

Advanced Dungeons & Dragons®

PLANE SCAPE™
ADVENTURE

IN THE
ABYSS



◆ В ◆ БЕЗДНУ

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	2
<i>Включающее Предысторию этого Приключения и его краткое Изложение, а так же несколько Замечаний относительно Фракций и НППЦ, связанных с ним.</i>	
ГЛАВА 1: ОБЪЯВЛЕНИЕ.....	4
<i>В которой Герои впервые узнают о Песнях, связанных с ценным Предметом, утерянным в Бездне, проникательные Друзья предлагают определенную полезную Информацию, а кросс-торгующие Демоны делают Предложение, от которого невозможно отказаться</i>	
ГЛАВА 2: В БЕЗДНЕ.....	10
<i>В которой Герои отправляются в Бездну, где их почти вталкивают в Кровавую Войну, и отправляются на Равнину Множества Порталов в поисках Корабля Хаоса</i>	
ГЛАВА 3: КОРАБЛЬ ХАОСА.....	22
<i>В которой герои поднимаются на борт Корабля, справляются с его дьявольской Командой и Пассажирами и обнаруживают, что Судно обладает своим собственным Разумом</i>	

РАЗРАБОТЧИКИ

Автор: Skip Williams ◆ Редактор: David Wise
Иллюстрации Переплета: Robh Ruppel ◆ Концепт-арт: Dana Knutson
Цветонабор: Scott Burdick, Ned Dameron, Dana Knutson, Alan Pollack ◆ Картограф: Rob Lazaretti
Графический Координатор: Sarag Feggstad ◆ Художественный Координатор: Peggy Cooper
Координатор Допечатных Процессов: Tim Coumbe ◆ Типограф: Angelika Lokotz
Художник-оформитель: Robert Repp ◆ Графический Дизайн: Dee Barnett, Dawn Murin
Плэйтестеры: Eric Boily, Steve Gregg, Christopher Fredericks,
Dean Chamberlain, Justin Hansen, Steven Wilde



2605

торговые марки и все такое

перевод: Drauglin
корректировка перевода: Ника Бельская
редактирование перевода, верстка: stivie

Чистый факт - в Сигиле, как и всегда, полно интриг: Стражи Судьбы только что заключили возможно самую крупную сделку в своей истории, но сделка прошла не совсем удачно...

В королевстве Двенадцать Деревьев, глубоко в Бездне, танар'ри и Стражи Судьбы закончили создание семи *кораблей хаоса*, огромных *орудий энтропии*, предназначенных для Кровавой Войны. В качестве оплаты за помощь в их создании Стражи Судьбы должны были получить один из них. Предположительно танар'ри соблюли условия договора, так как позволили Стражам Судьбы забрать *корабль* в Цитадель Выдоха на Квазиэлементальном Плане Вакуума. Однако Стражи не знали, что *корабль* является разумным существом

ВВЕДЕНИЕ

со своим собственным рассудком (трансформированного *госк'а*, если быть точнее), верным только своим лордам танар'ри. В соответствующий момент он бросился назад в Бездну, неся на своем борту пятерых несчастных Стражей Судьбы. Как только Стражи Судьбы заметили отсутствие *корабля* они послали делегацию в Двенадцать Деревьев, думая, что танар'ри перекрасили флаг, но оказались в тупике, когда выяснили, что *корабль* отсутствует и там.

Среди всех фракций Сигила ходят неопределенные слухи о том, что было сорвано нечто важное, но за

исключением того факта, что

в это вовлечены Стражи Судьбы, ничего доподлинно неизвестно. Тем не менее, баатезу узнали о *корабле* и его исчезновении. Темная Восьмерка Баатора видит в ситуации превосходную возможность создать дополнительные трудности Стражам Судьбы (чья любовь к энтропии идет в разрез с убеждениями баатезу). Они так же хотели бы изучить *корабль* и определить род представляемой им угрозы, если и когда танар'ри введут его в Кровавую Войну.

Таким образом, под видом агента *Центральной Страховой Компании*, картеля, который возмещает убытки межпланарных торговцев, *pit fiend* планирует нанять персонажей, чтобы те проникли в Бездну и вернули *корабль*, или, по крайней мере, выяснили песни о нем и доложили об этом.

КРА+КФЕ ИЗЛОЖЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В *Главе 1* герои встречают Виллума, *pit fiend'а*, изображающего из себя одну из шишек Центральной Страховой Компании, и выслушивают его предложение. Он подслащает предложение спелл-ключами, магическими вещами и наличностью в качестве аванса. Виллум также предлагает ценные силовые ключи жрецам партии, которые могут помочь героям выжить в Бездне (хотя сами ключи также могут оказаться опасными для них).

КОРАБЛЬ ИСЧЕЗ?

Ч+ФЖ, Я ПӨЛАГАЮ,

Я ДӨЛЖНА БЫТЬ

РАЗӨЧАРӨВАННА, НӨ К+Ф

С+АНЕ+ ЖАЛӨВАТЬСЯ

НА КРУШЕНИЕ СВӨИХ

САМЫХ +ЩА+ЕЛЬНӨ

ПРӨДУШАННЫХ ПЛАНӨВ?

-ФАК+ӨЛ ПЕН+АР,

СТРАЖИ СУДЬБЫ

У персонажей есть время на рассмотрение его предложения и на сбор снаряжения и информации, прежде чем они спустятся в Бездну. Некоторые фракции заинтересованы в судьбе *корабля*, и они будут подталкивать строптивых персонажей на принятие предложения Виллума.

В *Главе 2* герои прибывают на Равнину Множества Порталов, первый слой Бездны, где им приходится пообщаться с *tolydeus'ом*, который желает завербовать их на Кровавую Войну, прежде чем они смогут начать поиски *корабля*. Если ему предложить достаточно звенелок, демон не только позволит персонажам пройти, но и укажет им правильное направление поисков. Во время поисков партии приходится иметь дело с блуждающими ордами дезертиров с Кровавой Войны, рощей *змеиных деревьев* и другими опасностями Бездны. Самым дружелюбным существом, которого они, вероятно, встретят, будет ифрит, которого против его воли затянуло на план через канал с Элементального Плана Огня.

В *Главе 3* персонажи находят и поднимаются на борт *корабля*, где они должны разобраться с *babau*, который принял командование. Даже после устранения демона, героям придется разобраться с самим *кораблем хаоса*, поскольку рассудок судна-*госк'а* столь же ненадежен и капризен, как и у любого танар'ри. Он решает, что персонажи были бы превосходным подарком для его повелителей, и если они не будут держать ухо востро, *корабль* возьмет

курс к Двенадцати Деревьям, где они, несомненно, сгинут, если они не сбегут, спасая свои жизни, или не получат там помощь от вышеупомянутой делегации Стражей Судьбы. Конечно, сообразительные приключенцы смогут обезвредить *корабль* или сбежать с него; окажутся ли они знатоками или мертвяками – время покажет.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Чтобы провести модуль *В Бездну*, ДМ должен ознакомиться с сеттингом PLANESCAPE и расширением к нему *Planes of Chaos*. В частности, ДМ должен понимать суть различных фракций Сигила, Кровавой Войны, а так же физических и магических условий, которые существуют в Бездне.

Обратите внимание, что приключение содержит выделенный *янтарным курсивом* текст: эти места следует прочитать игрокам вслух, или, по крайней мере, пересказать. Пункты, выделенные ромбиком (◆), содержат важную информацию для ДМа; для героев она может стать, а может не стать доступной, в зависимости от действий персонажей. Также в тексте встречаются *Заметки ДМу*.

Приключение *В Бездну* предназначено для партии из 4-6 персонажей 8-10 уровней (48-60 уровней в сумме). Тем не менее, многие энкаунтеры в этом приключении достаточно сложны, чтобы отправить даже мощные партии в книгу мертвых, если игроки перейдут на неприкрытый hack&slash: даже в столь суровом месте, как Бездна, драка – не всегда верный путь к выживанию! Приключение предполагает, что герои - Праймы, но они могут более легко (и дешево) собрать информацию и пройти приключение, если принадлежат к одной из фракций.

Даже притом, что Бездна – смертоносный план, где единственная оплошность может привести к катастрофе, приключение не должно стать смертельной ловушкой для персонажей. Чтобы провести приключение так, чтобы оно было сложным, но не гарантированно самоубийственным для героев, используйте следующие рекомендации при использовании способности *gate* танар'ри: если число уровней персонажей партии составляет 48 или меньше, то игнорируйте эту способность (считайте, что существа, столкнувшиеся с героями, не хотят оказываться в долгу у других существ, вызванных в качестве подкрепления). Если общее количество уровней партии от 49 до 60, то используйте *gate* только тогда, когда описывающий энкаунтер текст призывает к этому. Если общее количество уровней партии 61 или больше, то большинство танар'ри при встрече с персонажами будут стараться немедленно воспользоваться своей способностью для вызова подкрепления, и попытки использовать *gate*, упомянутые в тексте, будут автоматически успешны. Однако демоны, призванные во время столкновения, не должны использовать свои собственные способности *gate*, если только энкаунтеры не станут уж слишком легкими для героев.

Все монстры, появляющиеся в этом приключении, описаны в книгах PLANESCAPE MONSTROUS COMPENDIUM, *Monster Manual* и *Planes of Chaos*. ДМу понадобятся эти источники, чтобы в полной мере заглянуть во тьму способностей каждого танар'ри.

ФРАКЦИИ

Большинство фракций играют второстепенную роль в этом приключении, хоть и могут обеспечить своих членов информацией. Однако Стражи Судьбы и еще несколько других фракций сильно заинтересованы окончательной судьбой *корабля хаоса*, и ДМ может использовать эти фракции, чтобы подтолкнуть персонажей в нужную сторону, если они не желают начать приключение или тратят слишком много времени на приготовления. Эти фракции также повлияют на вознаграждение и опыт героев после приключения.

СТРАЖИ СУДЬБЫ

Эти бедолаги могут потерпели крупную неудачу. Они не только пострадали из-за потери *корабля хаоса*, но могут оказаться в очень неприятной ситуации и ударить в грязь лицом перед всем Сигилом, если информация о неудавшейся сделке с танар'ри выйдет на поверхность.

НАМЕРЕНИЯ: Вернуть *корабль хаоса* назад любой ценой.

Стражи Судьбы надеются, что делегация в Двенадцати Деревьях вернет *корабль*, но они также хотят предпринять более действенные меры. Стражи Судьбы ничего не знают о Виллуме и Центральной Страховой Компании, и член фракции может легко обнаружить обман, если потрудится сходить в штаб-квартиру и поспрашивать об этом там. Однако фактол прикажет принять миссию (возвращение *корабля* есть возвращение *корабля*, и, кроме того, персонаж предупрежден – значит, вооружен – о готовящейся попытке обмана).

ЗАКОННИКИ, УБИЙЦЫ МИЛОСЕРДИЯ И ГАРМОНИИ

Эти фракции в восторге оттого, что у Стражей Судьбы столько проблем из-за танар'ри. Кроме того, они беспокоятся, что Стражи Судьбы могут вернуть *корабль хаоса*, являющийся угрозой для «естественного порядка мультивселенной».

НАМЕРЕНИЯ: Уничтожить *корабль*, или, по крайней мере, не позволить ему покинуть Бездну. Героям, которые являются членами фракции, приказывают принять миссию, чтобы получить возможность уничтожить *корабль* самостоятельно, или привести к нему других членов фракции.

АНАРХИСТЫ И ХАОСИТЕКТЫ

Эти фракции взбешены тем, что Стражи Судьбы позволили столь великолепному оружию, как *корабль*, ускользнуть из их лап. Они также тайно рады открывшейся возможности похитить *корабль* для себя.

НАМЕРЕНИЯ: Получить *корабль*. Обе фракции чувствуют, что могут использовать его для создания большего хаоса, чем Стражи Судьбы, хотя в действительности не имеет значения, какая из трех фракций хаоса будет управлять *кораблем*. Главное – вырвать *корабль* из рук танар'ри, или того, кто владеет им сейчас.

Сегодня в Сигиле на редкость ясный день. Воздух свеж и приятен – кроме окрестностей Литейной – и крыши над головой сияют после прошедшего прошлой ночью дождя. Некоторые из самых отвратительных бакланов Клетки не слишком любят дневной свет, так что улицы немного безлюдны, и небо к полудню проясняется (конечно же, всем знатокам известно, что в задних комнатах и притонах города всегда плетутся интриги; это – обычный ход вещей на перекрестке мультивселенной). Идя по улице, вы немного мерзнете – ветерок, который уносит прочь вездесущую сажу и дым, слегка порывист.

Высокая нота трубы прерывает ваши размышления о погоде Сигила. По мере того, как звук трубы нарастает и превращается в фанфары, вы различаете его источник, несомый ветром:

ГЛАВА I: ⊕ БЪЯВЛЕНИЕ

это одетый в табарду трубач, плоский, как вывеска магазина. Длинное знамя, свисающее с рога, несет на себе некоторое подобие объявления. Музыка привлекает значительное внимание, поэтому вам приходится прокладывать ваш путь в толпе лавочников, туристов и авантюристов вроде вас, с помощью локтей, прежде чем вам удастся разглядеть, о чем говорят знаки. Слова написаны на языке дабусов, вероятно потому, что большинство знатоков города «говорит» на этом языке. «Бездна!» бормочет стоящий рядом воин. «Забейте на это!».

Несколькими минутами позже трубач исчезает из виду, растворяясь в воздухе, подобно струйке дыма, испускаемого свечой.

Трубач – это *programmed illusion*, которая гласит: «Всем знатокам! Центральная Страховая Компания ищет рубак, чтобы найти кое-что потерянное в Бездне. Отличная оплата. Спросить Виллума в Ухмыляющемся Импе» («Calling all bloods! The General Assurance Company seeks cutters to retrieve something lost in Abyss. Excellent pay. See Willum in the Grinning Imp»). Виллум заказал нескольких герольдов, размещенных по всему городу. Большая их часть вновь появляется через час, чтобы опять сделать объявление, и так до заката.

Покажите игрокам ребус – сообщение в картинках – под названием «Объявление Трубача», напечатанный на внешней стороне обложки. Если они не могут его перевести, то «стоящий рядом воин», у которого это объявление вызвало такое отвращение, поможет им сделать это (с едва заметным удивлением). Если герои начинают задавать вопросы, то они не узнают никакой полезной информации на улице, но при этом слышат некоторые слухи и сплетни:

Я БЫ НЕ
БЕСП⊕К⊕ИЛСЯ ⊕ ПАРЕ
ЖУК⊕В В +В⊕ЕП
С+АКАНЕ. КИСЛ⊕+А
УБЬЕ+ ИХ ЗАД⊕ЛГ⊕
Д⊕ +⊕Г⊕, КАК ⊕НИ
ПР⊕ДЕЛАЮ+
П⊕Л⊕ВИНУ ПУ+И ВНИЗ
П⊕ +В⊕ЕПУ Г⊕РЛУ.

– КОР КЛ⊕+БУР,
ДАЮЩИЙ СОВЕ+
Н⊕В⊕ШУ КЛИЕН+У

◆ Ухмыляющийся Имп – это дорогостоящая таверна в Нижнем Районе, неподалеку от Разрушенного Храма. Это хорошее место тех, кто хочет рассказать историю о том, как он одарил улыбкой силу.

◆ Страховая Компания принимает у вас звенелки и выплачивает гораздо большее их количество, если случится какая-то неприятность. Если ничего не происходит, то компания забирает себе уплаченную сумму. Богатые торговцы используют страховые компании, чтобы возместить случайную деловую потерю.

◆ Виллум неизвестен в этом районе.

◆ Бездна – отвратительное место, там полно танар’ри.

УХМЫЛЯЮЩИЙСЯ ИМП

Чугунная голова импа с зубастой улыбкой обозначает вход в Ухмыляющегося Импа. Без скульптуры вход напоминал бы любую другую лестницу, ведущую в разрушающийся дом этого квартала. Это место, похожее, практически невозможно найти в темноте.

Лестница, ведущая в таверну узкая и крутая – пьяницам наверняка очень непросто попасть в таверну и еще сложнее оттуда выбраться. Она ведет в глубокий коридор с черной, беззаконной дверью в его глубине.

Ухмыляющийся Имп – крошечное заведение, в котором подают напитки со всех концов мультивселенной. Цены высоки, но здесь доступен любой напиток, который пожелает синяк, начиная кринским дворфийским элем и заканчивая вином с Олимпа. Основная клиентура состоит из *sharechanger*’ов: ликантропов, *polymorph*’нутых демонов, *doppelganger*’ов и т.д. Это место так же популярно и среди Атаров, которые хотят провести где-то тихий вечер. Ухмыляющийся Имп известен как место, где рассказывают небылицы. Посетители, которые сами достаточно искушены в искусстве обмана, способны время от времени оценить услышанную здесь наглую ложь.

В этом заведении не принимаются серебряные монеты (из уважения к часто появляющимся здесь оборотням). Оно работает круглосуточно. В течение дня (наиболее вероятное время посещения этого заведения героями) зал наполнен различными демонами и оборотнями в человеческой форме (закливание *true seeing* заставит глаза бедолаги-колдуна полезть на лоб). Заведение довольно тихое: звон кружок и шепот бесед – единственные здешние звуки. Имп оживает ночью, когда здесь преобладают Атары, странствующие барды и посещающие

трусобы повесы. Не задается никаких вопросов, и отношение к пьянице настолько хорошее, насколько полон его кошелек. Дверь не заперта и никто не ответит на стук героев; считается, что клиенты войдут сразу внутрь.

Комната за дверью имеет форму подковы и скрыта во тьме. Единственный свет, кроме тех нескольких бледных лучей, которые проникли с улицы, когда вы открыли дверь, исходит от больших жуков с люминесцентными глазами и спинами, которые сидят в клетках. Пестрое собрание людей и тифлингов расслабляется за маленькими столиками, глядя в свои кружки и обмениваясь тихими фразами. Они бросают на вас полузаинтересованные взгляды, когда вы входите сюда, затем отворачиваются. Ряд арочных ниш идет вдоль стен, создавая области куда более темные, чем главный зал. Несколько пар пылающих глаз бросают на вас короткий изучающий взгляд из этих углублений.

Стойка бара расположена прямо перед вами и стоящий за ней огромный тифлинг лениво полирует кружки в тусклом свете. У него высокий лоб и длинный нос как у импа. Шестидюймовые клыки торчат из-под верхней губы. Он бросает на вас косой взгляд и продолжает свою работу.

Тифлинг – Кор Клогбур (Pl/♂ тифлинг/F5/Атар/N), бармен и вышибала Ухмыляющегося Импа. Кор ничего не делает, кроме протиранья стаканов (плюя в них время от времени), пока герои не начнут драку или не приблизятся к бару, чтобы заказать выпить. Он достаточно дружелюбен, если персонажи завяжут с ним беседу. Если они будут слишком долго глазеть по сторонам после входа, он примет их за Невежд, недавно прибывших в Сигил, возьмет лишнее за выпивку и не ответит ни на какие вопросы, пока не получит небольшой гарнир. В противном случае он будет счастлив рассказать героям то небольшое, что ему известно, пока они будут продолжать заказывать выпивку.

Если персонажи спросят насчет запрета серебряных монет, то Кор сообщит им, что владелец ненавидит этот материал («Он слишком быстро тускнеет»).

Кор знает Виллума довольно хорошо, так как он является постоянным посетителем и часто заключает здесь сделки. Если персонажи спросят Кора о Виллуме, бармен укажет на него, сидящего неподалеку в компании своей кружки. Виллум в данный момент находится под действием polymorph'a и не выглядит как pit fiend.

Саблезубый бармен указывает на мрачного гуманоида, сидящего за маленьким столиком рядом с баром. Его волосы так же черны, как и кусок древесного угля, и его кожа настолько сера и сморщена, что трудно сказать, человек ли он, тифлинг ли или гитзерай – или, может быть, смесь всех троих. Тем не менее, он достаточно неплохо одет, и красуется своим ниспадающим зеленым плащом и свободной серой рубашкой. Он держит кружку в левой руке, и вы замечаете блеск золота и алмазов на его пальцах. На поясе у него меч и кинжал, но брони на нем нет. Виллум бросает скусающий взгляд на дверной проем, а затем снова направляет его на кружку.

Если герои представляются Виллumu, он предлагает им сесть и переходит к делу:

- Ах! Кто-то увидел – и услышал – мое объявление, - говорит костлявый человек необычно чистым и молодым голосом. Он подзывает официантку-тифлинга и заказывает порцию выпивки. После этого он снова поворачивается к вам: «Итак! Путешествие в Бездну заинтересовало таких знатоков, как вы?»

Опирайтесь на следующее при разговоре персонажей с Виллумом:

♦ Виллум ищет некое «перевозочное средство», летающий корабль, который потерялся в Бездне, насколько известно его владельцам. Поскольку исчезновение этого корабля нанесло бы значительный финансовый удар как по

владельцам,
так и про
Центральной
Страховой Компании

(которую представляет Виллум), он хотел бы нанять персонажей, чтобы те отправились в Бездну и вернули корабль или, в случае неудачи, сделали его бесполезным для бакланов, завладевших им (для него это настолько же скорее вопрос чести, насколько и бизнеса).

- ♦ Виллум готов дать каждому герою авансом по 2,000 гр драгоценными камнями, чтобы покрыть расходы, и снабдить отряд общим спелл-ключом на их выбор, содержащими до 30 уровней жреческих заклинаний на выбор партии, тремя магическими изделиями на выбор группы (но не артефактами и не «уникальными» изделиями) и силовыми ключами, по одному на каждого жреца. В случае успешного завершения миссии, партия получит дополнительные 10,000 гр и в придачу 25,000 гр, если они вернут корабль. Миссия будет считаться успешной, если герои обрывают корабль, завладеют им и вернутся в Сигил с удовлетворительным доказательством того, что они или разрушили, или вернули его. Конечно же, захват корабля и доставка его Виллumu является единственным пригодным доказательством его возвращения, тогда как в качестве доказательства его уничтожения герои должны ответить на серию вопросов в присутствии нескольких свидетелей, которые могут засвидетельствовать то, что корабль был уничтожен.

Персонажи могут попробовать поднять цену, Виллум с удовольствием заплатит вдвое больше начальной суммы, выданной героям на расходы (4,000 гр каждому в драгоценных камнях и шесть магических изделий, но никаких дополнительных свитков или ключей). Он также может увеличить плату, если персонажи начнут торговаться; DM должен установить заключительную цену, соответствующую кампэйну.

- ♦ Виллум уверен, что может приобрести спелл-ключ любой отдельной школы магии. Он не торгуется по этому вопросу, указывая на то, что спелл-ключи являются редкими и ценными. «Я предлагаю вам знание, - говорит он. – А знание – это одновременно богатство, сила и безопасность». Если герои все еще отказываются, Виллум предлагает им пять специфических спелл-ключей. Время не позволит ему найти для них что-то большее.
- ♦ В отношении силовых ключей он заявляет, что они очень редки. Он тайно скажет, что имеет некоторые связи среди шишек, но не станет вдаваться в подробности. Если персонажи настаивают на том, чтобы узнать, откуда именно эти ключи, Виллум отзывает свое предложение (смотрите следующие страницы, где описана истинная история силовых ключей Виллума).
- ♦ Корабль исчез из хранилища на Внутреннем Планае и сейчас где-то в Бездне. Виллум сообщит персонажам, на каком именно слое он находится только тогда, когда персонажи возьмутся за работу. Сам слой не враждебен к героям (то есть слой не заполнен ядом, болезнями, кислотой и тому подобным – танар'ри, конечно же, враждебны ко всем). Как только герои согласятся с ценой, Виллум предложит

обменяться рукопожатием, чтобы закрепить сделку: «Итак, вы желаете отыскать корабль для меня?» спрашивает он, протягивая руку. Его рукопожатие вполне может раздавить их руки. Если персонажи отвечают «да» на вопрос Виллума, они буквально загадывают *wish* (pit fiend'ы могут исполнить один *wish* в год). Он стремится обманом втянуть героев в загадывание желания, но если он не может сделать этого незаметно, то бросает эту затею.

Смотрите раздел «Обратно в Ухмыляющегося Импа», в котором приведено больше информации относительно миссии.

Любопытные знатоки могут использовать заклинание *detect evil* на Виллума, или взглянуть на него с помощью заклинания *true seeing*. Виллум излучает сильное зло, и в истинном облике огромен, волосат и крылат (не говорите персонажам, что они видят pit fiend'a). В любом случае, герои узнают больше, чем хотели, так как Ухмыляющийся Импа под завязку набит злыми существами «в гриме». Виллум тщательно наблюдает за любыми реакциями и выражениями лиц героев, и он сразу же узнает, когда они попытаются использовать *divination*-заклинания:

- *Хо-хо! – говорит Виллум. – Какие мы любопытные! Возможно, даже немного слишком любопытные для Сигила. Теперь, когда вы засунули свои носы туда, куда не следовало, может быть вернемся к делу?*

Виллум убеждает персонажей, что нет никакой причины отказываться от его предложения только из-за того, что он rit fiend:

- ♦ Он действует не в своих интересах, а в интересах Центральной Страховой Компании, фирмы, находящейся здесь, в Сигиле и должным образом зарегистрированной в Зале Записей.
- ♦ В итоге эта миссия направлена против танар'ри, и, следовательно, может повлечь за собой только добро.
- ♦ Если танар'ри победят в Кровавой Войне, они начнут нападать на другие планы, после того, как подчинят Баатор.
- ♦ В конце концов, это же Сигил, где жители многих планов встречаются и перемешиваются под внимательным взором Леди Боли. Если герои не могут принять этого, то им, возможно, стоит убраться обратно на свой Прайм и подыщут там милое местечко, чтобы поучаствовать в паре-тройке своих замшелых священных войн.

Pit Fiend (Виллум): THAC0 7; #АТ 6 или 1; Dmg 1d4/1d4/1d6/1d6/2d6/2d4 или в зависимости от оружия (длинный меч) +8 (бонусы силы и магии); AC -5; HD 13; hp 68; MV 15, Fl 24 (C); SA Сила 18/00, fear, poison, tail constriction, spell-like abilities; SD регенерация, может быть ранен только оружием +3 или лучшим, иммунитет к огню и яду, половинный урона от газа и холода; MR 50%; SZ L (12 футов высоты); Int Genius; AL LE; ML 20; XP 21,000.

Spell-like Abilities (13й уровень): Активные всегда: know alignment; Раз в раунд: advanced illusion, animate dead, charm person, detect invisibility, detect magic, fireball, hold person, improved invisibility, infravision, polymorph self, produce flame, pyrotechnics, suggestion, teleport without error, wall of fire; Раз в день: symbol of pain; Раз в год: wish.

Gate (Раз в раунд): Два младших баатеу или один старший (100%).

Если сделка заключена, Виллум дает каждому герою 1,000-гр рубин и отправляется собирать магические изделия, ключи и звенелки. Он просит встретиться с ним в Ухмыляющемся Импе через три дня. Персонажи свободно могут потратить это время на свои нужды, и большинство групп вероятнее всего посетит штаб-квартиру их фракции, соберет информацию о миссии и приобретет обмундирование.

Заметка ДМу: Большая часть предоставленных Виллумом магических изделий обладает временным действием. Единственными подлинными изделиями, предложенными Виллумом, являются магические предметы вооружения: он может предоставить героям сделанное в Бездне оружие

(трофеи Кровавой Войны) почти любой разновидности. Все это оружие будет +3м или слабее в Бездне и не будет иметь никаких особых способностей. Виллум с удовольствием снабдит персонажей практически любым предметом по их просьбе, но они все исчезнут полностью и безвозвратно в течение месяца. До тех пор временные изделия абсолютно неотличимы от постоянных кроме как заклинанием *wish*.

Тем не менее, все свитки являются подлинными (они взяты из тайных запасов баатеу в Сигиле). Герои могут запросить любые заклинания жреца, пока общее количество уровней заклинаний не превысит 30. Например, Виллум может дать четыре заклинания *resurrection* и одно заклинание *aid* на одном свитке или 30 заклинаний *cure light wounds* на разных свитках.

Ч+⊕ ЗНАЮ+ ⊕ ФРАКЦИИ

Каждая фракция в Сигиле знает кое-что о Бездне, но только несколько из них что-то знают о миссии Виллума. Если персонажи идут в штаб-квартиру фракции, то они могут найти кого-нибудь, кто может дать им информацию, включенную в *Travelogue* из *Planes of Chaos*. За некоторое количество наличных, персонажи могут также узнать тьму того, как работает магия в Бездне. Фракции, обладающие особой информацией о сложившейся ситуации, внесены в приведенный ниже список.

С+РАЖИ СУДЬБЫ

Эта фракция знает песни, но ничего не знает о Виллуме. Персонажи-Стражи Судьбы могут узнать в Арсенале следующее:

- ♦ Стражи Судьбы утратили летающий корабль в Бездне, но они не нанимали Генеральную Страховую Компанию, чтобы вернуть его. Пять старших Стражей Судьбы отправились в Двенадцать Деревьев чтобы выяснить, причастны ли танар'ри к исчезновению корабля – это высшая степень усилий Стражей Судьбы по возвращению корабля.
- ♦ Пять Стражей Судьбы исчезли вместе с кораблем. Они или невинные жертвы, или предатели. Герои по возможности должны выяснить их участь.
- ♦ Виллум – не Страж Судьбы! (Его фракция неизвестна, но он, скорее всего, Индеп). Возможно корабль, который он ищет, не *корабль хаоса*, но это было бы удивительным совпадением, если бы было сразу два летающих корабля, в данное время бороздящих Бездну.
- ♦ Корабль – никакой не «перевозчик», а оружие энтропии огромной мощи. Его окончательная утрата была бы очень прискорбной.
- ♦ Тот факт, что Виллум хочет видеть *корабль хаоса* уничтоженным, указывает на то, что он – враг фракции. Однако любые персонажи-Стражи Судьбы проинструктированы принять его поручение. Несомненно, что Виллум готовит какое-то предательство, но теперь герои будут знать о нем и приготовятся к возможному удару в спину.
- ♦ Герои не должны появляться в Двенадцати Деревьях, если смогут избежать этого. Танар'ри раздражительны, и внезапное появление персонажей может сорвать переговоры.
- ♦ Если персонажи надавят на своих товарищей по фракции, то Стражи Судьбы согласятся обеспечить премию, соответствующую вознаграждению Виллума за возвращение корабля.
- ♦ Если герои захватят корабль, то они должны будут отправить его в Цитадель Выдоха, прежний пункт назначения.

ЗАК⊕ННИКИ, УБИЙЦЫ ПИΛ⊕СЕРДИЯ И ГАРШ⊕НИУШ

Эти фракции с осторожностью поглядывают на Стражей Судьбы, и они немного знают о тьме, связанной с данной

миссией. Герои, являющиеся членами данных фракций могут узнать следующее, если они посетят их штаб-квартиры:

- ♦ Стражи Судьбы недавно заключили некий вид сделки с танар'ри. Детали неизвестны, но союзники почти наверняка собираются распространить хаос по всем планам.
- ♦ Потерянный корабль Виллума вероятно имеет какое-то отношение к делу Стражей Судьбы. Виллум – известный Индеп, и, скорее всего, является всего лишь прикрытием для Анархистов и Хаоситектов. Другие хаотичные фракции, вероятно, хотят украсть корабль для себя или, по крайней мере, не дать Стражам Судьбы завладеть им, если самим им не удастся его удержать – типичное хаотичное поведение.
- ♦ Персонажи должны принять миссию Виллума и уничтожить корабль; то, чего хотят хаотичные силы, не может быть добром для оставшейся части мультивселенной.

АНАРХИСТЫ И ХАОСИТЕКТЫ

Эти фракции иногда бывают союзниками Стражей Судьбы в некоторых делах, и они имеют довольно хорошее представление о происходящем.

- ♦ Стражи Судьбы недавно приобрели оружие энтропии, и затем по-глупому потеряли его. Летящий корабль Виллума может быть тем самым оружием.
- ♦ Виллум – известный Индеп, который может действовать в качестве агента любой фракции («но не наших»). Он, по видимому, не собирается открывать свои карты, так как желание видеть корабль уничтоженным может указывать как на агента Стражей Судьбы, так и на пособника их противников.
- ♦ Герои должны принять миссию Виллума и выяснить истинную природу корабля. Если он является оружием энтропии, то он должен быть доставлен одной из фракций хаоса – если не им, то Стражам Судьбы.

ДРУГИЕ ФРАКЦИИ

Всем остальным фракциям известно очень немного.

- ♦ Центральная Страховая Компания обеспечивает финансовую безопасность торговцам, но ни один сигильский торговец не владеет летающим кораблем.
- ♦ Виллум – Индеп, что вполне может подтвердить своим членам Свободная Лига. Вероятно, что другая фракция или наемная компания является истинным клиентом Виллума.

ОБРАТНО В

УХМЫЛЯЮЩЕГОСЯ ИМПА

Виллум вернется в *Ухмыляющегося Импа* равно через три дня (минута в минуту) после своего ухода. Он находится в одном из темных альковов в компании двух *epiues* (недавно призванных через *gate* для задания). *Epiues* приняли облик чрезвычайно привлекательных женщин-тиффлингов, и держат в больших кожаных мешках свитки, магические изделия и деньги персонажей. Жрецы, принявшие предложенные Виллумом силовые ключи, получают маленькие черные, как смоль, амулеты. Каждый из них представляет собой плоский пятиугольник толщиной примерно в дюйм.

ЗАМЕТКА ДМУ: Силовые ключи Виллума содержат заключенных духов. Каждый амулет может помочь сработать шести любым заклинаниям жреца прежде, чем дух в нем истощится, и ключ перестанет действовать. Заклинание *true seeing* продемонстрирует заточенного духа.

Персонажи могут довольно свободно использовать ключи в Бездне, где большинство сил имеет немного влияния, но добрые и нейтральные персонажи, которые их используют, могут столкнуться с некоторыми неприятностями в отношениях со своими собственными божествами уже

после приключения – когда герои выберутся из Бездны, их силы *потребуется* оправданий. Если персонаж немедленно не избавится от силового ключа после выхода из Бездны (предпочтительно пожертвовав его своему божеству), он пострадает от незначительного преобразования (брови срастутся, волосы изменят цвет, любимый магический предмет станет вечно грязным или ржавым и т.д.). Преобразование – это признак того, что не все хорошо между героем и его силой.

Если персонажи и дальше используют ключ, то они преобразуются дальше, перенося все более и более значительные изменения (бородавка на носу, сморщенная кожа, короткий хвост и т.д.), с понижением Харизмы на 1 пункт (на демонов это не распространяется). После этого, их божество не предоставляет им больше заклинаний самого высокого уровня; сила с Баатора предоставляет их им вместо него (без ведома жреца).

Если герой снова использует ключ, он подвергается значительному преобразению, которое так же предоставляет некую особую способность (на выбор Мастера: маленькие крылья, которые дают возможность ограниченного полета, когти и клыки, которые позволяют персонажу наносить 1d4 единиц урона в ближнем бою, чешуя, дающая положительный модификатор -1 к Классу Брони и т.д.). После этого персонаж больше не получает никаких заклинаний выше второго уровня от своего божества, но вместо этого их спокойно предоставляет ему сила Баатора.

Если персонаж использует ключ еще раз, он становится LE, теряет уровень опыта, становится жрецом силы Баатора и теряет *все* предоставленные ему предыдущим божеством силы.

Персонаж может остановить преобразование в любой момент, пока его мировоззрение не изменится, отказавшись от ключа и наложив на себя заклинание *atonement* (в самых тяжелых случаях требуется заклинание *quest* для того, чтобы заклинание *atonement* подействовало). Как только мировоззрение персонажа изменилось, он может вернуть его, только отказавшись от своего демонического покровителя. Это лишает персонажа всех заклинаний и делает его персонажем *dual-class'a* с 0 очками опыта в его текущем классе. Если он человек, то персонаж может взять любой другой класс, требованиям которого он полностью отвечает. Если он нечеловек, то персонаж может стать специализированным жрецом или священником. Любой персонаж может вернуться к своему прежнему божеству. Персонаж восстанавливает заклинания и дарованные способности по мере получения нового опыта, но не получает новых хит-поинтов или навыков, пока количество его опыта не превысит старые показатели.

Виллум дает несколько дополнительных советов героям, прежде чем уйти:

- ♦ Возьмите побольше еды и воды.
- ♦ Остерегайтесь *polydeus'ов*, стражей танар'ри, которые внимательно наблюдают за всем, что движется в и из Бездны. Герои узнают их, когда встретят хотя бы одного, так как это практически единственные танар'ри, имеющие две головы.
- ♦ Никогда не забывайте важность небольшого гарнира («Иногда большое количество денег помогает там, где не может помочь малое»).
- ♦ Персонажи узнают корабль, когда увидят его. Он 300-футовый и не похож ни на что другое на планах.
- ♦ Источники Виллума проинформировали его относительно местонахождения временного портала, который заберет героев непосредственно на Равнину Множества Порталов, первый слой Бездны. Он находится в или около Парикмахерской Ташады, что около Разрушенного Храма. Ключом к порталу, как говорят, является любой кусок ржавого железа. Железа, не стали; персонажи должны быть в состоянии найти его где-нибудь.
- ♦ Партия должна оказаться довольно близко к

кораблю, когда они придут в Бездну. Они должны помахать некоторой суммой звенелок перед первым интеллектуальным существом, которое они встретят – даже пустоголовые танар’ри должны запомнить летающий корабль.

- ◆ Когда персонажи будут готовы покинуть Бездну, они могут воспользоваться порталом, которые ведет в Плаг-Морт, а не врагами, ведущими в Сигил; он находится в городе, который именуется Разоренным Пределом. Красный Саван, правительница этого бурга, является знаменитой отравительницей, так что было бы хорошей идеей взять по пузырьку яда в качестве подарка (Виллум может предоставить их героям, если те попросят, но он настаивает, чтобы они передали их Красному Савану с наилучшими пожеланиями от него, а не от них).

ПОРТАЛ

Указания Виллума приводят вас к Парикмахерской Ташады, берлоге находящейся на первом этаже высокого здания, наполовину построенного из дерева, около Разрушенного Храма. Как и все остальное в пределах видимости, это здание облеплено грязью, сажей и оплетено толстым слоем остролистника. Нет никаких очевидных улик, указывающих на портал, но открытая дверь в магазин, по-видимому, является единственным арочным проходом в этом районе.

По мере того, как вы изучаете арку, из едва освещенного магазина вырывается сдавленный стон. Секундой позже следует крик агонии.

Ташада (Pr/♀ человек/T11/Свободная Лига/N) является воровкой-парикмахершей из Закхары. Она случайно попала на Внешние Планы несколько лет назад, после того, как оскорбила мариду. После того, как она обнаружила Город Дверей, Ташада решила в нем остаться. Кроме бритья и стрижки она также исполняет обязанности хирурга и целителя. Атар, которые терпеть не могут жреческую помощь, обеспечивают её работой. В данный момент она занята промыванием инфицированной раны, и потому изнутри раздаются такие крики.

Ташада знает, что дверь в ее магазин – это портал в Бездну, и что он активен только в течение пяти дней каждого месяца. За стоимость бритья и стрижки, а так же нескольких добрых слов, она сообщит героям все, что знает (Им повезло: портал активировался вновь только сегодня). За скромную премию она оставит свою дверь открытой до тех пор, пока портал не закроется сам по себе, а случится это через четыре дня (когда Ташада закрывает дверь, она закрывает портал, так как здесь больше нет открытого сводчатого прохода).

ФРАКЦИОНАЛЬНЫЕ ЭНКАУНТЕРЫ

ДМ может разнообразить времяпрепровождение персонажей в Сигиле, подбросив один или два следующих энкаунтера. Эта секция также включает два способа начать приключение, если игроки сами не положат ему начало.

ОСТЕРЕГАЙТЕСЬ СТРАЖЕЙ: Герои рано или поздно завязывают разговор с Виллумом в *Ухмыляющемся Импе* и их последующие усилия по сбору информации о Бездне привлекают внимание вовлеченных в это дело фракций. Убийцы Милосердия и Стражи Судьбы являются самыми вероятными кандидатами на эту роль, используйте ту из них, которая противоположно общей фракционной направленности партии. Если персонажи отказываются от миссии, обе фракции могут начать охоту на героев, так как они предполагают, что авантюристы планируют вернуть или уничтожить корабль.

Два воина приближаются к персонажам на улице и советуют им забыть о посещении Бездны и поиске летающего корабля. Они говорят, что в спину каждого героя нацелена стрела (если персонажи оглянутся, то они увидят лучников с зазубренными стрелами, стоящих на ближайшей крыше).

Если герои решают драться, то два бойца на улице отбиваются мечами, пока их компаньоны стреляют. Каждый воин обладает значением одного из следующих атрибутов – Силы, Ловкости и Телосложения – равным 17 или более. Если персонажи не сталкиваются с воинами немедленно, то они должны будут предстать перед ними, когда герои попробуют использовать портал.

Стражи (8*): THAC0 13; #AT 3/2 или 2/1; Dmg B зависимости от оружия; AC 4; HD 7**; hp 5 за каждый HD; MV 9; SA Положительные модификаторы за Силу и специализацию определяются Мастером; SZ M; Int Average; AL varies; ML 12; XP 975 за каждого.

Снаряжение: banded mail, long sword, long bow, 20 sheaf arrows +1.

* Предположим, что героев шестеро, тогда два стражника, плюс один стражник на каждого персонажа.

** Предположим, что персонажи 10-ого уровня — тогда стражники должны быть на 2 или 3 уровня ниже.

Немного бухла - много информации: Сэм (Pl/♂ человек/F6/Общество Восприятия/CN), опустившийся пьяница, которому нечем заняться, кроме того, как совать нос в чужие дела, приветствует героев, когда они сидят с выпивкой или едой. В обмен на небольшое количество пузыристого он может сообщить персонажам все, что им нужно знать: «Прстите м’ня, др’зья, но не пл’нир’ете ли вы отпр’виЦа в Б’здну?». Сэм вообще-то знает о Бездне достаточно, чтобы дать героям ту же самую общую информацию, которую они могут получить в штаб-квартире фракции. Он также ответит на любой другой вопрос героев, если они будут держать его кружку полной, но он сползет под стол после примерно пяти кружек. Сэм обладает следующей дополнительной информацией.

- ◆ Виллум недавно отказался возместить потери одного из клиентов. Клиент перевозил серебряные слитки в Бездну и потерял все, от вьючных животных и до охраны.

Это правда; серебро было предназначено для Двенадцати Деревьев, где его собирались переплавить в снаряды для баллисты на корабле хаоса. Страховой полис по сделке, заключенной Виллумом с торговцем, помог ему узнать о корабле. Эта информация в действительности не имеет никакого отношения к приключению, но может показаться важной для персонажей. Если они спросят Виллума насчет инцидента, то он ответит им, что полис торговца не охватывал потери из-за войны – в данном случае Кровавой Войны.

- ◆ Стражи Судьбы (или Убийцы Милосердия) ищут героев (эту информацию особенно хорошо будет использовать, если персонажи уже встретили воинов из предыдущего столкновения).

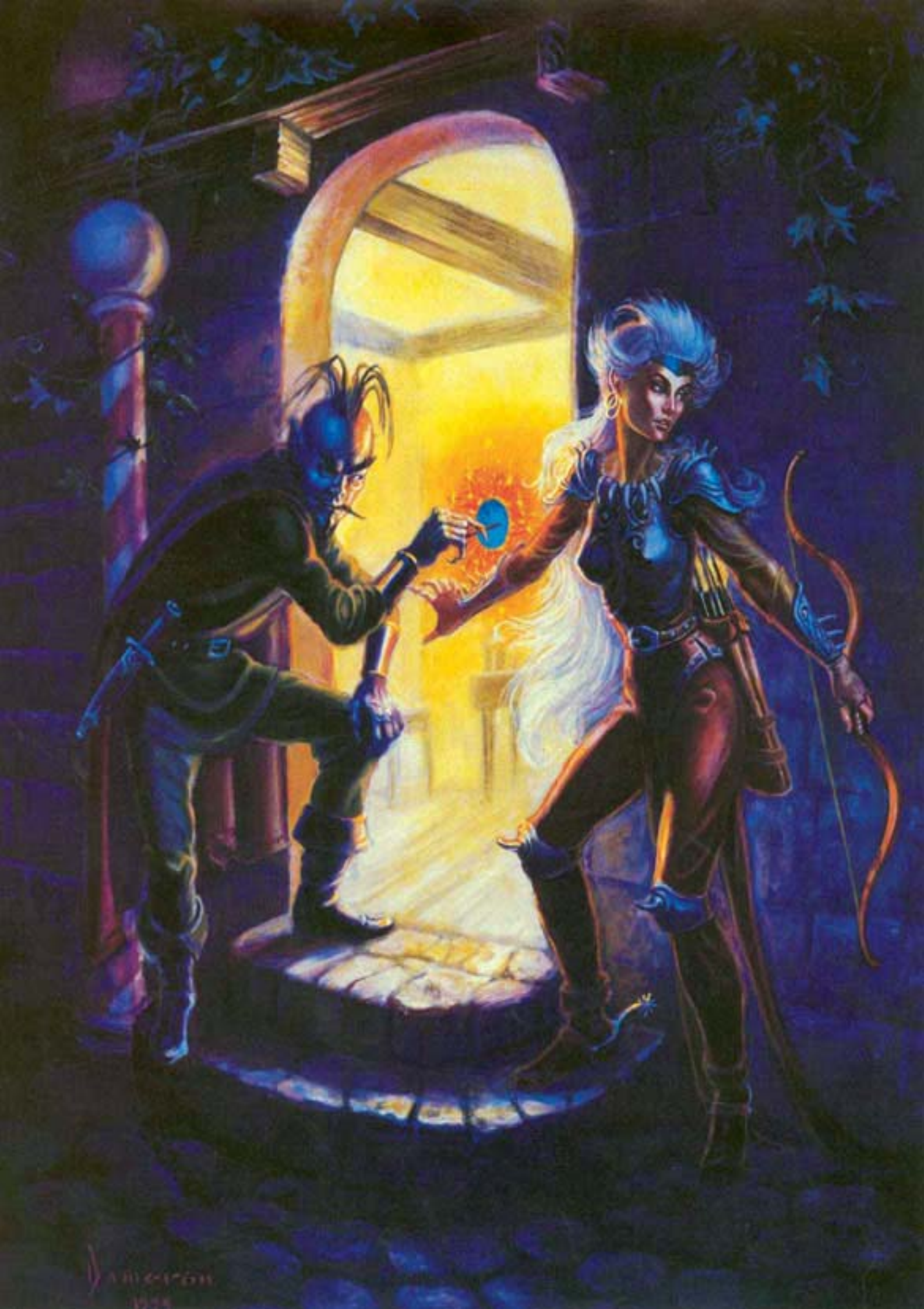
ДМ может использовать Сэма, чтобы передать любую другую информацию, которую персонажи пропустили (если ДМ хочет, чтобы герои знали что-либо, Сэм может им об этом сказать).

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ НАЧАЛО

Фракционное Начало: Если герои являются членами одной из шести фракций, упомянутых в разделе «Что знают фракции», то они могут получить вызов от своей фракции. Шишка из фракции сообщает персонажам об объявлении Виллума и предлагает им встретиться с ним. Беседа может быть следующей:

«Какой-то сухощавый баклан по имени Виллум ищет людей, чтобы те отправились в Бездну и нашли что-то кем-то потерянное. Этот Виллум сидит в Ухмыляющемся Импе и лакает пузыристое. Иди, поговори с ним и выясни слухи. Это связано с некоторыми звенелками для тебя и фактолом очень, ОЧЕНЬ заинтересован в истинной тьме всего этого – намек ясен?».

Нефракционное Начало: Виллум может забыть своих иллюзорных глашатаев и войти в контакт с персонажами самостоятельно, объясняя это тем, что он знаком с репутацией героев. Чтобы заработать их внимание он мог бы предстать, предложив им самоцвет или магическое изделие.



Портал переносит героев в разрушенный город на Равнине Множества Порталов, первом слое Бездны. *Корабль* находится где-то поблизости, бороздя окрестности под командованием babau в поисках блуждающих танар'ри для Кровавой Войны, до того как он вернется к своим владельцам в Двенадцать Деревьев.

Часть плана, которую посещают персонажи, является более безопасной, чем обычно, так как множество танар'ри (которые не имеют никакого желания воевать в Кровавой Войне) избегают *корабля*.

ЗАМЕТКА ДМу: На Равнине Множества Порталов нет такого понятия, как день и ночь. Умные рубаки могут отсчитывать время по тому, как часто они хотят есть – в противном случае время течет незаметно. Воздух достаточно ясен, но пыльная дымка скрывает все, что находится на расстоянии от героев; видимость эквивалентна условиям тумана или легкого дождя (см. *РНВ*, таблицу 62). Герои, находящиеся на земле, могут заметить ориентиры типа гор, озер и руин на расстоянии девяти или, самое большое, десяти миль (три гексагона на карте ДМа). С высоты персонажи могут видеть ландшафт, расстилающийся на расстоянии приблизительно 20 миль (семь гексагонов). Большой круг

в центре карты ДМа отмечает предел видимости персонажей, если они поднимутся на крышу разрушенного города, или если они взлетят для получения лучшего обзора.

Помните о том, что магия часто изменяется в Бездне. Смотрите *Planes of Chaos*, где это описано подробнее, но воздействие плана на различные школы магии кратко описано ниже (естественно, что магия персонажей работает нормально, если у них есть специальные спелл-ключи):

- ◆ Магия школы Alteration подвергает мага неконтролируемым преобразованиям (смотрите эффекты заклинаний школы Alteration, представленные на карте, «Сокращенный Лексикон Бездны» упомянутого ранее издания).
- ◆ Магия школы Conjuraton/summoning может привлечь внимание танар'ри, так же как и магия школы Evocation/invocation.
- ◆ Divinations зачастую безопасны, но когда истинного танар'ри подвергнут воздействию заклинания этой школы, он может провести особую магическую контратаку (в дополнение к его собственным заклинательным способностям). Заклинание ESP особенно опасно для мага.
- ◆ Магия школы Illusion/phantasms усиливается.
- ◆ Necromancy работает нормально.
- ◆ Wild Magic еще более непредсказуема, чем обычно.
- ◆ Элементальная магия не действует.
- ◆ Жреческие заклинания работают согласно их школе, и большая часть жрецов страдает от уменьшения уровня заклинательных способностей.

SPELL-LIKE ABILITIES ТАНАР'РИ: Если не указано обратного, то все танар'ри в этом приключении имеют следующие spell-like abilities: *darkness 15' radius*, *infravision* и *teleport without error*. Эти способности не зависят от специфических магических особенностей Бездны.

СРАЖЕНИЕ С ОБИТАТЕЛЯМИ БЕЗДНЫ: Если не указано обратного, то не-танар'ри пытаются сбежать с поля боя, если они теряют по крайней мере половину своих хит-поинтов, и если у них есть способ сделать это (так как в Бездне сдаться фактически означает подписать себе смертный приговор). Большая часть танар'ри телепортируется в безопасное место, если они теряют 90% или более хит-поинтов или же если побежден их лидер. Все танар'ри обладают следующими сопротивлениями и иммунитетами: Они не получают никакого повреждения от яда, обычного огня или электричества. Они получают только половину урона от холода, магического огня и газа. Greater танар'ри получают только половинный урон от серебряного оружия. Магическое оружие, используемое танар'ри в этом приключении, исчезает, как только существо умирает. Умный ДМ воспользуется *PLANESCAPE MONSTROUS COMPENDIUM*'ом и *Monstrous Supplement*'ом из *Planes of Chaos* для более ясного понимания танар'ри.

ПРИБЫТИЕ

Герои прибывают в разрушенный город (в центре круга на карте ДМа) и переходят дорогу *polydeus*'у, который считает, что они были бы прекрасными новобранцами для Кровавой Войны. РС должны победить демона или убедить его позволить им уйти (последнее требует большого количества наличных, но это возможно). Если персонажи сражались с

ГЛАВА II: В БЕЗДНУ

НЕ ЗНАЮ,
КАК-ТО ЗДЕСЬ ТИХИЕ...
ГНОИЧ СЕНАТО,
УНЫЛЫЙ

Убийцами Милосердия или Стражами Судьбы в опциональном энкаунтере в Главе 1, то их противники могут последовать за ними через портал и продолжить своё нападение. Если это случилось, то трудности героев забавляют демона настолько, что он блокирует портал и будет сидеть рядом, наслаждаясь представлением.

Вы вступаете на пустую улицу, покрытую оранжево-красной пылью. Ваши шаги поднимают в воздух хлопья темно-красного праха, придавая ему сухой землистый запах. Скелеты разрушенных зданий виднеются вокруг вас, и пыльные кучи разломанной кладки лежат повсюду. Несколько лоз остролистника цепляются за разбитые камни, и раздутое красное солнце висит высоко над крышами. Лучи солнца сильны и горячи, но все же крайне унылы.

Если за партией следуют конкурирующие фракционеры, то дайте героям разобраться с ними и переходите к чтению следующего абзаца.

На мгновение наступает тишина, которую нарушает только топание ваших ног по румяной пыли и громкое “апчи!” исходящее со стороны ваших товарищей. Внезапно позади вас раздаётся шипящий смех. Огромное существо с двумя головами, одной змеиной и второй собачьей, стоит в сводчатом проходе позади вас, отрезая от Сигила. Змеиная голова продолжает хихикать, тогда как собачья обращается к вам с рыком:

- Так-так, что это у нас здесь?

- Планарные добровольцы для Кровавой Войны конечно же! – отвечает змеиная голова.

- Ну тогда гляди веселей! - говорит собачья голова.

- Вонючих баатезу впечатляют дисциплинированные отряды!

Существо поднимает устрашающий двусторонний боевой топор.

Molydeus: THAC0 9; #AT 3; Dmg 2d6/1d6/2d10+5 (топор); AC -5; HD 12; hp 70; MV 15; SA vorpal axe of dancing, poison; SD уязвим только для оружия холодной железнойковки, никогда не может быть ошарашен; MR 90%; SZ H (12 футов высоты); Int exceptional; AL CE; ML 20; XP 21,000.

Spell-like Abilities (12й уровень): Всегда активные: true seeing; Один раз в раунд: affect normal fires, animate object, blindness, charm person or mammal, command, Evard's black tentacles, fear, improved invisibility, know alignment, polymorph other, sleep, suggestion, vampiric touch; Семь раз в день: lightning bolt.

Gate (раз в час): 1d4 babau, 1d2 chasme или 1 molydeus (35%).

Партии лучше бы вступить в переговоры с демоном. Он не может быть запуган или обманут, и он будет с удовольствием сражаться, если на него нападут. В бою он использует свой топор и бросает его, чтобы использовать свои spell-like ability, когда оружие начнет танцевать. Если он потеряет более, чем 20 хит-поинтов, он использует свою способность gate чтобы вызвать chasme'a. Если он потеряет 50 хит-поинтов, то телепортируется прочь.

Первая атака заклинанием, которая пробивает сопротивляемость магии демона, навлекает возмездие лорда танар'ри (смотрите раздел «Магические Условия» раздела «Глубины Бездны» в Book of Chaos из набора Planes of Chaos). Лорд танар'ри превращает 2d10 близлежащих камней в dretch'ей, которые налетают на оскорбившего его заклинателя. Dretch'и дерутся до смерти при условии присутствия molydeus'a, но немедленно телепортируются в безопасное место, если тот бежит или гибнет.

Если герои решают вести переговоры, то molydeus ведет себя высокомерно и очень уверенно. Две его головы продолжают подшучивать над персонажами, описывая

различные ужасные участки, которые бы ожидали несчастных на Кровавой Войне. Molydeus'a можно подкупить, чтобы он разрешил героям пройти, но он будет весьма оскорблен, если ему предложат меньше, чем 1,000 гр за каждого человека. Его удовлетворит как минимум 2,000 гр за каждого, или же какое-то магическое изделие. Персонажи, неспособные оплатить проход, должны будут сражаться с molydeus'ом или стать призывниками на Кровавой Войне. Если герои отказываются отдавать часть сокровищ, то одна из голов просто говорит, что ценности всей партии все равно будут потеряны, если molydeus просто убьет их.

Если персонажи упоминают о корабле хаоса, molydeus намекает на то, что он знает местоположение корабля. За 10,000 гр, два магических предмета или одного рекрута на Кровавую Войну, molydeus сообщает героям, что он видел корабль летящим над озерами расплавленного железа два часа назад. Информация правдива; molydeus предполагает, что герои – Стражи Судьбы, которые пришли искать корабль, и что они в конечном счете будут пойманы на слое Двенадцати Деревьев, если они поднимутся на его борт.

Если герои просят проводника, то molydeus призывает свистом armanite'a, который будет служить персонажам всего лишь за 5,000 гр, магический предмет или рекрута на Кровавую Войну. armanite довольно надежен. Он не предлагает никакой информации, но дает довольно правдивые ответы на любые заданные вопросы. Если персонажи дерутся с танар'ри, armanite ждет, пока перевес одной из сторон не окажется очевидным и присоединяется к этой стороне. Если герои не очень тщательно следят за armanite'ом, то он захватывает их сокровища или раненного героя и телепортируется прочь. Дальнейшую судьбу похищенного персонажа определяет ДМ.

Если герои не осматривают это место с высоты, то все, что они видят – это разрушенные здания и несколько фиолетовых деревьев за ними. Однако есть многочисленные возвышения и разрушенные здания, на которые персонажи могут подняться, чтобы лучше осмотреть окрестности. ДМ должен предоставить героям как можно больше информации об окружающей среде. Прочитайте следующее, если персонажи рассматривают область с высоты. Обложка модуля иллюстрирует следующий текст, так что позвольте игрокам посмотреть на нее, пока вы читаете:

Мрачные пространства ржаво-красной пыли, купающиеся в алых лучах солнца, окружают вас. Массивный шар неподвижно висит прямо над вашими головами в бесконечном зените. Кажется, что здесь нет никаких ориентиров – далекий горизонт скрыт кроваво-красным туманом и, хотя создается впечатление, будто он изгибается прочь от вас, как если бы вы стояли на дне огромного шара, земля вокруг вас все же кажется ровной, как стол.

Странный лес гротескных деревьев окружает руины, в которых находится ваш отряд. Высота растений достигает приблизительно 30 футов, и они искривлены



так, что напоминают огромных змей. Их кора и листья обладают или отвратительным фиолетовым цветом, оказываясь еще более зловещими в красном освещении, или цветом белой кости, которая кажется недавно обмытой кровью – еще один трюк красного солнца.

Прямо впереди вы можете различить берега озера, заполненного белым, раскаленным железом, но только самая кромка озера видна через туман, и вы не можете оценить его размеры. Слева вы видите большую крепость из ржавого железа, которая так же скрыта туманом. Кипящая масса танар'ри окружает цитадель беспокойным живым потоком. Волны нападающих заполняют зубчатые стены, вырывая большие куски металла.

В противоположном направлении от кипящего озера, лежат руины. Вы так же замечаете слева вторую железную крепость, лежащую в пределах другого леса фиолетовых и белых деревьев.

ПОИСКИ КОРАБЛЯ ХАФСА

После встречи с molydeus'ом персонажи могут отправиться на поиски *корабля*. Если они позволили Виллуму обманом загадать *wish* “найти *корабль*”, то не будет иметь значения, куда они пойдут или что будут делать – в конечном счете, они его найдут. Если партия спрашивает о нем у molydeus'a, то они вероятнее всего немедленно отправятся к озеру расплавленного железа, так как molydeus скажет, что видел *корабль* там. В действительности, *корабль* все еще набирает команду в городе Раазорфорд (смотрите карту ДМа). Отряду не составит труда обнаружить город и поймать *корабль* до того, как он улетит.

Если персонажи не загадывают *wish* и не спрашивают molydeus'a о *корабле*, им придется либо наткнуться на него, либо спросить о его местонахождении у какого-нибудь обитателя плана. Предполагается, что *корабль* проводит три или четыре дня в Раазорфорде, а затем перемещается против часовой стрелки по карте, посещая каждую из цитаделей, городов и руин, и делая остановку в каждом месте, по крайней мере, на несколько часов (остановки никогда не превышают одного дня), прежде чем уйти через ближайшую к верху карты воронку. *Корабль* покрывает приблизительно 24 гексагона в день и заканчивает кругооборот по карте через десять дней.

Длина *корабля* достигает приблизительно 300 футов и он, в худшем случае, смутно виден на расстоянии 20 миль. Он также оставляет за собой след из мертвых ларв. Во время движения по карте *корабль* сбрасывает увядшие оболочки ларв почти каждую милю или около того (по три ларвы на гексагон). Иссущенные ларвы представляют собой почерневшие оболочки длиной около 4



футов. Они распадаются в прах при малейшем прикосновении. Персонажи, которые исследуют шелуху без прикосновения к ней, могут определить особенности гуманоидного лица ларвы (заклинание *Speak with Dead* бесполезно в этом случае; как только ларва умирает, она полностью уничтожается). Большая часть танар'ри, которые встречаются с персонажами, могут быть подкуплены или принуждены рассказать героям о том, что им известно о *корабле* (очень немного, если он не проходил здесь недавно); взятка в размере 500 gr или внушительная демонстрация силы способны извлечь информацию из танар'ри. Интеллектуальные не-танар'ри

немного более разговорчивы; более подробно это описано на следующих страницах в разделах, повествующих об индивидуальных энкаунтерах.

ЗАМЕТКА ДМу: Встреча с molydeus'ом – единственный жестко заданный энкаунтер в этой главе. Остальные материалы в этой главе описывают различные достопримечательности, продемонстрированные на карте ДМа, и предназначены для использования в рэндом энкаунтерах, чтобы сохранить динамичность приключения, пока герои ищут *корабль*. Сами энкаунтеры описаны в таком же порядке, как они изображены на карте.

Если molydeus направляет героев прямо к озеру расплавленного железа, и они выходят прямо к Раазорфорду, то они должны будут пережить только два или три энкаунтера. Если, вместо этого, они блуждают по плану, то их ожидает приблизительно один энкаунтер в день.

РАВНИНА

Эти открытые пространства содержат только красную пыль, редкие скалы и стебли остролистника. Персонажи могут принять участие в любом из последующих энкаунтеров, пересекая пустоши.

Орды блуждающих танар'ри: От двух до четырех тысяч наименьших и младших танар'ри, возглавляемых cambion'ом, суккубом или vrock'ом, вышли из Кровавой Войны и теперь скитаются по данному плану. Орда поднимает высокое облако пыли, которое может быть замечено, по меньшей мере, с расстояния 15 миль. Герои легко могут избежать встречи с ордой, но если они настолько глупы, чтобы к ней приблизиться, танар'ри будут нападать на них всей своей массой, пока персонажи не убегут или не погибнут (орда может появляться на пути героев всякий раз, когда они идут туда, куда не хочет ДМ).

Chasme'ы-разведчики: 1d3 chasme'a пролетают мимо, выискивая покинувших Кровавую Войну демонов. Если герои атакуют их, то chasme'ы вступают в бой, используя свою способность *sleep drone*. Если персонажи игнорируют их, chasme'ы подлетают на 100 ярдов, парят над их головами в течении 1d4+1 раундов, и используют *sleep drone*. К концу этого времени они могут напасть на группу (40%), улететь прочь (40%) или же *телепортироваться* и вернуться через 1d4 часов еще с тремя chasme'ами и 2d4 eyewing'ами. Chasme'e и их союзники атакуют, если герои не откупаются от них магическим предметом.

Chasme'ы (1d3): THAC0 13; #AT 3; Dmg 2d4/2d4/1d4; AC -5; HD 8+2; hp 38; MV 6, Fl 24(D); SA *wounding, sleep drone, terror*; MR 50%; SZ M (7 футов длины); Int average-very; AL CE; ML 15-16; XP 14,000.

Spell-like Abilities (8ой уровень): Всегда активные: *detect good, detect invisibility*; Раз в раунд: *insect plague, ray of enfeeblement, telekinesis*.

Gate (три раза в день): 2d10 manes, 1d4+1 cambions или 1 chasme (40%).

Eyewing'и (2d4): AC42; MV Fl 24 (B); HD 3; THAC0 17; #AT 3 или 1; Dmg 1d6/1d6/1d4 или *слезы*; SA попадание *слезы* причиняет 2d6 повреждений (спас-бросок против яда – половинные повреждения), брызги попадают во всех в радиусе 10 футов с THAC0 19 и причиняют 2d4 повреждений (спас-бросок против яда – половинные повреждения); SD иммунитет к холоду; SZ L (размах крыльев 15 футов); Int low; AL CE; ML 12; XP 650

Буйствующие арманите'ы: Шайка из 1d4+4 armanite'ов нападает на героев. Они потеряли свой кнект и будут атаковать до тех пор, пока их не уничтожат, или пока герои не найдут способ сбежать. Если персонажи атакуют armanite'ов по мере их приближения, то половина из них останавливается и стреляет из луков и арбалетов по партии,

пока остальные приближаются для того, чтобы вступить в ближний бой. Как только начинается ближний бой, armanite'ы-стрелки бросают свои луки и арбалеты, чтобы присоединиться к товарищам.

Armanite'ы (1d4+4): THAC0 15; #AT 3; Dmg 2d6/2d6 (копыта)/ 1d10 (флабберг) или 1d8+1 (стрелы); AC 2; HD 5; hp 23; MV 18, Fl 18 (C); SA spark bolts, crushing hooves; SD могут быть ранены только оружием +2 или лучше, обладают иммунитетом к яду, холоду и электричеству; SZ L (10 футов высоты); Int avg; AL CE; ML n/a; XP 2,000.

Гигантские муравьи: Герои натываются на гнездо 1d100 гигантских красных муравьев, которые выскакивают из пыльной земли. Эти муравьи более живучие, чем их сородичи с Материального Плана, но в остальном ничем не отличаются от них. Они полагаются на свою многочисленность и сущую свирепость, чтобы выжить в Бездне. Они бесстрашно атакуют, пока половину из них не убьют или же герои не применят против них огонь.

Их трудно заметить, пока они лежат в красной пыли, и потому герои получают пенальти -3 к броскам ошарашивания.

Гигантские муравьи (1d100): THAC0 17; #AT 1; Dmg 2d4; AC 3; HD 3; hp 10; MV 18; SA успешный удар дает возможность совершить укусы, нанося 3d4 единиц урона, спас-бросок против яда уменьшает урон до 1d4 пунктов; SZ S (3 фута длины); Int non; AL N; ML n/a; XP 420.

ЛЕСА ЗМЕИНЫХ ДЕРЕВЬЕВ

Танар'ри вырастили рощу змеиных деревьев, чтобы защитить портал в Сигил в руинах (смотрите *Monstrous Supplement* в наборе *Planes of Chaos*). Деревья исключительно агрессивны и нападают на все, что оказывается в пределах досягаемости, кроме танар'ри человеческого или большего размера. Когда герои входят в гексагон леса, они натываются на 1d3 змеиных дерева и должны будут сразиться с ними. Если персонажи убегают, то каждое дерево отламывает 1d4 ветки, которые преследуют их. Если героям известно о деревьях, то бросок навыка alertness, заклинание *detect invisibility* или успешный бросок Интеллекта позволят им обнаружить опасные деревья и избежать их. Однако проявление такого внимания к деревьям дает 90% вероятность того, что герои заблудятся и будут ходить по лесу кругами; эта вероятность уменьшается до 50%, если партия имеет гида-armanite'a.

Змеиные Деревья (1d3): THAC0 13; #AT 7; Dmg 2d6; AC 7; HD 7; hp 30; MV 0; SA venom, detached branches; SD иммунитет к холоду, яду, кислоте и заклинаниям, которые воздействуют на одно существо, половинный урон от дробящего оружия, двойной урон от огня; SZ H (30 футов высоты); Int semi; AL CE; ML 12; XP 5,000.

РУИНЫ

Эти области, включая и ту, которая содержит портал, через который герои попали на этот план, являются останками прежних Плаг-Мортов. Периодически привратный город выгалькивается за границы Внешних Земель в Бездну, когда достаточное количество обитателей города становится одержимым злом и буйствуют на улицах. На протяжении столетий, множество городов опустилось в Бездну (если герои отправятся вдоль руин, то они, в конечном счете, найдут Разоренный Предел и его портал, ведущий на Внешние Земли). Перемещенные Плаг-Морты продолжают функционировать какое-то время, но, в конце концов, впадают в запустение. Планы-предприниматели

эмигрируют в другие места, где лорды танар'ри обладают большей властью, и первоначальный город постепенно пустеет. В конце концов, орда танар'ри вторгается в город и забирает все ценное.

Если PC посещают руины, то они могут столкнуться со следующими существами.

МАНЕ'Ы: 5d10 этих существ с шумно роятся в обломках. Герои могут одарить их улыбкой, если быстро проскочат мимо, но mane'ы нападают, если заметят партию. Герои не смогут поговорить с ними даже используя магию.

Mane (5d10): THAC0 20; #AT 3; Dmg 1d2/1d4; AC 8; HD 1; hp 4; MV 6; SA acidic vapor; MR 10%; SZ S (3 фута высоты); Int semi; AL CE; ML n/a; XP 975.

ARMANITE'Ы: 2d10 armanite'ов ищут место, чтобы основать новый город. Они нападают при малейшей провокации, но с удовольствием возьмут немного денег в обмен на информацию.

Armanite'ы (2d10): THAC0 15; #AT 3; Dmg 2d6/2d6 (копыта)/ 1d10 (флабберг) или 1d8+1 (стрелы); AC 2; HD 5; hp 23; MV 18, Fl 18 (C); SA spark bolts, crushing hooves; SD могут быть ранены только оружием +2 или лучше, обладают иммунитетом к яду, холоду и электричеству; SZ L (10 футов высоты); Int avg; AL CE; ML n/a; XP 2,000.

ЧЕРЕПНЫЕ КРЫСЫ: 40 черепных крыс привлечены провизией героев. Их достаточно чтобы наложить два заклинания *phantasmal force* (описанных для игроков ниже). Так как иллюзии усиливаются в Бездне, эффекты заклинаний имеют и звуковой компонент.

Вы вступаете в область запутанных руин, густо заросших остролистником и покрытых ковром красной пыли с окружающих пустошей. Пыль приглушает ваши шаги, и вы могли бы столь же тихими, как и бесплотные духи, если бы не брнчание вашего оружия и снаряжения. Когда вы делаете очередной шаг, тихий стон раздается из праха, лежащего у ваших ног. Вскоре после этого, прежде чем вы успеете что-либо сделать, перед вами появляется закутанная фигура, примерно человеческого размера, но, кажется, лишенная ног. Её щуплое лицо бледно и покрыто похожей на пергамент кожей, натянутой так сильно, что голова этого существа очень напоминает голый череп. Существо сжимает деревянную чашу для подаяний в своих похожих на когти руках. Издавая еще один молящий стон, оно протягивает чашу вам.

Крысы надеются, что партия даст им немного продовольствия. Иллюзия не может говорить, но она может стонать и двигаться, чтобы преградить дорогу персонажу, который ничего не дал. Если несколько персонажей проходят мимо иллюзии, то появляется второй просящий фантом.

Все, что герои кладут в чашу, исчезает. Жидкости испаряются. Твердые вещи, вроде монет звякают о дно чаши, но затем исчезают. Продовольствие также исчезает, но герои могут «заполнить» чашу, если будут складывать туда пищу достаточно быстро. Вещи на самом деле падают на землю, тихо приземляясь в пыль. Если герои внимательно разглядывают землю, то они заметят лежащие на ней вещи и обретут веские основания для того, чтобы не поверить в иллюзию.

Крысы позволяют персонажам беспрепятственно миновать их, если они отдают, по крайней мере, двухнедельный рацион. В противном случае они атакуют.

Черепные крысы (40): THAC0 19; Dmg 1d4; AC 6; HD 1; hp 3; MV 15; SA spells; SD communal mind; SZ T (6 дюймов длины); Int low; AL NE; ML 7; XP 65.

Приключенцы: Группа Нежежд, охотящихся за сокровищами, осталась без еды из-за черепных крыс. Они обнаружили иллюзию и рассеяли стаю, но крысы возвратились во время привала и украли все их продовольствие. Авантюристы отчаялись и теперь голодают.

За недельный рацион они заплатят 500 гр или дадут *зелье* (у них есть 2,000 гр и несколько *зелий*, перечисленных ниже). Если персонажи отказываются торговаться, авантюристы нападают на них.

Бойцы (6*): THAC0 13; #AT 3/2 или 2/1; Dmg B в зависимости от оружия; AC 4; HD 6**; hp 48; MV 9; SA Положительные модификаторы за Силу и специализацию определяются Мастером; SZ M; Int avg; AL N; ML 12; XP 1,400 за каждого.

Снаряжение: Banded mail, shield, long sword +1, long bow, 20 sheaf arrows, dagger, по два зелья из перечислены ниже у каждого бойца: *ESP, extra-healing (x2), fire breath, flying, gaseous form, healing (x2), invisibility, oil of slipperiness, speed, treasure finding, undead control (spectre)*.

Жрец: THAC0 16; Dmg в зависимости от оружия; AC 4; HD 9**; hp 45; MV 9; SA Заклинания произносятся на 7-ом уровне; SZ M; Int avg; AL CN; ML 12; XP 2,000.

Снаряжение: Banded mail, shield +1, mace of disruption, potion of extra-healing, potion of fire resistance.

Запомненные заклинания: 1й-уровень: *cure light wounds*; 2й-уровень: *aid, augury*; 3й-уровень: *neutralize poison, cure disease*; 4й-уровень: *cure serious wounds*.

Маг: THAC0 18; Dmg в зависимости от оружия; AC 4; HD 9**; hp 27; MV 9; SA Положительные модификаторы за Силу и специализацию определяются Мастером; SZ M; Int avg; AL CN; ML 12; XP 2,000.

Снаряжение: dagger +2, wand of fear (19 зарядов), wand of wonder (41 заряд), potion of ventriloquism.

Запомненные заклинания: 1й-уровень: *magic missile (x2), charm person*; 2й-уровень: *ray of enfeeblement, stinking cloud*; 3й-уровень: *fireball, slow*; 4й-уровень: *dimension door, improved invisibility*; 5й-уровень: *wall of iron*.

У ВАС СӨӨБЩЕНИЕ ДЛЯ
ГӨСПӨДИНА? СЛЕДУЙТЕ ЗА ПНӨЙ:
Я ДУШАЮ, ӨН НЕПЕДЛЕННӨ ДАС+
ВАШ Ө+ВЕ+ ЛИЧНӨ.
- ЛЕЙТЕНАНТ-САМВИӨН ГРУППЕ
ГЛУПЦӨВ, КӨ+ӨРЫШ ПРЕДС+ӨИ+
ВСКӨРЕ УШЕРЕТЬ.



* Предположим, что героев шестеро, тогда им будет противостоять по одному бойцу на каждого персонажа.

** Предположим, что персонажи 10-ого уровня — тогда бойцы должны быть на 2 или 3 уровня ниже.

ЦИТАДЕЛИ

Могущественные лорды танар'ри владеют этими огромными железными крепостями. Некоторые из них — это просто умные демоны, которым удалось обрести личные владения в междоусобном хаосе Равнины Множества Порталов. Другие лорды (обычно *nalfeshnee*, *marilith*'ы и *balor*'ы) в действительности служат на Кровавой Войне, следя за вторжениями баатезу и других противников, которые могут попробовать захватить власть над озерами расплавленного железа. Сейчас все лорды особенно бдительны, так как поблизости находится корабль хаоса. Они склонны видеть в любом незнакомце или агента баатезу или просто другого странствующего врага.

Каждому лорду служит элитный отряд, состоящий приблизительно из дюжины более слабых истинных танар'ри (*vrock*'ов, *glabrezu* и *hezrou*), элитная охрана из нескольких дюжин старших танар'ри и несколько сотен наименьших и младших танар'ри. Мудрые знатоки будут держаться подальше от цитаделей.

Если герои приближаются к цитадели, из нее выходит патруль, который встречает их. Типичный патруль состоит из *vrock*'а-лидера, сопровождаемого семью или восемью *alu-fiend*'ами и *sambion*'ами — патруль всегда превосходит численностью героев. *Vrock* требует, что персонажи открыли им свои намерения. Обычно *vrock* прогоняет персонажей и, чаще всего, нападает, если они не предложат ему существенной взятки. Если вспыхивает сражение, то в течение каждого раунда прибывает одно или два подкрепления танар'ри (телепортируясь к месту битвы из цитадели), пока герои не убегут или не умрут.

Alu-fiend: THAC0 19; Dmg *1d8+1 (long sword +1)*; AC 0 (*plate armor +1*); HD 2; hp 9; MV 12, Fl 15(D); SA *regain hit-points*; SD уязвимы только для магического или сделанного из холодного железа оружия, *sense danger 75%*; MR 30%; SZ M (6 футов высоты); Int avg; AL CE; ML 11; XP 4,000.

Spell-like abilities (2й уровень): Раз в раунд: *charm person, ESP, shape change, suggestion*; Раз в день: *dimension door*.

Cambion: THAC0 17; #AT 2; Dmg *1d8+3 (+2 к броскам атаки, +3 к броскам урона за магию и специализацию)*; AC 1 (*plate armor*); HD 9 (F9); hp 81; MV 12; SA накладывает *fear* при прикосновении, воровские умения; SD никогда не может быть ошарашен; MR 30%; SZ M (6 футов высоты); Int avg; AL CE; ML 13; XP 6,000.

Vrock: THAC0 13; #AT 5; Dmg *1d4/1d4/1d8/1d8/2d4+9 (billguisarme +2)*; AC -5; HD 8; hp 36; MV 12, Fl 18(C); SA *spores, screech, dance of ruin, first attack*; SD никогда не может быть ошарашен, уязвим только для оружия +2 и лучше; MR 70%; SZ L (8 футов длины); Int high; AL CE; ML 17; XP 19,000.

Spell-like abilities (10й уровень): Раз в раунд: *detect invisibility, detect magic, dispel magic, mass charm, mirror image, telekinesis*.

Gate (раз в день): *2d10 mane'ов, 1d6 bar-ligura* или один *nalfeshnee (50%)*.

Если ДМ хочет сделать в этом месте суб-квест, речистые герои могли бы войти в цитадель, прикинувшись посыльными или торговцами, или предложив свои услуги лорду. Обычно, танар'ри

просто заманивают персонажей вовнутрь, где они могут быть съедены, убиты или порабощены (если не спасутся с помощью магии).

Цитадель, отмеченная скрещенными мечами (в кружке на карте Мастера) и упоминавшаяся ранее, находится под осадой орды mane'ов, gutterkin'ов, bar-lgura и нескольких более могучих танар'ри. Даже на расстоянии видно, что нападающие кидаются на крепость подобно разозленным муравьям, буквально разрывая ее на части. Если герои подойдут ближе, то они увидят, что орда стягивает со стен и пожирает защитников, и, если персонажи приблизятся достаточно близко, то будут атакованы массой и сожраны.

Город

Эти области представляют собой обширные трущобы, изобилующие dretch'ами, Унылыми, тифлингами и разнообразными планарными безумцами, которым хватило ума построить себе дом в Бездне. Отряды babau и chasme'ов патрулируют улицы и окружающие равнины, выискивая дезертиров с Кровавой Войны. Где-то в глубинах города находится дворец или крепость, где проживает местный повелитель танар'ри.

РС могут выжить в городе, если они не будут лезть не в свои дела и будут настороже. Снаряжение и пища в три или пять раз дороже обычной цены. Герои могут тут найти очень немного информации, так как местные жители выживают благодаря тому, что держат свои костяные коробки закрытыми о том, что они видят и слышат. Они не знают ничего о *корабле хаоса*, если только он уже не посещал город и не стал причиной его разрушения, так как поле энтропии *корабля* в буквальном смысле вызвало сильные беспорядки. Если герои спрашивают об этих разрушениях, то местные жители сообщают им, что корабль прилетел и сделал всех жителей города безумными. За небольшое количество звенелок, герои могут узнать подробности о том, когда именно прибыл *корабль* и в каком направлении он отбыл. Другие возможные энкаунтеры включают в себя следующие:

Задир: Cambion, привыкший мучить жителей города и планаров, насмехается над героями или оскорбляет их. Cambion вооружен *trident'ом* +2 и выглядит готовым к битве, но *телепортируется* прочь, если партия начинает брать верх.

Cambion: THAC0 17; #AT 2; Dmg 1d8+3 (+2 к броскам атаки, +3 к броскам урона за магию и специализацию); AC 1 (plate armor); HD 9 (F9); hp 81; MV 12; SA накладывает *fear* при прикосновении, воровские умения; SD никогда не может быть ошарашен; MR 30%; SZ M (6 футов высоты); Int avg; AL CE; ML 13; XP 6,000.

Змеиное Масло: Тифлинг, одетый в одежду ярких тонов, предлагает героям всякие побрякушки, маленькое оружие типа кинжалов, пузырьки с ядом или кислотой и другие небольшие вещи. Его товары дрянные, но и цены достаточно низкие. Он продолжает увещевать персонажей, пока они не купят чего-нибудь. Если герои уходят, тифлинг идет по пятам, все еще убеждая их что-нибудь купить. Если он не может ничего продать, то он очищает карманы ближайшего персонажа.

Тифлинг (Т9): THAC0 16; #AT 2; Dmg 1d6+1 (*short sword* +1)/1d4+1 (*dagger* +1); AC 4; HD 9; hp 28; MV 12; SA infravision (60 футов), *darkness 15'* раз в день, *pick rockers* 95%, *backstab* *4, другие воровские умения; SD половинный урон от холода, +2 к спас-броском против огня, электричества и яда; SZ M (5 футов высоты); AI CE; ML 10; XP 2,000.

S 11, D 18, C 11, I 12, W 11, C 12.

Суккуб: Светлоглазая девушка бросается в ноги героям. Она отчаянно хочет выбраться из Бездны и просит персонажей взять ее с собой. Она готова готовить и убирать

для них. Она признает наличие незначительных колдовских способностей и готова исполнять любые поручения, какие дадут ей герои. На самом деле она просто ищет жертву (смотрите раздел «Лагерные Последователи»).

Суккуб: THAC0 15; #AT 2; Dmg 1d3/1d3; AC 0; HD6; hp 27; MV 12, Fl 18(C); SA kiss drains 1 energy level; SD никогда не может быть ошарашена, уязвима только для оружия +2 и лучше, иммунитет к любому огню; MR 30%; SZ M (6 футов высоты); Int exc; AL CE; ML 13; XP 11,000.

Spell-like abilities (6й уровень): Раз в раунд: *become ethereal, charm person, clairaudience, read thoughts, plane shift, shape change* (в гуманоидную форму приблизительно своего размера и веса), *suggestion*.

Gate (раз в день): один balor (40%).

Принудительная Вербовка: Babau и hezrou находятся в городе, собирая рекрутов на Кровавую Войну. Они решают, что персонажи были бы хорошим отрядом (они могут появиться, когда герои дерутся с cambion'ом). Персонажи могут откупиться за 10,000 gp, но только в случае, если рядом нет свидетелей. Если они дерутся, то никто не шевельнет и пальцем, чтобы помочь танар'ри (хотя они могут использовать свои способности *gate*). Танар'ри не будут преследовать героев, если они сбегут с помощью заклинания *teleport* или других магических средств.

Babau: THAC0 13; #AT 1 или 3; Dmg 1d4+1/1d4+1/2d4 или 1d10+8 (*two handed sword* +1); AC -3; HD 8+14; hp 50; MV 15; SA *enfeeblement gaze*, воровские умения; SD acidic jelly, уязвим только для оружия +1 и лучше; MR 50%; SZ M (7 футов высоты); Int genius; AL CE; ML 15-16; XP 17,000.

Spell-like abilities (9й уровень): Раз в раунд: *dispel magic, fear, fly, heat metal, levitate, polymorph self*.

Gate (раз в день): 1d6 cambion'ов или один babau (40%).

Hezrou: THAC0 11; #AT 3; Dmg 1d6/1d6/4d4; AC -6; HD 11; hp 58; MV 12; SA bearhug, stench; SD половинный урон от немагических атак, уязвим только для оружия +2 и лучше, никогда не может быть ошарашен; MR 70%; SZ L (7 футов высоты); Int avg; AL CE; ML 18; XP 14,000.

Spell-like abilities (9й уровень): Раз в раунд: *animate object, blink, produce flame, protection from normal missiles, summon insects, unholy word, wall of fire*; Три раза в день: *duo dimension*.

Gate (три раза в день): 4d10 наименьших, 1d10 младших или 1d4 старших танар'ри (50%); раз в день: один истинный танар'ри (20%).

Воронки

Воронки – это неровные впадины в земле; их ширина может варьироваться от нескольких ярдов до лиги. Воронки ведут на более глубокие слои Бездны, и у героев нет никаких причин спускаться туда во время этого приключения.

Если партия использует воронку, то она буквально ввергает свою судьбу ДМу. Как только персонажи спускаются туда, магические силы захватывают персонажей и несут их через переплетения и спирали в извилистых внутренностях воронки; они не могут управлять своим передвижением, пока не достигнут другого конца воронки. Бедалаги могут оказаться в зараженной страшными болезнями грязи, попасть в руки лорда Бездны, вернуться обратно на Равнину Множества Порталов или оказаться где угодно, по воле Мастера. Герои не могут принимать участия в каких-либо энкаунтерах, пока летят по воронке (все, что входит туда, немедленно переносится на другой конец), но энкаунтер может ждать их на одном из ее концов. Возможности включают:

Армия: Тысячи низших и меньших танар'ри во главе с hezrou держит путь на Кровавую Войну. Герои должны немедленно убраться с их пути или же быть растоптанными насмерть. Если партия немедленно не покидает данную

область, то командующий пытается добавить их в ряды своей армии. Персонажи могут избежать весьма неприятной для них службы, пожертвовав немного наличных, магических предметов или поспешно сбежать. Если персонажи будут сражаться, то они будут разгромлены и растерзаны на части.

Hezrou: THAC0 11; #AT 3; Dmg 1d6/1d6/4d4; AC -6; HD 11; hp 58; MV 12; SA bearhug, stench; SD половинный урон от немагических атак, уязвим только для оружия +2 и лучше, никогда не может быть ошарашен; MR 70%; SZ L (7 футов высоты); Int avg; AL CE; ML 18; XP 14,000.

Spell-like abilities (9й уровень): Раз в раунд: *animate object, blink, produce flame, protection from normal missiles, summon insects, unholy word, wall of fire*; Три раза в день: *duo dimension*.

Gate (три раза в день): 4d10 наименьших, 1d10 младших или 1d4 старших танар'ри (50%); раз в день: один истинный танар'ри (20%).

Molydeus: Это существо внимательно следит за воронкой. Он не позволяет персонажам пройти туда, если у них нет охранного свидетельства от лорда танар'ри или достаточного количества денег для взятки.

Molydeus: THAC0 9; #AT 3; Dmg 2d6/1d6/2d10+5 (топор); AC -5; HD 12; hp 70; MV 15; SA *vorpal axe of dancing, poison*; SD уязвим только для оружия холодной железнойковки, никогда не может быть ошарашен; MR 90%; SZ H (12 футов высоты); Int exceptional; AL CE; ML 20; XP 21,000.

Spell-like Abilities (12й уровень): Всегда активные: *true seeing*; Один раз в раунд: *affect normal fires, animate object, blindness, charm person or mammal, command, Evard's black tentacles, fear, improved invisibility, know alignment, polymorph other, sleep, suggestion, vampiric touch*; Семь раз в день: *lightning bolt*.

Gate (раз в час): 1d4 babau, 1d2 chasme или 1 molydeus (35%).

Отряд ВЕРБОВЩИКОВ: Babau и hezrou наблюдают за воронкой с целью выявления дезертиров и заблудившихся воинов. Они видят нахождение героев около воронки очень подозрительным, и предлагают персонажам шанс доказать свои хорошие намерения, став добровольцами в Кровавой Войне. Эта парочка может быть подкуплена.

Babau: THAC0 13; #AT 1 или 3; Dmg 1d4+1/1d4+1/2d4 или 1d10+8 (*two handed sword +1*); AC -3; HD 8+14; hp 50; MV 15; SA *enfeeblement gaze*, воровские умения; SD *acidic jelly*, уязвим только для оружия +1 и лучше; MR 50%; SZ M (7 футов высоты); Int genius; AL CE; ML 15-16; XP 17,000.

Spell-like abilities (9й уровень): Раз в раунд: *dispel magic, fear, fly, heat metal, levitate, polymorph self*.

Gate (раз в день): 1d6 cambion'ов или один babau (40%).

Hezrou: THAC0 11; #AT 3; Dmg 1d6/1d6/4d4; AC -6; HD 11; hp 58; MV 12; SA bearhug, stench; SD половинный урон от немагических атак, уязвим только для оружия +2 и лучше, никогда не может быть ошарашен; MR 70%; SZ L (7 футов высоты); Int avg; AL CE; ML 18; XP 14,000.

Spell-like abilities (9й уровень): Раз в раунд: *animate object, blink, produce flame, protection from normal missiles, summon insects, unholy word, wall of fire*; Три раза в день: *duo dimension*.

Gate (три раза в день): 4d10 наименьших, 1d10 младших или 1d4 старших танар'ри (50%); раз в день: один истинный танар'ри (20%).

Дыра в Земле: То, что кажется воронкой, на самом деле является огромным кратером. Скала, из которой состоят стены кратера, является ненадежной и легко крошится. Любое существо, которое весит больше домашней кошки, создает небольшую лавину при попытке

подняться по стене, и соскальзывает вниз. Скольжение наносит 6d10 единиц урона от падающих камней (спасбросок против окаменения уменьшает его в два раза). На дне кратера поселился bebilith, который теперь кормится всем, что в него падает.

Bebilith: THAC0 9; #AT 3; Dmg 2d4/2d4/2d6; AC -5; HD 12; hp 54; MV 9, Wb 18; SA armor destruction, poison; SD *continuous protection from good*, уязвим только для оружия +2 и лучше, webs, *plane shift* (только Астральный План); MR 50%; SZ H (15 футов длины); Int very; AL CE; ML 16; XP 13,000.

КАРАВАННЫЕ ПУТИ

Пунктирные линии на карте обозначают пути, по которым странствуют торговцы, когда перевозят свою продукцию. Герои не находят ничего, что указывало бы на дорогу, кроме иногда встречающейся колеи от повозок или обломков брошенного фургона.

Если герои пробуют пройти по караванному пути или проводят значительное время около одного из них, то они могут встретить караван Аверила. Аверил (Pl/♂ тифлинг/F10, W11/Свободная Лига/CN) бродит по Равнине Множества Порталов со своей бандой тифлингов-последователей и armanite'ов-телохранителей. Он везет 20 фургонов с продуктами в поселения и цитадели. Аверил также странствует по берегам озер расплавленного железа, торгуя оружием и железными слитками. Аверил подозрителен при общении с персонажами, но рад видеть, что они не bodak'и. Он слишком осторожен, чтобы остановиться на открытом месте и самостоятельно начать разговор, но будет говорить с героями, если они поприветствуют его караван. Он



представится как Аверил, «свободный торговец вещами роскошными и повседневными». ДМ может использовать Аверила для того, чтобы обеспечить героев любой необходимой им информацией; персонажи должны купить что-нибудь, чтобы развязать его язык (он слишком горд, чтобы взять обычную взятку).

ОЗЕРА РАСПЛАВЛЕННОГО ЖЕЛЕЗА

Озера в этой части Равнины Множества Порталов раскалены добела. Волны расплавленного железа накаляются на обугленные от высокой температуры черные берега. Жар, исходящий от озера, можно почувствовать за лигу, и никакое существо не может подойти ближе 100 ярдов от жидкого металла без защиты от высокой температуры (танар'ри невосприимчивы к немагическим высоким температурам). Незащищенные персонажи получают 1d10 единиц урона каждый раунд. Погружение в озеро требует спас-броска против магии смерти, и провал сразу же убивает бедолагу. Даже если спас-бросок успешен, пловец получает 5d10 единиц урона в течение каждого раунда. В этом районе присутствует определенная активность.

ПЕРЕВОЗЧИКИ ЖЕЛЕЗА:

Группа из двух дюжин *mane'ов* под руководством *glabrezu* трудятся на побережье, перенося тигли расплавленного железа, выбрасываемые из водоемов. Дюжина магмовых *mephit'ов* находится в тиглях, сохраняя металл горячим. *Glabrezu*, *Г'оуд'нидж*, не слишком враждебен, и приветствует партию в дружественной манере, если они не нападают или не бегут. Герои заинтересовали танар'ри, и как только он узнает (с помощью способности *true sight*), что они не являются замаскированными баатезу, будет стремиться помочь им. Демон с готовностью отвечает на все их вопросы, но скажет героям правду только в отношении *корабля хаоса* и Равнины Множества Порталов. Когда герои собираются уйти, он дает им несколько драгоценных камней (их ценность определяет ДМ) и медную монету с его именем. Он просит героев обращаться к нему, если у них будут проблемы.

На самом деле (что неудивительно), *Г'оуд'нидж* совсем не заинтересован в благосостоянии героев, а просто попытается подтолкнуть героев к совершению опрочечивого поступка чуть позже. Если герои возьмут монету, *Г'оуд'нидж* ответит на их призыв, но только после того, как они покинут Бездну (*Г'оуд'нидж* – не истинное имя демона и не дает никакой власти над ним). Если герои атакуют, то *Г'оуд'нидж* приказывает *mephit'ам* использовать их дыхание, а сам использует *reverse gravity* на героев (смотрите раздел «Лагерные Последователи», где *Г'оуд'нидж* описан более подробно).

Glabrezu (Г'оуд'нидж): THAC0 11; #AT 5; Dmg 2d6/2d6/1d3/1d3/1d4+1; AC -7; HD 10; hp 45; MV 15; SA grab; SD иммунитет к немагическим атакам, уязвим только для оружия +2 и лучше; MR 50%; SZ H (15 футов высоты); Int exc; AL CE; ML 17; XP 12,000.

Spell-like abilities (10й уровень): Раз в раунд: *burning hands*, *charm person*, *confusion*, *dispel magic*, *enlarge*, *mirror image*, *reverse gravity*; Семь раз в день: *power word stun*; Всегда активные: *detect magic*, *true seeing*.

Gate (раз в день): Один старший танар'ри (50%).

Магмовые mephit'ы (12): THAC0 17; #AT 2; Dmg 1d8+1/1d8+1; AC 6; HD 3; hp 9; MV 12 Fl 24(C); SA breath weapon каждые 3 раунда, heat, может попытаться призвать 1-2 магмовых *mephit'ов* с 25% вероятностью успеха; SD regeneration; SZ M (5 футов высоты); Int low; AL N; ML 8; XP 420.

Mane'ы (24): THAC0 20; #AT 3; Dmg 1d2/1d2/1d4; AC 8; HD 1; hp 4; MV 6; SA acidic vapor; MR 10%; SZ S (3 фута высоты); Int semi; AL CE; ML n/a; XP 975.

ВОДАК: Многие смертные

глупо позволили себе умереть в озерах. Один из возникших в результате этого *bodak'ов* приближается к партии со стороны берега и атакует (красное солнце этого плана не вредит *bodak'ам*).

Bodak: THAC0 11; Dmg в зависимости от оружия (если оно есть); AC 5; HD 9+9; hp 50; MV 6; SA death gaze; SD уязвим только для магического оружия или оружия из cold iron'a, иммунитет к яду, заклинаниям *charm*, *hold*, *sleep*, *slow*; SZ M (6 футов высоты); Int low; AL CE; ML 11; XP 5,000.

КАРАВАН АВЕРИЛА: Тифлинг держит путь в Раазорфордж, чтобы продать там железо. Смотрите раздел «Караванные Пути», где это описано более подробно.

ГОРЫ

Эти бесплодные пики состоят из кремния и обсидиана. Склоны представляют собой массу выщерблен и зубчатых расщелин. Каждый дефект поверхности создает острый как лезвие ножа край. Восхождение на одну из этих вершин занимает два часа и предоставляет внушительный обзор области, но персонажи должны выкидывать успешный спас-бросок против окаменения в течение каждого *turn'a* или получать 2d4 единиц урона от всех острых краев (положительные модификаторы Ловкости и магической брони при этом учитываются).

ВУЛКАНЫ

Эти два пика выше окружающих их гор. Жерла кратеров на вершинах ведут вниз на много миль. В их глубинах едва различимо пылают озера магмы. Стены кратеров испещрены пещерами, в которых живут скопления *vargangoi'ов*. Монстры боятся танар'ри и стараются не выходить из своих пещер. Если не-танар'ри нарушает границу кратера, то они начинают волноваться. Спустя 2d4 раунда они собираются для атаки.

Озеро магмы внутри одного вулкана содержит незрелый (односторонний) канал, ведущий с Элементного Плана Огня. Когда РС входят в пределы одного гексагона любого вулкана, они видят массивного гуманоида, убегающего от роя *vargangoi'ов*. Это существо – ифрит, который случайно перенесся через канал и его старания найти путь назад на План Огня всполошили сотни *vargangoi'ов*. Джин может улететь от *vargangoi'ов*, но некоторые из них уже приблизились к нему достаточно близко, чтобы атаковать его. Если персонажи просто следят за происходящим, то ифрит улетит прочь спустя один или два раунда, легко обогнав *vargangoi'ов* (*vargangoi'ы* игнорируют героев). Но если персонажи вмешиваются, то на них обрушивается рой. Одновременно нападет около 20 *vargangoi'ов*, но всякий раз, когда умирает один из них, другой приходит на его место и вступает в бой. Весь рой уходит обратно в вулкан после гибели 12 из них.

Ифрит не слишком благодарен персонажам, которые спасают его, но одновременно с этим он решает, что герои могли бы быть полезны ему, и потому он снизойдет до того, чтобы поговорить с ними (ифриты – надменные существа, которые расценивают не-ифритов или как врагов или как рабов). Огненный джинн хочет знать, как выбраться из Бездны, и чем быстрее, тем лучше. Это – хорошая возможность для героев, чтобы получить одно-два *wish'a*. Конечно же, каждый глупец знает, что *wish*, предоставляемое ифритом, мало чем отличается от проклятия, но если герои согласятся *пожелать*, чтобы ифрит благополучно оказался дома, он согласится предоставить им одно меньшее *желание* (типа свежего вишневого пирога) и одно более сложное *желание* (типа мгновенного переноса на борт *корабля хаоса*), причем эти *желания* будут исполнены без обычных для исполняющих их ифритов «шуточек».



Ифрит: THAC0 11; Dmg 2d8; AC 2; HD 10; hp 45; MV 9 FI 24 (B); SA Spell-like abilities; SD иммунитет к обычному огню, магические огненные атаки получают отрицательный модификатор -1 к броскам атаки и урона; SZ L (12 футов высоты); Int high; AL LE; ML 16; XP 5,000.

Spell-like abilities (20-й уровень): Раз в раунд: *produce flame, pyrotechnics*; Раз в день: *detect magic, gaseous form, invisibility, polymorph self, wall of fire*; Предоставляет три *wish*'а.

Varrangoin Типа II: THAC0 15; #AT 3; Dmg 1d4/1d4/1d6; AC 0; HD 5+5; hp 28; MV 3 FI 18(C); SA выдыхает облако огня с 30-футовым диаметром, дальность 30 ярдов (три раза в день); SD иммунитет к огню, половинный урон от кислоты; SZ M (4-5 футов высоты); Int very; AL CE; ML 17; XP 2,000.



РААЗОРФОРДЖ

Этот город окружен рвом с жидким железом и укреплениями, покрытыми остролистником. До недавнего времени он управлялся маркизом-cambion'ом, который брал металл из рва и ковал оружие и материалы для близлежащих цитаделей, но поле энтропии *корабля хаоса* превратило город в тлеющие руины. Теперь над городом висит облако маслянистого дыма. Массивные железные ворота, охранявшие главный вход, были снесены наружу и теперь лежат жалкой кучей. Капитан *корабля, babau*, приказал подняться на борт выжившим *dretch*'ам и *armanite*'ам, и город полностью опустел, если бы не несколько *merhit*'ов и роющихся в мусоре *mane*'ов.

Если *корабль* все еще находится там, когда тут оказываются персонажи, то они могут увидеть его парящим над центром города; перейдите к Главе 3 (уцелевшие раазорфордджцы будут лежать ниже травы и не побеспокоят героев). Если *корабль* улетел, то персонажи могут свободно обыскать покинутый город, хотя там нет ничего ценного. Большая часть зданий была ветхой и состояла из остролистника, оплетающего каркасы из железных прутьев — мало кто назовет это прочным материалом. Почти все в городе было разбито, погнуто или вынесено, но персонажи все еще могут найти наковальни всевозможных размеров, незаконченное оружие и груды чугуновых слитков.

Мернит'ы: Cambion содержал большой штат огненных и магмовых *merhit*'ов чтобы переносить сообщения и помогать обрабатывать металл. Теперь выжившие огненные *merhit*'ы вообразили себя новыми правителями Раазорфордджа. Дюжина из них обрушивается на героев, требуя подарков. Если герои отказывают, то *merhit*'ы обрушивают на них свое дыхание, заклинания *magic missile* и *heat metal*. Если РС дают взятку, то они могут узнать, что случилось с городом, и в каком направлении отправился *корабль хаоса*.

Огненные merhit'ы (12): THAC0 17; #AT 2; Dmg 1d3+1/1d3+1; AC 5; HD 3+1; hp 10; MV 12 FI 24(B); SA breath weap-

СКЛӨНИТЕСЬ ПЕРЕД НӨВЫМИ
ВЛАДЫКАМИ РААЗОРФОРДЖА!
ПӨКЛӨНИТЕСЬ НАМ, ГЛҮПЦЫ И
Ө+ДАЙТЕ НАМ ВАШИ ЛҮЧШИЕ
СӨКРӨВИЩА! КӨС+ЯНӨЙ КӨРАБЛЬ
СВЕРГ ПРЕДЫДУЩИЙ ПРӨКЛЯТЫЙ
РЕЖИМ И ДАРӨВАЛ НАМ
ВӨЗМӨЖНӨСТЬ ЗАНЯТЬ НАШЕ
ЗАКӨННӨЕ МЕСӨ. КС+А+И, ВАМ
+ӨЖЕ ХӨЛӨДНӨ, ИЛИ +ӨЛЬКӨ
ШНЕ?

-ӨГНЕННЫЙ ШЕРНИ+, ВС+РЕЧАЮЩИЙ
С+РАНИКӨВ ПОСЛЕ ВИЗИ+А КӨРАБЛЯ
ХАӨСА В РААЗОРФОРДЖ

он три раза в день, *heat*, могут попытаться призвать 1-2 огненных *merhit*'ов с 25% вероятностью успеха, *magic missile* (2 снаряда) и *heat metal* раз в день; SD regeneration; SZ M (5 футов высоты); Int avg; AL N; ML 8; XP 420.

МАНЕ'Ы: Эти демоны служили в городе в качестве продовольствия и низкоквалифицированной рабочей силы. Большая их часть была убита, но некоторые выжили, сбежав из зданий, где их содержали, и теперь бродят по улицам в поисках еды. Группа из 5d10 *mane*'ов считает, что персонажи будут прекрасной едой.

Мане'ы (5d10): THAC0 20; #AT 3; Dmg 1d2/1d2/1d4; AC 8; HD 1; hp 4; MV 6; SA acidic vapor; MR 10%; SZ S (3 фута высоты); Int semi; AL CE; ML n/a; XP 975.

ДРЕТС'И: Эти существа выполняли всю работу, которая не могла быть поручена *merhit*'ам и *mane*'ам. Группа из восьми *dretch*'ей планирует остаться в городе, пока не закончится продовольствие, а затем отправиться странствовать по равнинам. Они не заинтересованы в сокровищах, но скажут все, что знают о *корабле хаоса* (их знания не распространяются за пределы того, как он выглядит, а так же когда и в какую сторону он улетел) если герои предложат им еду. Когда *dretch*'и получают желаемое, они кусают РС и телепортируются в безопасное место.

Дречт'и (8): THAC0 19; #AT 3; Dmg 1d4/1d4/1d4+1; AC 4; MV 9; MR 10%; SZ S (3-4 фута высоты); Int low; AL CE; HD 2; hp 9; ML 11; XP 1,400.

Spell-like abilities (2й уровень): Раз в раунд: *scare, telekinesis*; Раз в день: *stinking cloud*.

БЕСПЛОДНЫЕ ЗЕМЛИ

Эти холмистые области усеяны буграми, оврагами, маленькими пещерами и узкими расщелинами. Продвижение затруднено и движение героев замедляется так, если бы они проходили через низкие горы (см. DMG таблицу 74). Большая часть склонов заросла остролистником. Разные

отчаянные охотники и животные, питающиеся падалью, лежат в ожидании своей следующей добычи. Практически все, что угодно может выпрыгнуть или примчаться из укрытия и напасть на путников.

ЗМЕИНОЕ ДЕРЕВО: Одно из этих существ пустило корни в узкой лощине, поросшей остролистником и мелким кустарником. Головы дерева скрываются в зарослях, пока жертва не будет в пределах досягаемости, а затем нападают (атака накладывает пенальти -3 на броски ошарашивания героев). Обездвиженные ядом дерева существа падают в лощину, получая 2d6 повреждений от падения плюс дополнительный урон от остролистника (4d6 персонажам без брони, 2d6 – в кожаной или стеганой броне, 1d6 – в металлической броне). Дерево использует свои длинные побеги, чтобы атаковать прямо через остролистник, причем персонажи не могут отвечать на эти атаки, если только у них нет большого оружия, или они не полезут в заросли остролистника, чтобы подойти к дереву поближе (дерущиеся в чаще получают каждый раунд такие же повреждения, как упавшие в остролистник)

Змеиное Дерево: THAC0 11; #AT 9; Dmg 2d6 за каждый удар; AC 7; HD 9; hp 42; MV 0; SA venom, отделяющиеся ветви; SD иммунитет к холоду, яду, кислоте и заклинаниям, которые воздействуют на одно отдельное существо, половинный урон от дробящего оружия, двойной урон от огня; SZ H (50 футов высоты); Int semi; AL CE; ML 12; XP 7,000.

VARRANGOIN'Ы: Две дюжины varrangoin'ов живут в неглубокой пещере со входами, находящимися прямо под ногами у партии. Varrangoin'ы могут слышат и чувствуют шаги персонажей за несколько сотен ярдов и устраивают на них засаду.

Varrangoin'ы Типа II (24): THAC0 15; #AT 3; Dmg 1d4/1d4/1d6; AC 0; HD 5+5; hp 28; MV 3 Fl 18(C); SA выдыхают облако огня с 30-футовым диаметром, дальность 30 ярдов (три раза в день); SD иммунитет к огню, половинный урон от кислоты; SZ M (4-5 футов высоты); Int very; AL CE; ML 17; XP 2,000.

ВОДАК: Персонажи могут столкнуться лицом к лицу с bodak'ом, когда они поднимаются или обходят вершину.

Bodak: THAC0 11; Dmg в зависимости от оружия (если оно есть); AC 5; HD 9+9; hp 50; MV 6; SA death gaze; SD уязвим только для магического оружия или charj из cold iron'a, иммунитет к яду, заклинаниям charm, hold, sleep, slow; SZ M (6 футов высоты); Int low; AL CE; ML 11; XP 5,000.

Охотник: Arcanaloth и группа из 12 yeth hound'ов, взятых взаймы у лорда танар'ри, охотятся на паразитов (солнечный свет плана не беспокоит hound'ов). Arcanaloth пускает их по следу персонажей, которые слышат лай за 1d4 раунда до того, как увидят каких-либо противников. Arcanaloth поддерживает атакующих псов заклинаниями (он не вступает в ближнюю схватку без необходимости). Гончие бьются до смерти, тогда как arcanaloth дерется до тех пор, пока все собаки не будут убиты, после чего телепортируется прочь.

Первое атакующее заклинание, направленное на arcanaloth'a, привлекает внимание лорда танар'ри, который спонсировал охоту. Атаковавший заклинатель обрастает болезненными волдырями, которые уменьшают Ловкость и Телосложение на 2 пункта и увеличивают время произнесения заклинаний на 2. Несчастный будет находиться в этом состоянии до тех пор, пока не него не будет наложено заклинание cure disease. Обычные средства не могут помочь ему.

Arcanaloth: THAC0 9; #AT 3; Dmg 1d4/1d4/2d6; AC -8; HD 12+24; hp 88; MV 12, Fl 18(B); SA poison, заклинания,

Spell-like abilities; SD иммунитет к огню, кислоте, яду и заклинаниям, воздействующим на разум, половинный урон от газа, двойной урон от холода, уязвим только для оружия +3 и лучше; MR 60%; SZ M (6 футов высоты); Int supra-genius; AL Нейтрально-Злое; ML 16; XP 20,000.

Spell-like abilities (12й уровень): Раз в раунд: alter self, animate dead, cause disease, charm person, continual darkness, control temperature 70' radius, fly, heat metal, improved phantasmal force, invisibility, magic missile, produce flame, shape change (to humanoid form), telekinesis, teleport without error; Раз в день: fear.

Gate (раз в день): 1d6 mezzoloth'ов или один arcanaloth (40%).

Имеющиеся заклинания: 1й уровень: burning hands, color spray, grease, sleep; 2й уровень: detect invisibility, Melf's acid arrow, ray of enfeeblement, web; 3й уровень: dispel magic, fireball, slow, suggestion; 4й уровень: contagion, enervation, improved invisibility, wall of fire; 5й уровень: feeblemind, hold monster, shadow door; wall of force; 6й уровень: disintegrate.

Yeth Hound (12): THAC0 17; Dmg 2d4; AC 0; HD 3+3; hp 18; MV 15, Fl 27(B); SA лай заставляет всех существ, находящихся в радиусе 90 футов сделать спас-бросок против заклинаний или убежать в панике; SD уязвимы только для серебряного или магического оружия; MR 10%; SZ M (4 фута высоты); Int very; AL NE; ML n/a; XP 13,000.



Если персонажи догоняют *корабль* до того, как он покинет Раазорфорд, он находится приблизительно на расстоянии 300 ярдов, когда они замечают его парящим над центром города. В противном случае *корабль* может быть на расстоянии 20 миль, когда герои замечают его. На таком расстоянии *корабль* представляет собой огромный неопознанный летающий объект, длинный и тонкий с заметными выпуклостями на каждом конце. Когда герои оказываются в пределах 250 – 300 ярдов от судна, они могут разглядеть детали, описанные ниже.

Виллум не попусту тряс своей костяной шкатулкой, когда говорил, что вы узнаете корабль, когда его увидите. Конструкция, должно быть, длинной, по крайней мере, 300 футов, а может и длиннее. Ширина корабля как минимум 80 или 100 футов, а высота - около 100. У него две

ГЛАВА III:

КОРАБЛЬ ХАОСА

«головы» - одна повернута вперед, другая назад. Каждая голова представляет собой колоссальное лицо, столь же высокое и широкое, как и корабль. У обоих голов стеклянные глаза, выдающиеся носы и разинутые пасти, полные зубов размером с дверь таверны. На том, что вы приняли за переднюю голову, присутствует пара изгибающихся бараньих рогов, которые тянутся чуть назад и там соединяются.

Обратная сторона задней головы образует третье лицо, которое смотрит на палубу – оно напоминает лицо скелета, глазницы которого закрыты молочно-белыми линзами, а челюсти заполнены изогнутыми клыками размером с небольшие деревья.

Кажется, что большая часть корабля сделана из искривленной массы толстых, похожих на канаты, волокон. Волокна переплетаются, образуя органическую массу тускло-белого цвета, испещренную бледно-желтым пятнами, которая напоминает глину, которая долгое время находилась под воздействием грязи и дыма. Неровный ряд полупрозрачных пузырей светло-синего цвета идет вдоль бортов корабля.

Группа кентавроподобных существ перемещается по длинной, открытой палубе между двумя головами.

Кентавроподобные животные – *armanite*'ы, патрулирующие главную палубу (область 1). Герои могут узнать этих демонов, если они уже сталкивались с *armanite*'ами в приключении.

ЗАМЕТКА ДМу: *Корабль хаоса* – это летающая конструкция, сделанная из костей, сложенных душ и тысяч ларв. Он представляет собой оружие энтропии, созданное для Кровавой Войны (умный ДМ узнает истинную тьму *корабля* прежде, чем герои поднимутся на борт – для этого ему нужно будет полностью прочитать эту главу и затем просмотреть *Planes of Chaos*). *Корабль* может летать с максимальной скоростью 36 с маневренностью класса D. У него нет минимальной скорости и он может парить в воздухе. Источник силы *корабля* – ларвы. Когда *корабль* находится

в состоянии спокойствия, увядшая ларва падает в течении каждого часа или около того, но при движении он расходует ларв гораздо быстрее.

Разум и дух преобразованного *госк*'а наделяют *корабль* независимой волей и ограниченным числом особых способностей, описанных ниже и в описании области 9. *Корабль* может видеть, но не имеет органов осязания или обоняния. Он не чувствует боли, но частично догадывается о своем общем физическом состоянии. *Корабль* может смотреть вперед, влево, вправо, назад, вверх и вниз от себя, но он не может заглянуть в свою внутреннюю часть. Его диапазон видения в дневном свете приблизительно равен человеческому, а его инфравидение достигает 60 футов. Он телепатически может ощущать примерное местонахождение и эмоциональное состояние каждого существа на борту. Он не пытается связаться с героями, пока они не достигнут одного из пунктов управления (области 8A и 8B), но он держит капитана *babau* в области 7 осведомленным о том, что известно самому *кораблю*.

Корпус *корабля* может быть пробит магическими или физическими атаками, направленными на него. Каждая 5x5 футовая секция обладает 100 хит-поинтами и Класс Брони 0, а так же делает спас-броски как воин 12-ого уровня (башеры, которые пытаются уничтожить *корабль* в полете – читые безумцы: 8,000 повреждений, нанесенных его средней части, возможно расколот его пополам). Когда секция уничтожена, большая её часть разрушается, но 1d4+1 ларв остаются привязанными к каждой из сторон дыры. Они не могут двигаться, так как их тела связаны с остальной частью корпуса, но они свободны напасть на что-либо, до чего они могут достать (ларвы, из которых состоят не разрушенные секции корпуса, не могут атаковать).

«Мозг» *корабля-госк*'а находится в двух узлах в верхних частях бака и кормы (область 9). Всякий раз, когда *корабль* движется, он окружен слабым полем энтропии, которое препятствует большей части телепортационных и подобных им заклинаниям; см. раздел «Восхождение на Борт», где это описано более подробно.

Ларва: THAC0 20; Dmg 1d4+1; AC7;HD 1-1 ;HD 3; MV3; SA wounding, disease; SZ M (5 футов длины); Int semi; AL CE; ML 2; XP 35.

ХАОС, РАЗРУШЕНИЕ, ЦЕЛЫЕ
ВЗЫФДЫ +АНАР'РИ УБИВАЮТ
ДРУГ ДРУГА НА УЛИЦАХ –
БЫЛО БЫ ПРОСТО СТЫДНО
ДЕЛИТЬ ТАКИЕ ВЕЩИ
С БАА+ЕЗУ
– ОДИН САМВОН ДРУГОМУ
ПОСЛЕ ВСТРЕЧИ С КОРАБЛЕМ
ХАОСА

Более тщательное исследование корпуса рискованно для не-демонов. Заклинание *true seeing* демонстрирует ужасающий гобелен извивающихся ларв, сырого хаоса и мучающихся душ. Заклинатель должен успешно сделать спас-бросок против заклинаний или быть *confused* до конца действия вышеуказанного заклинания или пока его глаза не закроют. Заклинание *past life* так же требует спас-броска против смерти или же заклинатель упадет в обморок на 5d10 раундов. В обоих случаях положительные модификаторы Мудрости становятся отрицательными и наоборот, так как чем полнее заклинатель осознает всю ужасность увиденного, тем сложнее его разуму будет справиться с тем, что заклинатель узнал. *Корабль* сделан с помощью магии, и каждая часть корпуса излучает магию школ Enchantment/Charm и Conjuraton/Summoning.

Корабль имеет несколько атакующих способностей. Основным оружием *корабля* является *поле энтропии*, которое *корабль* может активировать в любой момент во время движения. Поле энтропии представляет собой сферу с радиусом в 480 ярдов (поле энтропии не оказывает никакого эффекта на существ, которые находятся на борту *корабля*). Существа, оказавшиеся в области воздействия поля энтропии, поддаются воздействию в зависимости от количества их HD:

- ♦ **5 или меньше HD:** Существа преодолевают хаотичные мысли и они находятся в замешательстве, как если бы на них воздействовало магическое заклинание 5-ого уровня *chaos* (без спас-броска). Замешательство длится до тех пор, пока существа находятся в области воздействия и продолжается в течении еще 3d4+1 раундов после выхода из него. Обратите внимание, что, по крайней мере, 20% любой большой группы существ атакуют ближайших к ним созданий. Если поле воздействует на город, то огромные беспорядки неизбежны.
- ♦ **От 5+1 до 8 HD:** Существа подвергаются воздействию заклинания *chaos* так же, как и описано выше, но им позволен спас-бросок, согласно описанию заклинания.
- ♦ **От 8+1 HD и выше:** Существа должны успешно сделать спас-бросок против заклинания или находиться под *repulsed*-эффектом, пока они находятся в области действия поля.

Корабль оснащен восемью средними баллистами, расположенным в каждом «рте» (смотрите область 2). Баллисты обладают сектором обстрела 45° и THAC0 14 (или THAC0 главы стрелковой команды, если он лучше), дальностью 11/22/33 и могут стрелять раз в два раунда. Болты действуют как +3 оружие для определения того, каких существ они могут ранить; попадание наносит 2d6 единиц коллющего урона плюс 8 пунктов электрического урона. Успешный спас-бросок против дыхания уменьшает электрический урон в два раза. Существа, обладающие иммунитетом к оружию +3, все же уязвимы для электрического урона (если они также не имеют иммунитета к электричеству).

Корабль также имеет *силовые проекторы*, расположенные в каждой «голове» (смотрите области 8А и 8В). *Проекторы* выпускают конусы силы длиной 200 футов, шириной 5 футов при основании и шириной 2 фута возле вершины. Броски атаки не производятся, а сектор обстрела представляет собой 120°. На существ, оказавшихся в пределах воздействия конуса, проектор воздействует следующим способом:

- ♦ **5 или меньше HD:** Успешный спас-бросок против дыхания или *disintegrated*.
- ♦ **От 5+1 до 8 HD:** Успешный спас-бросок против дыхания или 3d8 пунктов повреждения и падение навзничь*. Если цель достигает размеров человека или же меньше, то она отталкивается к дальнему концу луча и летит еще на протяжении 2d20 футов. Существо получает дополнительных 2d8 единиц урона, если сталкивается с твердым предметом в полете.
- ♦ **От 8+1 HD и выше:** успешный спас-бросок против дыхания или 3d8 единиц урона. Если цель достигает размеров человека или же меньше, то она отбрасывается назад на 2d20

футов*.
Существо
получает дополнительных
1d8 единиц урона, если
сталкивается с твердым предметом.

* - существо, уже упавшее навзничь, может быть приковано (pinned) к месту, если луч снова направлен на него. Получившее удар существо производит спас-бросок против луча с штрафом -2. Если спас-бросок провален, то существо сковывается на целый раунд и получает еще 4d8 единиц урона от луча.

Корабль не имеет никаких специальных способностей, предназначенных для путешествия по планам, но он может использовать любой планарный канал или портал, площадь которого не меньше 5-футового квадрата. При входе в портал, размеры которого слишком малы для *корабля*, судно использует свое поле энтропии, чтобы деформировать свой корпус и буквально сжаться. Все, что находится на борту *корабля*, деформируется вместе с ним. Существа, пребывающие на борту, становятся свидетелями ряда преобразований, при которых все - включая их собственные тела - изменяется. Объекты и существа обретают специфические формы, а то и буквально выворачиваются наизнанку, цвета беспорядочно изменяются, твердые материалы текут, подобно воде или выкипают, превращаясь в разноцветные газы, причем имеют место и другие, гораздо более причудливые изменения. Физические объекты не портятся, но деформация опасна несколько в ином отношении.

Магия обладает неприятной тенденцией нарушаться, так как энтропия бушует по всему *кораблю*. Эффекты заклинаний и магических предметов на борту *корабля* во время деформации подчинены размыканию, как если бы на них действовало магическое заклинание 9-ого уровня *Mordenkainen's disjunction*. Существа на борту *корабля* во время деформации подвергаются болезненной психической травме и должны успешно сделать спас-бросок против заклинания или навсегда сойти с ума - только заклинания *heal* или *wish* могут восстановить их здравомыслие. ДМ может рассматривать безумцев, как находящихся под воздействием заклинаний *feeblemind* или *confuse*, или же одарить их менее очевидным умственным расстройством (смотрите область 4, где приведены некоторые примеры).

Заклинание *anti-magic shell* создает *оболочку*, которая противостоит деформации. Если оно не подвергается размыканию, то *оболочка* стабилизирует все, что находится в её радиусе. Магия в пределах *оболочки* не поддается размыканию. Тем не менее, существа, находящиеся в пределах *оболочки*, не защищены полностью, так как они все еще могут ощущать энтропию, находящуюся за её пределами. Эти существа получают положительный модификатор +2 к спас-броску против заклинаний, если закроют глаза, во время нахождения внутри *оболочки*, и +1, если другие их чувства ослаблены каким-нибудь способом, вроде затыкания ушей воском, завертывания их в одеяла, чтобы ограничить тактильные ощущения и т. д.

В любом случае, положительный модификатор не может превышать значения +3. Положительные модификаторы Мудрости всегда учитываются при произведении спас-броска. Заметьте, что магические модификаторы не применяются, если предметы, которые их создают, находятся в пределах действующей *антимагической оболочки*. Также обратите внимание на то, что *антимагическая оболочка* может не



BURDICK

позволить кораблю переместиться через портал, если область ее действия слишком большая, чтобы пролезть в него. В некоторых случаях *антиматическая оболочка* может сделать портал неактивным. В таких случаях корабль отбрасывается от портала и не может пройти через него, пока *антиматическая оболочка* не будет снята.

Танар'ри и их spell-like abilities обладают иммунитетом к губительным последствиям деформации (учитывая то, что они являются существами хаоса, энтропия не слишком тревожит или ослабляет их). Магические предметы, созданные в Бездне танар'ри, также не поддаются воздействию. Стражи Судьбы, Анархисты и Хаоситекты получают положительный модификатор +1 ко всем спас-броскам против деформации.

ВОСХОЖДЕНИЕ НА БОРТ

У персонажей могут возникнуть трудности с попаданием на борт *корабля*, если они найдут его. Судно парит над землей на расстоянии 50 футов, находясь в Раазорфордже, и 50 – 100 футов при парении над другими останками. Дело осложняется тем, что *корабль* может определить персонажей, когда они приближаются на 500 ярдов (если они не невидимы или не постараются замаскироваться) и может идентифицировать их как не-танар'ри, когда они приближаются на 250 ярдов. Как только он опознает РС, *корабль* улетает прочь на максимальной скорости, стреляя из баллист. *Корабль* не знает, кто такие РС, но он предполагает, что они – Стражи Судьбы, прибывшие, чтобы забрать его обратно в Выдох. Его первый инстинкт – бежать, так как он не знает, насколько РС сильны. Он не имеет никакого желания служить Стражам Судьбы.

Если РС действуют быстро, они могут успешно подняться на борт, пока *корабль* парит. Если *корабль* бросается наутек прежде, чем они смогут подняться на борт, им придется найти способ догнать его.

Если партия отчаялась взобраться на борт, в качестве крайнего средства персонажи могут попасть на *корабль* с помощью телепортации (*teleport*, *dimension door* и т.п.). такой способ обладает несколькими недостатками. Любая попытка достигнуть борта *корабля* телепортировавшись или с помощью подобного эффекта, автоматически перемещает вторгшегося в темницу (область 4). Танар'ри встроили эту особенность в *корабль*, чтобы защититься от простой телепортации баатезу на борт во время сражения. Обратите внимание, что заклинание обычно нормально работает во всех других отношениях. Например, 5и уровневое магическое заклинание *teleport* имеет обычный шанс провалиться, перенося заклинателя выше или ниже *корабля* (плюс дополнительная опасность стать искаженным в Бездне). Окончательная цель, однако, автоматически устанавливается самим *кораблем* в темнице, независимо от финального результата заклинания и цели заклинателя. Телепортация с *корабля* работает нормально, как и телепортация из одной зоны *корабля* в другую. Однако отметьте, что РС не имеют ясного представления о внутренних частях *корабля*, так что место назначения телепортации ограничено областями, которые они посетили. Такие области в лучшем случае считаются «seen casually».

Посадка на *корабль* нормальными способами может произойти через челюсти (область 2) или Главную Палубу (область 1). Других входов на *корабль* нет. Заклинание *pass-wall*, направленное на корпус, автоматически искажается. Заклинание не делает отверстия, но вместо этого заставляет 3d4 ларвы вылезти из корпуса. Личинки остаются прикрепленными к корпусу и повторно поглощаются по истечению времени действия заклинания. До тех пор они нападают на все в пределах досягаемости.

1. **Главная Палуба.** Контингент из восьми armanite'ов находится здесь до тех пор, пока капитан babau в области 7 не направит их в другое место. Они очень бдительны и наблюдают за любыми приближающимися не-танар'ри.

Эта обширная, открытая область должна

достигать в длину приблизительно 200 футов и обладает такой же шириной, как и сам корабль. Она похожа на своеобразную смесь палубы корабля и титанической спины. Линия низких горбов, каждый размером со стоящего на коленях человека, проходит посередине палубы. Гребень высотой по циклотку соединяет горбы, в результате чего вся эта конструкция очень напоминает хребет. Серия низких, искривленных впадин по обе стороны гребня, чем-то напоминает ребра изголодавшегося человека. Края палубы поднимаются вверх в месте соединения с корпусом, формируя покрытый желобками фальцборт, высотой приблизительно в 3 фута. В центре палубы находится отверстие, шириной в человеческий рост. Узловая колонна в форме полумесяца, поднимающаяся из глубин дыры. Конец колонны острый и зазубренный, как обломанная кость.

Передняя голова корабля с бараньими рогами, поднимается в одном из концов палубы; вы не видите никаких входов с ее обратной стороны. Задняя голова корабля, с клыками и разинутую пастью, возвышается на другом конце палубы. Кажется, что туда ведет какой-то вход, но он перекрыт клыками, через которые, похоже, придется протискиваться, чтобы пройти.

Armanite'ы принимают любых планаров или праймов за Стражей Судьбы, которые пришли забрать *корабль*. Если РС открыто приближаются к *кораблю*, то armanite'ы открывают по ним огонь своими искрящимися болтами. Искрящиеся болты (и огонь баллист из ртов внизу) становятся настоящей преградой. Если стрельба снарядами не отгоняет партию прочь, armanite'ы поднимаются в воздух, нанося удары героям своими копытами и оружием. Armanite'ы являются довольно неуклюжими летунами и персонажи могут получить над ними тактическое преимущество после первого раунда. Если armanite'ы не могут продолжать атаку, они телепортируются обратно на *корабль*. Быстрое телепатическое послание выпускает их из темницы и они быстро телепортируются обратно на главную палубу.

Armanite'ы (8): THAC0 15; #AT 3; Dmg 2d6/2d6 (копыта)/1d10 (флаамберг) или 1d8+1 (стрелья); AC 2; HD 5; hp 23; MV 18, Fl 18 (C); SA *spark bolts*, crushing hooves; SD могут быть ранены только оружием +2 или лучше, обладают иммунитетом к яду, холоду и электричеству; SZ L (10 футов высоты); Int avg; AL CE; ML n/a; XP 2,000.

Если сражение происходит на палубе, babau и chasme'ы в области 7 пытаются призвать через gate подкрепление, после чего продвигаются к области 8В и запускают *силовые проекторы*. Они используют *проекторы* на любых персонажах, не сражающихся в ближнем бою, но наиболее вероятные их цели – заклинатели (смотрите описание области 7).

Хитрые приключенцы могут подобраться к *кораблю*, замаскировавшись под танар'ри, но armanite'ы могут видеть через немагическую маскировку и откроют огонь спустя раунд изучения подобных персонажей. С другой стороны, магическая маскировка (вроде заклинаний *alter self* или *polymorph*) может обмануть их. К сожалению, *корабль* телепатически опознает героев и вскоре решает, что они – мошенники (никакие праймы или планары не обладают сознанием демона). Баллисты сразу же начинают стрелять, хотя armanite'ы остаются одуроченными, пока герои не поднимутся на борт *корабля*. Естественно, персонажи могут избежать обстрела, приблизившись к *кораблю* невидимыми, но бдительные armanite'ы обнаружат их, как только они ступят на палубу.

Дыра в палубе ведет в хранилище (область 3), и



костеподобная колонна служит в качестве лестницы. Танар'ри не используют лестницу, предпочитая телепортироваться между областями, но Стражи Судьбы в строительной команде добавили ее, чтобы перемещаться без помощи танар'ри. Хотя она и выглядит опасной, колонна обладает множеством опор для рук и ног. Герои с легкостью могут, схватившись за колонну, сойти с палубы вниз. Персонажи, обладающие навыками лазания, не столкнутся с какими-либо трудностями. Альпинисты низкой квалификации должны выдержать проверку на Ловкость или упасть с высоты 20 футов вниз в хранилище (лестницы в областях 5, 7 и 8 выглядят и действуют точно таким же образом).

2. Рты. Корабельные баллисты установлены в этой области. И верхняя, и нижняя челюсти служат в качестве боевых платформ; «верх» находится ближе к центру рта. При приближении герои могут разглядеть несколько деталей:

Вспыхивающие болты, которыми вас изводили при обнаружении корабля, вылетали отсюда. Бригады крошечных демонов несутся по ту сторону массивных зубов, поддерживая огонь батареи осадных орудий. Достаточно любопытно то, что существа стоят как на нижней челюсти, так и на верхней. Кажется, что здесь находится как минимум дюжина существ, обслуживающих баллисты.

Эти существа являются 16 dretch'ами в каждой пасти, передней и задней – по восемь на каждую челюсть. Зубы предоставляют 75% защиту от внешних атак (-7 к броскам атаки метательных снарядов и положительный модификатор +7 к спас-броскам против воздействующих на область заклинаний). Для обслуживания одной баллисты требуется четыре dretch'a и темп стрельбы орудия замедляется на 1 раунд за каждого удаленного из оружейной команды dretch'a (к примеру, один dretch будет перезаряжать баллисту 5 раундов). Заметьте, что каждая челюсть имеет две по две орудийных команды, но в каждой из них находится по четыре баллисты; бригады обслуживают те орудия, которые дают лучший угол обстрела, но при необходимости они могут разделиться на четыре группы.

Dretch'и знают, что их лорды-танар'ри следят за состоянием корабля, и потому они охотно обмениваются дальними атаками с героями, упрямо перезаряжая баллисты, пока приключенцы не будут уничтожены. Если персонажи пытаются подняться на борт корабля, dretch'и могут обрушиться на них заклинанием *stinking cloud*. Однако если и когда герои вступают в схватку с dretch'ами, храбрость демонов значительно уменьшается, и они телепортируются в область 6 сразу же после того, как половина их команды будет убита.

Как только герои уничтожают dretch'ей, они могут исследовать область:

Вы стоите внутри того, что напоминает пасть гигантского существа, хотя здесь нет языка – только пол с той же самой канатоподобной структурой, как и у внешней обшивки корабля. Потолок идентичен полу, вплоть до поворачивающихся баллист и связок металлических черных снарядов. Вид вещей, спокойно лежащих на потолке, почему-то напоминает вам о Сигиле. Пол и потолок постепенно сближаются друг с другом и, в конце концов, встречаются в задней части, образуя острую кривую. Вместо горла здесь двойные отверстия возле пола и потолка. В отверстиях вы видите изгибающиеся проходы, ведущие во внутренности корабля винтообразными петлями. Они выглядят так, словно их проделали исполинские черви.

Черные снаряды – это болты баллисты, сделанные из сильно потускневшего серебра. В Сигиле они стоят по 30 гр за штуку, и сейчас их осталось 20. Ни болты, ни баллиста не зачарованы, так как источником их магических свойств является корабль.

Летающие или левитирующие персонажи могут передвигаться между «полом» и «потолком» без особых затруднений, но они испытывают резкое изменение гравитации на половине пути. Также можно подниматься и опускаться между этими двумя поверхностями с помощью веревки или лестницы, но персонажи, неподготовленные к изменению гравитации, падают в одном из направлений (50%

вероятность и того, и другого). Задняя стена слишком крута, чтобы позволить персонажам просто взбежать по кривой и достичь противоположной стороны.

Червяные отверстия имеют ширину приблизительно 5 футов и ведут к другим частям корабля, как и показано на карте. Гравитация в пределах отверстий очень сильна, в результате чего находящиеся там объекты притягивает к стенам. Самым легким методом передвижения через *отверстия* для персонажей размером с человека будет обычное передвижение ползком. Если странник попытается идти там в полный рост, то его голова и торс будут притягиваться в одну сторону, в то время как его ноги будут тянуться в другую – в конце концов бедняга оступится, и сильно ударится. Персонажи, рост которых меньше 3 футов, могут путешествовать по отверстиям без особых проблем, хотя путешественник испытывает некоторые странные ощущения, так как его ноги проделывают замысловатую дорогу на стене, тогда как его голова не может понять, где низ, а где верх, раскачиваясь где-то посередине. Большие существа вообще не могут передвигаться через *отверстия*; они застрянут, когда различные части их тел будут «притягиваться» по направлению к стенам. *Червяные отверстия* не нужны танар'ри; подобно лестнице, соединяющей хранилище и главную палубу, их добавили Стражи Судьбы.

Dretch'и (16 на каждый рот): THAC0 19; #AT 3; Dmg ld4/ld4/ld4+1; AC 4; MV 9; MR 10%; SZ S (3-4 фута высоты); Int low; AL CE; HD 2; hp 9; ML 11; XP 1,400.

Spell-like abilities (2й уровень): Раз в раунд: *scare, telekinesis*; Раз в день: *stinking cloud*.

3. Хранилище: Танар'ри собираются использовать эту 20-футовую область в качестве вместилища штурмовых отрядов и для хранения добычи и снаряжения. Если бы корабль был полностью снаряжен, то хранилище было бы забито ссорящимися танар'ри, но сейчас оно почти пустое.

Вы вступаете в комнату, длина которой может сравниться с длиной любого из праздничных залов Сигила. Двойной ряд изгибающихся гребней на полу и потолке делает это место похожим на ребристый живот гигантского кита. Слабый фиолетовый свет льется через стекла иллюминаторов на стенах корабля, в результате чего это место кажется заляпанным старыми пятнами от вина. Более темные части комнаты окутаны тенями плесневелозеленого цвета.

Перед иллюминаторами находится стена горизонтальных железных черных прутьев, выкованных в форме титанической грудины и ребер, которые блокируют оставшуюся часть комнаты. Вы слышите бормочущие голоса в зеленоватых тенях за решеткой.

Два набора квадратных клеток, грубо сделанных из ржавых железных прутьев и объединенных нитями проволоки, стоят вдоль стен этой комнаты. Несколько дюжин диких глаз гуманоидов блестят внутри некоторых из этих клеток, и эти существа издают ужасные вопли, когда вы смотрите в их сторону. В других клетках, похоже, находится целый зверинец: там сидят большие скорпионы с черными и красными панцирями, чрезвычайно жирные жабы размером с овцу с разноцветной кожей и огромные, волосатые пауки, деловито заполняющие свои железные логова запутанной паутиной.

Иллюминаторы – это пузыри, замеченные героями снаружи корабля. Странное освещение комнаты вполне естественно; свет от красного солнца кажется фиолетовым, потому что пузыри обладают синим цветом, и фиолетовый свет отбрасывает зеленые тени.

Железные бруски в форме грудной клетки – это часть темницы корабля (область 4); бормотание исходит от заключенных в нем.

Небольшие клетки содержат «домашний скот» корабля (по одному или два существа одного вида в каждой клетке). Вопящие гуманоиды – mane'ы, которые уверены в том, что герои пришли съесть их (они настолько тупоголовые, что даже не могут понять, что могут сбежать с помощью телепортации). Другие существа так же используются, как продовольствие.

Когда танар'ри голодны, они открывают перегородки и вытаскивают все, что они могут поймать в клетке. Все существа голодны и чрезвычайно агрессивны, но персонажи находятся в безопасности, пока не откроют клетки. Мане'ы просто начинают громче орать, когда герои подходят ближе, но другие существа бросаются на решетки, пытаясь атаковать их. Если странника настолько глупы, чтобы выпустить кого-нибудь из них, то эти существа дерутся насмерть.

Большие скорпионы (5): THAC0 20; #AT 3; Dmg ld4/ld4/l; AC 5; HD 2+2; HP 11 у каждого; MV 9; SA poisoned stinger; SZ S (2 фута длины); Int non; AL N; ML n/a; XP nil.

Гигантские лягушки (6): THAC0 19; Dmg ld4+l; AC 7; HD 2; HP 9 у каждой; SA poisonous bite; MV 6, hop 6; SZ M (5 футов длины); Int animal; AL N; ML n/a; XP nil.

Гигантские пауки (5): THAC0 17; Dmg ld8; AC 3; HD 3+3; hp 17 у каждого; SA poisonous bite; MV 3, Wb 12; SZ L (8 футов в диаметре); Int low; AL CE; ML n/a; XP nil.

Мане'ы (4): THAC0 20; #AT 3; Dmg ld2/ld2/ld4; AC 8; HD 1; hp 4 каждый; MV 6; SA acidic vapor; MR 10%; SZ S (3 фута высоты); Int semi; AL CE; ML n/a; XP nil.

Если babau-капитан в области 7 замечает, что герои спускаются в хранилище, он посылает четырех armanite'ов выпустить монстров из клеток. После этого танар'ри телепортируются прочь, оставляя приключенцев разбираться с голодными существами.

4. Темница: PC обнаружат себя здесь, если попытаются телепортироваться на *корабль*. Эта область предназначена для пленения баатеу; клетка из железных прутьев предотвращает возможность побега заключенных в область 3 или прорыва через корпус *корабля*. Школа Alteration абсолютно бездействует в пределах клетки – ни одно заклинание этой школы не может быть наложено в пределах клетки, и любое действующее заклятье этой школы при входе его носителя в клетку автоматически рассеивается (хотя корабль может отменить этот эффект по желанию).

Как описано выше, спереди клетка напоминает грудную клетку; грудина выступает в качестве двери, и только корабль может открыть ее. Когда дверь закрыта она отлично подходит к прутьям, не оставляя никаких видимых соединений или зазоров. Клетка разработана для того, чтобы противостоять нападениям существ, обладающий силой штормового гиганта, и почти неуязвима для физических атак. Горизонтальные прутья «ребра», тем не менее, располагаются приблизительно на расстоянии 18 дюймов друг от друга, что является достаточным для того, чтобы удержать большую часть баатеу в клетке в их обычных обликах, пока они находятся внутри темницы (это объясняется тем, что их способности, связанные с изменением облика и преобразованием, блокируются клеткой). К счастью для героев, расстояние между прутьями позволяет существам размером с человека и меньше, сняв громоздкую броню, протиснуться через прутья и выскочить, когда темница не охраняется – как сейчас.

Пять башеров из фракции Стражей Судьбы, которые находились на борту *корабля*, когда он сбежал из Выдоха, были впоследствии заперты здесь, и двое из них сошли с ума, когда *корабль* прошел через портал. Безумцы тотчас же захватили врасплох своих более вменяемых собратьев и связали их. С тех пор двое связанных Стражей Судьбы были убиты. Когда прибывают герои, в живых остается всего один нормальный персонаж, связанный и с кляпом во рту, тогда как двое сумасшедших лунатиков пребывают в ненадежном союзе.

Хью Фагус, воин, страдающий галлюцинациями, приветствует появившихся героев (они слышали бормотание Хью, направленное к его товарищам, когда они вступили в область 3). Он дружелюбно приветствует героев, если они входят в темницу.

«Раз видеть вас, мои дорогие, позвольте узнать, что привело вас в эту маленькую уютную гостиницу в этот ветреный день?»

Говорящий – гигантский человек, одетый в рыжие пластинчатые доспехи. На его бритой голове видна рыжая щетина, и у него длинная неопрятная борода. Он скрестил ноги и сидит рядом с грудой мечей, кинжалов,

ножей, дротиков, стрел, продовольствия и разнообразного снаряжения; очевидно, что сам он безоружен. Трое облаченных в доспехи людей лежат поблизости, связанные и с кляпами во ртах. Двое лежат спокойно, но третий борется со своими путами. Худая, темноволосая женщина прячется в тенях, приблизительно на расстоянии 20 футов от сидящего человека. У неё недоброе, жесткое выражение лица, хотя при этом и довольно беспокойный, взгляд.

Груда снаряжения содержит следующие вещи: четыре длинных меча +1 (немагические в Бездне), девять дротиков, один щит +2 (немагический в Бездне), пять коротких луков, 100 стрел, пять сухпайков, три пустых фляги и *potion of heroism*.

Хью убежден, что он – целитель, которому поручено присматривать за связанными персонажами; он не замечает, что двое из них уже мертвы. Если герои попали сюда с помощью телепортации, то Хью не обращает на это внимания. Женщина – Фалката, воин/вор, у которой развилась сильнейшая паранойя и тяга к убийству. Она тихо убила двоих связанных людей и ждет, пока Хью уснет, чтобы у неё появилась возможность убить оставшегося. Она боится Хью, но находится от него так далеко, как это только возможно, предпочитая это убийству – это не имеет смысла, но, в конце концов, она ведь безумна. Фалката не доверяет героям, но не боится их так, как боится Хью. Хью не имеет понятия о состоянии Фалкаты и ее отношении к нему; он относится к ней, как к помощнице.

Отношение Хью к героям зависит от того, как они появились здесь. Он расценивает их, как пациентов, если они телепортировались сюда, и видит в них посетителей, если они пришли через клетку. В любом случае, Хью довольно дружелюбно относится к героям. Он может рассказать следующее, в зависимости от вопросов героев:

- ◆ «Борющийся дурачок – Карли. Он и два его друга, кажется, думают, что они являются остролистником, так как они склонны махать ножами и тому подобное. Сейчас Карли немного взвинчен под своими листьями, так как он думает, что не получает достаточного количества воды. У вас нет воды, ведь так? Другие двое лежат спокойно, как и полагается лежать хорошим стеблям остролистника».
- ◆ «Женщина – Кэти, мой помощник. Она немного застенчива»
- ◆ «Корабль? Какой Корабль?»
- ◆ «Нет, нет, нет, это – дом целителя. Вы ведь не думаете, что я доверю этим Унылым заботиться о каждом безумце Города? Что вы, я совсем не ненавижу Унылых, просто они никогда ни для кого ничего не делают».
- ◆ «Танар'ри? Очень ненадежные существа, но их просто не понимают. В Сигиле есть много танар'ри, и некоторые из них – мои друзья».
- ◆ «Мертвы? Мертвы, вы говорите? Нет-нет, они просто притворяются. Осторожнее, что бы вы там не делали, остролистник может вас порезать».

Если герои не заперты в темнице, они могут уйти от Хью в любой момент, когда только пожелают. Если герои хотят войти в темницу снаружи, им придется сюда протискиваться. Любой персонаж, весящий 90 или более фунтов, должен снять броню и любые другие громоздкие вещи, а затем провести один раунд протискиваясь сюда. Хью с удовольствием предложит им руку помощи, но пока он с радостью тащит персонажей за руки, Фалката бросается вперед и наносит смертельный удар в спину Хью, после чего поворачивается к Карли – герои должны будут действовать молниеносно, чтобы спасти его.

Если персонажи находятся внутри и хотят выбраться, Хью предлагает им просто уйти. Когда они начинают протискиваться через прутья, Хью печально замечает, как сильно они заблуждаются, и мягко пытается втянуть их обратно в темницу. Тем временем, Фалката атакует Карли, как только Хью поворачивается к ней спиной.

Заклинание *heal* может восстановить здравомыслие Хью и Фалкаты. Однако они – Стражи Судьбы, и лечебная магия не действует на них, если каждый из них не проваливает

спас-бросок против заклинания. Хью отказывается оставить темницу, пока он остается безумным, но Фалката желает уйти отсюда, независимо от умственного состояния. Если безумец исцелится, то он или она немедленно освобождают Карли, который был главным, когда корабль был похищен.

Хью (F3): THAC0 18; Dmg В зависимости от оружия; AC 1; HD 3; hp 21 (10); MV 9; SA специализация на длинном мече, положительный модификатор броска атаки +1 с мечом; SD спас-бросок против заклинаний отрицает лечебную магию; SZ М (6 футов 1 дюйм высоты); AL CN; ML 10; XP 120.

S 18/37, D 13, C 16, I 11, W 10, C 11.

Снаряжение: Field plate armor, пустая фляга, *boots of levitation*.

Пока Хью остается безумцем, он игнорирует любое насилие. Герои могут легко убить его. Он также отказывается оставить темницу, и прутья слишком тесно расположены, чтобы герои могли вытянуть его против его воли, если он находится в сознании. Если Хью безумен, когда герои освобождают Карли, то он позволяет ему взять свое снаряжение, но пытается остановить его, когда тот начинает протискиваться через решетку. Если Фалката все еще безумна, она решает разрешить Карли уйти, и пытается избавиться от Хью (ударом в спину) пока он борется с Карли.

Фалката (F2/T2): THAC0 19; Dmg

В зависимости от оружия; AC 4; HD

2; hp 14 (5); MV 12;

SA положительный

модификатор броска

атаки +1 с мечом,

backstab*2, другие

воровские умения; SD

спас-бросок против

заклинаний отрицает

лечебную магию; SZ

М (5 футов и 7 дюймов

высоты); AL CN; ML 10; XP 65.

S 17, D 18, C 15, I 12, W 9, C

12.

Снаряжение: Leather armor, *long sword* +1 (немагический в Бездне), dagger, фляга.

Пока она остается безумной, основная цель Фалкаты состоит в том, чтобы убить Карли. Она бросается прочь от героев, и отказывается говорить с ними, даже если покидает темницу в их компании. Она будет защищаться, если на нее нападут.

Карли (F6): THAC0 16; Dmg В зависимости от оружия; AC 5; HD 6; hp 29 (19); MV 12; SA 60' infravision, *darkness* 15' раз в день, специализация на длинном мече; SD половинный урона от холода, +2 к спас-броскам против огня, электричества и яда, спас-бросок против заклинаний отрицает лечебную магию; SZ М (5 футов и 9 дюймов высоты); AL CE; ML 10; XP 650.

S 18/21, D 15, C 17, I 9, W 10, C 13.

Снаряжение: Chain mail +2 (немагическая в Бездне).

Карли здоров, но беспомощен, пока остается связанным. Любой персонаж может легко убить его за один раунд. Если его освободить, то он собирает свое обмундирование и покидает двух безумцев.

Любой здоровый Страж Судьбы, который покидает темницу, не доверяет героям и не предоставляет им какой-либо информации, если те не задают правильных вопросов. Даже в этом случае им практически нечего сказать, за исключением следующего:

♦ *Корабль* принадлежит Стражам Судьбы, но танар'ри похитили его.

♦ *Корабль* разумен, и, скорее всего, телепатически связан с капитаном-babau.

♦ Чтобы получить власть над *кораблем*, героям, скорее всего, нужно будет убить или изгнать всех танар'ри, находящихся на борту (никто из выживших не знает, что корабль способен действовать по собственной воле. Они предполагают, что войско танар'ри прокралось на корабль и похитило его).

Если в группу входят Законники, Убийцы Милосердия или

Гармониум, Стражи Судьбы держат эту информацию при себе. Они утверждают, что были охранниками каравана, которых взяли в плен во время набега танар'ри. В противном случае, трое выживших Стражей Судьбы забирают свое снаряжение и предлагают сопровождать героев (если они находятся в здравом уме). Тем не менее, они не испытывают каких-либо добрых чувств в отношении героев.

♦ Карли берет *щит*, *меч*, лук, стрелы и продовольствие. Он забирает *зелье*, если её больше никто не берет. Если бы он не был хорошим Стражем Судьбы, он был бы очень обеспокоен кражей *корабля*. Вместо этого, он расценивает воровство как еще один пример энтропии. Он не слишком обеспокоен дальнейшей судьбой *корабля*, но хочет вырвать его из рук танар'ри, просто чтобы позлить их. Если ему представится такая возможность, то он попытается вернуть корабль фактолу.

♦ Фалката берет *зелье* и дробтики. Она также берет *меч*, лук, стрелы и продовольствие. Узнав, что находится в Бездне, она сильно расстраивается, так как она не была готова столкнуться с такими количествами энтропии так скоро. Она следует за Карли (или Хью, если Карли не выжил). Она делает все, что может, чтобы не попасть в книгу мертвых.

♦ Хью подбирает себе *меч*, лук, стрелы и продовольствие. Он не обращает внимания на происходящее вокруг и следует за Карли, если тот выжил – иначе он просто ходит по пятам за РС, ожидая своей участи. Ему все равно, что станет с *кораблем*, но он постарается при возможности вернуть его фактолу.

♦ Если в число героев входят члены фракций Законников, Убийц Милосердия или Гармониума, то выжившие Стражи по возможности пытаются сбежать. Они присоединяются к танар'ри и сделают все возможное, чтобы уничтожить персонажей.

Если РС остаются в темнице достаточное количество времени, то babau-капитан посылает своего слугу-chasme'a, чтобы тот прилетел сюда и использовал свою способность sleep drone. Демон телепортируется в область 8В, если герои контратакуют.

5. ЛАБИРИНТ: Эта область предназначена для того, чтобы заманивать в ловушку и сбивать с пути любых не-танар'ри. По большей части в этом месте темно, как безлунной ночью, особенно около секретной двери, ведущей в область 1. В передней части лабиринта есть немного света, где «ноздри» выпускают в его глубины несколько фиолетовых лучей.

Проход перед вами низок, узок и темен. Здесь едва хватает места для того, чтобы стоять, но его уже не остается на то, чтобы махать мечем. Тени выглядят настолько густыми, что их можно резать ножом.

Проходы здесь почти круглые, а их диаметр достигает приблизительно 5 футов. Персонажи, рост которых превышает 5 футов, должны наклоняться, чтобы передвигаться через них и при этом теряют все положительные модификаторы Ловкости. Большая часть оружия большого и среднего размера бесполезна здесь, за исключением коротких копий.

Части иллюзорных стен незаметно перемешаны с реальными стенами. Герои могут обнаружить их, трогая или тыкая стены, или же воспользовавшись заклинанием *true seeing* (смотрите примечания на странице 23). РС могут проходить прямо через иллюзорные стены. Если им не удастся найти иллюзорные части, то они могут достигнуть лестницы, ведущей в область 8А, просто проламываясь через стены (Учитывайте последствия нарушения целостности обшивки *корабля*). В любом случае, dretch'и в области 6 нападают на героев до того, как они достигают лестницы.

6. СКЛАД БОЕПРИПАСОВ: Танар'ри хранят свои серебряные снаряды для баллист в этих двух областях. В каждом отсеке находится 150 болтов и четверо dretch'ей, охраняющих их.

Любые dretch'и, сбежавшие из области 2, так же находятся здесь. Когда партия входит в область 5, dretch'и проводят серию молниеносных атак. Используя свои телепортационные способности, чтобы занять позиции в углах и за барьерами, четверка dretch'ей наносит удар по партии одновременно спереди и сзади, по одной паре с каждой стороны. Заметьте, что dretch'и идут в атаку уже *после* телепортации, так как телепортация непосредственно на место схватки дала бы героям возможность провести безответную атаку, в то время как dretch'и приходили бы в себя после перемещения. После проведения одной атаки dretch'и вновь телепортируются в область 6 (если они выигрывают инициативу во втором раунде, они исчезают раньше, чем герои успевают нанести по ним удар). После телепортации демоны продолжают использовать эту тактику до тех пор, пока, по крайней мере, половина из них не будет убита героями. Оставшиеся в живых dretch'и телепортируются с корабля. Обратите внимание, что если партия разделена, то каждая группа подвергается этим нападениям по отдельности.

Dretch'и (4+беглецы из области 2): THAC0 19; #AT 3; Dmg 1d4/1d4/1d4+1; AC 4; MV 9; MR 10%; SZ S (3-4 фута высоты); Int low; AL CE; HD 2; hp 9; ML 11; XP 1,400.

Spell-like abilities (2й уровень): Раз в раунд: *scare, telekinesis*; Раз в день: *stinking cloud*.

7. ЮТ: Как описано в тексте для игроков для области 1, вход в эту комнату напоминает зубастую пасть. Когда к ней кто-то подходит, клыки втягиваются, открывая пасть, после чего с громким щелчком закрываются, когда странник пробует пройти через в неё. Персонажи, пользующиеся входом должны попытаться выкинуть спас-бросок против дыхания (при этом учитываются и модификаторы Ловкости), тот, кто терпит неудачу, захватывается клыками и получает 4d10 единиц урона. Бедолаги остаются в плену клыков до тех пор, пока их товарищ не раздвинет клыки с помощью успешного броска bend bars/lift gates. *Chime of opening* заставляет клыки раздвинуться, но они снова защелкнутся на следующем бойце, который пробует пройти через них. Заклинание *knock* никак не воздействует на клыки (обратите внимание, что и вышеупомянутый предмет, и заклинание относятся к магии школы Alteration). Предполагается, что тот, кто успешно выкинул спас-бросок, успел прыгнуть вперед в область 7 или обратно на главную палубу (на их выбор). Если персонаж прыгает вперед, то клыки за ним смыкаются, отделяя его оставшейся части партии. Только одно или два существа размером с человека могут пройти через вход одновременно, так что имеется довольно большая вероятность того, что партия будет как минимум временно разделена.

Внутри комнаты герои находят лестницу, похожую на ту, которая была в области 1, но ведущую в область 8В. За лестницей персонажи видят две огромные, круглые линзы, раскрашенные на манер глаз – они имеют молочные внешние оболочки, красноватую радужную оболочку и мутный зрачок. Герои могут посмотреть наружу через зрачок, так как эти линзы являются глазами на лице, которое смотрит с кормы корабля. Возле «глаз» установлены две гладких вращающихся медных трубки. Это – *силовые проекторы* – смотрите область 8, где они описаны подробнее.

В данный момент babau отдает приказы *кораблю* именно из этого места. Монстр находится в телепатической связи с кораблем и всеми танар'ри на борту. Он бережет свою жизнь и жизнь его слуги-chasme'a, оттягивая битву как можно дольше и надеясь, что персонажи исчерпают свои силы в сражениях с другими танар'ри, находящимися на борту *корабля*.

Когда РС поднимаются на главную палубу, битва становится неизбежной. Пока герои и armanite'ы обмениваются первыми ударами, babau пробует призвать через gate 1d6 cambion'ов в область 7. Если он преуспевает, то он приказывает cambion'am укрыться в тенях и атаковать героев, когда они войдут. Затем babau телепортируется в область 8В и использует один силовой проектор. Chasme так же пытается использовать свою способность gate, перед тем как активировать *силовой проектор*. Chasme может сделать три попытки открыть gate. Если попытка babau призвать через

gate cambion'ов провалилась, то chasme пытается вызвать их самостоятельно. Если cambion'ы уже прибыли, то chasme использует gate для того, чтобы призвать других chasme'ов.

Babau: THAC0 13; #AT 1 или 3; Dmg 1d4+1/1d4+1/2d4 или 2d4+9 (*ranseur* +2); AC -3; HD 8+14; hp 50; MV 15; SA *enfeeblement gaze*, воровские умения; SD *acidic jelly*, уязвим только для оружия +1 и лучше; MR 50%; SZ M (7 футов высоты); Int genius; AL CE; ML 15-16; XP 17,000.

Spell-like abilities (9й уровень): Раз в раунд: *dispel magic, fear, fly, heat metal, levitate, polymorph self*.

Gate (раз в день): 1d6 cambion'ов или один babau (40%)

Chasme: THAC0 13; #AT 3; Dmg 2d4/2d4/1d4; AC -5; HD 8+2; hp 38; MV 6, Fl 24(D); SA *wounding, sleep drone, terror*; MR 50%; SZ M (7 футов длины); Int avg-very; AL CE; ML 15-16; XP 14,000.

Spell-like abilities (8ой уровень): Всегда активные: *detect good, detect invisibility*; Раз в раунд: *insect plague, ray of enfeeblement, telekinesis*.

Gate (три раза в день): 2d10 mane'ов, 1d4+1 cambion'ов или 1 chasme (40%).

Cambion: THAC0 17; #AT 2; Dmg 1d8+3 (+2 к броскам атаки, +3 к броскам урона за магию и специализацию); AC 1 (plate armor); HD 9 (F9); hp 81; MV 12; SA накладывает *fear* при прикосновении, воровские умения; SD никогда не может быть ошарашен; MR 30%; SZ M (6 футов высоты); Int avg; AL CE; ML 13; XP 6,000.

8А & 8В. Комнаты Управления: Эти комнаты выступают прежде всего в качестве платформ для еще четырех силовых проекторов (по два в каждой). Иллюзия, однако, заставляет их напоминать центры управления кораблем:

Вы поднимаетесь по зловещей лестнице и входите в вытянутую комнату с куполообразным потолком. Здешний интерьер напоминает внутреннюю часть пустого черепа человека или тифлинга. В колоссальных орбитах черепа установлены молочные-белые линзы, через которые можно увидеть искаженный образ того, что находится за стенами судна. Пара гладких, вращающихся медных труб, которые по толщине и длине напоминают бревна, установлена перед линзами.

Самой странной деталью комнаты является массивный обсидиановый трон, плавающий высоко в воздухе, там, где, кажется, находится центр комнаты. Высокий, долговязый гуманоид с покрытыми перьями крыльями и головой стервятника сидит на троне. Он, кажется, не замечает вашего присутствия.

Эти комнаты намного больше, чем кажутся. Иллюзорные стены скрывают лестницы, ведущие к черепам (область 9), как это показано на карте. Трон и его владлец (vrock, который обеспечил *корабль* своим мозгом) – так же являются иллюзиями. Если babau и chasme из области 7 пришли сюда до героев, то они будут скрываться за иллюзорными стенами, пока персонажи исследуют комнату. Танар'ри используют свои способности для того, чтобы запутать вещи так сильно, как это только возможно. Например, babau использует свои способности *fear* и *heat metal* на персонажах, которые пытаются к чему-то прикоснуться или что-то исследовать. Chasme направляет *ray of enfeeblement* на персонажей, которые атакуют иллюзорного vrock'a. Танар'ри пытаются отсрочить момент нападения, чтобы у героев создалось впечатление, будто это их собственные действия активируют магические ловушки.

Силовые проекторы – это полые медные трубы, закрытые с одного конца. Их внутренняя часть является гладкой, но магические узоры и надписи покрывают каждый квадратный дюйм их корпусов. Ручки, установленные на закрытых концах, позволяют стрелку наводить это оружие на цель. Любой разумный танар'ри может использовать *силовой проектор*, нацелив его трубу и послав телепатическую команду, которая побуждает *корабль* выстрелить из орудия. Силовой конус, выпускаемый трубой, безопасен, если он не фокусируется через линзу, так что это орудие может использоваться только против целей, находящихся вне *корабля*. Если линза разбита, то её *силовой проектор* становится бесполезен. Линзы обладают

АС –1 и 55 hp, а так же обладают спас-бросками, подобными спас-броскам горного хрусталя. Линзы и проекторы теряют все свои магические свойства, если они будут забраны с корабля, но герои могут продать силовые проекторы в Сигиле в качестве интересной диковинки, за 500 gr каждый.

Иллюзорный vrock ничего не делает, пока герои не атакуют его. Иллюзия обладает визуальными, звуковыми и обонятельными эффектами. Кажется, будто удары героев приходится в плоть, но не оставляют каких-либо видимых ран. Vrock отвечает на удары, но сражается так неуклюже, словно его кто-то ошарашил. Наконец, иллюзия исчезает в сернистом облаке дыма спустя 2d4+1 раунда боя (иллюзия сражается именно так, потому что корабль не может определить, что именно делают герои и где они, так что это создает трудности, заставляющие иллюзию реагировать соответствующим образом).

Иллюзорный vrock: THAC0 13; #AT 5; Dmg 1d4/1d4/1d8/1d8/1d6; AC 10; HD Нет; hp Нет; MV 15; SA споры; SZ L (8 футов высоты); Int Нет; AL Нет; ML n/a; XP Нет.

Когда vrock «умирает», трон падает на пол с глухим стуком, и корабль, кажется, начинает крениться. Если герои садятся на трон, он сразу же снова поднимается в воздух, и корабль прекращает крениться (если герои пробуют использовать трон в области 8B, babau и chasme спешат напасть на них из-за иллюзорной стены, в первую очередь атакуя персонажа, сидящего на троне).

Прочитайте следующее, если герои увериваются в иллюзии и продолжают играть с троном:

Вы не чувствуете под собой трона. Вместо этого вы, кажется, просто сидите на высоте приблизительно 5 футов от пола. Вы видите под собой трон, но при этом у вас возникает такое ощущение, словно вы сидите прямо на воздухе. Трон совершенно гладок и невыразителен – на нем нет никаких механизмов, кнопок или рычагов. Когда вы начинаете задавать вопрос, что делал на нем предыдущий хозяин, непрошенная мысль начинает биться в уголке вашего сознания, нервнуя вас, подобно ребенку, который дергает за юбку свою мать: «Куда дальше? Куда дальше?».

Эти мысли – телепатическое сообщение корабля. Он пробует мысленно убедить глупца, сидящего на троне, в том, что управление уже передано ему. Если герой думает или говорит что-нибудь, что может быть расценено в качестве команды кораблю, стены комнаты проясняются, и на них появляется трехмерное изображение окружающей корабль местности, которое занимает всю комнату. Это еще одна иллюзия, которая окончательно убеждает глупца и его отряд в том, что они управляют кораблем. Любая ясная команда (вверх, вниз, влево, вправо, быстрее, медленнее и т.д.), которую произносит сидящий на троне рубак, заставляет экран на стене изменяться соответствующим образом. Тот, кто выглядывает через глаза корабля, наблюдает картину, соответствующую изображению.

На самом деле, персонажи не управляют кораблем. Более того, он постепенно меняет курс, следуя к каналу, который ведет в Двенадцать Деревьев. Он намеревается сделать подарок своим хозяевам-танар'ри, передав им героев. Если приключенцы выглядывают наружу из любого отверстия корабля, то они очень скоро замечают, что на самом деле не управляют им. Прежде всего, корабль неуклонно набирает высоту. Кроме того, он переходит на большую скорость.

9. ЧЕРЕПА: Эти две области являются центрами сознания корабля, содержащими «мозг» vrock'a. Если герои достигнут любой из этих областей, они смогут получить контроль над кораблем, но вывести его из строя гораздо легче. Эти области скрыты тьмой, и инфравидение показывает только твердую массу явно однородной температуры – пустые места и твердые объекты выглядят абсолютно одинаково. Персонажи должны позаботиться о свете, перед тем как они смогут разглядеть область. Следующий текст описывает любую из двух этих областей.

Эта птичья клетка достаточно низка и отличается овальным потолком, высота которого достигает приблизительно 8 футов. Единственной кроме выхода

особенностью этой комнаты является большая, жилистая серая масса, вделанная в пол. Её длина и ширина практически равны длине и ширине комнаты, но в высоту она почти по колено гитцераю. Масса делится и изгибается сложными петлями, подобно огромному куче затвердевших макарон.

Серая масса в каждом черепе является физической оболочкой мозга корабля. Корабль продолжает функционировать, пока одно из этих вместилищ не будет повреждено.

Мозг корабля (2): THAC0 Нет; #AT 1 или 2; Dmg особый; AC -5; HD 8; hp 40 у каждого; MV 0; SA spores, screech; SD уязвим только для оружия +2 и лучше; SZ H (15 футов длины); Int high; AL CE; MR 70%; ML n/a; XP 1,400 за каждый.

Раз в раунд мозг может выпустить в комнату облако спор. Все существа в пределах 5 футов от мозга автоматически получают 1d8 единиц урона. После попадания под кожу жертвы, споры начинают прорастать, нанося 1d4 единиц урона в течение каждого раунда и так на протяжении 10 раундов, в результате чего несчастный окутывается сетью лоз, которые уменьшают его Ловкость и Харизму на 2 пункта и уменьшают скорость движения вдвое. Заклинание cure disease убивает лозы и споры. Раз в час мозг может издавать визг, который воздействует на каждое существо, находящееся в комнате и в нижнем помещении. Жертвы автоматически глохнут на один turn и оглушаются на один раунд.

Мозг восприимчив к наносящим урон магическим атакам, которые могут ранить танар'ри, но только в том случае, если они преодолевают его магическое сопротивление. Заклинания, которые не наносят урон, а обладают исключительно физическим воздействием, вроде blindness, hold, slow и irritation, не действуют на него. Большая часть ментальных атак, вроде charm, suggestion и beguiling, действуют так же, как и обычно, хотя им и приходится преодолеть магическую сопротивляемость мозга. Тем не менее, из-за того, что корабль имеет два мозга, герои должны будут дублировать свои заклинания: к примеру, если очарован только один мозг, то второй берет управление судном на себя.

Если оба мозга уничтожены, то корабль останавливается и начинает разваливаться. Любой выживший танар'ри покидает корабль сразу же после того, как начинается разрушение. За 2d6 раундов корабль превратится в груды обломков и ларв – стремительно несясь к земле....

ПОБЕГ С КОРАБЛЯ

Как только персонажи добиваются до любой из двух комнат управления, корабль направляется к каналу на Двенадцать Деревьев (к ближайшему из них в верхней части карты ДМа) на полной скорости. Если предположить, что герои поднялись на корабль в Раазорфордже, то у партии есть приблизительно шесть часов до того, как корабль достигнет канала и переправится через него. Если персонажи не покинут корабль до этого, они перенесутся в Двенадцать Деревьев, и им придется приложить все силы, чтобы сбежать оттуда.

Если корабль не поддастся заклинаниям charm или suggestion, маловероятно, что он приземлится, чтобы отпустить героев. Корабль обычно путешествует приблизительно на высоте 100 футов над землей. Он начнет подниматься со скоростью около 60 футов в раунд при приближении к каналу. Он не снижается до тех пор, пока не будет готов пройти через канал, а когда он это делает, то круто ныряет в его центр. Если персонажи не могут улететь или телепортироваться с корабля, им придется сделать очень длинный прыжок по направлению к земле.

Если герои уничтожат оба мозга корабля, то они могут смело записывать себя в книгу мертвых, особенно если они не могут улететь или телепортироваться в безопасное место, так как маршрут корабля вполне может пролегать над одним из озер расплавленного железа (путь от Раазорфорджа почти полностью пролегает над озерами). Резкое падение в озеро наносит персонажам обычный урон от падения, плюс урон в результате воздействия высокой температуры при погружении в озеро.

Как только они уничтожат разум *корабля* и покинут его, герои должны сразу же оставить Равнину Множества Порталов, так как значительные количества танар'ри начнут возвращаться в это место (слухи о том, что *корабль* уничтожен, быстро распространятся среди танар'ри благодаря их телепатическим способностям). Если герои путешествуют по земле, их ожидают энкаунтеры с танар'ри или другими бойцами в течение каждых трех или четырех часов. Лучше всего будет *телепортироваться* назад к порталу, через который они пришли сюда – или к вратам Разоренного Предела – и уйти из Бездны немедленно. Естественно, что если герои вернутся к первому порталу, то им, возможно, снова придется давать взятку *molydeus*'у. Портал также может быть временно закрыт, если они исчерпали отведенное им время, или же потому, что Ташада закрыла дверь в Сигиле.

Если герои отправляются в Разоренный Предел, то они должны иметь на руках подходящую взятку для Красного Савана – пузырек яда, приобретенный героями в Главе 1, или магическую вещь, которая пригодится владычице этого места.

ДВЕНАДЦАТЬ ДЕРЕВЬЕВ

Если РС позволяют *кораблю* забрать их сюда, то они могут считать себя практически мертвыми.

К счастью, канал с Равнины Множества Порталов достаточно широк, чтобы *кораблю* не пришлось использовать свою способность деформации, чтобы пройти через него, и благодаря этому герои избегают данного осложнения; тем не менее, большая часть королевства кишит танар'ри всех видов, и ни один из них не склонен оставить персонажей в покое.

Герои, находящиеся на палубе, могут увидеть место, в котором были созданы *корабли хаоса*, вскоре после выхода из канала. Огромные леса поднимаются из земли, подобно скелетам гигантов, и еще шесть *кораблей хаоса* парят над местом строительства. Герои достигают строительной площадки примерно за час.

Даже если РС не видят места строительства, они немедленно услышат мучительные крики, которые постоянно гуляют по всему этому слою Бездны. После того, как герои оказываются в Двенадцати Деревьях, они больше не могут общаться между собой из-за шума. Они могут использовать язык жестов, телепатию или письменные заметки (в том случае, если персонажи *умеют* писать, и если у них *есть* перо и бумага – не позволяйте игрокам писать заметки, если их персонажи не умеют читать и писать).

Если герои покидают *корабль* сразу же после выхода из канала, то они могут таким же образом вернуться на Равнину Множества Порталов и покинуть Бездну так, как описано выше. Если они позволяют *кораблю* подлететь к месту строительства, то они видят обширную территорию, просто кишащую танар'ри:

Корабль сбавляет скорость и спускается к огромной площадке, заполненной исполинскими лесами, размеры которых сравнимы только с самыми большими зданиями Сигила. Еще шесть летающих кораблей, подобных вашему, злобно парят наверху, подобно огромным хищным птицам с двумя головами. Отряды артаните'ов патрулируют палубы всех кораблей.

Верфи и окружающие их земли буквально бурлит тысячами танар'ри всех форм и размеров. Они заполняют верфи, сжимая в руках охатки костей, связки корчащихся ларв и других материалов, которые вы не можете сейчас опознать. Напоминающие исполинские сплетения веревок каркасы большинства кораблей, неуклонно принимают свою будущую форму под неустанными руками танар'ри. Повсюду виднеются кучи костей и загоны, полные ларв.

Посреди всей этой хаотичной деятельности танар'ри возвышается железная твердыня, площадь которой достигает примерно 20 квадратных футов и 30 футов в высоту – она выглядит смехотворно маленькой посреди всех этих колоссальных структур. Штандарт, развивающийся над твердыней, изображает рогатый череп – знак Стражей Судьбы.

Железная твердыня является результатом применения заклинания *Daern's instant fortress*, где остановились делегаты Стражей Судьбы. Она может стать убежищем для героев. Лучший способ достичь её состоит в использовании заклинаний *teleport* или *dimension door*. В противном случае, героям придется спрыгнуть с *корабля* – расстojание от палубы которого до земли равняется 50 футам – и рвануться к крепости через множество рабочих-танар'ри – или же слететь туда. В любом случае, команда из четырех *vrock*'ов и *chasme*'а отправляется на перехват, прежде чем героям удастся добраться до крепости. *Vrock*'и используют свою способность *mirror image* и ныряют вниз, атакуя персонажей. *Chasme* парит сзади, используя по разу свой *ray of enfeeblement* на каждом из героев, а затем тоже присоединяется к схватке.

Vrock'и (4): THAC0 13; #AT 5; Dmg 1d4/1d4/1d8/1d8/2d4+9 (*morningstar* +2); AC -5; HD 8; hp 36; MV 12, Fl 18(C); SA *spores, screech, dance of ruin*, first attack; SD никогда не может быть ошарашен, уязвим только для оружия +2 и лучше; MR 70%; SZ L (8 футов длины); Int high; AL CE; ML 17; XP 19,000.

Spell-like abilities (10й уровень): Раз в раунд: *detect invisibility, detect magic, dispel magic, mass charm, mirror image, telekinesis*.

Gate (раз в день): 2dl0 mane'ов, 1d6 bar-1gura или один *nafeshnee* (50%).

Chasme: THAC0 13; #AT 3; Dmg 2d4/2d4/1d4; AC -5; HD 8+2; hp 38; MV 6, Fl 24(D); SA *wounding, sleep drone, terror*; MR 50%; SZ M (7 футов длины); Int average-very; AL CE; ML 15-16; XP 14,000.

Spell-like Abilities (8ой уровень): Всегда активные: *detect good, detect invisibility*; Раз в раунд: *insect plague, ray of enfeeblement, telekinesis*.

Gate (три раза в день): 2dl0 manes, 1d4+1 cambions или 1 *chasme* (40%).

Если персонажи наносят поражение демонам или сбегают от танар'ри, то они могут добраться до крепости и войти в нее. Внутри они найдут шестерых высокопоставленных Стражей Судьбы, которые совещаются с двумя *balor*'ами, *marylith*'ом и двумя *сукубу*ами. Если герои принадлежат к Стражам Судьбы (или к Анархистам, которые могут замаскироваться под Стражей Судьбы), то они оказываются в безопасности. Представители Стражей Судьбы берут их под свою защиту и спрашивают их (телепатически) о цели прибытия. История персонажей, вне зависимости от того, что они рассказывают, вызывает бурю протестов со стороны танар'ри. Если персонажи рассказывают собравшимся здесь о неработающих комнатах управления и запертых в темнице Стражах Судьбы, то их история, кажется, помогает Стражам Судьбы добиться чего-то важного в переговорах с танар'ри, которые выскальзывают из крепости, бормоча (телепатически) угрозы героям и всему их будущему потомству. Спустя несколько дней, герои благополучно отправляются обратно в Сигил. (Персонажи, которые не являются Стражами Судьбы, но сопровождаются представителем данной фракции так же возвращаются в Город, если, конечно же, они не являются Убийцами Милосердия, Законниками или Твердоголовыми).

Если в отряде нет Стражей Судьбы, то героев так же просят объяснить цель и способ их прибытия, но при этом будущее персонажей остается неопределенным. Убийцы Милосердия, Законники и Твердоголовые просто передаются танар'ри в качестве рабов. Герои могут попытаться пробить себе путь к свободе, но вероятность выжить при этом очень мала, если они не могут сбежать с помощью магии. Персонажи из других фракций могут добиться свободы, или оказаться в плену танар'ри, в зависимости от их способности убедить Стражей Судьбы в том, что их стоит спасти (возможно, это будет стоить им больших денег и услуг в будущем).

Если герои просто пытаются покинуть это место, вместо того, чтобы броситься к крепости, то лучше всего для них будет телепортироваться назад в воронку. Если они не телепортируются, то отряд стражей нападает на них, как

только они пытаются бежать, используя тактику, описанную выше. Если герои наносят поражение этому отряду, то сделайте бросок 1d6 в течении каждого часа их пребывания в Двенадцати Деревьях. При результате броска, равном 6, герои сталкиваются с другим отрядом, который атакует их.

ПОЖИЩЕНИЕ КОРАБЛЯ ИЗ БЕЗДНЫ

Покинуть Бездну с *кораблем хаоса* для героев практически нереально. Единственным способом получить управление над кораблем является использование *rod of beguiling*, заклинания *charm monster* или некоей подобной вышеупомянутым форме умственного контроля, которая сможет подействовать на танар'ри. Любое подобное нападение должно сначала преодолеть магическое сопротивление *корабля*, равное 70%. Даже если герои смогут установить ментальный контроль над его разумом, то им будет тяжело поддерживать его все время. Большая часть порталов, ведущих из Бездны, чересчур мала, чтобы туда прошел весь *корабль*, если, конечно же, он не использует свою способность к деформации – включая и тот, который ведет в парикмахерскую в Сигиле и тот, который открывает путь между Разрешенным Пределом и Плаг-Мортом.

Если *корабль* деформируется, то любые чары, наложенные на него, автоматически развеиваются (смотрите описание *корабля*), и он восстанавливает свою независимость (не забудьте проверить, не были ли уничтожены магические предметы героев). Корабль не теряет время и берет курс на Двенадцать Деревьев. *Антимагическая оболочка* может помешать рассеиванию очарования при деформации *корабля*, но она так же подавляет его воздействие, что позволяет *кораблю* действовать независимо, пока воздействие очарования заблокировано. В конце концов, можно сказать, что если герои не воспользуются заклинанием *wish*, они вряд ли смогут перетащить *корабль* туда, куда он не хочет идти – а единственное место, куда он хочет отправиться – это Двенадцать Деревьев.

Герои могут покинуть Бездну, следуя по Реке Стикс, но им все еще нужно будет выбраться с плана, на который они, в конечном счете, придут. Конечно же, ДМ может создать каналы, размеры которых достаточно велики для прохода *корабля* (они должны быть больше, чем 100 на 85 футов), но где есть такие воронки и что герои должны сделать, чтобы добраться до них, определяется уже не в этом приключении.

Если персонажи сумеют выбраться из Бездны с *кораблем*, они уж точно не смогут взять его в Сигил – Госпожа Боли запечатает перед ним все порталы (поле энтропии *корабля* – слишком большая угроза ее власти над городом). Кроме того, как только партия достигнет Внешних Земель или Внутренних Планов, они должны будут сражаться с группами баатезу, Стражами Судьбы и Убийцами Милосердия, которые желают завладеть *кораблем*. На самом деле, единственное место, куда герои могут отвезти *корабль* – и оказаться в относительной безопасности – это цитадель Выдох на плане Вакуума – и *корабль* должен будет деформироваться, чтобы добраться туда.

РЕАКЦИИ ФРАКЦИЙ

Если действия героев приводят к уничтожению *корабля хаоса*, то партия становится истинным противником Стражей Судьбы, Анархистов и Хаоситетков. Если при этом герои являются членами этих фракций, то к ним начинают очень плохо относиться фактолы и большая часть членов их фракций в Сигиле, и при этом они лишаются их покровительства, пока не сделают нечто поразительное, что могло бы искупить проступок персонажей. Если они не принадлежат к одной из этих фракций, то они станут настоящими союзниками Убийц Милосердия, Законников и Твердоголовых (что может быть довольно неприятным для персонажей, принадлежащих к противостоящим им фракциям, вроде Индепов). Герои, являющиеся Стражами Судьбы, которые помогают делегации в Двенадцати Деревьях

выиграть спор с танар'ри, окажутся в фаворе у своего фактола и получат некое вознаграждение, вроде бесплатных тренировок, небольшого количества драгоценностей и чего-нибудь еще, если ДМ решит, что это что-то подойдет его кампэйну.

Знатоки, которые действительно вытаскивают *корабль* из Бездны и передают его одной из хаотичных фракций, станут настоящими знаменитостями среди этих фракций. Юные Стражи Судьбы, Анархисты и Хаоситеткы с горящими глазами будут следовать за героями по улицам Сигила и персонажи будут наслаждаться бесплатными напитками и кушаньями, по крайней мере, месяц. Группа также получит небольшое вознаграждение от своего фактола, как описано выше, и фракция предоставит группе вознаграждение, которое они обговаривали с Виллумом в Главе 1.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

Если герои возвращаются в Сигил, Виллум выдает им их вознаграждение, как и описано в Главе 1. Если они не вернули *корабль хаоса*, то Виллум подвергает сильному сомнению все, что они рассказывают о своем пребывании в Бездне – он особенно интересуется способностями *корабля*. Когда Виллум расспрашивает героев, он настаивает на том, чтобы каждый из них подвергся воздействию заклинания (отказавшись от спасброска). Если персонажи соглашаются, он использует свою способность *charm person* на каждом персонаже, в результате чего они сами захотят открыть ему правду о том, что он хочет знать. Если они отказываются, то Виллум не выдает им их вознаграждение, пока герои не подчинятся. Мастер может делать все, что пожелает, во время действия очарования, но Виллум выдает персонажам их награду, как только он заканчивает задавать им свои вопросы.

ЛАГЕРНЫЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

Если РС приняли в отряд суккуба (в одном из городов), или взяли монету у Г'оуд'ниджа (*glabrezu* у озера расплавленного железа), то их мучения еще не закончены.

Суккуб просто ждет удобного момента, когда герои возвращаются домой, ожидая возможности остаться наедине с одним из персонажей и высосать у него один или более уровней.

У *glabrezu* более коварный план в отношении персонажей. Г'оуд'нидж – не настоящее имя *glabrezu*, и не дает никакой истинной власти над ним, хотя оно и позволяет героям вызывать его всякий раз, когда они пожелают этого (он никогда не ответит на призыв, если персонажи находятся на законно-добром Внешнем Plane). Демон бодро выполняет любое поручение, которое дают ему герои, но всегда наиболее хаотичным и разрушительным образом. Например, если они желают куда-нибудь переместиться, *glabrezu* находит ездовых животных, убивает их владельцев и предоставляет персонажам. Несчастные персонажи будут неизбежно обвинены в убийстве и воровстве (потому что *glabrezu* преднамеренно оставит улики, указывающие на них). Естественно, Г'оуд'нидж будет рад отправить обвинителей в книгу мертвых...

Glabrezu никогда не представляет услуг, которые не скомпрометировали бы персонажей. Всякий раз, Г'оуд'нидж по возможности будет скрывать от героев истинную степень своих намерений, но рано или поздно перед ними встанет вопрос этики: прекратить использовать монету или продолжать заниматься этим, чтобы *glabrezu* распространял хаос и зло от их имени. Если герои избавляются от монеты, то Г'оуд'нидж начнет кампанию, с целью низвергнуть их и устроить их смерти так, чтобы вероятность того, что они станут *bodak*'ами или просителями Бездны, была наибольшей.

Если персонажи берут монету и забирают суккуба из Бездны, то эти двое танар'ри могут начать жуткое соревнование за то, кто сможет больше навредить героям. Суккуб пытается втереться в доверие к каждому из персонажей, и старается иссушить их всех, а *glabrezu* предлагает им свою помощь, даже если его не призывают.

THE TRUMPETER'S P R O C L A M A T I O N





Карта ДМа

Руины

Город

Лес
змеиных
деревьев

Воронка

Караванный
путь

Цитадель

Вулкан

Атакующие
танар'ри

Бесплодные
земли

Разорфордж

Озеро
расплавленного
железа

Озеро
расплавленного
железа

Озеро
расплавленного
железа

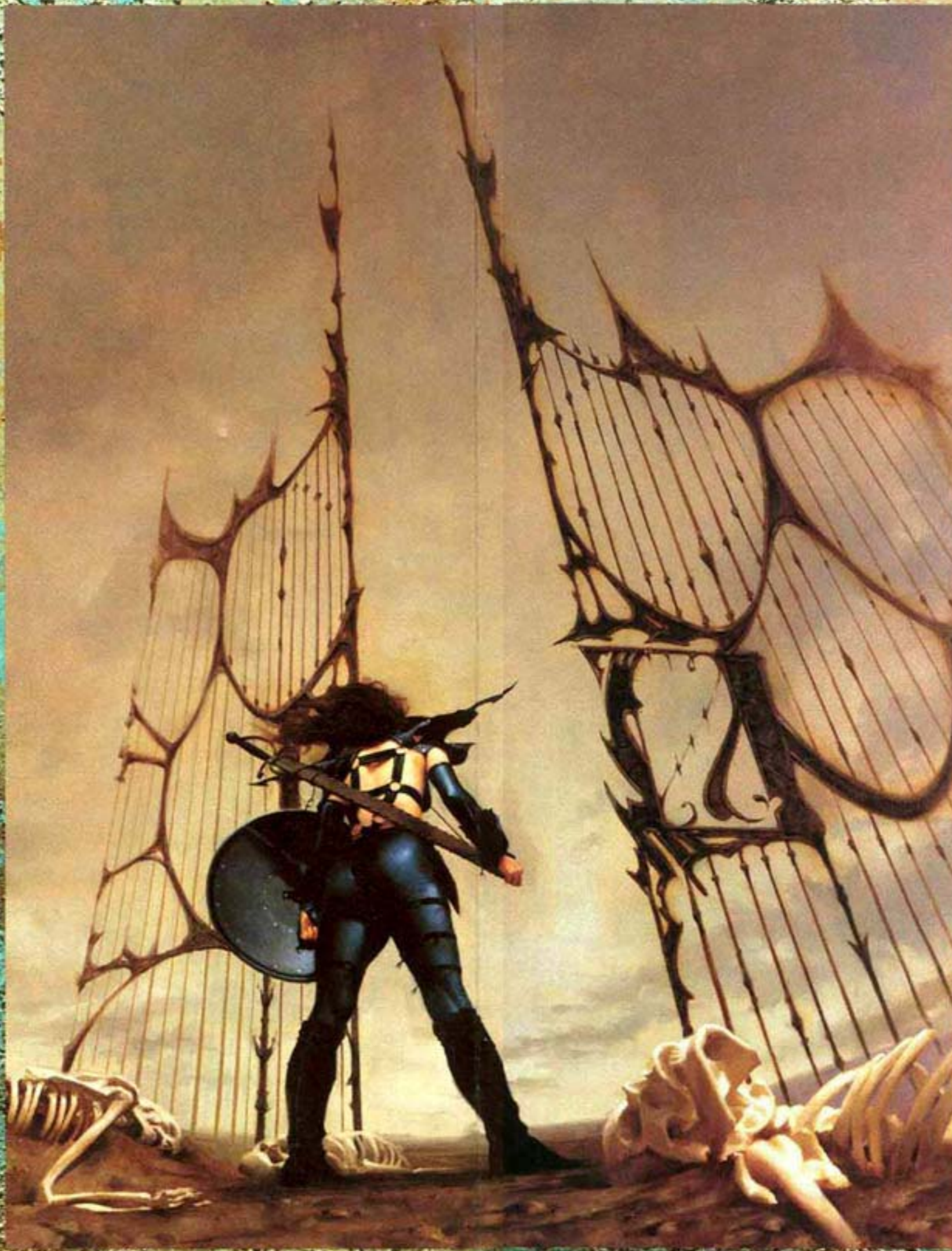
Озеро
расплавленного
железа

Портал в/из Сигила

Первоначальный предел
видимости

К Разоренному Пределу

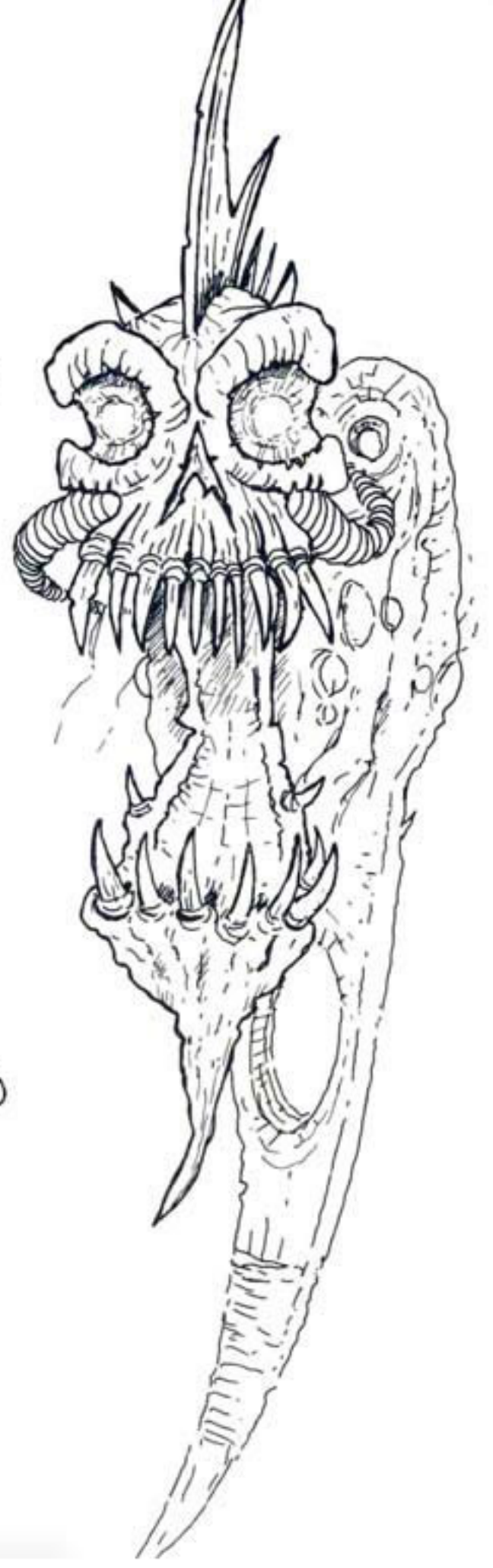
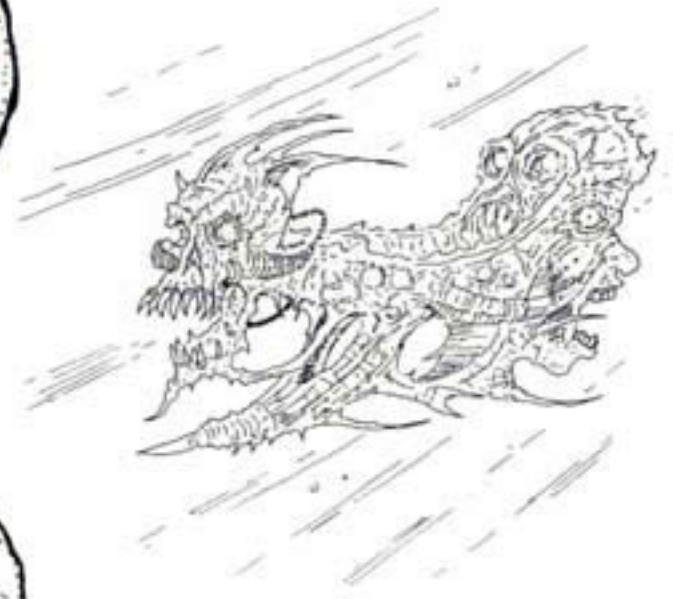
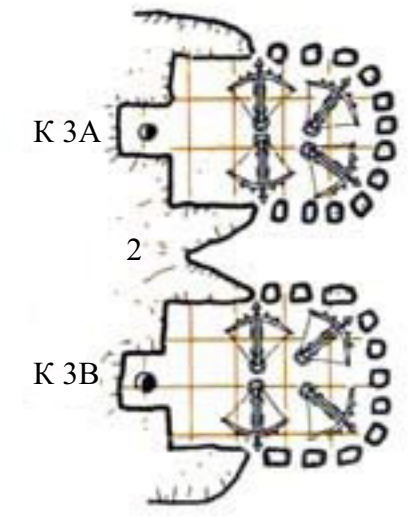
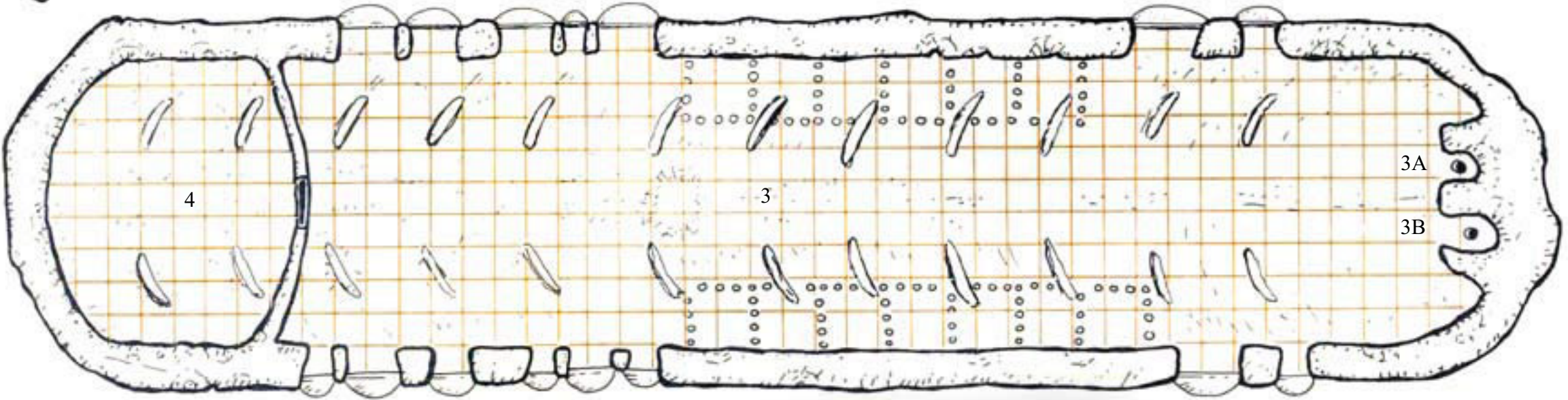
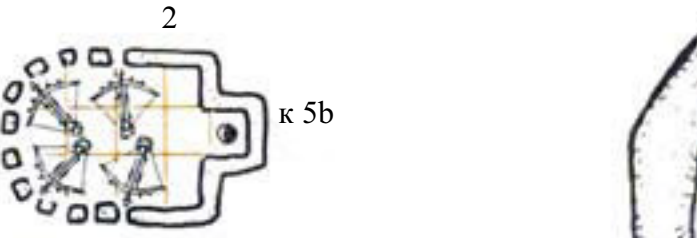
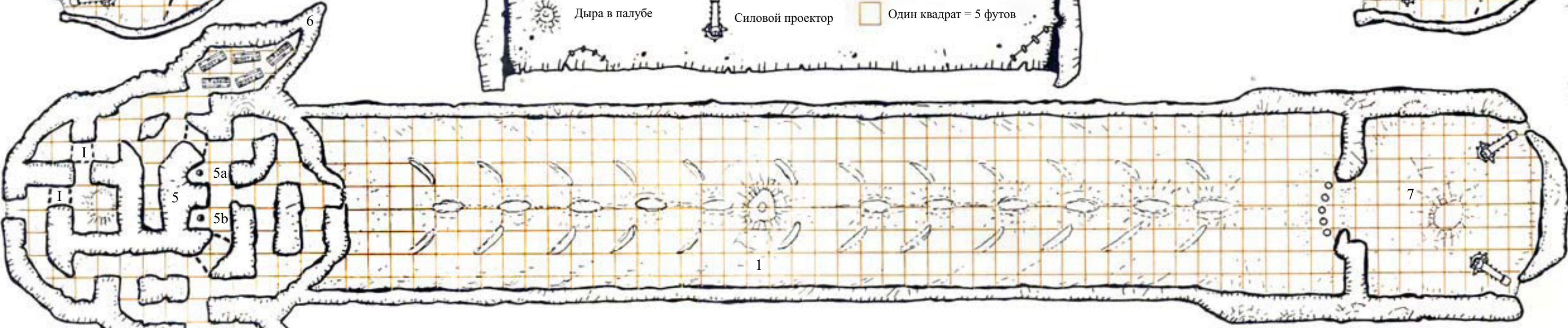
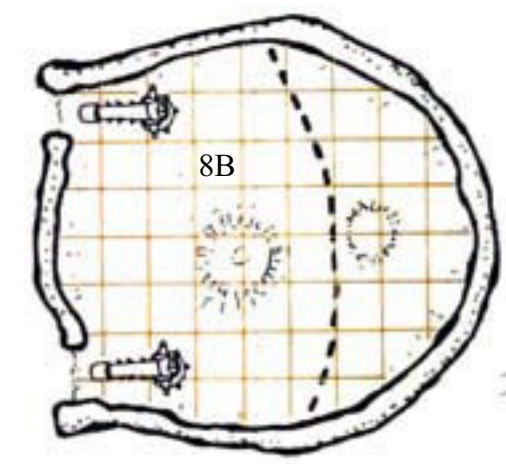
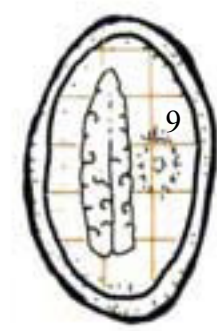
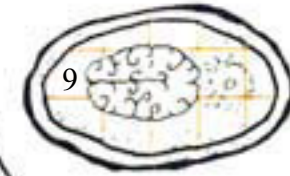
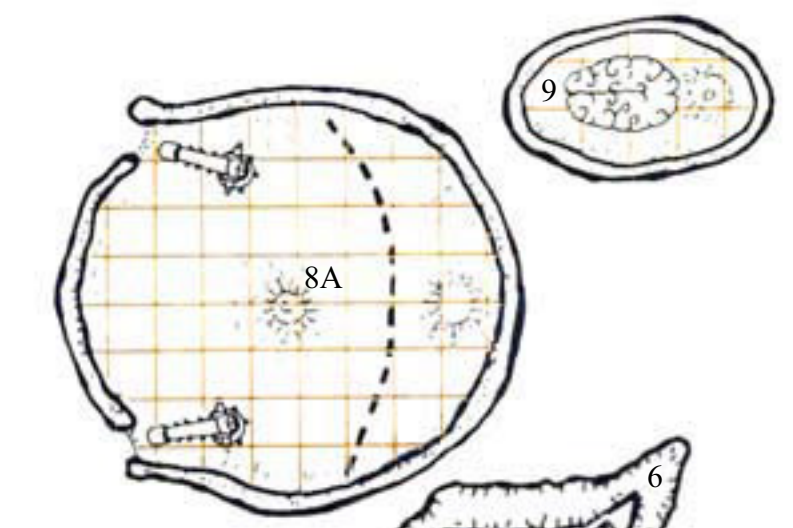
Один гексагон = одна лига (3 мили)



IN THE
ABYSS

КОРАБЛЬ ХАФСА

- | | | |
|---|--|---|
|  Зубы |  Иллюзорная стена |  Смотровой пузырь |
|  Баллиста |  Ящик со снарядами для баллисты |  Железная грудная клетка |
|  Червяные отверстия |  Мозг |  Железные клетки |
|  Дыра в потолке |  Силовой проектор |  Один квадрат = 5 футов |
|  Дыра в палубе | | |



Advanced Dungeons & Dragons

PLANESCAPE™ ADVENTURE

FOR 4 TO 6 CHARACTERS OF 8+ TO 10+ LEVELS.

IN THE ABYSS

by Skip Williams

Looking for a little extra jink and maybe some excitement? It seems the Doomguard lost track of their coveted ship of chaos. It's flying about the Abyss, driving the local tanar'ri even more barmy than they already are. Several factions want to get their hands on the Doomguard's stake, so there's bound to be a few job offers for bloods looking for a little action.

Every sod's got a tale to tell about the Abyss – it's the sinkhole of the multiverse, after all, peopled with every kind of scum a body can imagine and a few he can't. Never been there? Well, there's no time like the present.

In the Abyss is a PLANESCAPE™ adventure for a party of four to six characters who are of levels 8 to 10. A simple errand to salvage the lost ship of chaos allows the player characters their first opportunity to explore the most notorious plane of them all. Of course, complications are as inevitable as the tanar'ri!

The Planescape Campaign Setting and Planes of Chaos boxed sets, as well as the PLANESCAPE MONSTROUS COMPENDIUM® APPENDIX are required to run this adventure.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

\$9.95 U.S. \$13.95 CAN £5.99 U.K.

ISBN 1-56076-908-4



50995>



9 781560 769088

Advanced Dungeons & Dragons and Monstrous Compendium are registered trademarks owned by TSR, Inc.
Planescape and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc.
© 1994 TSR, Inc. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A.