено 4 вида мадженов, но МП может придумать несколько и сам. Внешне они не отличаются, пока не применят свои способности.

Гипнотический. Гипнотические маджены обладают телепатией, а также от своего создателя они получили способность бесконечно применять заклинание **очарование [charm person]**. Они могут раз в раунд попробовать **очаровать** одну жертву. Если жертва провалит спасбросок против заклинаний, то будет подчиняться телепатическим приказам маджена. Жертва не будет выполнять самоубийственные приказы. Если спасбросок пройден, то жертва получает иммунитет к **очарованию** от конкретно этого маджена.

Демонстрационный. Демонстрационный маджен не имеет особых способностей и сражается с помощью оружия. Если они надевают доспех, то получают его класс брони; их собственный класс брони без доспеха 7.

Разъедающий. Разъедающий маджен обладает способностью удлинять свои руки и ноги на расстояние до 20'. Маджены стараются обхватить жертву всеми своими конечностями, и преуспев в этом они начинают выделять кислоту наносящую 1-10 единиц урона. Жертва будет получать урон в каждом раунде, пока не освободиться.

Электрический. Электрический маджен способен накапливать статическое электричество, которое затем он может разрядить в виде удара молнией нанеся 3-18 единиц урона. Молния представляет из себя линию 60 футов длиной и 5 футов шириной. Успешный спасбросок против дыхания дракона снижает урон вдвое. Электрический маджен способен разрядить до трёх ударов молнии в день. Также они могут использовать оружие.

Способ создания маджена зависит от того какой именно вид собираются создать, для придания определённых свойств требуются дополнительные усилия со стороны мага. Даже для создания одного или двух мадженов требуются много времени и денег (из-за дорогостоящих и/или магических ингредиентов). Для подготовки нужно будет применить множество высокоуровневых заклинаний и свитков. Даже при всех этих приготовлениях есть ощутимый шанс провала.

Язычник [Pagan]

Класс Брони: 6
 Кость Здоровья: 1
 Движение: 120'(40')
 Атаки: 1 оружием
 Урон: 1-6
 Количество: 0 (3-30)
 Спасбросок: Воин 1
 Боевой Дух: 6
 Вид Сокровищ: C
 Мировоззрение: Нейтральное

Язычники поклоняются богам и богиням природы. Они следуют учениям друидов и жрецов определённых богов природы. Язычники совершают сезонные жертвоприношения, так как верят что это поможет продолжить годовой круговорот. Иногда они практикуют и человеческие жертвоприношения. Персонажи попавшие в плен во время сражения с язычниками скорее всего будут принесены в жертву. Обычно язычники состоят в каком либо племени.

Язычники могут встретиться в Аверуани на границе с дикой местностью. Они проводят свои обряды на лугах в глуши лесов или в гротах. Язычники не попадутся в городских или деревенских столкновениях.

Фантомы*

Класс Брони: 9

Кость Здоровья: 6*

Движение: 120'(40'), полёт 240'(80')

Атаки: 1

Урон: 1-4 + особый

Количество: 1-3 (1-4)

Спасбросок: Воин 6

Боевой Дух: 6

Вид Сокровищ: С

Мировоззрение: Хаотичное

Фантомы – это волшебные существа. Они кажутся осязаемыми, но на самом деле их тела состоят из дымки, которая может принимать любую форму человеческого размера или меньше. Они пользуются этой способностью, чтобы заманивать людей в смертельно опасные места. Они могут принять форму дружественного авантюриста, хромой собаки или того кого придумает МП. Так как фантомы состоят из дымки, то они умеют летать, ходить по воде и зыбучим пескам (и могут позвать на помощь находясь там). Любой персонаж подумает, что это твёрдая земля, и постарается помочь человеку и попадёт в зыбучие пески.

Магические атаки наносят фантомам полный урон, а остальные только половину. Фантомы могут по желанию становиться **невидимыми**, раз в день они могут использовать следующие заклинания: **замешательство [confusion]**, **мираж [hallucinatory terrain]** и **призрачная сила [phantasmal force]**. Эти существа очень трусливы, если их обман будет раскрыт, то они постараются сбежать. Если их заставить сражаться то каждым попаданием они будут наносить 1-4 единиц урона.

Ракаста [Rakasta]

Класс Брони: 6

Кость Здоровья: 2 + 1

Движение: 90'(30')

Атаки: 2 когти/1 укус

Урон: 1-4 каждая

Количество: 0 (3-30 + 1-8 саблезубых)

Спасбросок: Воин 2

Боевой Дух: 9

Вид Сокровищ: М

Мировоззрение: Нейтральное

Ракаста – это раса антропоморфных котов кочевников. Они прямоходящие, как и люди, но головы у них кошачьи, а тела покрыты мягкой рыжевато-коричневой шерстью. Ракаста сражаются особыми металлическими "боевыми когтями", которые они надевают поверх своих настоящих когтей (без этих особых когтей ракаста наносят 1-2 единиц урона своими собственными когтями обеих лап). Ракаста могут использовать обычные виды оружия, например мечи, но из-за презрения к ним, они предпочитают использовать своё "традиционное" оружие – боевые когти.

Информацию по использованию ракаста в дикой местности можно найти в **Dungeon Module X 1: The Isle of Dread**.

Липкий Червь [Slime Worm]

Класс Брони: 5
Кость Здоровья: 10
Движение: 60'(20')
Атаки: 1 укус
Урон: 2-12
Количество: 1
Спасбросок: Воин 5
Боевой Дух: 9
Вид Сокровищ: D
Мировоззрение: Нейтральное

Липкие черви – это огромные червяки секретирующие липкую слизь из своих спин. Они валяются в кучах сокровищ так что их спины покрываются слоем из монет, драгоценностей, оружия, доспехов и тд. Слизь не влияет на атаки. Есть шанс (результат 1-5 на 1к6) что червь будет незаметен под огромной грудой сокровищ. Липкие черви атакуют из под тишка, как только получают такой шанс. Они проглатывают свою жертву при результате броска без модификатор равного 18 или более. Проглоченная жертва будет получать от 2-12 единиц урона в каждом раунде, пока не умрёт или не освободиться (как и у пурпурного червя [purple worm]).

Солнечный Брат [Sun Brother]

Класс Брони: 0
Кость Здоровья: 10* - 14*
Движение: 120'(40')
Атаки: 1 оружие
Урон: 1-8 (+3)
Количество: 1 (1)
Спасбросок: Воин 10-14
Боевой Дух: 9 (12)
Вид Сокровищ: Нет
Мировоззрение: Законное

Солнечные братья – это члены Братства Солнца, зачатые враги ифрита. Солнечный братья принадлежат к расе гуманоидов 7 футового роста с кожей малинового цвета и светло жёлтыми волосами называемыми Соллакс [Sollux], они родственники ифритов, но от природы имеют законное мировоззрение. Солнечные братья выделяется тем что носят красно-золотые доспехи и светящиеся солнечные щиты (эффект как от заклинания **свет [light]**). Они не получают урон от обычного огня, а атаки магическим огнём получают штраф -1 к попаданию и урону.

Розы Вампиры [Vampire Rose]

Класс Брони: 7
Кость Здоровья: 4
Движение: 30'(10')
Атаки: 1 шипом + кровососание
Урон: 1-8

Количество: 1-8
Спасбросок: Воин 2
Боевой Дух: 12
Вид Сокровищ: Нет
Мировоззрение: Хаотичное

Розы вампиры внешне ничем не отличаются от куста белой розы. Не смотря на это, они могут медленно передвигаться. Каждые 4 КЗ представляют из себя один куст. Шипастые стебли роз вампиров могут обвить жертву, нанося 1-8 единиц урона. Шипы полые внутри. Как только стебель розы обвил и закрепился на жертве, роза начинает пить её кровь, автоматически нанося 1-8 единиц урона за каждый раунд. Также роза вампир вводит в кровь гипнотический анестетик и если жертва не пройдёт спасбросок против заклинаний, то потеряет волю к борьбе, давая возможность кусту пить кровь пока она не умрёт. Если роза выпьет всю кровь из жертвы, то её цветки окрасятся в красный цвет.

Руководство по произношению.

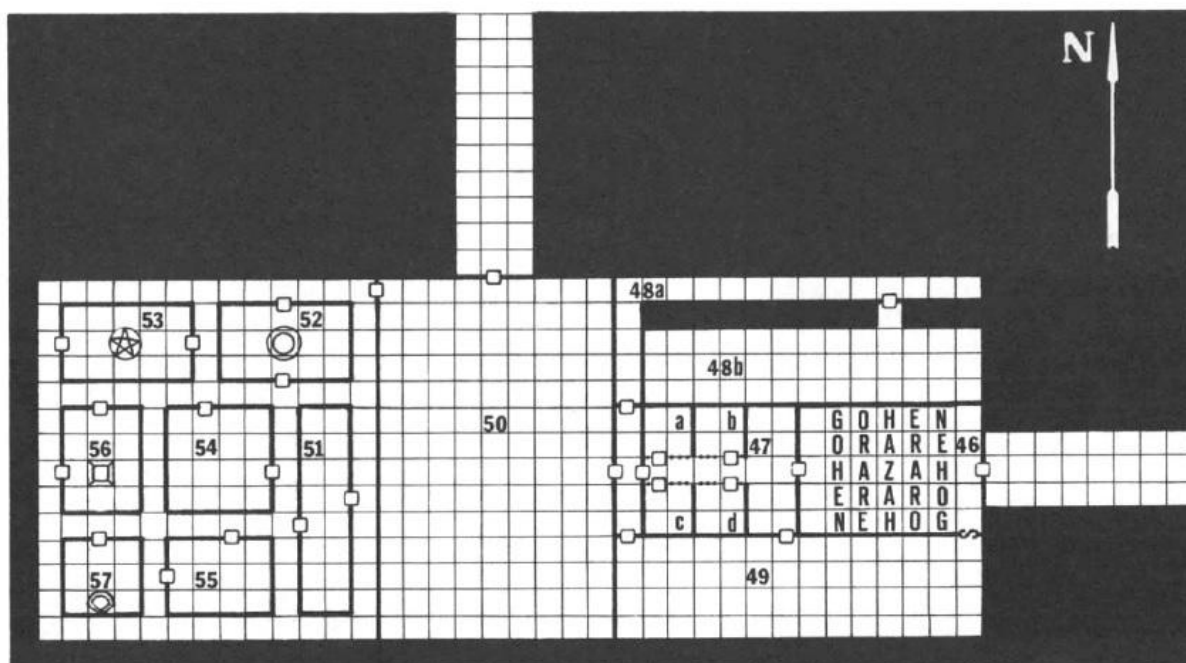
Руководство по французскому произношению создано для МП, которые захотят использовать его, чтобы добавить в модуль загадочности. Каждое слово специально разбито на слоги со звуко-буквенным разбором. Гласные с "-" над ними произносятся как долгий звук, а без отметок как короткий. Например слово "pronunciation" будет произноситься так "pro.nun.sē.ā.shun".

Некоторые французские слова были переведены, в таких случаях они заключены в кавычки, но не стоит эту информацию озвучивать игрокам, для сохранения аутентичности.

Andrè David — (An.drā-Da.vēd), Andrew David
Averoigne — (Av.ur.wan.ye)
Le Bateleur — (Ba.tel.yur), The Juggler
Bonne Jouissance — (Bun Jeu.ē.sawns)
Catherine — (Kot.rēn), Catherine
Charles — (Sharl), Charles
Le Château — (Shaw.to), castle or manor
Le Chevalier des Epées — (Shu.val.yā Dā.zā.pā) The Knight of Swords
Claude — (Klōd), Claude
Couer de Lion — (Kur de Lē.yōn), Lion-Hearted
D'Amberville — (Dam.bur.vēl), Amber
du, de la, d', or des — (deu, de la, d or dā), of
Étienne — (Ā.tē.yen), Stephen
Fausseflames — (Fōs.flam)
La Force — (La Fors), Strength
La Frenaie — (Fru.nā), "Grove of Ash"
Gaspard du Nord — (Gas.par deu Nor), "Gaspard of the North"
Gaston — (Gas.tun), Gaston
Gérard de l'Automne — (Ja.rar de Lo.tum), "Gerard of Autumn"
Guillaume — (Gē.yōm), William
Henri — (Awn.rē), Henry
Les Hiboux — (Ē.bou), "Owls"
Isabelle — (Ē.za.bel), Isabel
Isidore — (Ē.zē.dor), Isidora
Isoile — (Ē.zwal)
Janette — (Jaw.net), Janet
Jean-Louis — (Jawn.Lū.ē), John Louis
le, la, l', les — (le, la, l', lā), the
Luc le Chaudronnier — (Lūc le Shō.drawn.yā), "Luke the Cauldron"
Magdalèn — (Mog.da.len), Madelin

Malachie du Marais — (Mal.a.kī deu Maw.ra) "Malachi of the Swamp"
 Malinbois — (Mal.in.bwa), "Evil Woods"
 Marie-Hélène — (Ma.rē Ā.len), Mary Helen
 Le Mât — (Ma), The Fool
 Le Mort — (Mor), Death
 Mère Camille — (Mer Ka.mē.ye) Madam Camilla
 Nathaire — (Na.tair)
 Périgon — (Pair.ē.gon)
 Petit-Singe — (Pe.tē Sanj), Little Ape
 Prince — (Prans), Prince
 La Rein de Coupes — (Ren dā Keu.pā), Queen of Cups
 Richard — (Rē.shar), Richard
 Le Roi des Batons — (Rwa dā Ba.ton), King of Wands
 Le Roue de la Fortune — (Reu de la For.teun), The Wheel of Fortune
 Sainte Zénobie — (Sant Zān.ō.bē), Saint Zenobia
 Simon — (Sē.mōn), Simon
 Sylaire — (Sē.lair)
 Théophile — (Tā.ō.fēl), Theophilus
 La Tombe — (Tōmb), Tomb
 Touraine — (Tou.ren)
 La Valet de Deniers — (Va.lā dā Den.yā), The Page of Coins
 Vyones — (Vē.yōn)
 Ximes — (Zēm)
 Ylourgne — (Ē.lurn.ye)

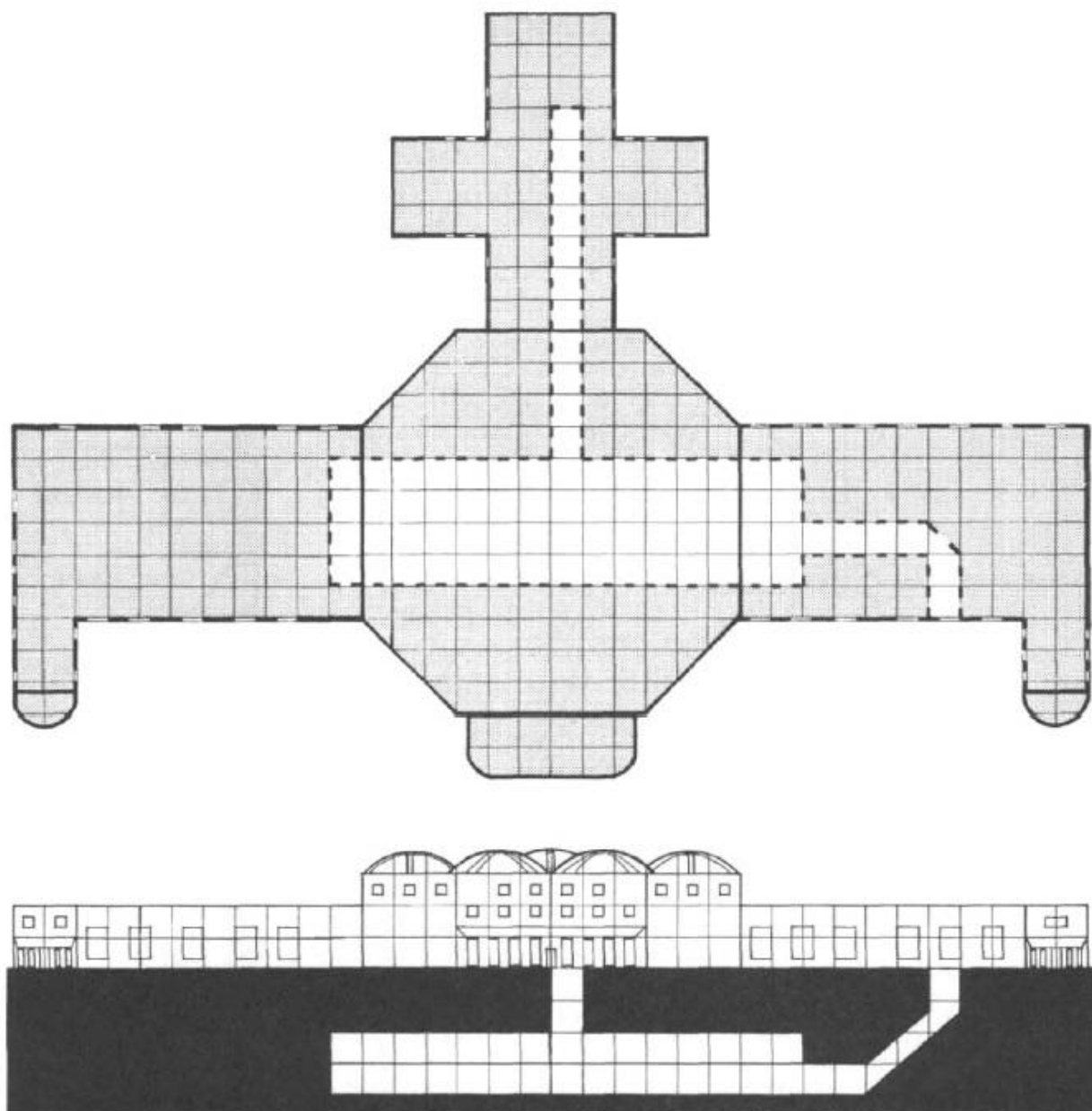
Подземелье



	дверь		потайная дверь		яма		резервуар
	магические врата		пентаграмма		решётка	1 квадрат = 10 футам	

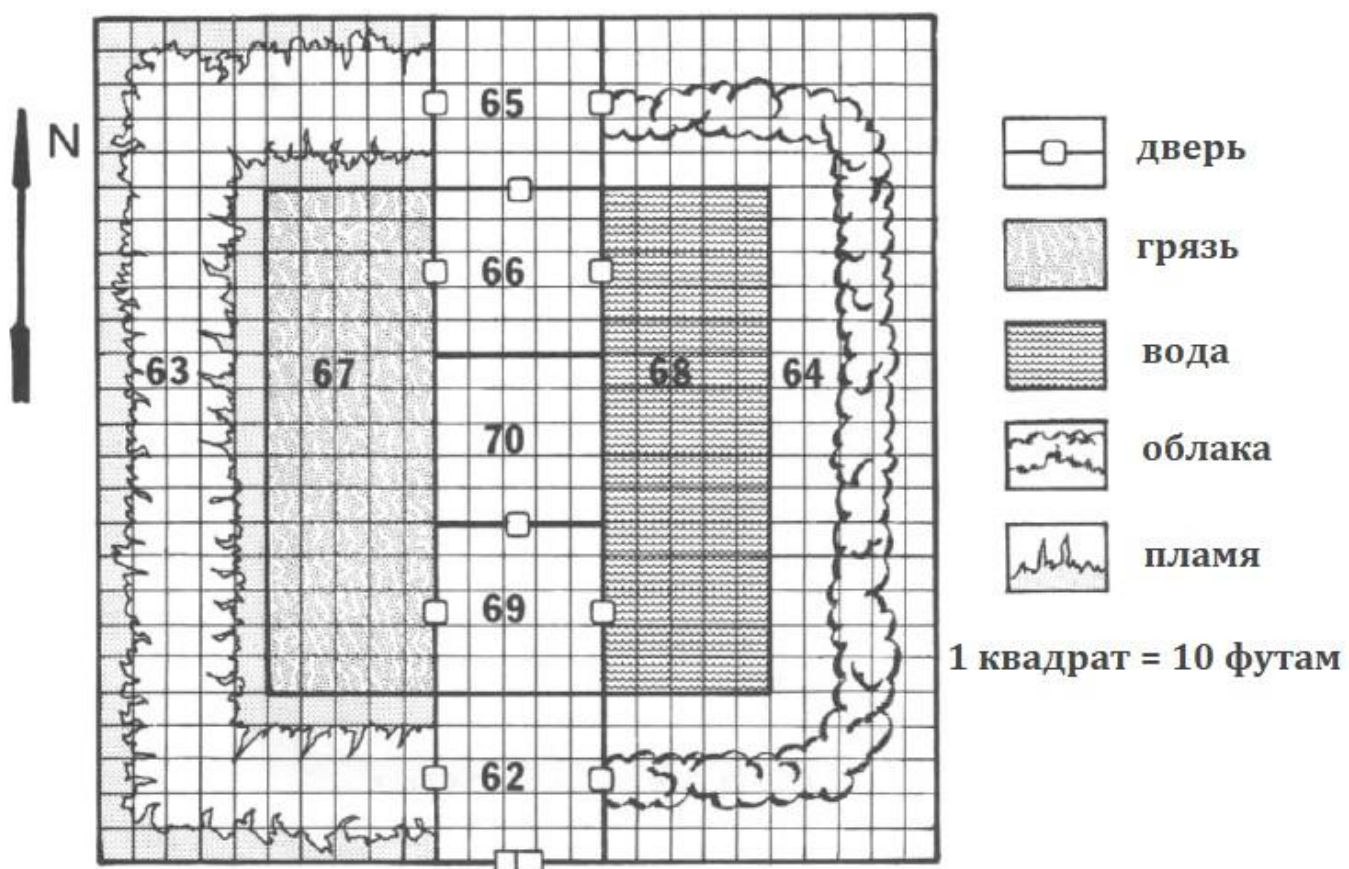
Провинция Аверуань





Эта карта отображает расположение подземелья под Замком Амбер. Северный проход ведёт к люку в капелле (локация 24), а восточный проход ведёт к люку в Чёрной Комнате (локация 42). Оба люка ведут лестницам высотой в 40 футов, ведущих прямым в подземелье.

Склеп Стефена Амбера



Замок Амбер

