ВЕЧНЫЙ ОРДЕН

Ravenloft

Diary of Charming Girl: Trapped Beauty



Приключение для персонажей 9—12 уровня

Diary of Charming Girl: Trapped Beauty

Над книгой работали

Главные дизайнеры:
Илья «Mr. Garret» Садчиков
Баба Яга

Дизайнеры:
Klarissa, Lady S, The Horror, Witcher

Главный художник:
Маша «Raines» Бабикова

Художник:
Max-Alexander Rumba

Вёрстка, обложка и карты:
Баба Яга

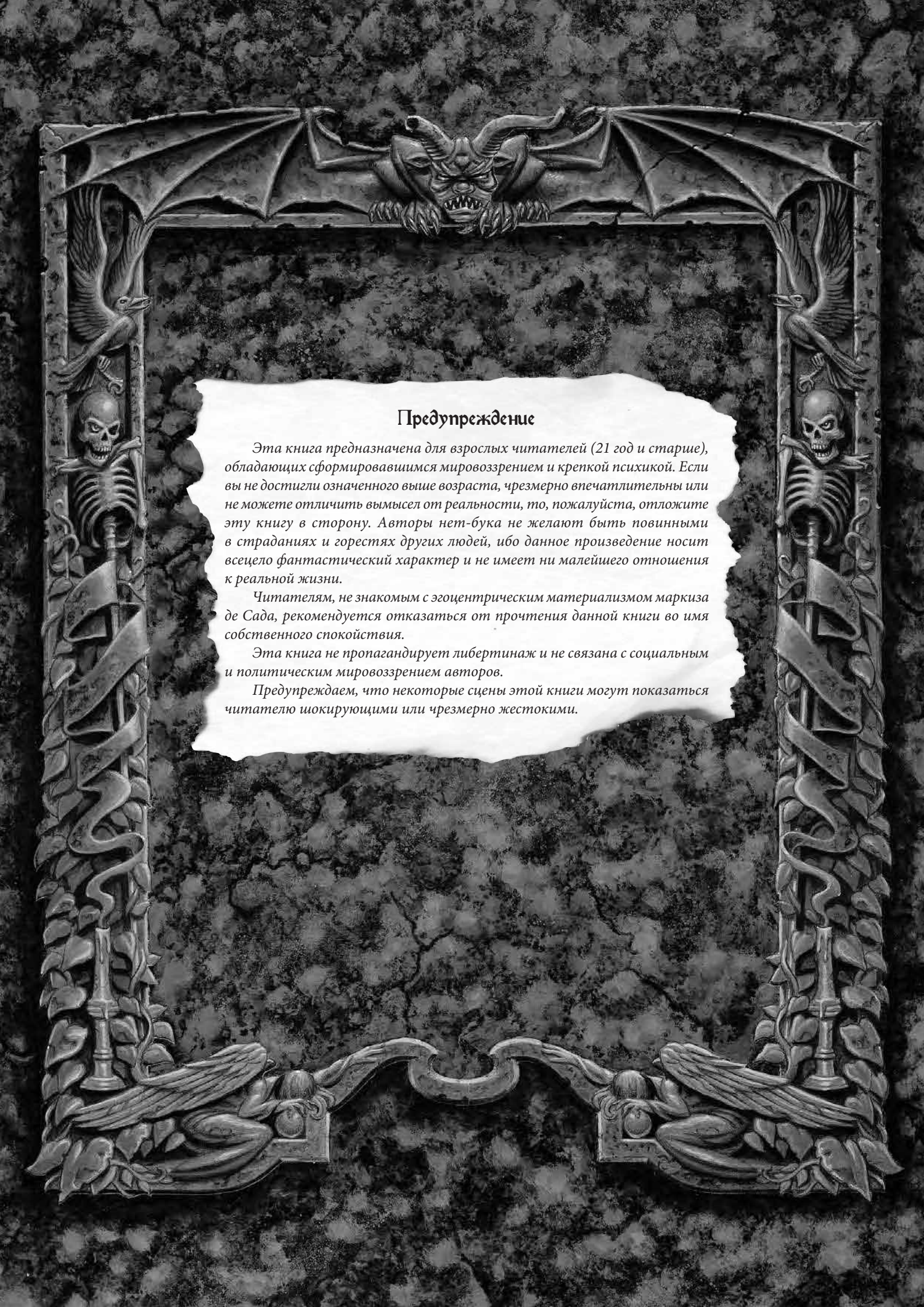
© 2010 Eternal Order (www.eternalorder.ru)
Ravenloft, Dungeons & Dragons and its logo, D&D, Dungeon Master, d20 System, the d20 System logo, and Wizards of the Coast and its logo are trademarks or registered trademarks of Wizards of the Coast Inc., a subsidiary of Hasbro Inc.

This product has been published under the regulations of the Open Gaming License Version 1.0 a. 'd20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. and are used according to the terms of the d20 System License version 6.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com/d20. This product requires the use of the Dungeons and Dragons® Players Handbook, published by Wizards of the Coat. Dungeons and Dragons, Wizards of the Coast, and D20 are registered trademarks of Wizards of the Coast.

Diary of Charming Girl: Trapped Beauty

Содержание

Предисловие 5
Глава первая: Сентир Эзры 19
Глава вторая: Умирает всё 29
Глава третья: Тени прошлого 43
Глава четвёртая: Рождение трагедии 67
Глава пятая: Крепость разума 83
Глава шестая: На краю вечности 137
Глава седьмая: Наследие Ноэллы 145
Послесловие 149
Приложение: Прокляты и забыты 151



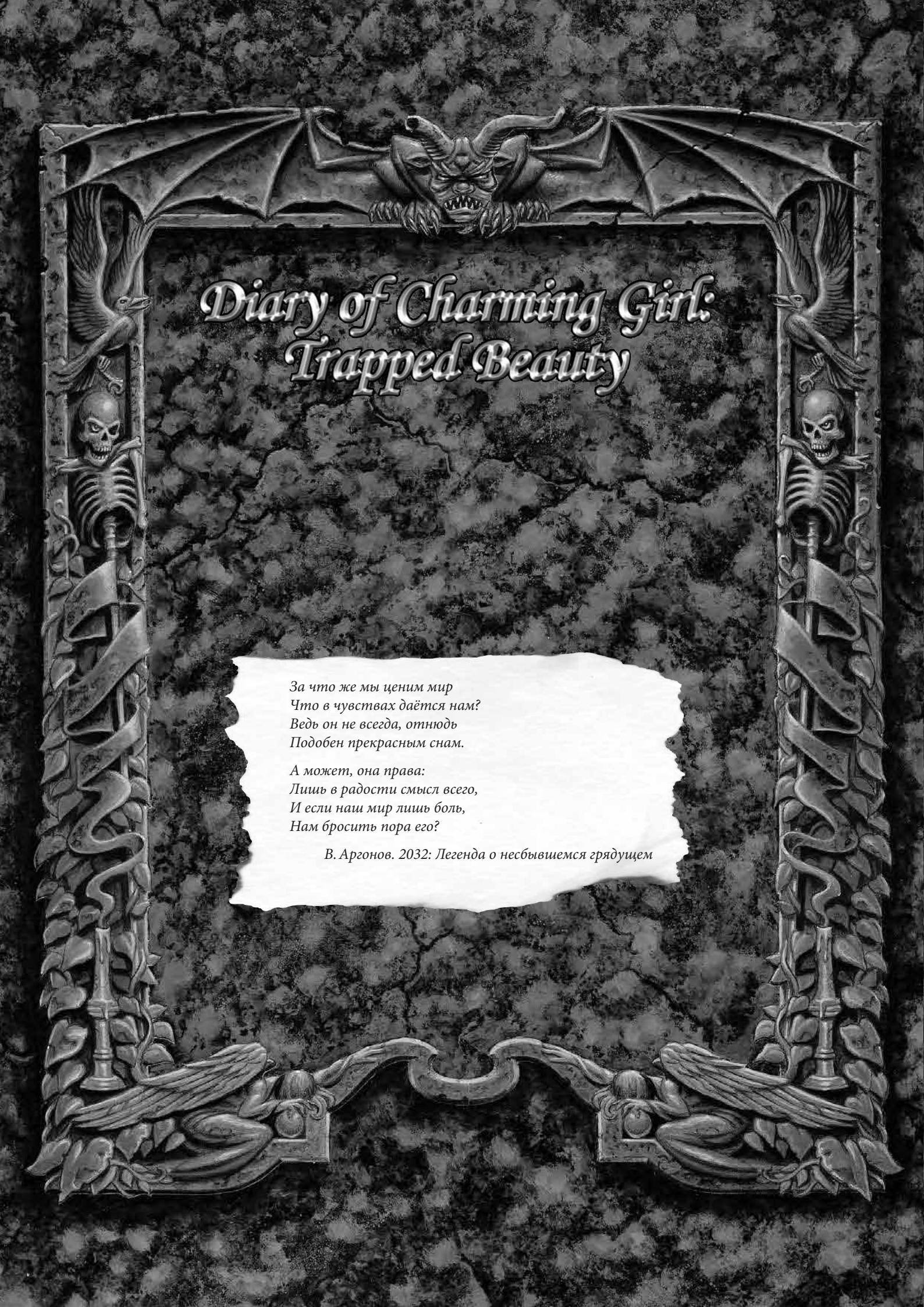
Предупреждение

Эта книга предназначена для взрослых читателей (21 год и старше), обладающих сформировавшимся мировоззрением и крепкой психикой. Если вы не достигли означенного выше возраста, чрезмерно впечатлительны или не можете отличить вымысел от реальности, то, пожалуйста, отложите эту книгу в сторону. Авторы нет-бука не желают быть повинными в страданиях и горестях других людей, ибо данное произведение носит всецело фантастический характер и не имеет ни малейшего отношения к реальной жизни.

Читателям, не знакомым с эгоцентрическим материализмом маркиза де Сада, рекомендуется отказаться от прочтения данной книги во имя собственного спокойствия.

Эта книга не пропагандирует либертинаж и не связана с социальным и политическим мировоззрением авторов.

Предупреждаем, что некоторые сцены этой книги могут показаться читателю шокирующими или чрезмерно жестокими.



Diary of Charming Girl: Trapped Beauty

За что же мы ценим мир
Что в чувствах даётся нам?
Ведь он не всегда, отнюдь
Подобен прекрасным снам.

А может, она права:
Лишь в радости смысл всего,
И если наш мир лишь боль,
Нам бросить пора его?

В. Аргонов. 2032: Легенда о несбывшемся грядущем



Предисловие

И когда убийцы остались одни
В середине кровавого круга,
Чтобы чем-то заполнить тоскливые дни,
Они начали резать друг друга.
И последний, подумав, что Бог ещё там,
Переполнил телами траншею
И по лестнице тел пополз к небесам,
Но упал и свернул себе шею.

Д. Умецкий, И. Кормильцев. Красные листья

Кланвилль… Хотя этот маленький домен, плавающий в глубинах Туманов, не может сравниться ни с одним государством Ядра ни по размеру, ни по важности, ни по могуществу своих правителей, именно Кланвилль несколько последних лет занимал умы просвещённых обитателей Царств Страха.

Одни считали эту землю земным раем—благословенной страной, где люди, освобождённые от предрассудков, выдуманных лживыми священниками для безграмотной черни, проводят время в неописуемых наслаждениях плоти и духа. Другие описывали Кланвилль как рукотворный ад—ужасное место, населённое кровожадными чудовищами в человеческом обличии. В то время, как одни считали повелительницу либертенов обезумевшей психопаткой, другие преклонялись перед алтарями Связанной Богини и приносили в жертву Маргарите фон Инзен цветы, благовония и кровь замученных девушек. И те, и другие не подозревали, что царство либертенов доживает свои последние дни…

«Дневник прелестницы: Пойманная красота»—заключительная часть трилогии, последняя история из жизни Маргариты фон Инзен.

Кланвилль—это плавающий в Туманах Равенлофта остров страха, маленькая страна, созданная неведомыми тёмными силами для того, чтобы одновременно наградить и покарать маркизу фон Инзен. Первая часть трилогии—«Дневник прелестницы»—рассказывала о возникновении Кланвилля и о его обитателях. Второй том—«Дневник прелестницы: Декаданс»—познакомил читателей с ламиард, древней расой живых огней, а также описал кланвильскую революцию, чуть не положившую конец власти Маргариты. Заключительная часть трилогии, которую вы держите в руках, завершает историю маркизы фон Инзен и рассказывает о катастрофе, обрушившейся на царство либертенов.

Однако судьбу Кланвилля определим не мы, его авторы—а вы, читатели этой книги. Вам предстоит перевоплотиться в героев, которые шагнут сквозь магическое зеркало и бросят вызов могуществу маркизы. Вы пройдёте по замёрзшим лесам Кланвилля и по мрачным проспектам столицы ламиард, чтобы встретиться с повелительницей либертенов. Судьба Маргариты фон Инзен зависит от вас: вы сможете подарить маркизе прощение, но в ваших силах и обречь её на вечное проклятие.

Подготовка

«Дневник прелестницы: Пойманная красота»—приключение для отряда, в который входят от 3 до 5 искателей приключений 9—12 уровней. Несмотря на то, что члены такого отряда способны на подвиги, намного превосходящие способности обычного человека, в ходе игры персонажам предстоит встретиться с очень сложными—а возможно, и смертельными—испытаниями.

«Дневник прелестницы: Пойманная красота»—это самостоятельное приключение, не предполагающее предыдущих встреч героев с Маргаритой фон Инзен или либертенами. Действие игрового модуля происходит в Кланвилле—острове страха, плавающем в бесконечных Туманах Равенлофта. В то же время «Пойманную красоту» легко включить в любую игровую кампанию. Вы можете изменить имена героев и стран, а также названия организаций и мест, чтобы этот модуль естественным образом вписался в серию приключений, в которых участвуют ваши игроки.

Мастер, желающий провести приключение по модулю «Дневник прелестницы: Пойманная красота», должен перед началом игры внимательно изучить эту книгу. Кроме того, мы настоятельно рекомендуем вам прочитать начало и продолжение трилогии—книги «Дневник прелестницы» и «Дневник прелестницы: Декаданс».

Хотя игру можно провести, ограничившись лишь той частью «Дневников прелестницы», которую вы сейчас держите в руках, полная трилогия позволит вам лучше понять мотивации персонажей и даст полезные советы по созданию незабываемой игровой атмосферы.

Предыстория

Первые две части трилогии—«Дневник прелестницы» и «Дневник прелестницы: Декаданс»—рассказывали историю жизни Маргариты фон Инзен до начала лета 766 Б. К. Ниже мы кратко пересказываем историю возвышения маркизы, завершив её подробным описанием событий, разыгравшихся в Убервальд-маноре между осенью 766 Б. К и весной 767 Б. К.

Будущая повелительница Кланвилля родилась в 728 Б. К. в Порт-а-Лусин, в богатой

аристократической семье. Будучи ребёнком, Маргарита стала жертвой жестокого насилия. Долгими ночами несчастная молила Эзру покарать гнусных негодяев, но богиня не откликнулась на слёзы маленькой Маргариты. Несправедливость и зло окружающего мира разбили душу девушки. Потеряв веру в добродетель, фон Инзен решила посвятить свою жизнь безграничным наслаждениям, забыв о таких «предрассудках», как честь, любовь и милосердие. В погоне за удовольствиями маркиза не чуждалась никаких преступлений. Наконец, настал день, когда неведомые владыки Царства Страха заметили деяния Маргариты и вознаградили её, даровав маркизе собственный домен — плывущий во мгле туманный остров, землю порока — Кланвилль.

Убервальд-манор — особняк, в котором поселилась Маргарита фон Инзен — быстро наполнился её единомышленниками-либертенами. Днём маркиза и её гости предавались философским диспутам, изобретая изощрённые софизмы, опровергающие учения религии и морали. По ночам либертены погружались в разнузданный разврат, переходящий в жестокие пытки пленников, недостойных разделить общество свободомыслящих аристократов.

Далеко не все обитатели Убервальд-манора были готовы подчиняться своей прелестной госпоже. Маркизе было известно о замыслах противников, и весной 765 Б. К. Кланвилль потрясла кровавая революция. Некоторые из прежних либертенов были убиты. Маркиза получила пулю в лоб, но час её смерти ещё не настал: Туманы воскресили Маргариту, дав ей шанс раскаяться или погрязнуть в ещё более гнусных злодеяниях.

За год до событий 765 Б. К. белёсая пелена на северной границе Кланвилля отступила, открыв древний город, населённый загадочными живыми огнями — ламиард. Повелительница ламиард, жестокая и безжалостная королева Абигэйл, восседала на имперском троне многие тысячелетия. Королева быстро поняла, что маркиза фон Инзен разделяет её страсть к неограниченным удовольствиям, и две злодейки стали подругами и любовницами.

Весной 766 года в Кланвилль прибыл загадочный молодой человек. Он называл своё имя, но оно мгновенно ускользало из памяти собеседников, поэтому все именовали юношу не иначе, как «знатный посетитель». Незнакомец был не только демонически красив,



но и весьма умён; в первый же вечер он разделил ложе с прекрасной повелительницей Убервальд-манора. Роман закончился так же быстро, как и начался: не прошло и месяца, как молодой человек бесследно пропал, оставив маркизе прощальную записку, полную строк безысходной любви. Разъярённая фон Инзен приказала поймать подлеца и подвергнуть его жесточайшим пыткам, но… юноша выскользнул из Кланвилля, оставив Маргариту наедине с её горем.

Ещё через месяц фон Инзен поняла, что внутри её чрева зародилась новая жизнь. Прежде чем скрыться, молодой человек подарил Маргарите ребёнка.

Всё падёт

Беременность оказалась тяжёлым испытанием для маркизы фон Инзен. Плод порочной связи постоянно ворочался в её животе, непрестанно причиняя Маргарите изматывающую боль. Долгими ночами фон Инзен не могла сомкнуть глаз, а если ей и удавалось заснуть, то разум её заполняли ужасающие кошмары и мучительные видения. По утрам маркиза страдала от головной боли и слабости. Её мутило, но служанки ничем не могли помочь своей госпоже. Иногда маркиза чувствовала себя так плохо, что была даже не в силах потребовать у девушек тарелку супа. К счастью для Маргариты, добросердечная Жюстина взяла на себя заботу о страдающей хозяйке.

В конце лета 766 Б. К. маркиза перестала появляться на вечеринках. Долгие ночные пиршества, завершающиеся безумными оргиями, окончательно её утомили. Во-первых, маркиза испытывала отвращение к выжившим последователям Мэллори, а во-вторых, материнство ослабило организм либертинки. Фон Инзен более не могла развлекаться всю ночь: ей требовались силы на поддержание новой жизни.

Отходя ко сну, Маргарита слышала громкие звуки веселья, радостные крики либертенов и истошные вопли жертв. Вслушиваясь в шум празднества, фон Инзен вспоминала, каково это — ненавидеть. Маргарита вновь почувствовала себя маленькой брошенной девочкой, до которой никому нет дела. Последователи Мэллори откровенно побаивались маркизу и потому старались не попадаться ей на глаза. Принцесса Ками с головой погрузилась в кровавые вечеринки и думать забыла о своей прежней любовнице. Рядом с кроватью маркизы остались лишь Жюстина и Шарль де Ферранд. Врач, ранее посвятивший себя изучению смерти, теперь неожиданно заинтересовался тайной зарождения новой жизни и внимательно следил за ходом беременности.

Если у маркизы хватало сил на то, чтобы подняться с постели, то хозяйка Кланвилля шла в комнату Арианы-Беатрисы Дювари. Пророчица открывала своей госпоже будущее и предупреждала её о возможных опасностях. Дювари называла маркизе имена гостей, надумавших бежать из Убервальд-манора, и напоминала госпоже о том, что будущее рода фон Инзен туманно и неопределённо.

В августе 766 Б. К. безумную пророчицу хватил апоплексический удар. Здоровье мадемуазель Дювари пошатнулось, левую часть её тела парализовало. Провидица угасала столь быстро, что де Ферранд предупредил маркизу о скорой смерти Арианы.

Ночью 30 сентября 766 Б. К. тело колдуньи потряс второй, более сильный приступ. Поняв, что Ариана обречена, де Ферранд разбудил маркизу фон Инзен и сообщил ей трагическую новость. Узнав об отчаянном положении пророчицы, Маргарита, собравшись с силами, поднялась с постели и с трудом добралась до ложа угасающей женщины.

Внешний вид Арианы был ужасен. Её лицо покрылось отвратительными синеватыми пятнами, из впавших глазниц сочилась кровь. Кровать умирающей была забрызгана каплями зловонного гноя, выступающего из открывшихся язв. Увидев маркизу, волшебница протянула к ней руку и хрипло прошептала:

— Молю тебя, избавься от ребёнка. Он принесёт тебе лишь боль и смерть.

Фон Инзен решительно подошла к волшебнице, склонилась над её ухом и тихо спросила:

— Ты видела будущее? Ты знаешь, что ждёт нас после его рождения?

Лицо Арианы искривилось в гримасе ужаса, колдунья захрипела:

— Всё падёт… всё падёт…

Тело Арианы выгнулось от ужасающих судорог. Де Ферранд кинулся к больной, пытаясь облегчить её страдания, но все усилия врача были безуспешны: сердце пророчицы остановилось в тот самый миг, когда часы Убервальд-манора начали отбивать полночь.

Утром следующего дня тело Арианы-Беатрисы Дювари обрело вечный покой на маленьком кладбище к югу от особняка. В Кланвилле стояла холодная пасмурная погода. Слуги маркизы копали могилу в промёрзшей насквозь земле. До ушей затаившихся либертенов доносилось зловещее постукивание лопат о твёрдую, словно камень, почву. Из угрюмых лесов налетали порывы леденящего ветра, с неба падали маленькие крупицы снега.

В тот день над владениями маркизы фон Инзен в последний раз взошло солнце.

Возмездие

В октябре 766 года Рудольф Мэллори узнал о том, что давний обидчик фон Инзен — граф де Лавелль — отринул своё мерзкое прошлое, пожертвовал всё своё состояние церкви Эзры и поклялся посвятить остаток жизни тому, чтобы вымолить у богини прощение за свои ужасные грехи. Услышав о подобном повороте событий, маркиза отказалась в него поверить и решила проверить слухи лично. Она потребовала, чтобы Мэллори выследил графа и доставил его в Кланвилль.

Слежка длилась долгие две недели. В середине октября сообщники Мэллори подкараулили графа и загнали его в ловушку — узкий уличный тупичок, из которого не было выхода. Завязалась схватка, в которой погибли трое телохранителей Мэллори, но и де Лавелль получил тяжёлые раны. Графа связали и притащили в дом бывшего священника. Когда изо рта пленника вытащили кляп, то он призвал на головы Мэллори и его «грязных подельников»



гнев Эзры, а на последующие вопросы отвечал лишь презрительным молчанием.

Той же ночью пленника перенесли в Кланвилль. Де Лавелль приготовился к самому ужасному. Он ожидал пыток и мучительной боли, но маркиза встретила его улыбкой и чашкой горячего шоколада. Повелительница Кланвилля сняла с рук графа кандалы и завела с ним ласковую беседу. Маргарита напомнила де Лавеллю, как жестоко он обошёлся с ней, когда она была невинной девочкой. Однако маркиза не гневалась на графа: по её словам, он открыл ей глаза на то, как на самом деле устроено мироздание. Маргарита назвала аристократа своим учителем и пообещала быть его верной ученицей.

По мере того, как Маргарита с увлечением и восторгом описывала де Лавеллю всё новые и новые кошмары, которые ей удалось воплотить в реальности Кланвилля, графа охватывал ужас. Многие годы назад он жестоко обошёлся с несчастной девочкой — и думал, что уже заплатил за всё, когда Маргарита на его глазах убила любимую младшую дочь. Но нет, страдания графа на этом не закончились: теперь, на закате его дней, когда он попытался обрести мир в Эзре, демоны прошлого проснулись, чтобы вновь терзать его душу. Упав на колени, де Лавелль обнял ноги маркизы и принялся молить её о милосердии, призывая Маргариту простить его и самой просить Эзру о снисхождении.

Когда фон Инзен поняла, что все слухи о графе, которые сообщал ей Мэллори — чистая правда, изначальная милость маркизы сменилась вспышкой неудержимого гнева. Узнав о том, что граф изменился, фон Инзен бросила отступника в застенок. Смерть де Лавелля была долгой и ужасной. Нестерпимо долгими ночами Убервальд-манор содрогался от нечеловеческих воплей пленника, корчащегося в кандалах на обитом холодной жестью столе. Пытки продолжались без перерыва в течение двух долгих недель. В камеру, где томился узник, входила только фон Инзен: маркиза не хотела, чтобы страдания графа окончились слишком быстро.

Шарль де Ферранд дрогнул первым. Безумный врач спустился в подвал и прервал жизнь мученика смертельной инъекцией в сердце. Узнав о самовольной выходке исследователя, фон Инзен лишь пожала плечами и приказала подавать десерт.

Перед лицом раскола

Произошедшие в Кланвилле перемены поразили не только фон Инзен, но и всех прочих обитателей манора. В начале ноября 766 Б. К. ударил крепкий мороз, землю покрыл белёсый саван снега, и леса стали непроходимыми из-за глубоких сугробов. Пруд оказался скован крепким льдом, по которому можно было пройти пешком. В тёмном небе мерцали крохотные иголки звёзд. Над далёким горизонтом перекатывалась пелена северного сияния.

На обитателей Кланвилля обрушивались одно испытание за другим. Туманная завеса, окружающая домен, перестала поставлять маркизе новых жертв. Те немногие путники, которым всё же удавалось на свою беду добраться до манора, были усталыми, истощёнными, совершенно обезумевшими людьми.

Помимо всего прочего, над либертенами навис призрак голода. До сих пор особняк обеспечивал своих обитателей всем необходимым: какие бы пиры не устраивали хозяева Убервальд-манора, на утро полки кладовых снова ломились от продуктов, а бочки были полны вина. Теперь же пустые корзины и ящики оставались пустыми, а ещё несъеденное мясо и овощи начали портиться.

Воспользовавшись магическими способностями, маркиза отсрочила угрозу голода и тут же столкнулась с новой проблемой: молодые либертены решили, что потерявшая силы от беременности фон Инзен не справляется с ролью идейного вождя Кланвилля. Взоры новичков обратились к принцессе Ками, которая обещала своим последователям решение всех неприятных вопросов и новые сладострастные утехи. Принцесса была уверена, что угрозу голода можно преодолеть с помощью трудолюбия, магии и принудительного труда заключённых. Во время разгоревшегося за обедом философского диспута Маргарита раскритиковала взгляды принцессы и в качестве решающего аргумента отвесила Ками звонкую пощёчину, но так и не смогла вернуть утраченный авторитет.

В рядах либертенов произошёл очередной серьёзный раскол. Последователи маркизы считали, что молодые и сомневающиеся либертены должны немедленно покинуть Кланвилль, ибо их идеи разрушают дух аристократического единства. В царстве свободы не может быть тиранов, королей и жёсткой дисциплины. Последовавшая за Ками молодёжь утверждала, что фон Инзен обрекает своих товарищей на верную смерть.

В конце концов отношения между волшебницами накалились до такой степени, что они обменялись взаимными проклятиями и перестали целоваться при встрече. Перед мысленным взором маркизы замаячила угроза второй революции. На этот раз противники фон Инзен были настроены решительно: они не собирались бежать, они нацелились убить свою госпожу!

Мятеж следовало подавить немедленно, но маркиза не была уверена в своих силах. Беременность сильнейшим образом подорвала её здоровье, а значит, Ками могла взять верх в магической схватке.

Взвесив все за и против, фон Инзен оседлала Ярость и отправилась в крепость Лакост — зловещий дворец королевы Абигэйл.

Трудный выбор

Выслушав рассказ фон Инзен, Абигэйл согласилась с тем, что кровавая бойня между аристократами неизбежна. Победит в ней тот, кто первым прольёт кровь врагов. Если маркиза хочет уничтожить Ками, то она должна действовать решительно, внезапно и безжалостно. Новую революцию необходимо подавить в зародыше, и жестокая чистка должна коснуться всех обитающих в маноре либертенов. Для

сомнений и колебаний нет времени: все, несогласные с маркизой, должна встретить неизбежную смерть.

Посмотрев на округлившийся живот маркизы, королева предложила фон Инзен немедленно избавиться от ребёнка. Плод ослаблял мать, вытягивал из неё не только физические, но и магические силы. Будучи беременной, Маргарита не могла взять вверх над Ками, поэтому в случае революции гибель фон Инзен была неизбежной.

Участь ребёнка была решена.

Абигэйл показала фон Инзен длинную тонкую иглу, выкованную из сверкающего ледяным серебром металла. Ужасное орудие должно было убить плод и избавить мать от мучительной слабости. Взглянув на остриё, фон Инзен почувствовала дурноту: игла обещала ей не только избавление, но и безбрежный океан боли. Боли столь сильной, что маркиза не могла думать о ней без содрогания.

Прочитав в глазах Маргариты страх и нерешительность, королева дрогнула и провела подругу в тайную библиотеку Лакоста, полки которой прогибались под тяжестью сотен нечестивых томов. В одной из древних книг Абигэйл нашла заклинание, позволявшее телу матери впитать в себя плоть и дух нерождённого ребёнка. Однако автор книги упоминал и о том, что провал заклинания может привести к ужасающим последствиям.

Изучив волшебство, Абигэйл посоветовала фон Инзен отказаться от магии и прибегнуть к игле, но маркиза была непреклонна. Ритуал поглощения плода был проведён той же ночью в одном из проклятых альковов Лакоста.

Последний шанс Агаты Годефрой

Могущественная магия ламиард нарушила естественные процессы, происходившие в организме Маргариты фон Инзен. Ребёнок перестал развиваться внутри материнского чрева, а затем его крохотное тельце начало врастать в плоть маркизы. День за днём, час за часом плод впитывался плотью матери, соединялся с Маргаритой, передавал ей свои физические и арканные силы.

Поглощая своего нерождённого ребёнка, фон Инзен чувствовала необычайный прилив сил, и её магическое могущество росло день за днём. Хозяйка Убервальд-манора заметно похорошела, на её губах вновь появилась чарующая улыбка, а в прекрасных глазах вспыхнули огни похоти и сладострастия.

Поздней осенью 766 Б. К. Убервальд-манор тонул в свете огней и грохоте фейерверков. Маркиза наслаждалась всеми прелестями жизни и предавалась самому изощрённому разврату в компании молодых поклонников, однако в глубине души фон Инзен знала, что этому празднику плоти суждено завершиться бойней, которая очистит Кланвилль от случайных людей. Долгими вечерами Маргарита составляла детальные планы будущих расправ и казней. Свои жестокие предписания маркиза доверяла лишь бумаге; очаровательный «Дневник прелестницы» полнился многочисленными рецептами изощрённых пыток.

Коварный план фон Инзен постепенно приближался к кровавой развязке. До решительного выступления оставались считанные дни, когда в жестокую партию маркизы вмешался ещё один игрок, которого все давно списали со счетов: мёртвая Агата-Кларисса-Катерина Годефрой.

Агата, по прихоти судьбы превратившаяся в неживое чудовище, почувствовала изменения, происходящие с её давней противницей. С каждым днём соперница становилась всё сильнее и сильнее, шансы Ками на победу в открытом магическом поединке виделись призрачными. Давно задуманная месть Агаты грозила превратиться в несбыточную мечту. И тогда мёртвая колдунья решила напасть на злодейку первой.

Ждать Агате пришлось недолго. В третью зимнюю ночь 766 Б. К. плод Маргариты фон Инзен воспротивился злодейству матери, и его движения вызвали у маркизы обильное внутреннее кровотечение. Жюстина, перепугавшись за свою хозяйку, позвала на помощь де Ферранда.

Увидев залитые кровью простыни, врач понял, что дело плохо. Без хирургического вмешательства маркиза могла умереть. Исследователь решил провести небольшую операцию, а после того зашить раны и смазать их магическими эликсирами. Поскольку вмешательство обещало быть болезненным, де Ферранд дал хозяйке опиум. Пять минут спустя тело Маргариты расслабилось, ребёнок перестал сражаться за жизнь, и рука хирурга потянулась к остро заточенным инструментам.

Взять скальпель Шарль так и не успел. Незримая сила схватила его за шиворот и с такой силой бросила о стену, что хирург потерял сознание. Ворвавшаяся в комнату Агата метнула в Меган сгусток смертельной энергии и бросилась к беспомощной маркизе. В руках злодейки сверкнуло лезвие кривого ножа, в глазах вспыхнул огонь мести. Память детоубийцы стремительно возвращалась в мёртвое тело: Агата вспоминала, как приятна агония матери, умирающей вместе с собственным ребёнком.

Мёртвая Годефрой взмахнула кинжалом, и острое лезвие ножа погрузилось в обнажённый живот маркизы. По комнатам Убервальд-манора разлетелся чудовищный звериный вопль Маргариты. Услышавшие его люди застыли в ужасе, волосы их встали дыбом.

Тем временем Агата безжалостно добивала свою соперницу. Её тело и руки были в крови, забрызганное багровыми пятнами ложе было похоже на загон, в котором забивают скот. Рука убийцы поднялась для последнего удара, но ножу не было суждено опуститься: обожжённая Меган выбила лезвие из рук Агаты и навалилась на неё всем телом. Мёртвые женщины сошлись в чудовищном поединке. Проигравший должен был навсегда покинуть мир живых.

Агата почти наверняка одержала бы верх над големом, однако Меган отвлекла внимание детоубийцы от истекающего кровью тела маркизы, и именно это решило исход схватки. Мгновением позже живот фон Инзен разверзся хищной пастью; из окровавленных складок плоти вырвались бесчисленные ряды острых зубов. Склизкие лепестки внутренностей оплели руки и ноги Агаты и подтянули её поближе, после чего пасть в животе маркизы разорвала ошарашенную покойницу на части.

Обрывки платья, куски высохшей кожи и клочки соломы, которыми была набита мумия Агаты Годефрой, разлетелись по комнате. Многолетнее противостояние подошло к внезапному и чудовищному концу.

Моря безумия

Прежняя Маргарита фон Инзен умерла. Её изуродованная плоть была испещрена глубокими ранами, от взгляда на которые кровь стыла в человеческих жилах. Разум Маргариты заснул, заблудившись и запутавшись в боли и отчаянии, тело злодейки было разорвано, а в его руинах зародилась новая, чудовищная жизнь.

Поскольку разум матери замкнулся в собственных глубинах, то телом стал управлять частично поглощённый ребёнок. Нерождённый демон смотрел на мир через глаза своей матери и двигался по комнатам манора, пользуясь ногами и извивающимися, словно щупальца, внутренностями.

Прибежавший на крики либертен в ужасе замер, увидев выбравшееся в коридор чудовище. Пасть в животе маркизы распахнулась, вновь обнажив ряды клыков. Щупальца внутренностей подтащили застывшую от страха жертву и разорвали её тело на части. Пожрав окровавленные останки, демон рухнул на колени и пополз, стеная и содрогаясь от чудовищной боли. Реальность, окружившая изувеченное тело маркизы, была окутана мерцающим воздухом, который, словно марево, гротескно искажал изуродованные формы.

Пока тёмные силы формировали вокруг фон Инзен карманный домен, её дитя взламывало спину матери. Корсет Маргариты треснул и разошёлся по швам, кровавые осколки рёбер разорвали кожу спины, и к потолку поднялись изуродованные крылья, покрытые обгорелыми перьями. В теле маркизы росли новые кости, а её физическая оболочка металась по полу, крича, словно умирающее животное.

Наконец, агония преображения завершилась. Маркиза поднялась с пола и распрямилась. Перед ней стояли испуганные, ошарашенные аристократы, которые пытались понять, что за изменения поразили их некогда прекрасную хозяйку. Восставшее чудовище расправило складки окровавленного платья, взмахнуло крыльями и двинулось на своих гостей:

— Убирайтесь прочь, жалкие пародии на злодеев. Все вы — убогие ничтожества, считающие, что истинная свобода заключается в убийстве беспомощных и невинных. Последовав за принцессой Ками, вы ошиблись в главном: истинный либертен превыше всего ценит муки и слёзы тех, кто посмел считать себя равными ему. Насытившись невинностью и добродетелью, он должен сделать следующий шаг и подняться на более высокую ступень духовного развития. На ту ступень, где нет никого, кроме единственного, окончательного злодея! Вот в чём истина философии зла! Вот в чём её изначальная суть!

Источаемая маркизой аура безумия была столь ужасна, что многие либертены не смогли выдержать её смертельного влияния. Одни аристократы сходили с ума, падали возле ног своей госпожи и бились в истерике. Другие пытались покончить жизнь самоубийством. Третьи были разорваны на части самой фон Инзен, которая пожирала своих жертв, содрогаясь от спазмов плотского удовольствия.

Казалось, что судьба Ками была решена. Маркиза ворвалась в спальню своей любовницы, но принцессы в комнате уже не было. Ками исчезла вместе со своими служанками, не оставив никаких следов. Чтобы не упустить противницу, фон Инзен с опозданием подняла вокруг домена зловещую Вуаль Боли.

В ту ночь лишь немногим аристократам удалось покинуть манор живыми. Обожжённая Меган вынесла из особняка беспомощного де Ферранда. Райна спасла брата—она вывела Максимилиана через подземный ход. Жюстина выпрыгнула из окна дома и едва не сломала себе руку. Почувствовав, что его хозяйка умерла, испуганный и сломленный произошедшим Ярость бежал в леса.

Оставшиеся в маноре либертены сошли с ума и были растерзаны обезумевшим от боли и голода чудовищем. Демон методично убивал последователей маркизы, души которых попадали в сферу эфирных колебаний. К утру следующего дня (время в Кланвилле, конечно же, не остановилось, хотя за окном царила вечная ночь) артефакт был заряжен более чем на три четверти. Для активации сферы требовались ещё три сильные души, но их маркиза найти в маноре не смогла.

Предав особняк огню, Маргарита фон Инзен вышла в заснеженный парк и расправила чёрные крылья. Мир смертных стал для неё обителью тлена и праха.

Хрустальный хранитель

Пожар Убервальд-манора продолжался долгие часы. Третий этаж дома выгорел полностью, от него остались лишь стены. Комнаты второго этажа были серьёзно повреждены. Яростное пламя пожрало лаборатории, тайные комнаты и роскошные будуары. Шёлковые простыни, пушистые ковры, бесценные гобелены и древние магические тома обратились в чёрный пепел. От полного уничтожения манор спас лишь начавшийся снегопад. Бесконечный вихрь снежинок падал на пылающий особняк, и языки пламени один за другим умирали. Наконец, руины укутал ледяной белый саван, над которым ещё несколько дней поднимались тонкие струйки дыма. Пожар разрушил одну из несущих стен Убервальд-манора, и провалившиеся перекрытия погребли подвальный ход под слоем массивных камней.

Два дня спустя манор посетили возвышенные королевы Абигэйл. Одна из колдуний держала в руках прозрачный камень, в глубинах которого пылал крохотный мерцающий огонёк. Возвышенная вошла в прихожую Убервальд-манора, опустила камень на почерневшие мраморные плиты и произнесла слова запретного заклинания.

Эхо жуткого голоса не успело затихнуть в опустевшем вестибюле особняка, когда камень помутнел и начал таять, теряя прежнюю форму. Его твёрдые грани распались, превратившись в потоки прозрачной слизи. Хрустальный хранитель отполз в тёмный угол коридора и стал медленно расти.

Возвышенные покинули особняк, когда склизкое чудовище достигло размеров собаки. Кошмарная тварь превратила Убервальд-манор в свои охотничьи угодья. Абигэйл не сомневалась, что гигантская слизь сохранит тёмные секреты дома и уничтожит любопытных, осмелившихся переступить порог древнего особняка.

Ледяная весна

Многие годы Кланвилль был тёмным раем для либертенов. Гости маркизы не знали моральных запретов, правительница домена не покушалась на их личную свободу. Жизнь в Убервальд-маноре была бесконечным праздником, полным рафинированных эгоистичных удовольствий.

Смерть маркизы изменила всё. Либертены были убиты, особняк разрушен, граница домена оказалась запечатана злой волей фон Инзен. Немногим аристократам удалось бежать в леса, но почти все они пали жертвами диких ламиард, голодных хищников и воцарившейся в домене вечной зимы.

Фон Инзен удалось добраться до залов тёмного дворца королевы Абигэйл, однако воспользоваться сферой эфирных колебаний Маргарита не смогла. Раны, нанесённые её телу, оказались столь серьёзными, что фон Инзен впала в глубокий, тяжёлый сон, напоминающий вампирскую гибернацию.

Весной 767 Б. К. королева Абигэйл перенесла тело маркизы в башню Молчания — холодный, продуваемый всеми ветрами склеп имперских правителей. Здесь, на вершине величественного готического шпиля, Маргарита фон Инзен нашла свой последний приют. Её тело опустилось на холодное каменное ложе, украшенное бутонами вечно живых цветов.

Прекрасное лицо маркизы застыло в безмятежном спокойствии. Её тело погибло, израненное кинжалом Агаты Годефрой и разорванное нерождённым демоном, но разум Маргариты продолжает жить, сражаясь в тёмных лабиринтах жестокости с тенями погибшего прошлого.

Королева Абигэйл жаждет окончательной смерти фон Инзен. Колдунья верит, что гибель маркизы ослабит туманные оковы, не выпускающие её из Кланвилля. Правительница ламиард хочет направить жизненную энергию Маргариты в сферу эфирных колебаний. Королева надеется, что мощь артефакта, усиленная поглощённой душой маркизы, разрушит застенки, возведённые тёмными силами Равенлофта.

Вначале Абигэйл пыталась уничтожить тело либертинки, но вскоре королева поняла, что этот путь не приведёт к успеху. И огонь, и кислота, и самые могущественные заклинания были бессильны: пьедестал с останками маркизы окутывал густой туман, а когда он рассеивался, то фон Инзен по-прежнему покоилась на своём ложе.

Когда королева поняла, что невозможно убить то, что уже мертво, она решила разрушить душу Маргариты. Абигэйл приказала извлечь из мрачных подвалов Лакоста древнюю машину ламиард, способную связать и соединить разумы нескольких существ. Проникнув в разум либертинки, незваный гость сможет разрушить душу маркизы и тем самым погубить её тело, направив жизненную энергию злодейки в сферу эфирных колебаний.

Королева избегает прямого соединения разумов, поскольку сознание Маргариты заключено в неприступной крепости немыслимых ужасов и жестокостей. Десятки возвышенных королевы пытались проникнуть в разум маркизы, но все попытки завершились полным провалом: души волшебниц погибли в тёмных лабиринтах сознания Маргариты фон Инзен, а их плоть рассыпалась в прах.

Тело маркизы будет покоиться в башне Молчания до тех пор, пока королева не уничтожит душу своей погибшей соперницы.

Обзор приключения

Герои встречаются с Ноэллой — родной дочерью Маргариты фон Инзен. Долгие годы Ноэлла была бесправной жертвой, безропотно терпевшей издевательства своей чудовищной матери. Весной 765 Б. К. Ноэлле удалось бежать из Убервальд-манора, и с тех пор девушка вынашивала планы мести. Искатели приключений помогают Ноэлле фон Инзен и Джону Бердсону выследить Рудольфа Мэллори — старого развратника и либертена, несколько лет назад покинувшего Кланвилль. Бывший сентир Эзры показывает персонажам зеркало Жюльетты, с помощью которого герои переносятся в мрачные владения маркизы фон Инзен.

Исследовав разрушенный пожаром Убервальд-манор и изучив бесконечные просторы укутанного снегом леса, персонажи встречаются с Эльбересом Фауссином. Лич устал от своей греховной жизни и хочет покончить с воцарившимся в Кланвилле ужасом. Следуя совету эльфа, герои отправляются в имперскую столицу ламиард. Искатели приключений осматривают мёртвый город и находят способ проникнуть в его сердце — крепость Лакост, где обитает последняя правительница Империи, и где покоится тело Маргариты фон Инзен.

В Лакосте персонажи встречаются с королевой Абигэйл. Герои узнают о том, что тело маркизы мертво, но разум продолжает жить. Повелительница Кланвилля умрёт окончательно лишь тогда, когда искатели приключений разрушат её сознание.

С помощью древней машины ламиард герои проникают в разум маркизы и путешествуют по мирам, порождённым её ужасными фантазиями. Уничтожая фантомы разума, искатели приключений погружаются в глубины кровавых ужасов и встречаются с истинной Маргаритой — маленькой девочкой, спрятавшей своё ранимое «Я» за неприступной стеной зловещих, отвратительных образов.

Герои убеждают фон Инзен в бессмысленности избранного ею пути, и маркиза перестаёт бороться за жизнь. Её тело уже мертво; теперь умирает и разум. Тёмным владыкой домена становится повелительница ламиард. Спасая жизни героев, Фауссин приносит себя в жертву. Сфера эфирных колебаний взрывается, и её осколки уродуют королеву Абигэйл. В ходе тяжёлой битвы искатели приключений убивают злодейку и бегут из Лакоста.

Особенности модуля

Приключение «Дневник прелестницы: Пойманная красота»—это заключительная часть трилогии, завершающая историю Кланвилля и Маргариты фон Инзен. Модуль рассчитан на социальную игру, большинство столкновений можно преодолеть без боёв или малой кровью.

Герои и отряд

Не рекомендуется допускать в отряд героев с кардинально различным мировоззрением, так как они, вероятно, будут по-разному реагировать на кланвилльское зло. Если добрые персонажи будут в шоке от преступлений либертенов, то злодеи сочтут их не более, чем «милой забавой». Это наверняка приведёт к конфликтам внутри отряда и может испортить игру. Чтобы предотвратить такие конфликты, предпочтительно собирать однородные отряды, состоящие из нейтральных, добрых или злых персонажей. Отклонения от типичной морали отряда возможны, но они не должны превышать одну ступень.

В то же время, вторая шкала мировоззрения—ось порядка и хаоса—играет значительно меньшую роль. Хотя персонажи, склонные к закону или к хаосу, могут выбрать различные пути, почти наверняка эти пути приведут их к общей цели.

Модуль рассчитан на опытных искателей приключений, достигших 9—12 уровня (суммарный уровень партии 40—55). В классическом отряде героев должны быть представители боевых классов (например, воин, паладин или рейнджер), маги и как минимум один священник. В случае сомнений мы рекомендуем сократить количество воинов и увеличить число магов, поскольку бóльшая часть противников обладает арканными способностями. Создавая отряд, помните о том, что модуль предназначен для группы от 3 до 5 человек.

«Дневник прелестницы: Пойманная красота» отличается от классических модулей про освобождение подземелья от чудовищ тем, что многие задачи, с которым суждено столкнуться игрокам, можно решить с помощью хитрости и переговоров. Герои, отправившиеся на поиски Маргариты фон Инзен, могут обмануть или обойти подавляющее большинство противников, в том числе и ужасного хрустального хранителя.

Пункты Возмездия и Милосердия

По ходу игры герои будут встречаться как с бывшими либертенами, так и с их жертвами. Персонажи снова и снова должны будут делать моральный выбор, и их поступки могут оказаться как милосердными, так и жестокими.

Отряд героев, умеющих прощать, будет набирать пункты Милосердия. Если персонажи выберут этот путь, то у них будет шанс вернуть на путь раскаяния нескольких бывших либертенов, в сердцах которых сохранились частицы добра. Искатели приключений, избравшие своей целью месть, приобретут пункты Возмездия. Добрые персонажи будут избегать подобных отрядов, но к мстителям присоединятся чудовища и избежавшие гибели либертены (если, конечно, персонажи сами их не убьют).

Финал приключения зависит от решений, принятых героями. Чем больше очков Возмездия и меньше очков Милосердия наберёт отряд, тем ужаснее окажется судьба Кланвилля и его обитателей.

Паладины в Кланвилле

Последние части модуля смертельно опасны для воинов света и истинно-невинных персонажей (престиж-класс True Innocent[HL]). Души таких героев подобны ярким маякам, сияющим в глубинах кошмарных миров, порождённых разумом Маргариты фон Инзен. Паладины и истинно-невинные не только будут встречать больше чудовищ, но будет казаться, что их ненавидит сама земля фантасмагорических видений.

Дополнительные игромеханические эффекты, влияющие на добрых и законопослушных персонажей, описаны в разделе «Мировоззрение» главы «Крепость разума» (стр. 85).

Вуаль боли

В тот момент, когда Агата Годефрой вонзила кинжал в грудь Маргариты фон Инзен, повелительница Кланвилля инстинктивно подняла вокруг Кланвилля непроницаемую Вуаль Боли[DCG:DWE]. Границы домена останутся закрытыми до тех пор, пока разум маркизы не будет окончательно разрушен или освобождён.

Вуаль Боли позволяет перенестись в домен с помощью магического зеркала Рудольфа Мэллори, которое действует, словно односторонний

портал. Очутившиеся в Кланвилле персонажи не будут знать о существовании Вуали и познакомятся с ней лишь в том случае, если решат сломя голову бежать из туманного царства.

Игра без сражений

Классический Кланвилль — это сеттинг, не рассчитанный на сражения. Герои, решившие одержать победу над маркизой, должны полагаться не столько на мечи и магию, сколько на чувство справедливости и собственный разум. Если вы решили провести модуль в философском ключе, то постарайтесь обойтись без столкновений с ужасными существами. Превратите чудовищ в фон приключения, не столько убивающий персонажей, сколько пугающий их. В каждом столкновении оставьте искателям приключений небольшую «лазейку», которая поможет избежать боя. Позвольте героям договориться с противником или обойти опасность другим путём.

Могущественные враги, с которыми предстоит встретиться героям «Пойманной красоты», имеют многочисленные слабости — прямое продолжение их грехов и недостатков. Персонажи, догадавшиеся об уязвимостях чудовищ, могут одержать победу над бестиями, не прибегая к силе оружия. Мы рекомендуем проводить массовые столкновения с ламиард и другими враждебными существами лишь в том случае, если вы решили провести кампанию в стиле «hack & slash» и полностью отказались от философских элементов модуля.

Помните, что описанные боевые столкновения — это всего лишь один из инструментов для проведения игры, который можно изменить по своему усмотрению и от которого можно полностью отказаться.

Атмосфера приключения

Мир «Пойманной красоты» кардинальным образом отличается от карнавальной и торжественной атмосферы «Дневника прелестницы: Декаданс». Кланвилль 767 года скован мёртвым холодом бесконечной ночи. Героев окружает мрачный, застывший мир, враждебный представителям рода человеческого. Домен застыл на краю пропасти, в которой его ожидает окончательное разрушение. Скорбь и предчувствие неизбежного краха насыщают ткань мироздания болезненными эманациями отчаяния. Некогда прекрасный особняк сгорел, величественное кланвилльское кладбище разрушено. Укутанные снежным саваном леса домена тихи и пустынны, герои не встретят там ни людей, ни обычных животных.

Персонажи, оказавшиеся в Кланвилле, будут ощущать непрестанную угрозу. Героям будет казаться, что некие таинственные силы следят за отрядом и пытаются подчинить искателей приключений своей неведомой воле. Например, героям может почудиться, что кто-то следует за ними, скрываясь за деревьями — но если персонажи попытаются обнаружить неведомых преследователей, то они увидят лишь нетронутый снег, по которому мечутся жутковатые тени от раскачивающихся ветвей. Искатели приключений услышат шорох в соседней комнате сгоревшего Убервальд-манора — но обнаружат там лишь чудом сохранившиеся занавески, трепещущие на ледяном ветру.

Имперская столица ламиард вселит в героев иные чувства. Руины громадных домов нависают над персонажами, словно скалы, высеченные из вековечного монолита. Тёмные глазницы окон молчаливо смотрят на проходящих людей, выплёскивая на героев тысячелетнюю ненависть и злобу. Улицы столицы пустынны, но персонажи то и дело слышат за спиной тихое похрустывание снега, странные шепотки и сдавленный смех. В руинах развалившихся домов царят холод, пронзительный ветер и леденящий душу страх. Обитающее в столице зло затаилось, однако оно всё ещё может проявить себя выступающими из камня свежими каплями крови или жутким скрежетом закрывшейся железной двери.

Готическая красота Лакоста одновременно и тревожна, и мрачна, и помпезна. Крепость восхитительна в своём пороке, но, изучая её, герои должны чувствовать влечение, смешанное с омерзительным отвращением. Величественные залы цитадели, полные имперского величия, сменяются тёмными закутками, забрызганными кровью. Прекрасная статуя из белоснежного мрамора может быть опоясана гниющими внутренностями. Колодцы и лестницы крепости, уходящие в бездонный подземный мрак, источают запахи разверзнутой могилы. Мозаичные оконные витражи и висящие на стенах Лакоста картины пачкают своими изображениями человеческую душу. Глядя на них, персонажи будут чувствовать неловкость и ужас, смешанные с естественным для человека любопытством.

Чем дольше герои будут исследовать Лакост, тем быстрее они окажутся во власти странной фантасмагории, в которой добро и зло навсегда поменялись местами. Столкновение с извращённой эстетикой Абигэйл станет серьёзным испытанием для персонажей и может вызвать у героев ментальную травму.

Миры, порождённые разбившимся на осколки разумом умирающей фон Инзен, заполнены концентрированно-порочной атмосферой ненависти и отчаяния. В каждом из видений доминирует одна из основных эмоций: омерзение, страх или боль. Нестабильные доминирующие ощущения резкими импульсами пронзают разум персонажей.

Предупреждение мастеру: Берегите своих игроков. Не перегружайте их шокирующими описаниями и сценами жестоких пыток. «Пойманная красота»—это развлечение, а не площадка для опасных психологических экспериментов. Мы рекомендуем мастерам, решившим провести этот модуль, заранее предупредить игроков о том, какой ролевой опыт ожидает их во время игры по Кланвиллю. Объясните игрокам до начала игры, что им предстоит столкнуться со сценами натуралистичной жестокости. Пожалуйста, оцените ваших игроков объективно: если вы не уверены, что они—зрелые, психологически устойчивые люди, способные отличать вымысел от реальности, то не проводите игру по «Пойманной красоте».

Создание атмосферы

Для создания незабываемой атмосферы приключения мы рекомендуем опираться на романы Донасьена Альфонса Франсуа де Сада. Маркизу удалось воплотить на бумаге яркие и шокирующие образы, которые можно передать игрокам, силой слова погрузив их в созданный де Садом мир. Не стоит бояться заимствования отдельных сцен и эпизодов, которые можно взять у маркиза в полном объёме. В то же время, последовательности ужасов не должны затмевать собой философский акцент приключения. Один умело вставленный де-садовский кошмар может оказать на игроков больший эффект, чем непрерывная череда ужасных сцен с нарастающим уровнем жестокости.

Включение многих сцен из произведений маркиза может быть очень эффективным в Лакосте, но свою истинную мощь они способны продемонстрировать лишь в травмирующем психику персонажей мире боли.

Кланвилль и фантасмагорические миры, порождённые воображением Маргариты фон Инзен, основаны на чувственном готическом фундаменте, свойственном произведениям второй половины XVIII века. Описывая игрокам эти миры, мастер должен передавать их красоту, неразрывно связанную с необыкновенной порочностью. В фантазиях Маргариты красота и разврат сформировали противоестественный клубок зловещей чувственности. Маркиза обладает чувством прекрасного, но при этом верит, что красота способна возвеличиться лишь через боль, ужас и страдание. Любопытство и омерзение—вот две основополагающие эмоции, существующие в мирах фон Инзен.

Будьте очень осторожны, подбирая музыкальный фон для «Пойманной красоты». Неудачно выбранная музыка легко способна разрушить атмосферу боли и бесконечной печали. Правильную атмосферу Кланвилля помогут создать медленные произведения в стилях Gothic и Darkwave. Также стоит обратить внимание на исполнителей, играющих медиевальный Dark Ambient. Ощущение обречённости, свойственное Лакосту и имперской столице ламиард, способны выразить композиции в стиле Funeral Doom. Обратите особое внимание на монументальные звуковые массивы группы Scepticism.

Для создания запоминающихся образов мы рекомендуем мастеру взглянуть на готическую видео-игру «Legacy of Kain: Soul Reaver». Её творцы сумели воплотить на экране монитора атмосферу погибшего мира, некогда заселённого великими цивилизациями.

Вдохновение для Кланвилля можно черпать из множества источников: фильмов, художественных книг и компьютерных игр. Впитывая в себя атмосферу иных миров, помните о том, что Кланвилль прекрасен, но красота его взращена ужасами, творимыми во имя ничем не ограниченной личной свободы.

Слово о страхе и ужасе

Этот игровой модуль содержит проверки Страха и Ужаса, однако они не являются обязательными. Мы рекомендуем пользоваться механикой ужаса лишь в том случае, если игроки не способны представить себя на месте испуганного персонажа. Если игроки ведут себя адекватно сложившейся ситуации и хорошо отыгрывают страх и ужас персонажей, то они могут не делать соответствующие проверки.

Что нужно для игры

Для проведения игры по «Пойманной красоте» Вам понадобятся три базовые книги правил по игре Dungeons & Dragons 3.5, изданные Wizards of the Coast: *Player's Handbook* (PH), *Dungeon Master's Guide* (DMG) и *Monster Manual* (MM). Кроме того, вам понадобится базовая книга по сеттингу Равенлофт 3.5, изданная White Wolf: *Ravenloft Player's Handbook v. 3.5* (RPHB).

Некоторые описания в «Дневнике прелестницы: Пойманная красота» ссылаются на магические предметы, заклинания, умения и навыки, описанные в других книгах Wizards of the Coast, White Wolf и иных издателей. Каждая такая ссылка сопровождается сокращённым названием книги, в которой можно найти подробное описание и правила по использованию соответствующего элемента игры.

Если та или иная книга Вам недоступна, не отчаивайтесь—замените неизвестный Вам предмет, навык или заклинание на другое, вписывающееся в дух Кланвилля. Не забывайте: цель авторов этой книги—не заставить Вас играть по неизменному, точно описанному миру, а разбудить Ваше воображение и позволить Вам пережить ужасающие и поучительные приключения в пугающей, но одновременно завораживающей «Вселенной зла», созданной маркизом де Садом.

BoEF—*Book of Erotic Fantasy* (Valar Project)
BE—*Book of Exalted Deeds* (Wizards of the Coast)
BV—*Book of Vile Darkness* (Wizards of the Coast)
CAd—*Complete Adventurer* (Wizards of the Coast)
CAr—*Complete Arcane* (Wizards of the Coast)
CM—*Complete Mage* (Wizards of the Coast)
CR—*Champions of Ruin* (Wizards of the Coast)
CS—*Complete Scoundrel* (Wizards of the Coast)
CW—Complete Warrior (Wizards of the Coast)
DCG—*Diary of Charming Girl—Дневник прелестницы* (Eternal Order)
DCG:D—*Diary of Charming Girl: Decadence—Дневник прелестницы: Декаданс* (Eternal Order)
DCG:DWE—*Diary of Charming Girl: Decadence Web Expansion—Дневник прелестницы: Декаданс, сетевое приложение* (Eternal Order)
DD—*Denizens of Dread* (White Wolf)
DMG—*Dungeon Master's Guide* (Wizards of the Coast)
Dr—*Draconomicon* (Wizards of the Coast)
FF—*Fiend Folio* (Wizards of the Coast)
Fr—*Frostburn* (Wizards of the Coast)
HH—*Heroes of Horror* (Wizards of the Coast)
HL—*Heroes of Light* (White Wolf)
LM—*Libris Mortis: The Book of the Undead* (Wizards of the Coast)
MIC—*Magic Item Compendium* (Wizards of the Coast)
MM—*Monster Manual* (Wizards of the Coast)
MM3—*Monster Manual III* (Wizards of the Coast)
MH—*Miniatures Handbook* (Wizards of the Coast)
PH—*Player's Handbook* (Wizards of the Coast)
PH2—*Player's Handbook II* (Wizards of the Coast)
PlH—*Planar Handbook* (Wizards of the Coast)
RaC—*Races of Faerun* (Wizards of the Coast)
RDMG—*Ravenloft Dungeon Master's Guide v. 3.5* (White Wolf)
RDr—*Races of the Dragon* (Wizards of the Coast)
RPHB—*Ravenloft Player's Handbook v. 3.5* (White Wolf)
RS—*Races of Stone* (Wizards of the Coast)
RW—*Races of the Wild* (Wizards of the Coast)
Sa—*Sandstorm* (Wizards of the Coast)
SpC—*Spell Compendium* (Wizards of the Coast)
Sto—*Stormwrack* (Wizards of the Coast)
XPH—*Expanded Psionics Handbook* (Wizards of the Coast)



Слава первая: Сентир Эзры

Сладострастие—это очень требовательная штука: оно капризно, оно воинственно и деспотично, его надо утолять, и всё прочее здесь абсолютно ничего не значит.

Маркиз де Сад. Жюстина

Весной 765 Б. К. туманы принесли в Кланвилль отряд искателей приключений. Герои не смогли уничтожить гнездо порока, но благодаря их помощи нескольким жертвам либертенов удалось сбежать из застенков Убервальд-манора. Среди спасшихся была Ноэлла фон Инзен — родная дочь Маргариты фон Инзен, повелительницы Кланвилля. Долгие годы Ноэлла была бесправной жертвой своей чудовищной матери — и теперь, вырвавшись на свободу, девушка решила посвятить себя мести.

С помощью старого друга — Джона Бердсона — молодой фон Инзен удалось выследить Рудольфа Мэллори. Бывший сентир Эзры покинул Кланвилль незадолго до событий 765 года. Выполняя приказ маркизы фон Инзен, Мэллори путешествовал по Ядру, распространяя учение либертенов и вербуя новых членов аристократического кружка.

В первой главе героям предстоит познакомиться с Ноэллой фон Инзен, помочь ей поймать Рудольфа Мэллори и узнать от бывшего священника о тайном пути, ведущем в царство разнузданного разврата и запретных наслаждений.

Знакомство

Вы можете ввести персонажей в приключение различными способами. Ниже мы предлагаем три различные зацепки, но вы можете использовать собственные варианты, связанные с предыдущими подвигами членов отряда.

Расплата за грехи

Этой зацепкой можно воспользоваться, чтобы начать приключение для отряда добрых или законопослушно-нейтральных персонажей. Отряд героев состоит из профессиональных борцов со злом или напрямую подчиняется доброму секретному обществу. В группе не должно быть злых, хаотично-нейтральных персонажей и последователей злых богов.

Возможно, персонажи лично знают Джона Бердсона и сожалеют о его таинственном исчезновении. Если Бердсон незнаком искателям приключений, то его просьбу о помощи отряду может передать старый союзник, известный героям по прежним похождениям.

Приключение начинается в тот момент, когда герои получают следующее письмо:

> Дорогой друг, я вернулся.
>
> Извини, что не смог написать тебе сразу, но ужасающие события, случившиеся со мной, оставили глубокую рану в моём сердце. Помнишь мою сестру — милую, добрую Агату? Ныне её нет в живых. Агату убили чудовища в человеческом обличье. Молю тебя о помощи: я должен воздать этим нелюдям по заслугам, Агата должна быть отомщена. Одному мне не справиться, ведь в руках злодеев сила и власть. Но вместе… вместе мы сможем восстановить попранную справедливость.
>
> Я буду ждать тебя в таверне «Тележное колесо». Возьми с собой верных друзей и приезжай, как только сможешь.
>
> С надеждой,
> Джон Бердсон
>
> P. S. Не забудь прихватить пистоли и освящённые пули. Среди моих противников есть настоящие чудовища.

Прибыв в таверну, герои встречаются с Бердсоном и Ноэллой фон Инзен. Джон рассказывает персонажам историю своих злоключений, а также описывает ужасающие реалии Кланвилля. Ноэлла фон Инзен добавит дополнительные детали. Познакомьте игроков с историей домена либертенов от его основания до дней революции. Учтите, что Джон и Ноэлла знают далеко не все подробности: рейнджер жил в лесной избушке, наведываясь в Убервальд-манор лишь изредка, а Ноэлла проводила долгие недели на цепи в сыром и тёмном подвале.

Завершив рассказ, Джон просит героев принять участие в опасной экспедиции. Бердсон беден и не может обещать своим помощникам ничего, кроме дружбы и поддержки.

Если персонажи спросят Бердсона и Ноэллу о конкретных планах, то рейнджер расскажет, что ему удалось выследить Рудольфа Мэллори. По словам Ноэллы, у Мэллори есть магический предмет, позволяющий открыть портал в Кланвилль.

Если герои начнут раздумывать над словами рейнджера, то Ноэлла предложит персонажам награду — по 500 платиновых монет дарконийской или даймонлюжской чеканки.

Искатели приключений должны дать ответ немедленно. В случае положительного решения, герои седлают коней и отправляются вслед за Бердсоном в Шатофо.

Затянувшееся возмездие

Предполагается, что отряд героев состоит из наёмников и странствующих искателей приключений. Персонажи путешествуют по Ядру и работают на тех, кто больше заплатит. Герои придерживаются нейтрального мировоззрения: они не собираются приносить себя в жертву во имя добра, но и не горят желанием совершать злодеяния. Персонажи готовы взяться за не совсем чистую работу, если это сулит хороший заработок.

Приключение начинается с того, что герои получают таинственное письмо:

> Господа и дамы,
>
> Слава о ваших подвигах докатилась до самых далёких уголков наших земель. Многие люди знают вас как храбрых и удачливых искателей приключений. Вы не раз восстанавливали попранную справедливость, карали коварных злодеев и предотвращали ужасные преступления. Я обращаюсь к вам за помощью, поскольку ваша репутация безупречна, и вы не откажете женщине, ставшей жертвой безжалостных преступников.
>
> Моя цель — месть. Я хочу отомстить ужасным людям, из-за которых моя жизнь долгие годы была настоящим адом. Эти люди очень могущественны и недосягаемы для обычного правосудия, поэтому я ищу вашей помощи. Помогите мне восстановить справедливость, и я заплачу за возмездие хорошую цену. Если вы согласитесь принять моё предложение, то я гарантирую вам щедрое вознаграждение. Кроме того, вы свершите правосудие, восстановите поруганную честь и убережёте от гибели множество невинных людей.
>
> Я буду ждать вас в таверне «Тележное колесо» в комнате номер 12, завтра в девять часов вечера.
>
> N.

Автор письма — Ноэлла фон Инзен. Молодая волшебница жаждет мщения и желает уничтожить свою мать. Вернувшись в Ядро, Ноэлла объявила о смерти Маргариты фон Инзен. Официальное расследование быстро установило, что маркиза пропала без вести больше пяти лет назад, и Ноэлла стала наследницей титула и громадного состояния. Не жалея денег старшей фон Инзен, её дочь подготовила карательную экспедицию. Когда Ноэлле удалось выследить Рудольфа Мэллори, девушка принялась искать группу отважных наёмников, способных воплотить в жизнь смертельно опасный план.

Прибыв в таверну, герои познакомятся с Ноэллой фон Инзен и Джоном Бердсоном. Волшебница расскажет персонажам историю своей матери и опишет им свои ужасные злоключения. Завершив рассказ о Кланвилле, Ноэлла предложит героям принять участие в опасной экспедиции. В случае успеха, молодая фон Инзен обещает мстителям щедрую награду: каждый из них получит золотые украшения и бриллианты стоимостью в 20 000 золотых.

Если персонажи начнут расспрашивать Джона Бердсона, то рейнджер кратко ответит им, что негодяи, которым хочет отомстить Ноэлла, виновны в смерти его сестры.

Герои могут взять один день на размышление. В случае положительного ответа, персонажи седлают коней и отправляются вслед за Ноэллой в Шатофо.

Отряд карателей

В этом сценарии злые или нейтральные герои являются агентами Каргата, несущими службу на территории Даймонлю. Несколько месяцев назад они успешно провели важную операцию и с тех пор беззаботно жили на заработанные деньги. Спокойная жизнь героев кончается в тот момент, когда почтовый голубь приносит персонажам зашифрованное письмо (бросок на расшифровку не нужен, поскольку агенты знают тайный ключ):

> ДИРЕКТИВА №767—12А
> СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО,
> ПОСЛЕ ПРОЧТЕНИЯ СЖЕЧЬ
>
> Ячейка в Шатофо находится под угрозой полного разоблачения. Подозреваем активность контрразведки Даймонлю. В течение последней недели не вышли на связь три тайных агента: Клод д'Эфо, Жерар Лерук и леди Амелия Хиргард. Расследуйте исчезновение наших агентов. Не вступайте в контакты со связными, ликвидируйте подозрительных информаторов. Уничтожьте личный архив Амелии Хиргард и все её шифровальные книги.
>
> Ждите дальнейших инструкций.

Вероятно, персонажи начнут работу с расследования таинственных исчезновений. Два агента Каргата — Клод д'Эфо и Жерар Лерук — окажутся жертвами ночного разбоя. Персонажи без особого труда обнаружат их исколотые ножами тела в церковном морге.

Поиски леди Амелии приведут героев в её особняк. После исчезновения хозяйки в маноре остались немногочисленные слуги, которые расскажут, что в вечер исчезновения хозяйка нарядилась в бальное платье и покинула дом в наёмном экипаже, приказав горничным ждать себя под утро. Ни утром, ни через день госпожа не вернулась. Подручные леди Хиргард не будут мешать обыску. Под давлением или за небольшое вознаграждение они покажут персонажам тайную комнату госпожи. В кабинете искатели приключений найдут шифровальные книги и обширную переписку Хиргард. Последним письмом в её архиве окажется загадочное приглашение, написанное Рудольфом Мэллори. На приглашении значится число (совпадающее с днём исчезновения Амелии Хиргард) и адрес дома, в котором пройдёт костюмированный бал. Вероятно, герои устроят засаду на автора странного письма. Ждать им придётся до самого вечера.

Охота на либертена

Путь героев в Кланвилль начинается в маленьком городке Шатафо, на юге Даймонлю, неподалёку от мордентской границы. Именно здесь Рудольф Мэллори решил основать новую ячейку Общества Клотильды Реаж (тайного общества либертенов, описанного в «Дневнике прелестницы: Декаданс»). Почувствовав себя в безопасности, Мэллори начал сорить деньгами и потакать своему чревоугодию. Джон Бердсон легко вышел на след либертена, проследил за злодеем и нашёл все его любовные гнёздышки. Более того, рейнджер узнал, где именно Мэллори будет проводить следующую вечеринку, и предусмотрительно подготовился к встрече злодея.

Независимо от того, как началось приключение, герои могут потратить несколько дней на обновление снаряжения и закупку необходимых припасов. Если герои прибыли в Шатофо по зову Джона Бердсона, или если их наняла Ноэлла фон Инзен, то рейнджер даст мстителям время на подготовку, договорившись встретиться с ними вечером через два дня на окраине города, неподалёку от особняка, где скрывается Мэллори. Если же герои расследуют исчезновение леди Амелии Хиргард, то они сами выбирают, когда начнётся приключение.

В ожидании Мэллори

Приключение начинается в тот момент, когда герои устраивают засаду рядом с особняком, в котором обосновался Рудольф Мэллори. Бывший священник арендует двухэтажный дом на окраине Шатофо. Особняк, укрывшийся в глубине заброшенного сада, явно знавал лучшие дни. Брусчатка дороги, ведущей к подъезду, разбита; гипсовые скульптуры у входа потрескались; со стен здания облезла краска; многие окна забиты досками.

На стук в дверь никто не ответит: в доме никого нет. Если герои идут по следам леди Амелии Хиргард, то сейчас подошло время познакомить их с Ноэллой и Джоном. Заметив персонажей, рейнджер выйдет из-за деревьев, откуда он наблюдал за домом, приблизится к героям и представится им. Если они разыскивают Мэллори — скажет им Бердсон — то он готов поделиться информацией. Рейнджер познакомит искателей приключений с Ноэллой и сообщит им, что в распоряжении бывшего священника находится магический предмет, способный переносить людей в Кланвилль — царство неописуемого

Шатофо

Городок Шатофо подробно описан в «Атласе Равенлофта III».

Шатофо (маленький городок): обычное поселение; мировоззрение ЗН; ограничение 800 золотых; всего 56 000 золотых; население 1 400; однородное (люди 97%, полурослики 2%, другие 1%).

Представители власти: мэр Гарольд Белламонт, человек-мужчина Аристократ 3; капитан Ренье Туболь (капитан жандармов), человек-мужчина Воин 5.

Важные персонажи: доктор Вильгельм Микки (психиатр), человек-мужчина Эксперт 8; Марсель Бодин (изобретатель), человек-мужчина Эксперт 5.

развратa и невообразимого порока. Бердсон расскажет персонажам, что он наблюдает за особняком Мэллори три недели, и несколько раз видел, как богато одетые мужчины и женщины заходили в дом, но не выходили обратно. Несколько дней назад, уже затемно, к особняку подъехала карета, из которой вышла женщина в бальном платье (по описанию герои легко узнают леди Амелию Хиргард). Дама вошла в дом и не вернулась, хотя Джон наблюдал за особняком всю ночь и весь следующий день. Если персонажи заинтересуются рассказом рейнджера, то Бердсон и Ноэлла предложат героям объединить усилия, чтобы поймать негодяя и вызнать у него способ перемещения в Кланвилль.

Рейнджер постарается отговорить героев от проникновения в особняк: заметив следы взлома, старый трус Мэллори может запаниковать и убежать, тем самым сорвав планы мстителей. Если герои согласятся ожидать Мэллори, не заходя в манор, то рейнджер предложит им спрятаться в пристроенной к дому разрушенной конюшне. Карета Мэллори появится спустя один час.

Незаметно прошёл час. Город потонул в пелене холодного ночного дождя, вдоль линии горизонта прокатились призрачные всполохи зарниц.

Звонкая поступь подкованных копыт раздаётся столь внезапно, что рейнджер вздрагивает. На дороге показывается ярко освещённый экипаж, запряжённый парой вороных лошадей. Карета останавливается возле особняка Мэллори, из салона слышится звонкий женский смех.

Если же персонажи, несмотря на предостережение рейнджера, решат проникнуть в дом, то у них есть несколько возможных путей: взломать парадную дверь, пройти через чёрный ход или залезть через окно.

Парадная дверь заперта на обычный замок. Её можно открыть броском на Взлом (Open Lock) с DC 20, или выбить (break) с DC 18. Если замок будет взломан, то персонажи могут попытаться вновь запереть его с другой стороны, чтобы не насторожить хозяина, когда тот вернётся домой, сделав ещё один бросок на Взлом (Open Lock) с DC 15.

Дверь чёрного хода не особенно прочна и заперта изнутри на щеколду, которую несложно открыть снаружи, подцепив



крючком через щель. Дверь можно открыть броском на Взлом (Open Lock) с DC 10, или выбить (break) с DC 13. Если герои проникнут в дом через эту дверь, то Мэллори ничего не заметит.

Наконец, в особняк можно залезть через окно. Если персонажи выбьют стекло и проникнут в дом со стороны фасада, то хозяин или его охранники заметят осколки и будут настороже. С задней стороны дома окон на первом этаже нет, но можно вскарабкаться по стене (Climb) с DC 10 и залезть в приоткрытое окно второго этажа.

Каким бы образом герои не проникли в манор, Джон и Ноэлла последуют за ними. Позвольте персонажам осмотреть две или три комнаты перед тем, как они услышат подъехавшую карету Мэллори.

Внутреннее убранство «любовного гнёздышка» выглядит убого. Во многих комнатах нет мебели, полы покрыты многолетней грязью, сохранившиеся кое-где ковры заплесневели, окна забиты досками. Повсюду виднеется пыль и куски отвалившейся от потолка гипсовой лепнины.

В доме есть лишь две комнаты, за которыми хоть как-то следят. Охранники устроили свою спальню в бывшей кухне. Вокруг почерневшего от времени деревянного стола расставлены три табурета, на столе между подсохших лужиц пива лежат игральные кости. У стены на полу постелены грубые матрацы без

простыней, поверх наброшены тёплые одеяла. Комната хозяина, Рудольфа Мэллори, расположена на втором этаже. В первую очередь в ней бросается в глаза громадная кровать, укрытая шёлковым одеялом. Вдоль стен расставлены резные деревянные статуэтки; в ящике стола можно найти несколько перстней на общую сумму в 250 золотых.

Закончить осмотр герои не успеют:

В тот самый момент, когда вы собираетесь пройти в следующую комнату, на улице слышатся звонкий стук лошадиных копыт и лёгкое поскрипывание колёс, а затем — мужской голос и звонкий женский смех. Джон жестом просит вас молчать, затем указывает на окно. Осторожно прячась за пожелтевшими занавесками, вы выглядываете на улицу. Возле подъезда особняка стоит ярко освещённая карета, запряжённая парой вороных лошадей.

Зеркальный портал

После появления кареты Мэллори события развиваются одинаково вне зависимости от того, устроили ли герои засаду снаружи или в доме:

Дверца кареты распахивается, из неё вываливается пьяный Рудольф — плешивый толстяк, едва держащийся на ногах. В одной руке бывший сентир Эзры держит откупоренную бутылку вина, в другой — пирожное.

Мэллори засовывает пирожное в рот, облизывает пальцы и делает глоток из бутылки. Покончив со сладостями, толстяк вытаскивает из кареты полуобнажённую любовницу и направляется с ней к двери особняка. Через мгновение из кареты показывается его вторая гостья — молоденькая девушка, почти ребёнок. На её лице застыла гримаса страха и отвращения.

Слуги Мэллори хватают девушку за руки и тащат в тёмный, неприветливый дом.

Герои могут атаковать Мэллори, как только тот выйдет из кареты. К счастью для персонажей, бежать Мэллори не сможет: он слишком пьян для такого «подвига».

Бывшего священника охраняют трое наёмников.

Бальдр — CR 8

Male dwarf Fighter 8
LN Medium humanoud (dwarf)
Init +1; **Senses** darkvision 60 ft.; Listen +2, Spot +2
Languages Darkonese, Dwarven

AC 21, touch 12, flat-footed 20
(+8 armor, +1 deflection, +1 Dex, +1 enhancement)
hp 64; HD 8d10+40
Fort +11, **Ref** +3, **Will** +1

Speed 20 ft. (4 squares)
Melee *masterwork falchion* +18/+13
(2d4+12/18—20×2)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +8; **Grp** +15
Atk Options cleave, power attack, reckless offence[XPH]
Special Actions combat brute[CW], improved sunder

Abilities Str 24, Dex 12, Con 20, Int 10, Wis 8, Cha 6
SA power attack, reckless offence[CW]
SQ dwarf racial traits
Feats Cleave, Combat Brute[CW], Greater Weapon Focus (falchion), Improved Sunder, Power Attack, Reckless Offence[XPH], Weapon Focus (falchion), Weapon Specialisation (falchion)
Skills Craft (armorsmithing) +5, Craft (weaponsmithing) +5, Listen +2, Spot +2
Possessions *amulet of health +2, belt of giant strength +4, full plate armor +1, masterwork falchion, ring of protection +1*

Вельд — CR 8

Male dwarf Ranger 6/Deepwarden[RS] 2
LN Medium humanoud (dwarf)
Init –1; **Senses** darkvision 60 ft.; Listen –1, Spot –1
Languages Darkonese, Dwarven, Mordentish, Tepestani

AC 26, touch 18, flat-footed 19
(+4 armor, +7 Con, +1 deflection, +2 enhancement, +2 shield)
hp 96; HD 6d8+2d12+56
Fort +15, **Ref** +4, **Will** +4

Speed 30 ft. (6 squares)
Melee *masterwork handaxe* +14/+9 (1d6+5/×3) or
Melee *spiked fury* +14/+9 (2d6+6) or
Melee *spiked fury* +14 (2d6+6 plus shield slam[CW]) or
Melee *spiked fury* +12/+7 (2d6+6) and *masterwork handaxe* +12/+7 (1d6+5/×3)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +8; **Grp** +13
Atk Options shield slam[CW]

Abilities Str 20, Dex 8, Con 24, Int 14, Wis 8, Cha 6
SA shield slam
SQ distracting attack, fast movement, favorite enemies, stonewarden, trap sense, wild empathy
Feats Endurance, Improved Shield Bash, Improved Two-Weapon Fighting, Shield Charge[CW], Shield Slam[CW], Track, Two-Weapon Fighting
Skills Climb +16, Craft (stoneworking) +13, Heal +10, Jump +16, Knowledge (dungeoneering) +13, Knowledge (geography) +13, Search +10, Survival +10
Possessions *amulet of health +4, belt of growth*[MIC], *chain shirt +1, gauntlets of ogre power, masterwork handaxe, ring of protection +1, spiked fury (heavy steel shield of bashing +1 with masterwork shield spikes)*

Воспользовавшись поясом роста[MIC] *(belt of growth),* Вельд увеличивается в размерах.

Вельд, увеличенный — CR 8

Male dwarf Ranger 6/Deepwarden[RS] 2
LN Large humanoud (dwarf)
Init –2; **Senses** darkvision 60 ft.; Listen –1, Spot –1
Languages Darkonese, Dwarven, Mordentish, Tepestani

AC 25, touch 17, flat-footed 18 (+4 armor, +7 Con, +1 deflection, +2 enhancement, +2 shield, –1 size)
hp 96; HD 6d8+2d12+56
Fort +15, **Ref** +3, **Will** +4

Speed 30 ft. (6 squares)
Melee *masterwork handaxe* +14/+9 (1d8+6/×3) or
Melee *spiked fury* +14/+9 (3d6+7) or
Melee *spiked fury* +14(3d6+7 plus shield slam[CW]) or
Melee *spiked fury* +12/+7 (3d6+7) and *masterwork handaxe* +12/+7 (1d8+6/×3)
Space 10 ft.; **Reach** 10 ft.
Base Atk +8; **Grp** +14
Atk Options shield slam[CW]

Abilities Str 22, Dex 6, Con 24, Int 14, Wis 8, Cha 6
SA shield slam
SQ distracting attack, fast movement, favorite enemies, stonewarden, trap sense, wild empathy
Feats Endurance, Improved Shield Bash, Improved Two-Weapon Fighting, Shield Charge[CW], Shield Slam[CW], Track, Two-Weapon Fighting
Skills Climb +17, Craft (stoneworking) +13, Heal +10, Jump +17, Knowledge (dungeoneering) +13, Knowledge (geography) +13, Search +10, Survival +10
Possessions *amulet of health +4, belt of growth*[MIC], *chain shirt +1, gauntlets of ogre power, masterwork handaxe, ring of protection +1, spiked fury (heavy steel shield of bashing +1 with masterwork shield spikes)*

Отвлекающая атака[PH2] (Distracting Attack) (Ex): У Вельда нет животного-спутника, помогающего ему в бою. Тем не менее, за долгие годы рейнджер обучился особому стилю боя, позволяющему отвлечь противника и тем самым заставить того открыться для удара соратников.

Каждый раз, когда Вельд делает успешную рукопашную или дистанционную атаку, поражённый им противник считается окружённым (flanked) для атак соратников рейнджера. Например, союзник-плут, атакующий этого противника, не только получает бонус +2 к броску атаки, но и может добавить к успешной рукопашной атаке повреждения от своей скрытой атаки (sneak attack).

Противник считается окружённым, пока не будет атакован одним из соратников Вельда, или до начала следующего хода рейнджера (до того, что произойдёт первым).

Избранные враги (Favorite Enemies) (Ex): Избранные враги Вельда—чудища (aberration, бонус +4) и люди (human, бонус +2). Это—классовая способность рейнджера.

Каменный хранитель (Stone Warden) (Ex): Вельд добавляет свой бонус Выносливости (Con) вместо бонуса Ловкости (Dex) к AC, если его бонус Выносливости выше бонуса Ловкости. Он теряет этот бонус в тех ситуациях, когда потерял бы бонус Ловкости к AC. Это—классовая способность хранителя глубин[RS] (Deepwarden).

Понимание животных (Wild Empathy) (Ex): С помощью голоса, движений и поведения Вельд способен улучшить отношение к себе животного. Понимание животных—классовая способность рейнджера.

Предчувствие ловушек (Trap Sense) (Ex): Вельд обладает особым чувством, предупреждающим его о близких ловушках. Он получает бонус +1 к спасброскам на Реакцию (Ref) против ловушек, а также бонус уклонения +1 (dodge bonus) к AC против атак, которые делают ловушки. Предчувствие ловушек—классовая способность хранителя глубин[RS] (Deepwarden).

Хлёд **CR 8**

Male dwarf Fighter 8
LN Medium humanoud (dwarf)
Init +1; **Senses** darkvision 60 ft.; Listen +10, Spot +10
Languages Darkonese, Dwarven, Lamordian, Mordentish

AC 31, touch 12, flat-footed 30
(+10 armor, +1 deflection, +1 Dex, +4 enhancement, +1 natural, +4 shield)
hp 68; HD 8d10+24
Fort +9, **Ref** +3, **Will** +1

Speed 25 ft. (5 squares)
Melee *+1 dwarven waraxe* +17/+12 (1d10+9/×3)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +8; Grp +14
Atk Options combat expertise
Combat Gear 3 *potions of cure moderate wounds*

Abilities Str 22, Dex 12, Con 16, Int 14, Wis 8, Cha 6
SA combat expertise
SQ dwarf racial traits
Feats Combat Expertise, Greater Heavy Armor Optimisation[RS], Greater Weapon Focus (dwarven waraxe), Heavy Armor Optimization[RS], Improved Shieldmate[MH], Shieldmate[MH], Weapon Focus (dwarven waraxe), Weapon Specialisation (dwarven waraxe)
Skills Craft (armorsmithing) +13, Craft (weaponsmithing) +13, Listen +10, Spot +10
Possessions combat gear plus *amulet of natural armor +1, dwarven waraxe +1, full plate armor of quickness*[MIC] *+2, gauntlets of ogre power, ring of protection +1, steel tower shield*[RS] *+2*

Охранники сражаются слаженной командой. Бальдр атакует нападающих, пытаясь разбить их оружие и нанести максимум повреждений, используя особые приёмы, даруемыми навыком Грубый боец (Combat Brute). В первом обороте битвы Вельд использует *пояс роста (belt of growth),* а затем старается оглушить врагов щитом (навык Shield Slam[CW]). Хлёд, прикрывая Мэллори с помощью навыка Улучшенный товарищ по щиту[MH] (Improved Shieldmate), отводит того в укрытие, после чего присоединяется к соратникам. Если противники вооружены пистолями или иным дистанционным оружием, то охранники постараются как можно быстрее приблизиться к нападающим, чтобы превратить бой в рукопашный.

Наёмники готовы защитить своего клиента от уличных грабителей, но не будут серьёзно рисковать жизнью, сражаясь с искателями приключений. Если охранники поймут, что нападающие—не простые разбойники, а профессионалы своего дела, то они сдадутся победителям, признав, что не могут защитить Мэллори. Наёмники пойдут на переговоры, как только пункты жизни всех троих упадут ниже 25% от максимальных, или если хотя бы один из охранников будет полностью выведен из строя.

После первого же удара Мэллори упадёт в ноги героев и начнёт просить их о пощаде. Далее события будут развиваться так же, как описано ниже в случае, когда персонажи застанут бывшего священника на чердаке.

Если герои уже проникли в особняк, но не были достаточно осторожны, то Мэллори или его охранники заметят их проникновение. Это произойдёт, если герои выбьют парадную дверь, взломают её и не запрут замок, или если они разобьют окно на фасаде здания. В любом из этих случаев, бывший священник и обе его гостьи останутся ждать у парадной двери, пока охранники будут осматривать дом.

Если же персонажи проникли внутрь незаметно и ждут хозяина, притаившись в засаде, то Рудольф Мэллори, постоянно спотыкаясь и громко ругаясь, поднимется вместе со своими гостьями на чердак.

Охранники будут дежурить у главных дверей дома, внимательно поглядывая по сторонам. Телохранители Мэллори не знают о чёрном ходе, описанном выше. Если искатели приключений проникнут в манор через него, то бывший священник запрётся на чердаке вместе со своими любовницами. Охранники не будут реагировать на крики и вопли, доносящиеся из дома, пока перед ними не предстанет Мэллори и не прикажет атаковать незваных гостей.

Дальнейшее описание предполагает, что герои дождутся, пока Мэллори и обе его гостьи поднимутся на чердак, и последуют за ними. Если персонажи нападут раньше, соответственно измените ход событий:

Чердак—обширное грязное помещение, погружённое в жуткую полутьму. Вокруг вас разбросаны обломки разбитой мебели, на полу валяются грязные тряпки. Возле лестницы стоит раскрытый платяной шкаф, на вешалках которого разместились десятки пыльных платьев. Висящий под потолком образ Эзры испорчен подтёками воды, капающей сквозь прохудившуюся

крышу. Через грязное узкое окошко просачивается дрожащий свет далёких зарниц.

Посреди комнаты вы видите Рудольфа. Злодей склонился над испуганной молодой девушкой, платье которой разорвано в нескольких местах. Красный от натуги Мэллори непрестанно кричит на любовницу и размахивает перед ней частично опустошённой бутылкой. Видно, что Мэллори вне себя от ярости, и скоро его гнев перерастёт в бешенство.

Мэллори не подозревает о присутствии незваных гостей. Герои, решившие атаковать священника, нападут на него внезапно (surprise). После первого же успешного удара, Мэллори начнёт ползать по полу и умолять героев о пощаде. Жертва злодея при первой удобной возможности попытается бежать из манора через чёрный ход. Охранники не заметят её исчезновения.

Узнав среди нападающих Ноэллу и Бердсона, бывший священник рухнет на колени и начнёт молить о пощаде:

Мэллори падает на грязный пол перед Ноэллой, обнимает ноги волшебницы и пытается поцеловать её туфлю. Девушка отталкивает от себя злодея, ударив его ногой по лицу, и отходит в сторону. На её лице появляется гримаса ненависти и брезгливого отвращения. Поскуливая, Мэллори вытирает кровь с разбитой губы, подползает к Бердсону и испуганно причитает:

— Господа, сжальтесь, отпустите! Вы же знаете, что я безвредный чудак, сам и мухи не обижу. Это всё она! Это Маргарита фон Инзен сбила меня с пути истинного! Сам бы я никогда не решился на такие преступления. Прошу вас, опустите! Отпустите ради Эзры!

Бердсон хватает Мэллори за шкирку и хорошенько его встряхивает:

— Замолчи, негодяй! Твои слова насквозь лживы, мы им не верим. Если хочешь лёгкой смерти — отвечай, как ты продолжаешь общаться с фон Инзен? Не вздумай отпираться, я всё знаю о твоих маленьких тайнах!

Лоб толстяка покрывается испариной, злодея бьёт дрожь:

— Я, я… Я ни в чем не виноват! Это все она, она! Спросите у неё сами!

Внезапным усилием Мэллори вырывается из рук Бердсона и подбегает к закрытому тканью зеркалу. Сорвав с предмета пыльную тряпку, священник испуганно произносит:

— В Кланвилль можно перенестись с помощью этой вещицы. Подумайте о фон Инзен, озере, доме, о чём хотите. Думайте о Кланвилле — и вы там окажетесь. Однако, господа, помните, обратной дороги через зеркало нет. Кроме того…

Лицо бывшего священника искажается гримасой ужаса.

— Ну, говори! — рычит на Мэллори Бердсон.

— Там случилось что-то ужасное. Маркиза не отвечает на мои призывы. Комната постоянно пуста, а позавчера… позавчера я узрел рядом с зеркалом нечто отвратительное.

— Что, что ты видел? — Бердсон вновь встряхивает Мэллори, не обращая внимания на охвативший священника дикий ужас.

— Это было похоже на огромную груду окровавленной плоти. Тварь ползала у зеркала и чувственно стонала. Внутри слизи я увидел обнажённое женское тело, наполовину сожранное. Это было омерзительно! Я её знал, эту девушку: её звали Амелия Хиргард, я её только несколько дней назад отправил в Кланвилль.

Мэллори закрывает лицо рукой и добавляет:

— После встречи с *этим* я перестал выполнять приказы фон Инзен и закрыл зеркало тряпкой. Я восстал против госпожи, потому что там, за зеркалом, теперь царит смерть!

Рухнув на колени, Мэллори хватается за камзол Бердсона и горько плачет:

— Прошу вас, не убивайте меня. Я осознал свои ошибки, я хочу просить прощения у Эзры. Я сделаю всё, что угодно, только пощадите, сохраните мне жизнь, добрые господа!

Дальнейшая судьба Мэллори зависит от решения героев. Бердсон уже вытащил кинжал и готов пронзить либертена острым лезвием. Если персонажи не остановят рейнджера, то он покарает злодея, и отряд получит один пункт Возмездия:

Бердсон хватает злодея за шиворот и грубо ставит его на ноги.

— Твой скулёж отвратителен. Когда моя сестра молила о жалости, помнишь, что ты с ней сделал? Ты испытывал восторг

и удовольствие, когда она кричала от боли. Наступил час расплаты за былые грехи. Умри в боли, Мэллори, почувствуй себя на месте моей бедной Агаты.

Лезвие рейнджера несколько раз вонзается в живот Мэллори. Священник издаёт истошный вопль и обрушивается на пол. По его одежде расплывается громадное кровавое пятно.

Придерживая одной рукой выпадающие из распоротого живота внутренности, Рудольф, поскуливая, ползёт к выходу из комнаты. У лестничных ступенек священник замирает, его напряжённая рука хватается за стойку перил и застывает навсегда.

По гнилому дереву досок тянется ярко-красная лента крови.

Бердсон подходит к трупу и поворачивает его голову носком сапога. Убедившись в смерти злодея, рейнджер вздыхает, отирает кровь со стального лезвия и прячет его в ножны.

Чтобы сохранить жизнь бывшему священнику, искателям приключений достаточно попросить Джона остановиться. Герои могут напомнить ему о бесконечном милосердии Эзры или попросить рейнджера не уподобляться убийцам его сестры. Отряд, пощадивший Рудольфа Мэллори, получит один пункт Милосердия:

Бердсон хватает злодея за шиворот и грубо ставит его на ноги:

— Твоя судьба, тварь, всецело зависит от госпожи Ноэллы.

— Прошу… — стонет Рудольф, но замирает на полуслове.

Ноэлла фон Инзен поворачивается к Мэллори и гневно произносит:

— Рудольф, ты — грязное, мерзкое, похотливое животное. В тебе не осталось ничего человеческого! Все твои слова — ложь, почему я должна верить в твоё исправление?

Услышав жестокий ответ Ноэллы, священник трясёт головой, по его щекам струятся слёзы. В своём отчаянии он похож на огромного деревянного паяца, ожившего во время вечернего представления. В голосе Мэллори слышится раскаяние:

— Я пытался исправиться, я всей душой хотел обуздать свои желания, но ваша матушка… Она упорно влекла меня на тропу порока. Мы предавались отвратительным занятиям: обжирались, мучили узников, совокуплялись, не зная меры. Это было отвратительно, я чувствовал себя, как животное, как свинья в огромной грязной луже, но я не мог остановиться. Мне не хватало мужества! Мне не хватало воли! Я был трусом и последним глупцом!

Тяжело сглотнув, Мэллори добавляет:

— Молодая госпожа, молю вас, смилуйтесь надо мной! Я обещаю начать новую жизнь. Я раздам своё состояние бедным и буду трудиться в маленьком, всеми забытом монастыре Эзры. Я устал от вечной борьбы с самим собой. Вы понимаете меня, моя госпожа, понимаете?

Ноэлла закрывает глаза и отворачивается от труса:

— Опусти его, Бердсон, он сам убил свою душу. Нам нужно спешить, а это ничтожество пусть вечно страдает от своей слабости и немыслимых грехов!

Чтобы перенестись в Кланвилль, герои должны подойти к зеркалу и подумать о любом человеке, который находится в домене (при этом неважно, кем именно является человек — жертвой или либертеном). Герои могут подождать, пока Ноэлла и Бердсон перенесутся в Кланвилль, и затем подумать о них. Тела персонажей превратятся в клубы тумана, и они окажутся во владениях маркизы фон Инзен.

Что должны сделать персонажи

В первой главе герои знакомятся с Ноэллой, принимают её предложение и отправляются в Кланвилль — остров страха, которым повелевает жестокая и развращённая маркиза фон Инзен.

- Встретившись с Ноэллой фон Инзен и Джоном Бердсоном, герои соглашаются помочь мстителям выследить Рудольфа Мэллори — посыльного маркизы, распространяющего её учение по доменам Ядра.
- Застав Мэллори врасплох, персонажи узнают от бывшего сентира Эзры секрет таинственного зеркала, спрятанного на чердаке его особняка.
- Пройдя через магический портал, искатели приключений переносятся во владения Маргариты фон Инзен.



Глава вторая: Умирает всё

Impia tortorum longas hic turba furors
Sanguinis innocui, non satiata, aluit.
Sospite nunc patria, fracto nunc funeris antro,
Mors ubi dira fuit, vita salusque patent.

Клика злодеев здесь долго пыткам народ обрекала
И неповинную кровь, не насыщаясь, пила.
Ныне отчизна свободна, ныне разрушен застенок,
Смерть попирая, сюда входят и благо и жизнь (лат.)

Четверостишие, сочинённое для ворот рынка, который решили построить на месте Якобинского клуба в Париже

В прошлой главе герои выследили Рудольфа Мэллори, узнали от него о магическом зеркале Жюльетты и прошли через портал, чтобы перенестись во владения маркизы фон Инзен. Однако персонажей ожидает не царство разнузданного разврата, о котором рассказывали Джон и Ноэлла, а заброшенный и обезлюдевший манор, окружённый заснеженным лесом.

Эта часть приключения построена в свободной форме. Герои, попавшие в Убервальд-манор, могут исследовать его по своему усмотрению. Мы не приводим описания каждой комнаты: используйте карту особняка из книги «Дневник прелестницы: Декаданс», учитывая указанные ниже изменения.

Не стоит проводить в этой части приключения слишком много боевых столкновений. По мере того, как герои бродят по разрушенному манору, нагнетайте напряжение, пользуясь описаниями и намёками. Постарайтесь создать у игроков впечатление заброшенности, грусти и покоя.

Мёртвый дом

Кланвилль 767 Б. К.—мрачное, суровое и неприветливое место. В его стенах давно затихли и смех либертенов, и вопли несчастных жертв. Теперь здесь безраздельно царствуют скорбь и угрюмая печаль. В провалы сгоревшей крыши падают звёздочки снежинок, которые медленно оседают на холодный пол и остаются лежать, не тая. В маноре нет освещения: если герои не запаслись факелами или магическим светом, то им придётся пробираться на ощупь. Факелы можно найти в подвале. Не забудьте учесть окутывающую персонажей темноту во время боевых столкновений.

В особняке царит холод. Из-за опустившейся на Кланвилль вечной ночи температура в течение суток колеблется около –10° С. Незащищённые от холода герои должны каждый час делать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 15, +1 за каждую предыдущую проверку. Провалившие спасбросок получают 1d6 пунктов несмертельных повреждений (nonlethal damage), которые невозможно восстановить, пока персонажи не согреются. Если герой потеряет сознание от несмертельных повреждений, то он начинает получать обычные повреждения.

Каждый из персонажей, получивших повреждения от холода, страдает от обморожения или переохлаждения. Считайте, что герой утомлён (fatigued) до тех пор, пока он не восстановит повреждения от холода. Утомлённый герой не может бежать или бросаться в атаку (charge) и получает штраф –2 к Силе (Str) и Ловкости (Dex).

Защититься от холода можно *тёплой одеждой (cold weather outfit)* или *меховой шубой (fur clothing).* Героям, посвятившим свою жизнь изучению тайных знаний, могут быть известны заклинания, спасающие от мороза. Кроме того, персонажи могут сделать проверку Искусства выживания (Survival), чтобы получить бонус к спасброску на Стойкость (Fort) против холода. Те, кто хорошо знаком с Искусством выживания (например, Джон Бердсон), могут помочь своим товарищам (см. описание Искусства выживания в PH). Дополнительные сведения про опасности, которые несёт холод, можно найти на стр. 9—10 приложения *Frostburn*.

Брошенный Убервальд-манор более не похож на дворец порочных удовольствий. Повсюду в беспорядке разбросана мебель, обрывки окровавленной одежды и предметы, некогда принадлежавшие либертенам. Здесь и там виднеются следы борьбы и насилия. Стены залов забрызганы замёрзшей чёрной кровью.

Пожар сильно повредил здание. Третий этаж особняка сгорел полностью, крыша обвалилась, остались лишь боковые стены. Каким-то чудом сохранилась комната Маргариты фон Инзен (74), её туалетная комната (75) и гардероб (76).

Западное крыло второго этажа частично сгорело. Стены комнат обуглены, окна выбиты. Некогда прекрасная мебель превратилась в бесформенные почерневшие деревяшки. Огонь пощадил восточное крыло, но одержимая своим демоническим ребёнком маркиза фон Инзен, преследуя гостей, выбила все двери и разбила мебель. Среди обломков гардеробов можно отыскать тёплую одежду и меховые шубы, спасающие от холода. В комнате Райны Альбасете де Лювилль (60) прячется Джудит.

Первый этаж особняка уцелел почти полностью. Пол кухни и смежных помещений провалился, и рухнувшие каменные блоки блокировали проход, ведущий к камерам пыток. Жертвы, томившиеся в застенках в момент перерождения фон Инзен, ныне мертвы. Герои по-прежнему могут спуститься в коридор (115), но им не удастся проникнуть дальше винного погреба (116) и ледника (117):

остальные проходы завалены огромными каменными глыбами.

Свой путь персонажи начинают из театрального зала, расположенного в западном крыле первого этажа. Зеркало Жюльетты стоит посреди сцены (11).

Живые и мёртвые

После учинённой Маргаритой фон Инзен бойни и последующего пожара, в Убервальд-маноре почти не осталось живых обитателей. Большинство слуг и либертенов, которым удалось сбежать из горящего особняка, погибли в замёрзших лесах Кланвилля. Лишь немногие рискнули вернуться назад в почерневшие руины. Холод, голод и постоянный ужас взяли своё: ни одному из выживших не удалось сохранить рассудок.

Обитатели Убервальд-манора многие годы делили кров с призраками жертв, которые и после смерти остались прикованными к месту своих мучений. Теперь к несчастным духам присоединились их бывшие хозяева: несколько погибших либертенов не обрели покоя и вынуждены снова и снова проходить через последние минуты своей жизни.

Помните, что мёртвый Убервальд-манор—это царство покоя и скорби, а не поле бесконечных битв. Чтобы не разрушить атмосферу печали и забвения, мы рекомендуем мастеру использовать лишь одно или два из описанных далее столкновений.

Смертельный ужас

В одной из комнат второго этажа затаился слуга, от страха потерявший рассудок. Несчастный прячется под обломками разбитого шкафа. Когда персонажи войдут в спальню, из-под кучи сломанных досок раздастся шорох. Если герои попытаются разобрать обломки, то безумец выскочит из своего убежища и с криком «Я вам живым не дамся!» выбросится в окно. Он упадёт грудью на торчащие из снега шпалеры, обвитые почерневшим и высохшим плющом. Смерть безумца будет мгновенной.

Белый танец

Дверь спальни забаррикадирована изнутри стулом (вышибание/break DC 18). В комнате прячется Анна Клеро—либертинка, сумевшая спастись от хрустального хранителя. Одиночество и страх свели женщину с ума. Когда герои войдут в комнату, Клеро будет стоять у приоткрытого окна. Услышав шаги персонажей, Анна обернётся и дрожащим голосом обратится к одному из героев-мужчин: «Марсель, наконец-то ты вернулся! Потанцуй со мной!» Лицо женщины покрыто незаживающими язвами от обморожения, губы почернели, щёки впали от голода. Пошатывающейся походкой она приблизится к выбранному герою и выжидательно протянет руку.

Если герой примет предложение Анны, то женщина сделает несколько неуклюжих па. Затем лицо либертинки озарит умиротворённая улыбка. Она едва слышно шепнёт: «Спасибо, Марсель»,—и умрёт на руках своего «кавалера».

Если же герой откажется от танца, то женщина вытащит короткий кинжал и, сжимая его в трясущейся руке, обвинит героя: «Ты говорил, что любишь меня! Что женишься на мне! Лжец! Предатель!» Что бы персонаж не ответил, Анна будет неумолима: «Я тебе не верю! Предатель!» Прежде, чем герои успеют остановить её, несчастная перережет себе горло.

Званый обед

Из столовой (23) доносится звон бокалов, смех и невнятные голоса. Звуки приглушены, словно проходят через толстый занавес. Когда герои входят в столовую, там никого нет, но стол накрыт для званого обеда: на белоснежной скатерти расставлена фарфоровая посуда и разложено столовое серебро, в хрустальных графинах искрится рубиновое вино, подносы ломятся от дичи и фруктов. Стоит одному из персонажей прикоснуться к столу, как иллюзия рассеивается: по заплесневелой скатерти разбросаны осколки тарелок и бокалов, кости с кусками замёрзшего мяса и высохшие червивые фрукты.

Бушующее пламя

Осматривая второй этаж дома, герои наталкиваются на горящего человека. Несчастный выбегает из комнаты и с криком «Пожар! Помогите!» пробегает по коридору. Добежав до балконных перил вестибюля (46), человек переваливается через них и падает вниз. В тот же самый миг стены вспыхивают, и героев окружает бушующее пламя. Огонь виден повсюду, особняк горит, пламя распространяется

по перекрытиям. Персонажи слышат рёв пожара и чувствуют, как раскалённые языки огня лижут их кожу.

Попросите героев сделать бросок на инициативу и в течение одного оборота позвольте им действовать, как они сочтут нужным. После этого попросите персонажей сделать спасбросок на Волю (Will) с DC 15. Герои, прокинувшие спасбросок, заметят, что пламя кажется полупрозрачным и не таким горячим, каким должен быть настоящий огонь; кроме того, оно не причиняет повреждений. Остальные искатели приключений должны сделать проверку Страха с DC 20: они уверены, что находятся в пылающем доме и вот-вот могут погибнуть.

Персонажи, успешно сделавшие спасбросок, через один оборот перестают видеть и чувствовать пламя. Их товарищи могут повторять спасбросок на Волю каждый оборот (повторная проверка Страха не делается). Если те из персонажей, кому удалось распознать иллюзию, сообщат об этом остальным, то спасброски на Волю делаются с бонусом +4.

Песнь ветра

Находясь на балконе второго этажа вестибюля (46), герои слышат звуки арфы, доносящиеся из музыкальной комнаты (59). Кто-то перебирает струны, не следуя определённой мелодии. В комнате пусто; в разбитое окно врываются порывы ветра, и тяжёлая штора задевает струны арфы.

Кровавое омовение

Когда персонажи осматривают комнату Маргариты фон Инзен (74), из туалетной комнаты (75) выглядывает горничная, держащая в руках пушистое белоснежное полотенце, и обращается к одной из героинь-женщин (либо к Ноэлле, если в отряд входят лишь мужчины): «Госпожа, я приготовила вашу любимую ванну! Идите скорее, пока она не остыла!» Горничная скрывается за дверью прежде, чем герои успеют что-либо сделать. В туалетной комнате никого нет, но фарфоровая ванна до краёв заполнена кровью. На мясницких крюках, вбитых в стену, подвешены обнажённые тела трёх девушек. Как только один из персонажей переступает порог туалетной комнаты, кровь в ванне вскипает и выплёскивается на пол, заливая всё вокруг. В течение трёх оборотов видение совершенно реально: в ноздри героев



проникает запах свежей крови, они чувствуют её горячие капли на своей коже, могут прикоснуться к холодным телам мёртвых девушек. Попросите персонажей сделать проверку Ужаса с DC 15. Через три оборота видение становится полупрозрачным, а затем рассеивается.

Хрустальный хранитель

В то время, как герои осматривают спальни в восточном крыле второго этажа, в коридоре раздаются чувственные женские стоны. Выйдя из комнаты, герои видят медленно приближающуюся к ним обнажённую женщину, словно летящую по воздуху. В полутьме коридора они не могут разглядеть её как следует—тем более, что воздух вокруг незнакомки искажает свет, как будто женщина окружена слоем жидкого хрусталя. Когда до незнакомки останется менее двадцати футов, персонажи смогут разглядеть, что её необычайно бледное тело пронзено тысячами прозрачных игл, медленно высасывающих кровь несчастной жертвы. Тем временем чудовище полностью

перегородило своей тушей коридор и неудержимо продолжает надвигаться на героев…

Битва с хрустальным хранителем может быть чрезвычайно опасной, поэтому оставьте персонажам путь к бегству. Например, они могут отступить в комнату и забаррикадировать дверь. Так как тело хрустального хранителя наполнено тысячами твёрдых игл, чудовище не может проникать сквозь маленькие отверстия, и герои окажутся в безопасности. Кроме того, искатели приключений могут спастись от ужасной твари, выпрыгнув в окно. Прыжок со второго этажа в глубокий снег не причинит героям повреждений, однако попросите их сделать проверку Ловкости (Dex) с DC 12. Персонаж, проваливший проверку, вывихнет ногу и будет в течение 24 часов передвигаться с половинной скоростью. Повреждение невозможно вылечить низкоуровневыми заклинаниями, предназначенными для заживления ран, однако могущественная магия, такая, как *полное исцеление (heal),* способна вылечить вывихнутую ногу.

Хрустальный хранитель **CR 10**

Always N Huge ooze
Init –1; **Senses** blind, blindsight 120 ft.; Listen +0, Spot +0
Languages —

AC 6, touch 6, flat-footed 6 (–2 Dex, –2 size)
hp 187; HD 15d10+105
Immune ooze immunities
Resist fire 10; **SR** 21
Fort +12, **Ref** +5, **Will** +5

Speed 20 ft. (4 squares), climb 20 ft.
Melee slam +16 (2d6+7 plus crystalline niddles)
Space 15 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +11; **Grp** +26
Special Actions engulf, poisonous cloud

Abilities Str 24, Dex 6, Con 24, Int —, Wis 10, Cha 4
SA crystalline niddles, engulf, lamiard drain, poisonous cloud, sweet agony
SQ detect lamiard, empower evil magic, master climber, ooze traits
Feats —
Skills —

Кристаллические иглы (Crystalline Niddles) (Ex): Прозрачная плоть хрустального хранителя содержит мириады тончайших игл, часто прорастающих сквозь слизистое тело. Когда хранитель наносит удар, или когда противник сам прикасается к поверхности хранителя (в том числе, при атаке без оружия), иглы вонзаются в кожу жертвы и впрыскивают яд. Жертва должна сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 24, или будет парализована на 3d6 оборотов. Хрустальный хранитель может автоматически поглотить парализованную жертву.

Поглощение (Engulf) (Ex): Стандартным действием хрустальный хранитель может надвинуться на существо вплоть до большого (Large) размера. Чудовище не может атаковать в том же обороте, когда оно пытается поглотить противника; оно попросту перемещает своё слизистое тело, стараясь захватить как можно больше жертв. Противники надвигающегося хранителя могут сделать свободную атаку (attack of opportunity), но в этом случае они теряют возможность сделать спасбросок. Персонажи, отказавшиеся от свободной атаки, делают спасбросок на Реакцию (Ref) с DC 24. Хранитель поглощает проваливших спасбросок; те, кто успешно сделал спасбросок, сдвигаются в сторону или назад (по собственному выбору). Поглощённые жертвы считаются захваченными (grapple) хрустальным хранителем. Каждый оборот они автоматически получают 2d6+7 пунктов повреждений от заполняющих тело хранителя кристаллических игл и должны делать спасброски как против яда (см. Кристаллические иглы), так и против сладостной агонии.

Ядовитое облако (Poisonous Cloud) (Ex): Стандартным действием хрустальный хранитель может выпустить ядовитое облако, имеющее форму 60-футового конуса. Выпустив ядовитое облако, чудовище может воспользоваться этой способностью повторно лишь через 1d4 оборота. Каждое существо, оказавшееся внутри ядовитого облака, должно сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 24, или будет парализовано на 3d6 оборотов. Хрустальный хранитель может автоматически поглотить парализованную жертву.

Испивание ламиард (Lamiard Drain) (Su): Стандартным действием хрустальный хранитель способен испустить волну, разрушающую энергетические оболочки ламиард. Каждый ламиард, находящийся на расстоянии до 60 футов от чудовища, должен сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 24. Ламиард в физической форме делают спасбросок с ситуационным бонусом +10 (circumstance bonus). Если жертва проваливает спасбросок,

Преобразование стража Абигэйл

Abigail's Guardian Transformation
Transmutation
Level: Sorcerer/Wizard 5
Components: V
Casting Time: 1 standard action
Range: Close (25 ft. + 5 ft./2 levels)
Target: One crystalline guardian
Duration: Instantaneous
Saving Throw: None
Spell Resistance: No

Преобразование стража Абигэйл превращает хрустального хранителя из подвижной формы в кристаллическую и обратно. Заклинатель не может управлять действиями хранителя и может сам пасть его жертвой.

Превращение из одной формы в другую начинается в момент наложения заклинания и завершается к началу хода заклинателя в следующем обороте. Во время превращения хрустальный хранитель не может совершать никакие действия (в том числе, он не может атаковать). В то же время, во время превращения чудовище уязвимо для атак противников.

В кристаллическом виде хрустальный хранитель выглядит как прозрачный шар пяти дюймов диаметром. Камень можно разбить, нанеся ему 25 пунктов повреждений, при этом хранитель погибнет. Кристалл имеет прочность (hardness) 20.

В момент превращения из кристаллической формы в подвижную хрустальный хранитель полностью восстанавливает все нанесённые ему повреждения.

Чётки преобразования стража Абигэйл

Beads of Abigail's Guardian Transformation
Цена (уровень предмета): 22 500 золотых (15-й уровень)
Занимаемое место: —
Уровень заклинателя: 9-й
Аура: умеренная; (DC 20) преобразование (Trans)
Активация: стандартная (манипуляция)
Вес: 0,1 фунта

Эти чётки выглядят как десять бусин из прозрачного камня, нанизанных на прочную нить. Если протянуть руку с чётками в сторону хрустального хранителя и сжать одну из бусин, то кристалл рассыплется в прах, освободив заключённое в нём заклинание *преобразование стража Абигэйл (Abigail's guardian transformation).*

Требования: Изготовление чудесных предметов (Craft Wondrous Item), *преобразование стража Абигэйл (Abigail's guardian transformation).*

Стоимость создания: 11 250 золотых, 900 XP, 23 дня.

то энергетическая оболочка разрушается и ламиард гибнет, превращаясь в тёмно-синюю «слезу отчаяния».

Сладостная агония (Sweet Agony) (Ex): Жертва, поглощённая хрустальным хранителем, испытывает неописуемое физическое наслаждение. Каждый оборот несчастный должен делать спасбросок на Волю (Will) с DC 24. Жертва, провалившая спасбросок, перестаёт сопротивляться и безвольно отдаётся хрустальному хранителю. Если союзники жертвы вытащат её из сладостных объятий хранителя, то персонаж приложит все усилия, чтобы воссоединиться с омерзительной тварью. Жертва

чудовища будет атаковать собственных спасителей, чтобы защитить хрустального хранителя и навеки слиться с ним в сладостной агонии. Эффект рассеивается через 24 часа после того, как жертва будет извлечена из объятий хранителя, или после гибели чудовища.

Обнаружение ламиард (Detect Lamiard) (Su): Хрустальный хранитель издалека чувствует своих излюбленных жертв — ламиард. Чудовище способно обнаружить ламиард в физической форме на расстоянии до 100 футов, ламиард в энергетической форме — на расстоянии до 300 футов. Хранитель может почувствовать жертв даже через стены. Обнаружив ламиард, хрустальный хранитель устремляется к ним, чтобы испить их энергию.

Усиление злой магии (Empower Evil Magic) (Su): Присутствие хрустального хранителя усиливает заклинания и заклинательные способности (spell-like abilities) с описателем «Зло» («Evil»). Если и заклинатель, и цель заклинания находятся на расстоянии до 60 футов от чудовища, то заклинание действует так, как если бы оно было наложено с помощью Усиления заклинания (Empower Spell) или Усиления заклинательной способности (Empower Spell-Like Ability).

Ползающий по стенам (Master Climber) (Ex): Хрустальный хранитель способен ползать по стенам, в том числе по совершенно гладким отвесным поверхностям, а также по потолку.

Забытые безделушки

Большинство обитателей Убервальд-манора погибло, а те немногие, кто остался в живых, потеряли рассудок. Лишь их вещи, в беспорядке разбросанные по особняку, могут поведать искателям приключений о прошлом.

Гроб Арианы Дювари

Последнее пристанище безумной пророчицы стоит в большой гостиной (21). Гроб закрыт на замки (Взлом/Open Lock DC 15). В лакированном ящике герои обнаружат труп Арианы Дювари и *колокольчик де Ферранда*[DCG:D]. Холод, царящий в руинах Убервальд-манора, предохранил останки безумной пророчицы от тлена. Тело мадемуазель Дювари расчленено: голова и руки грубо отпилены хирургическим инструментом. Голова находится в комнате (60), с ней играет Джудит. Руки можно отыскать в комнате горничных (33).

Если персонажи вернут в гроб голову и руки, то раздастся громкий щелчок. Висящая на стене картина отойдёт в сторону, и за ней откроется углубление, в котором покоится свиток с заклинанием *страдание железных шипов* (стр. 36).

Загадочная записка

В комнате Григора Убервальда (53) в камине среди золы можно найти обгоревшую записку. На маленьком обуглившемся по краям кусочке бумаги видна таинственная надпись:

> Я бы с радостью бежала из этого проклятого места, но куда мне идти? За пределы восточной границы выбраться невозможно, в лесах водятся чудовища. Я могла бы добраться до города, но делать этого не стану: во-первых, обитатели Лакоста ненавидят людей, а во-вторых, меня пугает жизнь под бдительным оком королевы.

Поиском (Search) с DC 15 герои найдут закатившиеся под кровать *чётки преобразования стража Абигэйл,* на которых осталось 6 бусин.

Алхимическая лаборатория

Спальня Франсуазы д'Магро (65) выгорела полностью, но находящаяся к северу лаборатория (64) сохранилась. Дверь, ведущая в лабораторию из коридора, заперта и задвинута изнутри тяжёлым шкафом (Взлом/Open Lock DC 20, и выбивание двери/break DC 25). Дверь между лабораторией и спальней заперта заклинанием *волшебный замок (arcane lock)* 20-го уровня заклинателя (дверь невозможно открыть обычным образом, вышибание двери/break DC 30). Герои, сумевшие проникнуть в лабораторию, отыщут в ней 1d4+2 алхимических или магических напитка, эликсира или мази на выбор мастера.

Портрет фон Инзен

Ужасное изображение ныне находится в комнате (61). Картина закрыта плотной чёрной тканью. Персонаж, приблизившийся к картине, почувствует исходящую от неё жуткую ауру зла. Если посетители комнаты откроют портрет, то увидят, что на нём изображена

маркиза фон Инзен. Лицо волшебницы искажено гримасой боли и ужаса. Тело Маргариты покрыто порезами в виде рун, из которых сочится густая багровая кровь. Маркиза держит на руках существо, отдалённо похожее на недоношенный человеческий плод, на каждой руке которого можно различить по шесть пальцев. Пуповина создания разветвляется и врастает в тело маркизы, словно корни растения. Персонажи, рассматривающие картину, должны сделать проверку Ужаса с DC 15.

Пытаемая орхидея

Уникальный гаситель, созданный в незапамятные времена лучшими оружейниками ламиард, хранится в шкафчике-арсенале в комнате Маргариты фон Инзен (74). Шкафчик заперт заклинанием *волшебный замок (arcane lock)* 20-го уровня заклинателя: дверцу невозможно открыть обычным образом, но можно вышибить (break) с DC 30. Подробное описание *Пытаемой орхидеи* можно найти в «Дневнике прелестницы: Декаданс».

Руки Дювари

В комнате горничных (33) герои найдут груду человеческих костей. Это — остатки пиршества хрустального хранителя, извергнутые из его слизистого тела. Поиском (Search) с DC 15 среди костей можно отыскать руки Арианы Дювари, которые холод предохранил от тлена. На левой руке пророчицы надето *кольцо волшебства III (Ring of Wizardry III).*

Зеркало Жюльетты

Посреди театральной сцены (11) стоит магическое зеркало Жюльетты. Вместе со своим двойником, спрятанным на чердаке дома Рудольфа Мэллори, зеркало служит односторонним

Страдание железных шипов

Suffering of Iron Thorns
Conjuration [Evil]
Level: Sorcerer/Wizard 5
Components: V, S
Casting Time: 1 standard action
Range: Touch
Target: Creature touched
Duration: Instantaneous
Saving Throw: Fortitude partial
Spell Resistance: No

Страдание железных шипов было придумано королевой Абигэйл для изощрённых пыток своих подданных. Сквозь тело жертвы прорастают железные шипы, кольца и цепи, которые затем вырываются из плоти, разрывая её и нанося 1d6 пунктов режущих и колющих (slashing and piercing) повреждений на уровень заклинателя (до максимума 90 пунктов на 15 уровне). Одновременно из тела жертвы вырываются все вживлённые металлические предметы: серьги, кольца, иглы и тому подобные украшения. Если жертве *страдания железных шипов* не удаётся сделать спасбросок на Стойкость (Fort), то она оцепенеет (stunned) на один оборот.

Это заклинание оказывает особый эффект на монахинь боли, населяющих третью из фантастических реальностей Маргариты фон Инзен (стр. 120). В тела монахинь вживлено так много металлических украшений, что *страдание железных шипов* наносит им удвоенные повреждения. В то же время, боль лишь распаляет ярость чудовищ: они автоматически делают спасбросок на Стойкость и не бывают ошеломлены этим заклинанием. Более того, за каждые 10 пунктов повреждений, нанесённых *страданием железных шипов,* монахиня получает моральный бонус +1 (morale bonus) к следующей атаке.

Наложение *страдания железных шипов* требует проверки тёмных сил.

порталом, ведущим в Кланвилль. Герои могут разбить его, чтобы закрыть путь в обречённый домен. Уничтожив зеркало, персонажи получат один пункт Милосердия.

Сокровище Риволи

В женской гримёрной (10) среди груды фальшивых украшений хранится серебряная диадема, украшенная громадным изумрудом (Поиск/Search DC 20). Сокровище стоит 15 000 золотых. Графиня Риволи забыла драгоценность, когда бежала из Убервальд-манора.

На внутренней стороне диадемы выгравирована надпись: «Сияй во тьме». Эти слова активируют заключённое в драгоценном камне заклинание. Если владелец сокровища произнесёт волшебные слова, когда диадема надета на его голову, то изумруд начнёт испускать холодный зеленоватый свет, по яркости сравнимый с пламенем свечи. Для того, чтобы погасить сияние, достаточно снять диадему с головы.

Спасение от холода

В комнатах слуг в восточном крыле первого этажа можно найти грубую тёплую одежду. Овчинные полушубки помогают сохранить тепло, но полностью от мороза не спасают: они лишь дают ситуационный бонус +4 (circumstance bonus) к спасброску на Стойкость (Fort) от холода. На втором этаже, в комнатах, которые пощадил пожар, среди обломков гардеробов герои отыщут меховые шубы. Тёплые одеяния защищают своего хозяина от мороза, но в широких полах и длинных рукавах шубы легко запутаться: владелец шубы не может бегать и получает ситуационный штраф –2 (circumstance penalty) к Ловкости (Dex).

Джудит

Джудит прячется в комнате Арианы Альбасете де Лювилль (60), поскольку там можно найти баночки с красками и картины. Девочка раскрасила белые холсты и стены спальни яркими красными пятнами. На первый взгляд кажется, что всё в комнате измазано свежей кровью.

Джудит может рассказать персонажам о событиях, предшествовавших пожару дома. Она знает, что госпожа отправилась в крепость ламиард, и помнит о том, что в Убервальд-маноре обитает ужасное чудовище—хрустальный хранитель.

Когда персонажи войдут в комнату, прочитайте игрокам следующее описание:

Вы входите в холодную, пыльную комнату, давно брошенную хозяевами. Прелестные розовые обои облезли со стен, обнажив покрытые изморозью квадраты деревянных панелей. Пол завален различными безделушками: кисточками, маленькими баночками из-под краски и крохотными осколками стекла. Стоящая на мольберте неоконченная картина погибла: краски расплылись по холсту, превратив изображение в неописуемый цветной вихрь.

В центре угрюмой комнатушки сидит маленькая девочка. Она закутана в меховую шубу, из-под полы которой торчат посиневшие от холода, обезображенные шрамами ступни. Безумный взгляд крошки хаотично блуждает по стенам, запятнанным кроваво-красными отпечатками ладоней. Девочка вертит в руках отрубленную женскую голову.

Услышав шаги, сумасшедшая замирает и еле слышно произносит:

— Госпожа, это вы? Вы вернулись за своей Джудит?

Девочка поворачивается и встречается взглядом с Ноэллой:



— Ах, это вы, молодая госпожа? Простите, что обозналась.

Отбросив в сторону наскучившую голову, Джудит встаёт и, путаясь в длинных полах шубы, подходит к фон Инзен:

— Молодая госпожа, вы поиграете со мной, как раньше? У меня есть всё, чтобы было весело: ножи, пилки и длинные иголки. Их так интересно вгонять в ноздри, пока острие не выйдет из затылка! Вам нравится, когда игрушки кричат? Мне очень! Это так забавно!

Девочка счастливо смеётся, поглаживая руку Ноэллы. Потом её плечики печально опускаются:

— Вот только теперь в доме никого нет, и мне больше не с кем играть.

Ноэлла нагибается к Джудит и осторожно произносит:

— Джудит, я не могу с тобой поиграть. У меня нет ни пилок, ни ножей. Мне тебя нечем развлечь. Я ищу мать, но здесь никого не осталось. Ты знаешь, что стало с маркизой?

Джудит отступает на шаг назад:

— Мадам устала от игр и улетела прочь. Госпожа бросила меня, она нашла другие развлечения. Когда она играла с гостями в последний раз, перед пожаром, было так интересно! Раньше мне было весело, а теперь грустно. Молодая госпожа, можно, я пойду с вами?

Джудит безумна, но её маленькая головка содержит массу полезных сведений. Если герои решат поговорить с девочкой, то она может ответить на многие их вопросы.

Что случилось с маркизой фон Инзен? — Она стала ангелом и улетела на крыльях в замок злой колдуньи, чтобы её победить. (Джудит нарисовала на одном из холстов Маргариту фон Инзен с огромными чёрными крыльями.)

Почему сгорел дом? — Господа подожгли, когда мадам начала с ними играть. Гости бегали по горящему дому и кричали от боли, а хозяйка их ловила. Было весело…

Куда ушла Маргарита? — В замок злой колдуньи, чтобы её убить. Когда она победит, то вернётся за маленькой Джудит.

Кто ещё живёт в маноре? — Стеклянная слизь. Она ползает по комнатам, но меня не трогает. Слизь — противная и гадкая, портит предметы и не хочет играть. А ещё она ловит гостей, которые приходят через зеркало. Вы тоже пришли через зеркало?

Ты выходила из дома? — Да, я хотела найти госпожу и пошла по дорожке к замку колдуньи. Было холодно, с неба падали кровавые снежинки. Мне стало очень плохо, я сильно болела, но теперь выздоровела. Можно, я пойду с вами?

Когда наступила зима, ведь раньше в Кланвилле было гораздо теплее? — Я не помню, мне в шубе тепло. Если уйдёшь далеко в лес, то будет очень-очень холодно. Я там нашла стеклянных людей. Они раньше были живые, а теперь ледяные. Если по ним ударить, то они разбиваются.

Где ты нашла голову? — Внизу, в комнате горничных. Там ещё много смешных игрушек, хватит на всех. Давайте поиграем с ними в театр?

После разговора с героями Джудит снова начнёт рисовать. Если герои подождут несколько минут, то увидят, как под её кистью возникают их портреты. Девочка изображает их с выколотыми глазами, отрубленными ушами и вырванными ноздрями.

Джон Бердсон начнёт спорить с Ноэллой о том, как следует поступить с Джудит. Молодая фон Инзен не испытывает к малышке сердечной привязанности и считает её чудовищем, которое надо уничтожить. Бердсон, напротив, видит в девочке несчастную жертву порока и предлагает дать ей шанс на спасение. Не в силах договориться, Ноэлла и Джон попросят героев решить судьбу Джудит.

Если персонажи согласятся с Ноэллой, то отряд получит один пункт Возмездия:

Взгляд Ноэллы становится жестоким и безжалостным.

— Подойди сюда, малышка.

Джудит делает нерешительный шаг вперёд.

— Пока мадам не вернулась, ты обязана подчиняться мне. Ты поняла, что я твоя хозяйка?

Девочка начинает дрожать, словно осенний лист:

— Да, мадемуазель.

— Замечательно. Я жду от тебя подчинения и послушания. Надеюсь, ты меня не подведёшь? Ты ведь знаешь, что делают с непослушными девочками?

Джудит в страхе кивает головой.

— Славная, милая крошка, — на губах Ноэллы играет жестокая усмешка, и девушка

продолжает: — Мне жаль огорчать тебя, но маркизе больше не нужны твои ласки. Ты для неё — старая, забытая игрушка, не более того. Ты знаешь, что делают с наскучившими игрушками?

— От них избавляются, мадам.

— Сообразительна не по годам, — коварно улыбается Ноэлла. — Тогда выполняй мой приказ. Будь добра, вгони себе в сердце иглу подлиннее и сдохни. Такова последняя воля твоей хозяйки.

Во взгляде крошки на мгновение мелькает непонимание, но потом она распахивает полу шубы и, прежде чем кто-либо может её остановить, вонзает себе в грудь длинную иглу, которую она, вероятно, прятала в меховом рукаве.

— Я служу госпоже… — едва слышно шепчет она пузырящимися кровью губами и падает замертво.

Если герои поддержат Джона, то отряд получит один пункт Милосердия:

Взгляд Ноэллы становится печальным и грустным:

— Подойди сюда, малышка.

Джудит делает нерешительный шаг вперёд.

— Пока мадам не вернулась, ты обязана подчиняться мне. Ты поняла, что я твоя хозяйка?

Девочка начинает дрожать, словно осенний лист:

— Да, мадемуазель.

— Замечательно. Я жду от тебя подчинения и послушания. Не подведёшь?

Девочка кивает головой.

— Тогда слушай, что тебе скажет Джон. Выполни всё так, как если бы это приказала я.

Бердсон опускается перед малышкой на колени, обнимает её за плечи и тихо говорит, смотря ей прямо в глаза:

— Джудит, сейчас ты покинешь дом и отправишься в сторону леса. Знаешь южную тропинку, что идёт мимо кладбища? Двинешься по ней. Не смотри по сторонам, не останавливайся, иди только вперёд. Когда пройдёшь кладбище, то скоро увидишь стену клубящегося тумана. Не бойся его, продолжай свой путь. Если станет страшно, закрой глаза и моли Эзру о спасении. Ты ведь знаешь, кто такая Эзра?

Девочка серьёзно кивает.

— Вот и хорошо, — продолжает Джон, — она никому не даст тебя обидеть. Она простит тебя и осушит твои слёзы.

Джон прижимает девочку к себе.

— Что бы ни случилось в туманах, что бы ты ни услышала, не поворачивай назад. Поняла?

Джудит ещё раз кивает головой. Джон целует её в лоб, встаёт и выходит из комнаты.

Покидая Убервальд-манор

Выйдя из разрушенного особняка, герои окажутся в занесённым снегом ночном парке.

Чёрная полоса дороги засыпана снегом, на котором не видно ни единого следа. Перед парадным входом застыла карета. Стёкла её разбиты, дверцы распахнуты, передняя ось надломлена. В нескольких шагах от экипажа лежит наполовину занесённый снегом, насквозь промёрзший труп лошади. Фонтаны в парке остановились, вода их застыла, покрыв мраморные чаши причудливыми нагромождениями льда. По обеим сторонам от особняка возвышается величественная громада тёмного зимнего леса. Из-за пронизывающего ледяного ветра снаружи ещё холоднее, чем в стенах Убервальд-манора.

Хищная, мертвенно-бледная Белла заливает леса домена призрачным серебристым светом.

Если герои решат дождаться утра в комнатах манора, защищающих если не от холода, то хотя бы от ледяного ветра, то их постигнет жестокое разочарование. Тёмные силы изменили не только климат домена, но и обращение светил. Ныне в Кланвилле царствует вечная лунная ночь. Тусклое солнце навсегда скрылось за линией горизонта. В зените неподвижно висит серебристая, изрытая кратерами Белла. Лишь багровая Ада позволяет вести счёт времени: каждое «утро» тёмная луна поднимается из туманов, окутывающих восточную границу Кланвилля, медленно повторяет свой путь по южной части небосклона и скрывается в западной туманной границе, чтобы на следующее «утро» вновь взойти на востоке.

Скорее всего, герои, услышавшие рассказ Джудит, отправятся в столицу ламиард по следам Маргариты фон Инзен. Если же персонажи решат исследовать окрестности манора, воспользуйтесь представленными ниже описаниями примечательных мест.



Парк

Деревья, изваяния и скамейки засыпаны снегом. Возле кустов и высоких скульптур намело большие сугробы. Фонтаны превратились в бесформенные глыбы льда. Персонажи, решившие прогуляться по парку, услышат неразборчивые женские голоса и приглушённые стоны.

Осматривая парк, герои могут заметить призрачные огни, вспыхивающие в глубине ночного леса. Если персонажи решат исследовать таинственные всполохи, перейдите к разделу «Ночные охотницы» (стр. 50).

Кладбище

Это унылое и тоскливое место. Надгробия, склеп и проходы между могилами завалены снегом. С южной, подветренной стороны надгробий надуло высокие сугробы. Там, где ветер выдувает снег, из-под белёсого зимнего покрывала поднимаются почерневшие головки увядших цветов. На кладбище царит гнетущая тишина, не слышно даже зловещего карканья воронов. Кажется, что в промёрзшем лесу не осталось ничего живого.

Если герои проведут на кладбище больше трёх оборотов, то до их ушей донесётся зловещий женский смех и шёпот: «Маркиза, зачем ты нас бросила?»

Одна из могил раскопана, яма наполовину завалена снегом. На надгробном камне высечена надпись: «Ариана Дювари, 735—766». Гроб с обезглавленным телом провидицы находится в большой гостиной (21) Убервальд-манора. Над разверстой могилой блуждают зловещие огоньки. Когда герои подойдут к надгробию Арианы, светлячки скроются в тёмном лесу.

Чёрное озеро

Набережная пруда возле Убервальд-манора—это излюбленная засада озёрных хранительниц. Мастер может сам выбрать подходящий момент для нападения 1d4 призраков. После того, как персонажи уничтожат хотя бы одну озёрную хранительницу, остальные духи отступят и исчезнут. Если герои вернутся к пруду, то хранительницы могут напасть опять.

Когда персонажи приблизятся к набережной, прочитайте игрокам следующий текст:

Чёрный пруд подёрнут тонкой ледяной коркой. Под его застывшей поверхностью плещется прозрачная тёмная вода.

Подойдя к берегу, вы видите подо льдом, в глубинах водоёма, призрачный женский образ. Лицо красавицы искажено гримасой ужаса, чёрные глазницы пусты, в их глубинах нет ничего, кроме отчаяния и безбрежной тьмы. Женщина ударяет кулаками по льду, словно пытаясь вырваться из-под его оков. Её рот открывается в неслышимом крике.

Порыв ветра поднимает снежную дымку, скрывая видение подо льдом. Внезапно воцарившаяся над озером тишина сменяется истошным женским воплем. Над поверхностью озера появляются фигуры бесплотных женщин. Призраки наряжены в длинные чёрные платья, их раскрытые рты щерятся частоколом зубов, похожих на ряды зазубренных игл. Раздувшиеся животы тварей колышутся, словно стремительно тающее желе, а за их одутловатыми телами по сверкающему в лунном свете снегу тянутся чёрные полосы давно свернувшейся крови.

Озёрная хранительница **CR 6**

Usually NE Medium undead (incorporeal)
Init +7; **Senses** darkvision 60 ft.; Listen +14, Spot +14
Aura despair (50 ft.)
Languages Darkonese or Mordentish

AC 16, touch 16, flat-footed 13 (+3 deflection, +3 Dex)
Miss Chance 50% (incorporeal)
hp 39; HD 6d12; rejuvenation
Immune incorporeal immunities, undead immunities
Resist +2 turn resistance
Fort +2, **Ref** +5, **Will** +7
Weakness sunlight powerlessness, watery grave

Speed 30 ft. (6 squares), fly (perfect) 30 ft.
Melee incorporeal touch +6 (1d6 plus 1d4 Str drain)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +3; **Grp** +4
Special Actions improved grab, scream of fear

Abilities Str 12, Dex 16, Con —, Int 10, Wis 15, Cha 16
SA create spawn, improved grab, scream of fear, Str drain
SQ incorporeal traits, manifestation, undead traits
Feats Alertness, Blind-Fight, Improved Initiative
Skills Intimidate +8, Listen +14, Search +5, Sense Motive +8, Spot +14



Аура отчаяния (Aura of Despair) (Su): Присутствие озёрной хранительницы навевает на живых скорбь и глубокую тоску. Все, находящиеся на расстоянии не более 50 футов от призрака, должны сделать спасбросок на Волю (Will) с DC 16. Провалившие спасбросок получают моральный штраф –2 (morale penalty) ко всем броскам атаки, проверкам умений и спасброскам. Штраф действует до тех пор, пока жертва не покинет ауру отчаяния. Успешно сделавшие спасбросок становятся иммунны к действию ауры этой конкретной озёрной хранительницы на 24 часа. Аура отчаяния влияет на разум жертвы (mind-affecting effect).

Восстановление (Rejuvenation) (Su): Озёрную хранительницу невозможно уничтожить обычными способами. Даже если она будет поражена самыми могущественными заклинаниями, спустя 2d4 дня призрак восстановится, впитав энергии эфирного плана. Единственный способ навсегда упокоить озёрную хранительницу—извлечь останки несчастной женщины из глубин Тёмного озера и похоронить их в земле, освящённой заклинанием *святилище (hallow).*

Бессилие от солнца (Sunlight Powerlessness) (Ex): Озёрные хранительницы совершенно бессильны при дневном свете. Очутившись под лучами солнца, они спасаются бегством. Заклинание *свет (light)* недостаточно могущественно, чтобы отпугнуть призраков, однако заклинание *дневной свет (daylight)* отгоняет их.

Водная могила (Watery Grave) (Su): Озёрная хранительница не может покинуть Тёмное озеро, ставшее её могилой. Призрак не способен удалиться от берега более, чем на 60 футов.

Истощение Силы (Str Drain) (Su): Каждый раз, когда озёрная хранительница наносит бестелесное касание (incorporeal touch) живому существу, жертва должна сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 16. Провалившие спасбросок теряют 1d4 пункта Силы (Str drain). Каждый раз, когда жертва теряет пункты Силы, озёрная хранительница восстанавливает 5 пунктов повреждений.

Улучшенный захват (Improved Grab) (Su): По классификации д-ра Ван Рихтена, озёрные хранительницы—изменчивые призраки, способные становиться частично материальными. Истощив силу жертвы, хранительницы пытаются утащить её в глубины Тёмного озера. Призраки делают проверку захвата с бонусом атаки +16 (attack bonus on a grapple check). Обычно на одну жертву наваливаются несколько озёрных хранительниц, помогающих друг другу (Aid Another). Утащив персонажа в воду, призраки удерживают его там, пока несчастный не захлебнётся (используйте правила по утоплению на стр. 304 DMG).

Вопль страха (Scream of Fear) (Su): Один раз в день озёрная хранительница может издать жуткий вопль, вселяющую в душу сверхъестественный страх. Вопль действует на расстоянии до 30 футов (30-foot-spread) или в 60-футовом конусе (60-foot-cone) по выбору призрака. Все, находящиеся в области действия вопля, должны сделать проверку Страха (Fear check) с DC 16. Вопль страха влияет на разум жертвы (mind-affecting effect).

Создание порождений (Create Spawn) (Su): Каждая беременная женщина, утопленная озёрной хранительницей, через 1d4 оборота превращается в озёрную хранительницу. Останки несчастной по-прежнему покоятся на дне Тёмного озера, но её душа, вырванная из тела, становится призрачным чудовищем. Озёрные хранительницы теряют память о своей смертной жизни и все прижизненные способности. Единственное, что сохраняется в их измученной душе—неугасимая страсть мстить всем живым за своего погубленного ребёнка.

Проявление (Manifestation) (Su): Обычно озёрные хранительницы пребывают на эфирном плане, но способны проявляться на материальном плане (manifestation). Описание этой способности приведено в разделе про призраков (Ghost) в MM.

Что должны сделать персонажи

Эта часть приключения знакомит героев с умирающим Кланвиллем. Вместо царства разврата и похоти, о котором рассказывали Ноэлла фон Инзен и Джон Бердсон, персонажи оказались в сгоревших руинах, медленно замерзающих под покровом вечной ночи.

- Герои осматривают Убервальд-манор, находят Джудит и узнают о судьбе либертенов.
- При первой же возможности персонажи покидают опасные руины особняка.



Глава третья: Тени прошлого

Тот, кто научился спокойно воспринимать боль других, сумеет также спокойно смотреть в лицо своим собственным несчастьям, и гораздо важнее научиться страдать самому, нежели бесполезно проливать слёзы по поводу чужих страданий.

Маркиз де Сад. Жюльетта

В предыдущей части приключения герои попали в Кланвилль, но вместо царства разврата и порока обнаружили обезлюдевшие руины сожжённого особняка. Пути назад нет: портал, через который герои прошли во владения маркизы фон Инзен, оказался односторонним. У героев есть единственный выход: рано или поздно им придётся покинуть замерзающий Убервальд-манор.

Снежные просторы

В Кланвилле никогда не восходит солнце. Одна из лун домена, Белла, навсегда остановилась в зените; другая, Ада, ежедневно пересекает южную часть неба, позволяя вести счёт дням и ночам. Благодаря лунам искатели приключений могут видеть во тьме, окутавшей Кланвилль. Однако лунный свет даёт лишь тусклое освещение (shadowy illumination). Там, где нет иного света, кроме лунного, все персонажи получают укрытие (concealment, стр. 152 PH). Не забудьте учесть, что герои и чудовища, обладающие темнозрением (darkvision), способны отчётливо видеть и при тусклом освещении. Как правило, темнозрение действует на расстоянии до 60 футов, если в описании существа не сказано иного.

Один раз в час делайте бросок 1d20. Если на кубике выпало 1 или 2, то обе луны скрываются за облаками, и персонажи оказываются в полной тьме. Если герои не обладают темнозрением (darkvision) и не несут с собой светильников, то им предстоит продвигаться на ощупь.

Если персонажи, путешествующие по Кланвиллю, возьмут с собой источники света,—факелы, фонари или магический огонь,—то их будет легко заметить издалека. Наблюдатели, находящиеся в полной темноте, способны увидеть источник света на расстоянии, в 20 раз превышающем освещаемый им радиус. Если же наблюдатель находится в слабо освещённом месте (например, там, куда падает лунный свет), то он может заметить источник света на расстоянии, в 10 раз превышающем освещаемый радиус.

Путникам, бросившим вызов кланвилльским лесам, предстоит сражаться с врагом, которого невозможно поразить мечом или стрелами: с вездесущим холодом. Обычно температура в Кланвилле колеблется около –10 °C. Эффекты мороза, а также способы противодействия ему описаны в начале предыдущей главы.

Когда герои покинут руины Убервальд-манора и приблизятся к опушке леса, прочитайте им следующий текст:

> Перед вами возвышается тёмная стена леса. Кривые стволы поднимаются в небо, переплетаясь ветвями в сплошной полог, сквозь прорехи которого пробиваются слабые лучи бледной луны. Корявые сучья покрыты снегом, с них свисают острые сосульки. Угрюмые дубы нависли над узкой лесной дорогой, их ветви склонились под натиском ледяного ветра. Путь, едва видимый под снежным покровом, скрывается в зловещей чаще.
>
> Ступив на узкую дорожку, Бердсон останавливается и опускается на колено. Коснувшись пальцем земли, рейнджер задумчиво произносит:
>
> — Следы Ярости. Единорог возвращался к дому своей госпожи.
>
> Ноэлла поворачивается к вам и встревожено замечает:
>
> — Ярость—фамильяр моей матери, очень опасная и злобная тварь. Будьте настороже, внимательно смотрите по сторонам. Мы должны быть бдительны, иначе никто из нас не вернётся живым из этого про́клятого места.

Герои могут путешествовать по кланвилльскому лесу в любом направлении. Снег на тропинке не утоптан, но Джон Бердсон хорошо помнит лес и может вывести героев к любой цели кратчайшим путём. Однако даже рейнджер ничего не сможет поделать с глубокими сугробами, покрывшими владения Маргариты фон Инзен. Толстый слой снега сильно замедлит передвижение героев. Там, где когда-то были дороги и тропинки, ветер выдувает снег, и он не очень глубок. С другой стороны, в лесной чаще снежные сугробы могут доходить человеку до пояса.

Джон Бердсон предложит персонажам посетить хижину, где он когда-то обитал. Рейнджер постарается убедить героев в том, что в избушке спрятан небольшой арсенал оружия и набор полезных магических средств. Ноэлла уверена, что отряду предстоит путешествие в крепость Лакост: если верить словам безумной Джудит, то маркиза отправилась в «замок

Снег и передвижение

Глубокий снег замедляет передвижение искателей приключений. Особенно тяжело продвигаться через сугробы низкорослым персонажам, тогда как необычайно большие существа могут проходить сквозь снежные заносы, непреодолимые для других героев.

	Размер существа		
Глубина снега	**Маленькое**	**Среднее**	**Большое**
Неглубокий	затрудняет	затрудняет	не мешает
Глубокий	мешает	мешает	затрудняет

Не мешает: Снег не оказывает никакого влияние на передвижение существа.

Затрудняет: Существо движется вдвое медленнее обычного. Во время тактических битв существо «платит» два квадрата за то, чтобы передвинуться на один квадрат. Проверка Акробатики (Tumble) делается с ситуационным штрафом –2 (circumstance penalty).

Мешает: Существо движется вчетверо медленнее обычного. Во время тактических битв существо «платит» четыре квадрата за то, чтобы передвинуться на один квадрат. Проверка Акробатики (Tumble) делается с ситуационным штрафом –8 (circumstance penalty).

Более подробные правила по передвижению по снегу приведены на стр. 12 приложения *Frostburn*.

злой колдуньи», королевы Абигэйл. Однако девушка согласится с предложением Джона: по её словам, было бы безумием отправляться в логово ламиард, не захватив с собой все возможные ресурсы.

Если герои послушаются Бердсона, то Ярость постарается избежать встречи с отрядом. Персонажи столкнутся с единорогом лишь в том случае, если сами отправятся в его логово. Если же герои откажутся посетить жилище рейнджера, то бывший любимчик маркизы нападёт на героев, когда те будут переходить через кланвилльский мост.

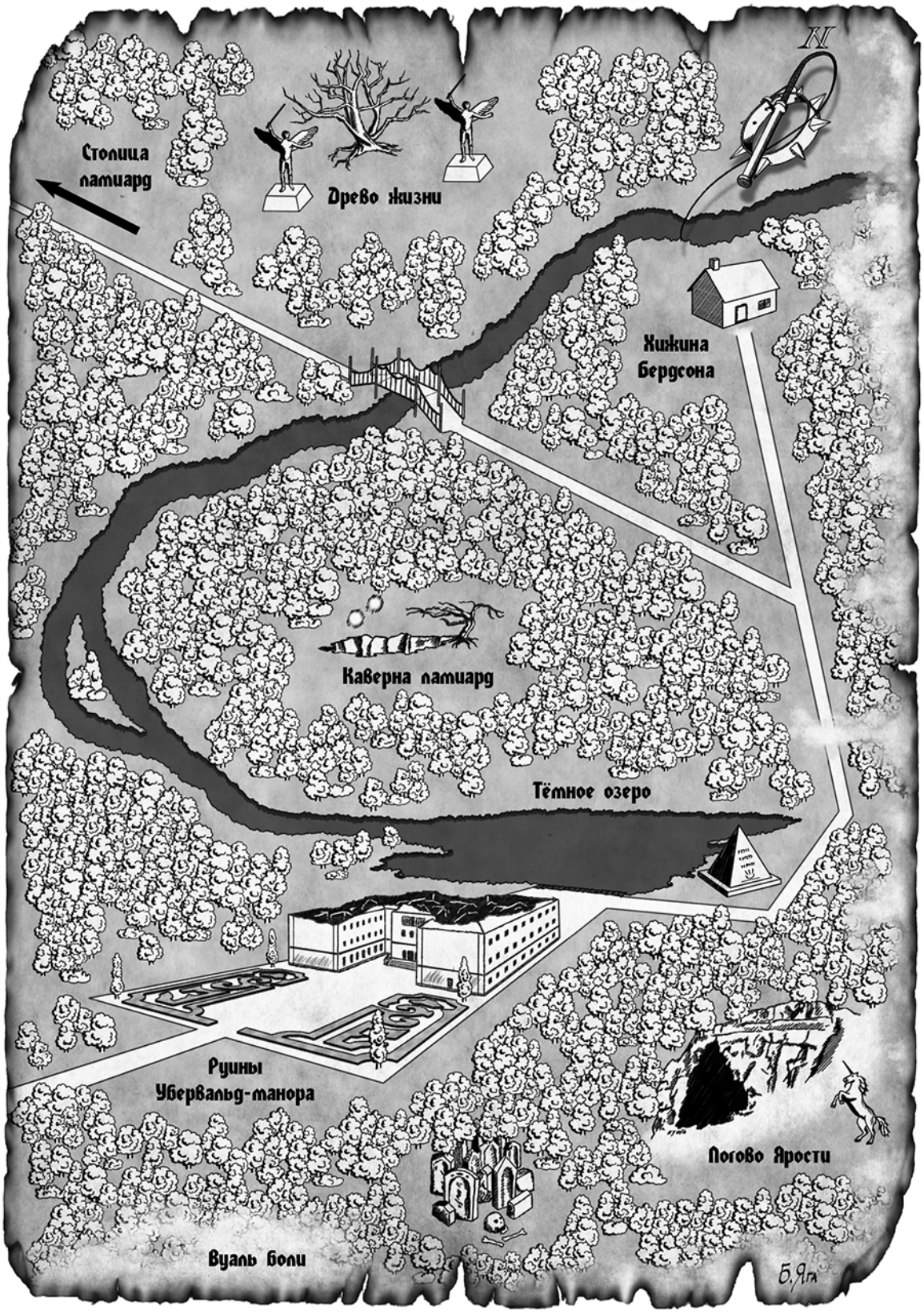
Холодные встречи

Кланвилльский лес—пустынное, крайне опасное место. По его заснеженным просторам скитаются злобные огни и тёмные волшебницы Абигэйл. Одинокий теневой единорог ищет свою хозяйку. Чудовищные порождения холодных туманов блуждают во тьме, разыскивая беззащитных жертв. Ледяной ветер завывает среди вершин замёрзших деревьев, и ему вторят голоса обитателей вечной зимы.

Песнь одиночества

В начале осени 766 Б.К. мрачные леса Кланвилля опустели. Многие животные успели покинут домен, но в начале декабря границы окутала ужасная Вуаль Боли, и последний путь к спасению исчез. Хищники быстро расправились с оставшимися в зимнем лесу оленями и кабанами. Голод заставил зверей перебороть врождённый страх перед человеком; их следующими жертвами стали аристократы и слуги, которым удалось спастись из пылающего ада Убервальд-манора. Замерзающие, израненные люди оказались лёгкой добычей, но их было немного—и вскоре хищникам не осталось ничего иного, как начать охотиться друг на друга.

Кровавая охота продолжалась до тех пор, пока в живых не остались самые умные, самые сильные звери—стая матёрых воргов. Если бы они были обычными животными, безымянные хозяева Равенлофта не обратили бы на них внимания—но ворги обладали разумом. Убивая своих сородичей, члены стаи понимали, что они творят. Туманы Равенлофта покарали и вознаградили четвероногих каннибалов:


N
Столица ламиард
Древо жизни
Хижина Бердсона
Каверна ламиард
Тёмное озеро
Руины Убервальд-манора
Логово Ярости
Вуаль боли

Встреча с Джудит

Может случиться так, что герои покинут руины Убервальд-манора, не поговорив с Джудит. В этом случае отряд встретит девочку посреди заснеженного леса.

Ветер усиливается. С неба, кружась, начинают падать крохотные звездочки снежинок. Слабый свет луны с трудом пробивается сквозь снежную пелену, видимость снижается до 10 футов. Вы слышите заунывный стон ветра, скрип снега под ногами, да тяжёлое дыхание товарищей.

Неожиданно угрюмую тишину чащи разрывает искренний детский смех. Ноэлла останавливается и шёпотом произносит:

— Это Джудит, маленькое чудовище моей матери.

Из снежной пелены выходит девочка, по её лицу блуждает безумная улыбка. Ноги малышки запинаются о полы длинющей шубы. Дорогой мех испорчен крупными чёрными потёками крови. В руках Джудит несёт оторванную человеческую голову.

Увидев вас, сумасшедшая приседает в реверансе и отвешивает неуклюжий поклон.

Дальше сцена развивается так же, как при встрече с Джудит в Убервальд-маноре, описанной во второй главе (стр. 37).

они превратились в бесплотных духов голода, носящихся на крыльях ветра по опустевшему домену. Их предводителем стал вышедший из седой мглы белоснежный гигант, выдыхающий ледяной ветер зимы.

Герои, путешествующие по бескрайним лесам Кланвилля, слышат вдалеке тоскливый волчий вой. К одинокому волку присоединяются ещё несколько голосов. Проверка Знания (природа)/Knowledge (nature) с DC 15 позволит определить, что голоса лишь напоминают волчий вой, но в них слышатся отголоски злобного разума.

Долгое время вой будет преследовать искателей приключений, то приближаясь, то удаляясь. Каждый из духов попытается ослабить разум героев, нашёптывая им ужасные предложения (способность Безумный шёпот). Ворги нападут на персонажей, когда те будут находиться в глубоком снегу, где твари смогут воспользоваться всеми преимуществами полёта (штрафы на передвижение в глубоком снегу описаны на стр. 45).

Пробираясь сквозь сугробы, герои услышат слева от себя близкий вой, на который тут же откликнутся несколько голосов справа. В призрачном свете Беллы персонажи разглядят приближающиеся тени — несущиеся по воздуху и проходящие сквозь стволы деревьев похожие на волков фигуры, достигающие в холке 4½ футов, под предводительством вожака — огромного снежно-белого существа 6 футов высотой.

Попросите игроков сделать бросок на инициативу и сделайте бросок за членов стаи. После действий выигравших инициативу героев, опишите действия воргов. Порождения Туманов примут материальный облик и целеустремлённо направятся к персонажам.

Тактика стаи проста, но эффективна: несколько духов окружают (flanking) одного персонажа, тем самым даруя друг другу бонус к атаке +2. Звери пытаются сбить героев с ног (trip), а их гигантский предводитель, кроме того, испускает леденящее дыхание. Не забывайте, что духи способны летать: они могут взмыть высоко в воздух, чтобы обрушиться на героев с неба. Кроме того, в случае особой опасности звери способны принять нематериальный облик (способность Путешествие с ветром).

Стая состоит из шести превратившихся в духов голода воргов и гигантского предводителя — духа ледяной зимы. Твари отступят и попытаются скрыться, как только героям удастся уничтожить трёх членов стаи.

Дух голода **CR 6**

Always CE Large fey (augmented magical beast) (Cold)
Init +9; **Senses** darkvision 60 ft., low-light vision, scent; Listen +8, Spot +8
Languages — or Mordentish

AC 21, touch 16, flat-footed 16
(+2 deflection, +5 Dex, +5 natural, –1 size)
hp 95; **HD** 10d6+60; **DR** 5/cold iron; regeneration 5
Immune cold
Fort +13, **Ref** +12, **Will** +6
Weakness vulnerability to fire

Speed fly (perfect) 120 ft. (24 squares)
Melee bite +20 (2d4+15/18—20×3 plus disease plus ravenous bite)

Space 10 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +10; **Grp** +24
Atk Options disease, ravenous bite
Special Actions trip

Abilities Str 30, Dex 21, Con 23, Int 6, Wis 16, Cha 14
SA disease, maddening whispers, ravenous bite, trip
SQ corner of the eye, wind walk
Feats Alertness, Improved Initiative, Improved Natural Armor, Track
Skills Hide +15, Listen +8, Move Silently +17, Spot +8, Survival +10*

Холодный подтип (Cold Subtype) (Ex): Дух голода иммунен к повреждениям от холода. Он получает на 50% больше повреждений от огня, вне зависимости от того, разрешён ли спасбросок, и был ли спасбросок успешным.

Регенерация (Regeneration) (Ex): Смертельные повреждения (lethal damage) духу голода можно нанести только огнём.

Болезнь (Su): Существо, укушенное духом голода, должно сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 21, или будет заражено ненасытным голодом. Ненасытный голод—сверхъестественная болезнь с инкубационным периодом 1d3 дня, наносящая 1d3 пункта повреждений Мудрости (Wis damage). Кроме того, каждый день, когда жертва духа получает повреждения Мудрости от болезни, она должна сделать спасбросок на Волю (Will) с DC 17. Персонаж, проваливший спасбросок, будет охвачен необоримым желанием пожирать плоть существ собственной расы. Несчастный попытается выследить и убить ближайшее существо своей расы; совершив убийство, персонаж насытится плотью своей жертвы и вернётся домой, потеряв память о трагических событиях. Если Мудрость (Wis) жертвы ненасытного голода упадёт до 0, то он мгновенно превратится в вендиго[FF] (Wendigo) и взмоет в небо с такой скоростью, что его ноги сгорят, превратившись в окровавленные, обугленные культи.

Алчный укус (Ravenous bite) (Ex): Укус духа голода имеет критический диапазон 18—20 и наносит тройные повреждения на критическом ударе. Рана от критического удара продолжает кровоточить, причиняя жертве 3 пункта повреждений в каждом последующем обороте. Если дух нанесёт несколько таких ран, то кровоточащие повреждения складываются (две раны причиняют 6 пунктов повреждений в оборот и так далее). Кровотечение можно остановить магическим лечением (достаточно восстановить хотя бы один пункт жизни), или проверкой умения Лечение (Heal) с DC 10.

Сбивание с ног (Trip) (Ex): Укусивший противника дух голода может попытаться сбить того с ног (trip). Дух делает проверку с бонусом +14 как свободное действие; он не должен проводить атаку касанием и не вызывает свободную атаку (attack of opportunity). Если попытка сбить противника с ног не удаётся, соперник не может попытаться ответным действием сбить с ног духа голода.

Безумный шёпот (Maddening Whispers) (Su): Один раз в день дух голода может использовать эту способность против жертвы, находящейся на расстоянии до 120 футов. Дух может пользоваться этой способностью, путешествуя с ветром (способность Wind Walk). Лишь жертва чудовища слышит его безумный шёпот и ужасные предложения. Персонаж должен сделать спасбросок на Волю (Will) с DC 17, или получит 1d3 пункта повреждения Мудрости (Wis damage). Обычно дух голода преследует выбранную жертву в течение многих дней, постепенно снижая её Мудрость, пока, наконец, он не попытается заразить несчастного своей ужасающей болезнью. Если персонаж сможет сопротивляться безумному шёпоту три дня подряд, то дух голода оставит его в покое и улетит, чтобы искать другую жертву.

На краю глаза (Corner of the Eye) (Su): Персонажу, которого преследует бестелесный дух голода, постоянно кажется, будто что-то скрывается на самом краю его поля зрения. Жертва, которую преследует дух голода, делает все проверки умений, основанных на Мудрости (Wis), с ситуационным штрафом –2 (circumstance penalty).

Путешествие с ветром (Wind Walk) (Su): Дух голода может путешествовать с ветром, преобразуясь между материальным и нематериальным обликом действием, эквивалентным движению (move-equivalent action).

Умения: Дух голода обладает расовыми бонусами к следующим умениям: +9 Бесшумность (Move Silently), +1 Внимательность (Spot), +8 Искусство выживания (Survival), +10 Маскировка (Hide), +1 Слух (Listen).

* Дух голода получает дополнительный расовый бонус +4 к Искусству выживания (Survival), выслеживая жертву по запаху (способность scent).

Дух ледяной зимы **CR 9**

Always CE Huge fey (augmented magical beast) (Cold)
Init +4; **Senses** darkvision 60 ft., low-light vision, scent; Listen +8, Spot +8
Languages Mordentish

AC 23, touch 14, flat-footed 19
(+2 deflection, +4 Dex, +9 natural, –2 size)
hp 126; **HD** 12d6+84; **DR** 5/cold iron; regeneration 5
Immune cold
Fort +15, **Ref** +12, **Will** +6
Weakness vulnerability to fire

Speed fly (perfect) 120 ft. (24 squares)
Melee bite +21 (2d6+16/18—20×3 plus 1d6 cold plus disease plus ravenous bite)
Space 15 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +12; **Grp** +31
Atk Options disease, power attack, ravenous bite
Special Actions breath weapon, trip

Abilities Str 32, Dex 19, Con 24, Int 9, Wis 15, Cha 14
SA breath weapon, disease, freezing bite, maddening whispers, ravenous bite, trip
SQ corner of the eye, wind walk
Feats Alertness, Improved initiative, Improved Natural Armor, Power Attack, Track
Skills Hide +4*, Listen +8, Move Silently +14, Spot +8, Survival +9**

Холодный подтип (Cold Subtype) (Ex): Дух ледяной зимы иммунен к повреждениям от холода. Он получает на 50% больше повреждений от огня, вне зависимости от того, разрешён ли спасбросок, и был ли спасбросок успешным.

Регенерация (Regeneration) (Ex): Смертельные повреждения (lethal damage) духу ледяной зимы можно нанести только огнём.

Ледяной укус (Freezing Bite) (Su): Каждый укус духа ледяной зимы наносит дополнительные 1d6 повреждений от холода.

Болезнь (Su): Существо, укушенное духом ледяной зимы, должно сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 23, или будет заражено ненасытным голодом. Ненасытный голод—сверхъестественная болезнь с инкубационным периодом 1d3 дня, наносящая 1d3 пункта повреждений Мудрости (Wis damage). Кроме того, каждый день, когда жертва духа получает повреждения Мудрости от болезни, она должна сделать спасбросок на Волю (Will) с DC 18. Персонаж, проваливший спасбросок, будет охвачен необоримым желанием пожирать плоть существ собственной расы. Несчастный попытается выследить и убить ближайшее существо своей расы; совершив убийство, персонаж насытится плотью своей жертвы и вернётся домой, потеряв память о трагических событиях. Если Мудрость (Wis) жертвы ненасытного голода упадёт до 0, то он мгновенно превратится в вендиго[FF] (Wendigo) и взмоет в небо с такой скоростью, что его ноги сгорят, превратившись в окровавленные, обугленные культи.

Алчный укус (Ravenous bite) (Ex): Укус духа ледяной зимы имеет критический диапазон 18—20 и наносит тройные повреждения на критическом ударе. Рана от критического удара продолжает кровоточить, причиняя жертве 3 пункта повреждений в каждом последующем обороте. Кровоточащие повреждения от нескольких ран складываются (две раны причиняют 6 пунктов повреждений в оборот и так далее). Кровотечение можно остановить магическим лечением (достаточно восстановить хотя бы один пункт жизни), или проверкой умения Лечение (Heal) с DC 10.

Дыхательное оружие (Breath weapon) (Su): Каждые 1d4 оборота дух может выдохнуть 15-футовый конус ледяного воздуха, наносящий 4d6 пунктов повреждений от холода. Жертвы, успешно сделавшие спасбросок на Реакцию (Ref) с DC 23, получают половину повреждений.

Сбивание с ног (Trip) (Ex): Укусивший противника дух ледяной зимы может попытаться сбить того с ног (trip). Дух делает проверку с бонусом +19 как свободное действие; он не должен проводить атаку касанием и не вызывает свободную атаку (attack of opportunity). Если попытка сбить противника с ног не удаётся, соперник не может попытаться ответным действием сбить с ног духа ледяной зимы.

Безумный шёпот (Maddening Whispers) (Su): Один раз в день дух ледяной зимы может использовать эту способность против жертвы, находящейся на расстоянии до 120 футов. Дух может пользоваться этой способностью, путешествуя с ветром (способность Wind Walk). Лишь жертва чудовища слышит его безумный шёпот и ужасные предложения. Персонаж должен сделать спасбросок на Волю (Will) с DC 18, или получит 1d3 пункта повреждения Мудрости (Wis damage). Обычно дух ледяной зимы преследует выбранную жертву в течение многих дней, постепенно снижая её Мудрость, пока, наконец, он не попытается заразить несчастного своей ужасающей болезнью. Если персонаж



сможет сопротивляться безумному шёпоту три дня подряд, то дух ледяной зимы оставит его в покое и улетит, чтобы искать другую жертву.

На краю глаза (Corner of the Eye) (Su): Персонажу, которого преследует бестелесный дух ледяной зимы, постоянно кажется, будто что-то скрывается на самом краю его поля зрения. Жертва, которую преследует дух ледяной зимы, делает все проверки умений, основанных на Мудрости (Wis), с ситуационным штрафом –2 (circumstance penalty).

Путешествие с ветром (Wind Walk) (Su): Дух ледяной зимы может путешествовать с ветром, преобразуясь между материальным и нематериальным обликом действием, эквивалентным движению (move-equivalent action).

Умения: Дух ледяной зимы обладает расовыми бонусами к следующим умениям: +9 Бесшумность (Move Silently), +1 Внимательность (Spot), +8 Искусство выживания (Survival), +10 Маскировка (Hide), +1 Слух (Listen).

* Благодаря белой шерсти дух ледяной зимы получает дополнительный расовый бонус +5 к Маскировке (Hide) на снегу и во льду.

** Дух ледяной зимы получает дополнительный расовый бонус +4 к Искусству выживания (Survival), выслеживая жертву по запаху (способность scent).

Рука славы

Большинство слуг Убервальд-манора погибло в огне пожара. Уцелевшие работники маркизы попытались добраться до туманной границы или спрятались в лесах вместе с выжившими либертенами. Судьба беглецов была ужасна: храбрецы, вошедшие в туманы, так и не вернулись назад; трусы, скрывшиеся в чаще, погибли от снежных бурь и безжалостного мороза или стали жертвами голодных воргов. Забытые тела мертвецов погрузились в мрачный саван снега и сроднились с корнями узловатых деревьев.

Проходя по лесу, герои могут обнаружить замёрзшее человеческое тело. Возле древесных корней сидит мёртвый камердинер. Глаза покойника выклевали во́роны, застывшее лицо его искажено гримасой ужаса и отчаяния. Левая рука мертвеца сжимает медный канделябр. Отделённая ударом острого лезвия кисть правой руки лежит рядом с телом.

Ноэлла фон Инзен предложит героям превратить отрубленную руку камердинера в *руку славы (hand of glory).* Не забывайте, что для изготовления *руки славы* необходимо использовать заклинание *восставший труп (animate dead),* влекущее проверку тёмных сил.

Ночные охотницы

Герои, задержавшиеся возле руин Убервальд-манора, могут встретиться с патрулём королевы Абигэйл — камер-фрейлиной и двумя скованными ламиард. Заметив персонажей, волшебница отступит в чащу и натравит на героев своих мерцающих подручных. Поняв, что в одиночку справиться с персонажами ей не удастся, колдунья примет энергетический облик и вернётся в Имперскую столицу.

Через 3d4 часов к руинам Убервальд-манора будет отправлен поисковый отряд. На этот раз в него войдут две гоф-фрейлины и 4 скованных ламиард. Волшебницы будут ожидать героев неподалёку от руин особняка.

Фрейлина королевы Абигэйл CR 4

Abigail's ascended sorcerer 1
Usually CE Medium aberration (incorporeal)
Init +4; **Senses** darkvision 60 ft.; Listen +0, Spot +0
Languages Darkonese

AC 14, touch 14, flat-footed 10 (+4 Dex)
Miss Chance 50% (incorporeal) in energy form
hp 1; **HD** 1d4–1
Immune incorporeal immunities in energy form
Resist acid 15, cold 15, electricity 15, fire 15, sonic 15
Fort –1, **Ref** +4, **Will** +1 (+9 against mind-affecting effects)

Speed 30 ft. (6 squares) or fly (perfect) 45 ft. in energy form
Melee *masterwork dagger* +1 (1d4×3) or
Ranged *extinguisher pistol*[DCG:D] (2d4+2) or
Ranged *energy ray* ranged touch +4 (1d6 electricity and fire) in energy form
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +0; **Grp** +0
Atk Options energy lash in energy form
Sorcerer Spells Known (CL 1st):
0th (5/day)—*detect magic, electric jolt*[SpC], *flare (DC 18), read magic*
1st (5/day)—*mage armor (DC 19), power word pain*[RDR]

Abilities Str 10, Dex 18, Con 8, Int 12, Wis 8, Cha 26
SA energy lash, energy ray
SQ alternate form, dark memory, dark metamagic, dark will, death throes, enthralling beauty, incorporeal casting, incorporeal traits in energy form, metamagic specialist[PH2], steady mind, telekinesis
Skills Bluff +15, Diplomacy +10, Intimidate +11, Listen +0, Sense Motive +3, Spot +0
Feats Eschew Materials[B], Extend Spell, Searing Spell[SA, B]

Камер-фрейлина королевы Абигэйл CR 6

Abigail's ascended sorcerer 3
Usually CE Medium aberration (incorporeal)
Init +8; **Senses** darkvision 60 ft.; Listen +1, Spot +2
Languages Darkonese

AC 14, touch 14, flat-footed 10 (+4 Dex)
Miss Chance 50% (incorporeal) in energy form
hp 4; HD 3d4–3
Immune incorporeal immunities in energy form
Resist acid 15, cold 15, electricity 15, fire 15, sonic 15
Fort +0, **Ref** +5, **Will** +2 (+10 against mind-affecting effects)

Speed 30 ft. (6 squares) or fly (perfect) 45 ft. in energy form
Melee *masterwork dagger* +2 (1d4×3) or
Ranged *extinguisher pistol*[DCG:D] (2d4+2) or
Ranged *energy ray* ranged touch +5 (1d6 electricity and fire) in energy form
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +1; **Grp** +1
Atk Options energy lash in energy form
Sorcerer Spells Known (CL 3rd):
0th (6/day)—*detect magic, electric jolt*[SpC], *flare (DC 18), mage hand, read magic*
1st (7/day)—*mage armor (DC 19), power word pain*[RDR], *shocking grasp*

Abilities Str 10, Dex 18, Con 8, Int 12, Wis 8, Cha 26
SA energy lash, energy ray
SQ alternate form, dark memory, dark metamagic, dark will, death throes, enthralling beauty, incorporeal casting, incorporeal traits in energy form, metamagic specialist[PH2], steady mind, telekinesis
Skills Bluff +15, Diplomacy +10, Intimidate +11, Listen +1, Sense Motive +3, Spot +2
Feats Eschew Materials[B], Extend Spell, Improved Initiative, Searing Spell[SA, B]

Гоф-фрейлина королевы Абигэйл CR 8

Abigail's ascended sorcerer 5
Usually CE Medium aberration (incorporeal)
Init +8; **Senses** darkvision 60 ft.; Listen +2, Spot +2
Languages Darkonese

AC 14, touch 14, flat-footed 10 (+4 Dex)
Miss Chance 50% (incorporeal) in energy form
hp 7; **HD** 5d4–5
Immune incorporeal immunities in energy form
Resist acid 15, cold 15, electricity 15, fire 15, sonic 15
Fort +0, **Ref** +5, **Will** +3 (+11 against mind-affecting effects)

Speed 30 ft. (6 squares) or fly (perfect) 45 ft. in energy form
Melee *masterwork dagger* +3 (1d4×3) or
Ranged *extinguisher rifle*[DCG:D] (3d4+3) or
Ranged *energy ray* ranged touch +6 (2d6 electricity and fire) in energy form
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +2; Grp +2
Atk Options energy lash in energy form
Sorcerer Spells Known (CL 5th):
0th (6/day)—*daze (DC 18), detect magic, electric jolt*[SpC], *flare (DC 18), mage hand, read magic*
1st (8/day)—*charm person (DC 19), mage armor (DC 19), power word pain*[RDR], *shocking grasp*
2st (6/day)—*scorch*[SpC] *(DC 20), touch of idiocy*

Abilities Str 10, Dex 18, Con 8, Int 12, Wis 8, Cha 27
SA energy lash, energy ray
SQ alternate form, dark memory, dark metamagic, dark will, death throes, enthralling beauty, incorporeal casting, incorporeal traits in energy form, metamagic specialist[PH2], steady mind, telekinesis
Skills Bluff +16, Diplomacy +11, Intimidate +11, Listen +2, Sense Motive +4, Spot +2
Feats Eschew Materials[B], Extend Spell, Improved Initiative, Searing Spell[SA, B]

Статс-дама королевы Абигэйл CR 10

Abigail's ascended sorcerer 7
Usually CE Medium aberration (incorporeal)
Init +8; **Senses** darkvision 60 ft.; Listen +4, Spot +4
Languages Darkonese

AC 14, touch 14, flat-footed 10 (+4 Dex)
Miss Chance 50% (incorporeal) in energy form
hp 10; **HD** 7d4–7
Immune incorporeal immunities in energy form
Resist acid 15, cold 15, electricity 15, fire 15, sonic 15
Fort +1, **Ref** +6, **Will** +4 (+12 against mind-affecting effects)

Speed 30 ft. (6 squares) or fly (perfect) 45 ft. in energy form
Melee *masterwork dagger* +4 (1d4×3) or
Ranged *heavy extinguisher* (6d4+6) or
Ranged *energy ray* ranged touch +7 (3d6 electricity and fire) in energy form
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +3; Grp +3
Atk Options energy lash in energy form
Sorcerer Spells Known (CL 7th):
0th (6/day)—*daze (DC 18), detect magic, electric jolt*[SpC], *flare (DC 18), mage hand, message, read magic*
1st (8/day)—*charm person (DC 19), mage armor (DC 19), magic missile, power word pain*[RDR], *shocking grasp*
2st (8/day)—*electric loop*[SpC], *scorch*[SpC] *(DC 20), touch of idiocy*
3st (6/day)—*hold person (DC 21), scintillating sphere*[SpC] *(DC 21)*

Abilities Str 10, Dex 18, Con 8, Int 12, Wis 8, Cha 27
SA energy lash, energy ray
SQ alternate form, dark memory, dark metamagic, dark will, death throes, enthralling beauty, incorporeal casting, incorporeal traits in energy form, metamagic specialist[PH2], steady mind, telekinesis
Skills Bluff +16, Diplomacy +11, Intimidate +11, Listen +4, Sense Motive +4, Spot +4
Feats Eschew Materials[B], Extend Spell, Improved Initiative, Searing Spell[SA, B], Split Ray

Энергетический луч (Energy Ray) (Su): Как стандартное действие, ламиард способны высвобождать лучи энергии (дальняя касательная атака 15 футов/HD, 1d6 урона/2 HD), наносящие половину урона от огня и половину урона от электричества.

Энергетический удар (Energy Lash) (Su): Используя часть своей жизненной силы, ламиард могут вызвать гораздо более мощный луч энергии, чем обычно. Быстрым действием (swift action) ламиард могут добровольно пожертвовать 1 пункт жизни, нанеся следующим своим лучом энергии 6 пунктов урона/2 HD.

Телекинез (Telekinesis) (Su): Ламиард владеют врождённым *телекинезом* (как заклинание мага, уровень заклинателя 12 или HD ламиард, что выше).

Предсмертная агония (Death Throes) (Su): При гибели ламиард запасённая в его теле энергия высвобождается, как мощный взрыв. Все, находящиеся в радиусе 30 футов от погибшего ламиард, получают повреждения 1d6/HD погибшего ламиард. Половина этих повреждений—от огня, половина—от электричества. Энергия взрыва не проходит через преграды, однако увернуться от неё невозможно: попавшие под удар жертвы не получают спасброска.

Иной облик (Alternate Form) (Su): Действием, эквивалентным движению (move-equivalent action) ламиард могут принять облик любого человекоподобного существа (humanoid) малого или среднего размера. В этом случае они теряют бестелесный подтип (incorporeal subtype). Несмотря на то, что ламиард могут принять любой облик, они не получают особых способностей и особых атак принятой формы. Ламиард никогда нельзя перепутать с существами, чью форму они приняли, поскольку по поверхности их тела время от времени проскальзывают разряды статического электричества. Любое прикосновение к телу ламиард без специальной защиты вызывает электрический удар. Сила удара недостаточна для причинения урона, но достаточна, чтобы прикоснувшийся должен был сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 10, при провале которого жертва будет парализована на один оборот. Если жертва, прикоснувшаяся к ламиард, выполняет какое-либо действие, требующее концентрации (например, поддержание активного заклинания), то она должна сделать проверку Концентрации с DC 20.

Специалист по метамагии[PH2] (Metamagic specialist) (Ex): Фрейлины королевы Абигэйл

не заводят фамильяров. Вместо того, чтобы тратить время на возню с питомцем, колдуньи изучают все тонкости метамагии. Возвышенная может наложить заклинание, изменённое метамагией, без увеличения времени наложения заклинания. Эту способность можно применять как к заклинаниям, изменённым метамагическими навыками, так и к колдовству, усиленному тёмной волей. Фрейлина может воспользоваться этой способностью количество раз в день, равное 3 + её модификатор Интеллекта, но не менее 1 раза в день.

Стойкий разум (Steady Mind) (Su): Возвышенные получают бонус сопротивления (resistance bonus) к спасброскам на Волю (Will) против заклинаний и эффектов, влияющих на разум (mind-affecting effects). Бонус сопротивления возвышенных равен их бонусу Обаяния (Cha).

Умения: Все умения, основанные на Обаянии (Cha), становятся для возвышенной классовыми умениями. Кроме того, благодаря насыщенной интригами придворной жизни, возвышенная получает бонус мастерства +4 (competence bonus) к умениям Обман (Bluff) и Проницательность (Sense Motive).

Навыки: Долгие годы пребывания в энергетическом облике даруют возвышенным способность налагать заклинания без недорогих материальных компонентов. Фрейлины получают бонусный навык Заклинания без материалов (Eschew Materials). Сражаясь друг с другом на потеху своей повелительнице, возвышенные учатся налагать заклинания, столь насыщенные жаром, что они способны преодолевать сопротивляемость огненным повреждениям. Служительницы Абигэйл получают бонусный навык Обжигающее заклинание[Sa] (Searing Spell).

Наложение заклинаний в энергетической форме (Incorporeal Casting) (Su): Возвышенные могут налагать заклинания, пребывая как в физическом, так и в энергетическом облике. Хотя в энергетическом облике возвышенные бесплотны (incorporeal), они могут налагать заклинания с соматическими или вербальными компонентами.

Тёмная воля (Su) (Dark Will): Королева Абигэйл награждает своих служительниц «тёмной волей»—таинственной магической энергией, благодаря которой возвышенные могут манипулировать заклинаниями, как описано ниже. Ежедневно в полночь каждая возвышенная получает количество пунктов тёмной воли, равное её бонусу Обаяния (Cha). Пункты тёмной воли невозможно накопить: энергия, не использованная до следующей полуночи, бесследно теряется.

Тёмная метамагия (Su) (Dark Metamagic): Благодаря тёмной воле возвышенная может налагать заклинания, изменённые метамагией, без специальной подготовки. Потратив один пункт тёмной воли на дополнительный уровень слота, требующегося для того или иного метамагического эффекта, возвышенная может наложить изменённое метамагией заклинание, не увеличивая его слота и без предварительной подготовки. Например, обычно усиленные заклинания (навык Empower Spell) занимают слот на два уровня выше, чем исходное заклинание. Потратив два пункта тёмной воли, возвышенная королевы Абигэйл может без предварительной подготовки наложить усиленное заклинание, используя слот исходного заклинания.

Возвышенная может применять тёмную метамагию только к известным ей метамагическим навыкам.

Тёмную метамагию можно совмещать с обычной метамагией. Например, запомнив увеличенное заклинание (навык Enlarge Spell) в слоте на один уровень выше обычного, при наложении заклинания возвышенная может потратить два пункта тёмной воли, чтобы наложить увеличенное усиленное заклинание (навыки Enlarge Spell, Empower Spell).

Тёмная память (Su) (Dark Memory): Потратив один пункт тёмной воли на уровень заклинания, возвышенная может сохранить в памяти только что наложенное заклинание или (для спонтанных заклинателей) сохранить слот для наложения ещё одного заклинания.

Тёмная сила (Su) (Dark Might): Налагая заклинание, возвышенная может воспользоваться тёмной волей, чтобы поднять свой эффективный уровень заклинателя. Каждый потраченный пункт тёмной воли поднимает эффективный уровень заклинателя на +1.

Завораживающая красота (Su) (Enthralling Beauty): Спасброски против заклинаний и способностей возвышенной, влияющих на разум (mind-affecting effects), делаются с ситуационным штрафом –2 (circumstance penalty).

Возвышенная королевы Абигэйл

Возвышенная королевы Абигэйл—это приобретённый шаблон (acquired template), который может быть применён к любому ламиард,

способному налагать арканные заклинания. Принимая человеческий облик, ламиард могут выбирать пол по желанию, поэтому, строго говоря, понятие пола к возвышенным неприменимо. Тем не менее, большинство возвышенных королевы Абигэйл предпочитают воплощаться в прекрасных молодых женщин.

Хотя возвышенные королевы Абигэйл должны уметь налагать арканные заклинания, служительницами королевы становятся как спонтанные колдуньи, так и те, кто подготавливает заклинания. Многие возвышенные специализируются в школах Заклятия (Enchantment) и Воплощения (Evocation), отдавая предпочтение заклинаниям, влияющим на разум жертв.

Характеристики: Базовые характеристики претерпевают следующие изменения: Мудрость –2, Обаяние +4.

Умения: Все умения, основанные на Обаянии (Cha), становятся для возвышенной классовыми умениями. Кроме того, благодаря насыщенной интригами придворной жизни, возвышенная получает бонус мастерства +4 (competence bonus) к умениям Обман (Bluff) и Проницательность (Sense Motive).

Навыки: Долгие годы пребывания в энергетическом облике даруют возвышенным способность налагать заклинания без недорогих материальных компонентов. Фрейлины получают бонусный навык Заклинания без материалов (Eschew Materials). Сражаясь друг с другом на потеху своей повелительнице, возвышенные учатся налагать заклинания, столь насыщенные жаром, что они способны преодолевать сопротивляемость огненным повреждениям. Служительницы Абигэйл получают бонусный навык Обжигающее заклинание[Sa] (Searing Spell).

Наложение заклинаний в энергетической форме (Su): Возвышенные могут налагать заклинания, пребывая как в физическом, так и в энергетическом облике. Хотя в энергетическом облике возвышенные бесплотны (incorporeal), они могут налагать заклинания с соматическими или вербальными компонентами.

Особые способности: Возвышенная королевы Абигэйл сохраняет все прежние особые способности, а также обретает все особые способности, описанные ниже.

Тёмная воля (Su) (Dark Will): Королева Абигэйл награждает своих служительниц «тёмной волей»—таинственной магической энергией, благодаря которой возвышенные могут манипулировать заклинаниями, как описано ниже. Ежедневно в полночь каждая возвышенная получает количество пунктов тёмной воли, равное её бонусу Обаяния (Cha). Пункты тёмной воли невозможно накопить: энергия, не использованная до следующей полуночи, бесследно теряется.

Тёмная метамагия (Su) (Dark Metamagic): Благодаря тёмной воле возвышенная может налагать заклинания, изменённые метамагией, без специальной подготовки. Потратив один пункт тёмной воли на дополнительный уровень слота, требующегося для того или иного метамагического эффекта, возвышенная может наложить изменённое метамагией заклинание, не увеличивая его слота и без предварительной подготовки. Например, обычно усиленные заклинания (навык Empower Spell) занимают слот на два уровня выше, чем исходное заклинание. Потратив два пункта тёмной воли, возвышенная королевы Абигэйл может без предварительной подготовки наложить усиленное заклинание, используя слот исходного заклинания.

Возвышенная может применять тёмную метамагию только к известным её метамагическим навыкам.

Тёмную метамагию можно совмещать с обычной метамагией. Например, запомнив увеличенное заклинание (навык Enlarge Spell) в слоте на один уровень выше обычного, при наложении заклинания возвышенная может потратить два пункта тёмной воли, чтобы наложить увеличенное усиленное заклинание (навыки Enlarge Spell, Empower Spell).

Тёмная память (Su) (Dark Memory): Потратив один пункт тёмной воли на уровень заклинания, возвышенная может сохранить в памяти только что наложенное заклинание или (для спонтанных заклинателей) сохранить слот для наложения ещё одного заклинания.

Тёмная сила (Su) (Dark Might): Налагая заклинание, возвышенная может воспользоваться тёмной волей, чтобы поднять свой эффективный уровень заклинателя. Каждый потраченный пункт тёмной воли поднимает эффективный уровень заклинателя на +1.

Завораживающая красота (Su) (Enthralling Beauty): Спасброски против заклинаний и способностей возвышенной, влияющих на разум (mind-affecting effects), делаются с ситуационным штрафом –2 (circumstance penalty).

Рейтинг опасности (CR): такой же, как у базового существа +1

Поправка к уровню (LA): —

Скованные ламиард — большие (5 футов в диаметре) злые огни, приручённые возвышенными королевы Абигэйл. Обычно прислужницы королевы держат скованных ламиард на энергетических цепях, чтобы те не сбежали, но во время сражения возвышенные освобождают своих питомцев. Скованные ламиард похожи на своих диких собратьев (DCG:D, стр. 83), за исключением того, что жизнь рядом с возвышенными лишила злых огней свойств Ужас Лакоста и Защита от разрушения.

Ламиард, скованный **CR 4**
Usually CE Medium aberration (incorporeal)
Init +11; **Senses** darkvision 60 ft.; Listen +4, Spot +4
Languages —

AC 22, touch 22, flat-footed 15 (+5 deflection, +7 Dex)
Miss Chance 50% (incorporeal)
hp 33; HD 6d8+6
Immune immunity to magic, incorporeal immunities
Fort +3, **Ref** +9, **Will** +4

Speed fly (perfect) 50 ft. (18 squares)
Melee *electric shock* touch +11 (2d8 electricity)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +4; **Grp** —
Atk Options energy accumulation
Special Actions detect innocent, shadow jump

Abilities Str —, Dex 24, Con 13, Int 5, Wis 9, Cha 21
SA energy accumulation
SQ flash of despair
Feats Alertness, Improved Initiative, Weapon Finesse (*electric shock*)
Skills Listen +4, Spot +4, Survival +2

Иммунитет к магии (Immunity to Magic) (Ex): Скованные ламиард иммунны к заклинаниям *магический круг против хаоса (magic circle against chaos), волшебная стрела (magic missile), лабиринт (maze)* и *защита от хаоса (protection from chaos).* Тем не менее, иммунитет к заклинанию *волшебная стрела (magic missile)* не защищает скованных ламиард от действия гасителей.

Накопление энергии (Energy Accumulation) (Ex): Если в бой вступили сразу несколько ламиард, то один из злых огней может аккумулировать в себе электрическую энергию соратников. Делая следующую атаку электрическим разрядом, скованный ламиард наносит 1d8 пунктов дополнительных повреждений электричеством за каждого скованного ламиард, оказавшегося на расстоянии не более 30 футов от атакующего злого огня. Во время перекачки энергии скованные ламиард не могут двигаться и совершать самостоятельные атаки.

Обнаружение невинных (Detect Innocent) (Ex): Скованные ламиард подсознательно чувствуют красоту и невинность. Персонажи престиж-класса Истинно-Невинный[HL] (True Innocent), а также герои с Обаянием (Cha) не меньше 15, приковывают к себе внимание этих существ, если оказываются на расстоянии менее двух миль от них.

Теневой прыжок (Shadow Jump) (Su): Скованные ламиард могут перемещаться между тенями, находящимися на расстоянии не более 100 футов друг от друга. Для того, чтобы совершить перемещение, злой огонь влетает в одну тень и, потратив один полный оборот на перемещение, выплывает из другой тени.

Вспышка отчаяния (Flash of Despair) (Ex): В момент смерти скованный ламиард испускает вспышку яркого света. Каждый персонаж, оказавшийся в радиусе 10 футов от погибшего ламиард, должен сделать спасбросок на Реакцию (Ref) с DC 14, или ослепнет на 1d4+1 оборот.

Мёртвая невеста

На окраине кланвилльского кладбища возвышается мрачный каменный склеп, колонны которого увиты изображениями чёрных раскрывшихся роз. Древние камни могилы покрыты многочисленными выбоинами и трещинами. Склеп окружён глубоким снегом.

Добравшись до каменных дверей могилы, герои услышат из-за гранитной плиты глухой стук, а затем приглушённый крик. Чтобы проникнуть в склеп, героям придётся вышибить дверь (break) с DC 28 или разбить её. Чтобы разрушить закрывающую вход тяжёлую гранитную плиту, необходимо нанести ей 60 пунктов повреждений; дверь имеет прочность (hardness) 8. Кроме того, персонажи могут взломать замок (Open Lock) с DC 30.

В мрачных глубинах склепа холодно и темно. Молчаливые громады саркофагов укрыты могучими покровными плитами. В узком коридорчике, приютившемся между гробов, лежит облачённое в свадебное платье тело молодой женщины. В руках труп сжимает крохотную записку, на поверхности которой выведены слова: «Нет прощения, Жюльетта!».



Персонаж, взявший записку с собой, становится жертвой проклятия — герой восстанавливает пункты жизни в два раза медленнее, чем обычно. Проклятие будет снято лишь в том случае, если персонажи уничтожат Жюльетту.

Ледяные объятия

Странствуя по заснеженным кланвилльским лесам, искатели приключений обнаружат «стеклянных людей», о которых упоминала Джудит. На поляне, окружённой вековыми дубами, по пояс в снегу стоят четверо человеческих фигур, обращённых в лёд. По роскошной одежде мертвецов легко догадаться, что трое женщин и мужчина — либертены, которым удалось спастись из пылающего Убервальд-манора.

Дайте персонажам несколько минут, чтобы те могли осмотреть ледяные статуи и задуматься над тем, какая сила могла обратить живых людей в полупрозрачный лёд. После этого попросите игроков сделать бросок на Внимательность (Spot) с DC 17. Герои, сделавшие успешный бросок, заметят, что из трещин в снежном покрове струятся щупальца тумана, постепенно окружающие отряд. Затаившийся под сугробами леденящий туман[ММ3] (chilling fog) почувствовал исходящее от героев тепло. Если искатели приключений не смогут спастись от чудовища, то им предстоит разделить судьбу замёрзших аристократов!

Попросите игроков сделать бросок на Инициативу. Леденящий туман застанет врасплох (surprise round) персонажей, не заметивших его появление, но внимательные герои могут избежать холодных объятий чудовища.

Кланвилльский лес

Герои вольны путешествовать по кланвилльскому лесу в любом направлении. Если персонажи покинут чащу и вернутся к Убервальд-манору, Тёмному пруду или кладбищу, вернитесь к главе «Умирает всё». Когда герои решат отправиться в столицу ламиард, переходите к главе «Рождение трагедии».

Ниже описаны примечательные места, которые герои могут посетить в кланвилльском лесу. Все они указаны на карте домена.

Хижина Бердсона

До революционных событий весны 765 года в этой крохотной избушке обитал Джон Бердсон. Хижина стоит в глубине кланвилльского леса, неподалёку от холодного ручья, вытекающего из Тёмного озера. После побега рейнджера домик два года оставался заброшенным. Лишь после трагических событий, завершившихся пожаром в Убервальд-маноре, у избушки появился новый хозяин.

Холодная маленькая хижина стала приютом для Шарля де Ферранда и чудовищно изувеченной Меган. Исследователь пытался сбежать из Кланвилля, но дорогу ему преградила Вуаль

Возрождение Меган

Меган — ценный союзник, способный сокрушить в ближнем бою любого обитателя Кланвилля, за исключением маркизы фон Инзен и королевы Абигэйл. Зная о невероятной мощи Меган, герои могут попытаться спасти голема от неминуемой гибели.

Возрождение Меган — сложный процесс, который под силу лишь создателю голема — Шарлю де Ферранду (ни герои, ни Ноэлла фон Инзен воскресить голема не смогут). Для того, чтобы провести операцию, необходим донор, который пожертвует своей плотью для восстановления тела голема. В результате операции Выносливость (Con) донора навсегда уменьшится на 2 пункта. Эта потеря постоянная, и её можно восстановить лишь могущественной магией — например, заклинаниями *регенерация (regeneration)* или *высшее восстановление (greater restoration)*.

Персонаж, пожертвовавший своими жизненными силами ради спасения Меган, может рассчитывать на её вечную преданность. Голем будет сражаться за него до самой смерти. Меган не бросит своего спасителя даже в критической ситуации, в которой ей будет грозить неизбежная гибель. В случае смерти Шарля де Ферранда голем признает спасшего её персонажа своим новым хозяином, будет повсюду следовать за героем и беспрекословно выполнять все его приказы.

Если герои спасут Меган, то отряд получит один пункт Милосердия.

Боли. Де Ферранд был вынужден вернуться обратно и с тех пор живёт в брошенном домике.

Следуя за Бердсоном, герои без труда найдут его хижину.

Тропинка выводит вас из лесной чащи на поляну, в центре которой стоит крохотная избушка. В окружающей вас темноте она кажется бесформенным чёрным пятном, выделяющимся на фоне серебристых снежных сугробов. Около входной двери снег утоптан, рядом с крыльцом выложена поленница, в брёвна воткнут топор на длинной рукоятке. Окна домика озарены тусклым красноватым светом.

Легко понять, что снег около входной двери утоптан человеком. Маленькие окошки хижины заледенели изнутри, поэтому сквозь них невозможно рассмотреть ничего, кроме бесформенных теней. Дверь заперта на деревянный брусок (выбивание/break DC 15). Если герои постучат в дверь или в окно, то они услышат приближающиеся к двери шаги, а затем уставший и испуганный мужской голос: «Кто это?»

Ноэлла шепнёт персонажам, что узнаёт голос де Ферранда — врача, обитавшего в Убервальд-маноре. «Шарль, открой. Это Ноэлла»,— произнесёт девушка, и измученный одиночеством, голодом и страхом исследователь отопрёт дверь.

Дверь начинает приоткрываться, но Ноэлла решительно движением распахивает её. На пороге стоит мужчина, лицо и одежда которого не скрывают следов тяжёлых лишений. Хотя Шарлю де Ферранду нет ещё и тридцати пяти лет, волосы его поредели, щёки впали от недоедания, губы потрескались. Его одежда, сшитая когда-то по последней мордентской моде, сильно потрёпана, а на полах камзола видны следы огня. При виде Ноэллы в глазах исследователя вспыхивает надежда. Однако она сменяется страхом, когда перед Шарлем предстаёт могучая фигура Бердсона.

За спиной де Ферранда вы видите тесную комнату с закопчённым потолком. Рядом с северной стеной возвышается широкий стол, уставленный пробирками и перегонными кубами. Некоторые сосуды пусты, в других булькает загадочная зелёная жидкость. На полу домика в полном беспорядке свалены алхимические трактаты и древние книги.

Встретившись с героями, де Ферранд не окажет противодействия. Драться он толком не умеет, а тяжело израненная Меган не сможет защитить своего хозяина. Кроме того, герои — единственная надежда врача на спасение из ледяного ада.

Меган вытащила своего хозяина из пожара, но не сумела спасти его от лишений. Безжалостный холод, изматывающий голод,

бесконечная ночь и одиночество поставили де Ферранда на грань помешательства. Он пытался покинуть Кланвилль, но был вынужден вернуться обратно, столкнувшись с непроницаемой Вуалью Боли. С тех пор Шарль безуспешно пытается исцелить Меган: если голем выздоровеет, то она сможет пронести де Ферранда через зловещую границу (эффект Вуали не действует на созданных).

Если герои начнут расспрашивать исследователя, то он ответит на их вопросы.

Кто вы? — Моё имя — Шарль де Ферранд. Я врач, занимаюсь хирургией и изучением психических отклонений.

Что вы делаете в домике Бердсона? — Я попал в Кланвилль много лет назад. После того, как Убервальд-манор сгорел, я поселился здесь.

Вы — либертен? — Что вы, что вы, конечно же нет! Все эти философские изыски маркизы меня никогда не интересовали. Я — врач, исследователь. Ноэлла может подтвердить: я никогда не принимал участие в оргиях, которые устраивала её матушка. Нет, я всего лишь изучал поведение маркизы и её гостей. Вы не поверите, какие любопытные сочетания редчайших парафилий… впрочем, вы не врач, вам этого не понять.

Что случилось в Убервальд-маноре? — Маркиза была беременна. В начале декабря ей стало плохо, началось сильное кровотечение, и я был вынужден провести операцию. Начать я так и не успел: меня ударили по голове, и я потерял сознание. Что случилось потом, я не знаю. Хотя Меган была тяжело ранена, она смогла вынести меня из огненного ада. Я пришёл в себя от холода. Мы шли по лесу, поддерживая друг друга. Южная часть неба была озарена пламенем грандиозного пожара… Никогда бы не подумал, что Убервальд-манор может полыхать так сильно и долго.

Где Меган? — После того, как мы добрались до этой избушки, она потеряла сознание и с тех пор не приходит в себя. Её тело лежит вон там, около печи, а её разум… Можно лишь гадать о том, в каких лабиринтах он блуждает. Я пытался воскресить её, но Меган так и не вернулась… ко мне. У меня нет нужных препаратов. Мне удалось найти кое-что в руинах Убервальд-манора, но этого так мало, так мало! Кроме того, нужны материалы из живого человеческого тела… Это опасно, но не смертельно. Я пробовал использовать свою собственную кожу, но потерял сознание от боли, а когда очнулся, то материал был уже негоден.

Маркиза фон Инзен погибла во время пожара? — Я не знаю наверняка. Последний раз я видел маркизу перед операцией. Фауссин уверен, что она превратилась в чудовище. Разумеется, в физическом смысле этого слова. Вероятно, эльф знает, о чем говорит.

Эльберес Фауссин жив? Где он? — Я встретил его в лесу, на другом берегу ручья, к западу отсюда. В странном месте, рядом с громадным деревом. Почему то место странное? Да потому, что там значительно теплее, чем в окружающих лесах. Вот только находиться там опасно: это место облюбовали злые огни. Что эльф там делал и как он спасается от холода — я не знаю. Впрочем, он когда-то рассказывал, что пострадал во время эксперимента с магией холода. Быть может, он нечувствителен к морозу?

Где мы сможем найти Фауссина? — Я не знаю, где бродит эльф. Но если бы у меня были необходимые компоненты, я мог бы приготовить препарат, который усиливает психическую чувствительность. Тот, кто выпьет зелье, может подумать о любом знакомом человеке — и сразу почувствует, где его надо искать.

Ноэлла предложит героям принять помощь врача, чтобы отыскать Фауссина: если эльф действительно что-то знает о судьбе Маргариты фон Инзен, то это может оказаться очень важным. Девушка подтвердит, что де Ферранд не принимал участия в оргиях либертенов и не пытал пленников.

Джон Бердсон не доверяет исследователю. Он считает, что де Ферранд столь же преступен, как и прочие либертены, и предаст отряд при первой же возможности. Рейнджер расскажет персонажам о том, что ему доводилось видеть в Убервальд-маноре големов, сшитых из тел девушек, которых он незадолго до того отыскал в лесу и привёл в особняк. Бердсон уверен, что несчастные пали жертвами злодейств Шарля де Ферранда. Хирург ответит на эти обвинения, что девушек убила маркиза, а он лишь использовал мёртвые тела в научных экспериментах. «Зачем отдавать червям то, что может послужить познанию?» — скажет врач. Ни Бердсон, ни де Ферранд не могут предъявить никаких доказательств; героям остаётся лишь поверить одному из них на слово.

Если герои встанут на сторону Бердсона, то отряд получит один пункт Возмездия:

Рейнджер хватает негодяя за воротник, приподнимает его так, что тот встаёт на цыпочки, и произносит тихим, безжалостным голосом:

— Мало того, что ты убил десятки невинных людей, так ты ещё и превратил их тела в отвратительных кукол, чтобы они и после смерти прислуживали тебе и твоим подельникам. Их души жаждут справедливости. Час возмездия пришёл, де Ферранд: отправляйся в ад!

С этими словами рейнджер выхватывает из ножен короткий охотничий нож. Лезвие с хрустом вонзается в плоть хирурга. Шарль прижимает руки к груди, с непониманием смотрит на кровь, капающую с пальцев, и медленно оседает на пол.

Если же герои согласятся с Ноэллой и решат принять помощь де Ферранда, то он объяснит персонажам, какие компоненты нужны для создания волшебного напитка.

Врач смахивает со лба предательски сбежавшую каплю пота:

— Я создам напиток, который поможет вам быстро отыскать Фауссина. Чтобы приготовить зелье, мне понадобится вода из кланвилльского пруда, увядший цветок зла и слеза отчаяния.

Джон Бердсон хмурится; вы видите, что просьба исследователя ему неприятна. Де Ферранд продолжает, испуганно поглядывая на рейнджера:

— Воду можно набрать в пруду, соцветие поищите на кладбище, а вот за слезой отчаяния вам придётся сходить в Каверну ламиард.

Исследователь подробно расскажет героям о том, как добраться до тайного убежища злых огней (пещера показана на карте кланвилльского леса). Воду для зелья можно набрать в Тёмном пруду или в вытекающем из него ручье. Наконец, увядшие цветы зла можно отыскать на кладбище (Поиск/Search с DC 20, бросок можно повторять один раз в четверть часа).

Когда герои принесут все необходимые компоненты, де Ферранд приступит к созданию зелья. Напиток будет готов через 1d6 часов. По завершении работы персонажи получат склянку с напитком де Ферранда и один пункт Милосердия.

Так как ни один из героев не знаком с Фауссином, то зелье выпьет Ноэлла (Джон Бердсон откажется пробовать эликсир: рейнджер подозревает, что исследователь попытается отравить героев). Девушка почувствует, что эльф находится к западу от избушки, неподалёку от Древа Жизни.

Де Ферранд отправится к Древу Жизни вместе с героями. Если персонажи категорически откажутся брать с собой исследователя, то Шарль останется в избушке и постарается выходить израненную Меган.

Джон Бердсон привёл героев в хижину, рассказав им о спрятанном здесь оружии и магических средствах. Рейнджер не солгал: в тайнике под полом избушки хранится *бочонок с 15 фунтами пороха*[RPHB], 3 *пистоля*[RPHB], 20 *обыкновенных* и 5 *серебряных пуль*[RPHB]. Кроме того, в тайнике спрятан *кинжал из холодного железа,* а также 3 *зелья лечения тяжёлых ран (potion of cure serious wounds).*

Мост через ручей

Отправившись на запад, герои неизбежно доберутся до моста через ручей, вытекающий из Чёрного озера.

Сквозь тишину замёрзшего леса до ваших ушей доносится журчание и плеск воды.

Лес внезапно кончается, и вы оказываетесь перед глубоким холодным ручьём. Через речушку переброшен вычурный деревянный мост, настил которого покрыт толстым слоем мягкого снега. Стоящие по берегам ручья скульптуры разбиты, с их высоких пьедесталов свешиваются длинные сосульки.

Если герои уже встретились с де Феррандом, то они пересекут мост без приключений. В противном случае Ярость нападёт на персонажей, как только первые из них поднимутся на мост.

На луну набегает лёгкое облако, и в неверном свете ночного светила вам кажется, будто одна из скульптур пошевелилась. Вы замираете, прислушиваясь к тишине ночного леса, но ничего не происходит. На мгновение луна скрывается за тучей, и вас окутывает полная тьма.

Когда лучи Беллы вновь прорываются сквозь облака, перед вами предстаёт огромное тёмное существо, похожее на лошадь. Создание злобно фыркает и косится на вас пылающими глазами. Ударив копытом о мост, тварь наклоняет голову, и вы видите длинный витой рог, венчающий её лоб. Чудовище ещё раз злобно фыркает; его тело словно теряет форму, сливаясь с тенями, а острый рог вспыхивает багровым пламенем.

Через мгновение облако тьмы и огня бросается на вас в атаку!

Описание единорога и его тактика приведены в разделе «Пещера Ярости». Получив решительный отпор и потеряв более половины пунктов жизни, теневой единорог отступит в свою тайную пещеру.

Текущий под деревянным мостом ручей берет начало в Чёрном озере. Воду ручья можно использовать как один из компонентов для зелья де Ферранда.

Каверна ламиард

Злые блуждающие огни бежали в леса Кланвилля, спасаясь от королевы Абигэйл и её возвышенных. В недрах пещеры мерцают 4+1d4 огня. Рядом с тайным убежищем герои с вероятностью 25% могут наткнуться на 1d4 диких ламиард, патрулирующих окрестности.

У тёмного зева каверны персонажи увидят слезу отчаяния:

Каверна ламиард—это глубокая нора, ведущая в промёрзшие глубины проклятой земли. Рядом с каверной растёт засохшее кривое дерево, у корней которого мерцает синеватый огонёк. Загадочный свет пульсирует, и вы слышите исходящие от него мелодичные звуки.

В глубинах пещеры движется нечто, испускающее тревожный бардовый свет, мечущийся по неровным стенам подземелья.

Огонёк у корней дерева—это слеза отчаяния. Персонажи могут взять её в руки, словно материальный предмет, и унести в домик Бердсона. Если же искатели приключений решат исследовать каверну, то им придётся сразиться с обитающими в ней ламиард.

Каверна начинается узким туннелем, который, постепенно уходя всё ниже, тянется на 200 футов, медленно загибаясь вправо. Пещера такая узкая, что герои могут продвигаться лишь цепочкой, один за другим. Через 200 футов туннель переходит в округлую пещеру радиусом 75 футов, потолок которой поднимается на 10 футов. Если герои уничтожат хозяев пещеры, то отряд получит один пункт Возмездия. Обыскав тёмные углы каверны и сделав проверку Поиска (Search) с DC 15, персонажи найдут *гаситель-пистоль*[DCG:D] и одну склянку *зелья оживления (potion of raise dead).*

Пещера Ярости

Потеряв свою прекрасную хозяйку, Ярость навсегда покинул Убервальд-манор и попытался выбраться из Кланвилля. Вырваться из владений госпожи он не смог: когда единорог добрался до кошмарной Вуали Боли, ему пришлось повернуть назад.

Вернувшись в кланвилльский лес, Ярость решил затаиться. Он спрятался в глубокой и тёплой пещере, расположенной к востоку от Убервальд-манора. Здесь, вдали от человеческих глаз, единорог попытался найти успокоение.

Одиночество Ярости было недолгим. Пещеру обнаружили бежавшие из особняка либертены. Единорог заманил незваных гостей в глубины подземного хода, а потом напал на аристократов и убил их. Изуродованные тела беглецов остались лежать среди влажных камней.

Если персонажи отправятся к мосту через ручей до встречи с Шарлем де Феррандом, то им будет суждено столкнуться там с Яростью («Мост через ручей»). Если же герои примут предложение Бердсона и отправятся в его хижину, то Ярость останется в своей пещере. Чудовище нападёт на искателей приключений лишь в том случае, если они спустятся в глубины его логова.

Войдя в подземелье, герои увидят следующую картину:

Вы спускаетесь в глубины тёмной пещеры. Над вашими головами поднимается холодный каменный свод; извилистый хаос бесформенных древних ступенек бежит вниз, скрываясь в первобытной девственной мгле. На стенах пещеры растёт влажный фосфоресцирующий мох. Из мрачных глубин земли доносится звук капель, разбивающихся о древние камни.

По мере того, как вы продвигаетесь вперёд, в ноздри начинает проникать неприятный запах разложения. Ещё несколько десятков футов — и вы видите его источник. При слабом свете мха на неровном полу пещеры можно различить четыре тёмных пятна — обезображенные, разлагающиеся человеческие тела. Трое мужчин наряжены в бархатные камзолы, на женщине — лёгкая шубка поверх шёлкового платья. Одежда разорвана, насквозь отсырела и покрыта чёрными точками плесени.

Герои, обыскавшие изуродованные останки, найдут на телах либертенов 25 дарконийских золотых монет, часы стоимостью 50 золотых и *зелье лечения лёгких ран (potion of cure light wounds).* Один из мужчин был вооружён пистолем, однако оружие давно заржавело.

Продолжив путь вглубь пещеры, персонажи войдут в логово Ярости:

Вы продолжаете спускаться во тьму, осторожно ступая по скользким камням. Через несколько десятков футов стены тунеля расходятся в стороны, открывая вашим взорам непроницаемую тьму подземного зала. Принюхавшись, вы чувствуете, что в пещере пахнет конюшней.

Логово единорога — пещера сорока футов диаметром. У дальней стены на влажных камнях растут подземные грибы, которыми единорог питался последние месяцы. Ярости в пещере нет. На полу можно различить следы раздвоенных копыт; сделав проверку Знания (природа)/Knowledge (nature) с DC 16 персонажи определят, что отпечатки принадлежат единорогу. Ноэлла предположит, что в подземелье скрывается Ярость — фамильяр её матери.

Единорог ожидает незваных гостей в засаде неподалёку от входа в пещеру. Зверь нападёт на героев, когда те выйдут из подземелья и отойдут на сотню футов:

На луну набегает лёгкое облако, и в неверном свете ночного светила вам кажется, будто что-то движется среди деревьев на опушке леса. Вы замираете, прислушиваясь к тишине древней чащи, но ничего не происходит. На мгновение луна скрывается за тучей, и вас окутывает полная тьма.

Когда лучи Беллы вновь прорываются сквозь облака, перед вами предстаёт огромное тёмное существо, похожее на лошадь. Создание злобно фыркает и косится на вас пылающими глазами. Ударив копытом по снегу, тварь наклоняет голову, и вы видите длинный витой рог, венчающий её лоб. Чудовище ещё раз злобно фыркает; его тело словно теряет форму, сливаясь с тенями, а острый рог вспыхивает багровым пламенем.

Через мгновение облако тьмы и огня бросается на вас в атаку!

Ярость будет пытаться сбить героев с ног, затоптать их или пронзить пылающим рогом. Единорог пользуется способностью слиться с тенями (shadow blend): при любом освещении, кроме яркого дневного света, Ярость полностью сливается с тенями (total concealment). Искусственное освещение, даже заклинания *свет (light)* или *вечный огонь (continual flame),* не может развеять эту способность. Единственным исключением из общего правила является заклинание *дневной свет (daylight).* Кроме того, в местах с затенённым освещением зверь движется бесшумно.

Если персонажи скроются в пещере, то единорог отступит к опушке леса и будет ожидать, пока герои не выйдут на открытое пространство. Если же искатели приключений попытаются скрыться в лесу, то Ярость не будет их преследовать. Наконец, если удача будет на стороне персонажей и теневой единорог потеряет больше половины пунктов жизни, то он постарается исчезнуть в чаще, растворившись во тьме. Отправившись по следам Ярости, герои выйдут к туманной границе. Попытки преследовать единорога в белёсой дымке очень опасны: вместо израненного Ярости персонажи встретят кошмарных обитательниц Вуали Боли.

Ярость **CR 7**

LE Large magical beast

Init +9; **Senses** darkvision 60 ft., low-light vision; Listen +5, Spot +6

AC 22, touch 14, flat-footed 17
(+5 Dex, +8 natural, –1 size)

hp 95; HD 10d10+40; **DR** 5/magic

Immune mind-affecting spells and poisons

Resist cold 15

Fort +13, **Ref** +14, **Will** +7

Speed 90 ft. (18 squares)
Melee horn +18 (1d8+12 plus 1d4 fire plus 1 vile) or
Melee 2 hooves +18 (1d4+4) and
bite +18 (1d8+4 plus 1 vile)
Space 10 ft.; **Reach** 5 ft. (10 ft. with horn)
Base Atk +10; **Grp** +22
Special Actions spell-like abilities, terror scream
Spell-Like Abilities (CL 8th):
3/day—*blink*

Abilities Str 26, Dex 20, Con 19, Int 11, Wis 15, Cha 18
SA flaming horn, spell-like abilities, terror scream
SQ evasion, shadow blend, shadow merge
Feats Alertness[B], Improved Initiative, Improved Multiattack[DR], Multiattack, Vile Natural Attack[BV]
Skills Hide +12, Jump +32, Listen +5, Move Silently +22, Spot +6, Survival +7

Вопль ужаса (Terror Scream) (Su): Леденящий крик Ярости внушает ужас его врагам, аналогично заклятию *ужас (fear,* 8-й уровень заклинателя, спасбросок на Волю с DC 19). Любой персонаж, проваливший спасбросок, вызванный криком, седеет от страха.

Пылающий рог (Flaming Horn) (Su): Ярость может по желанию воспламенить свой рог, как свободное действие. Атаки воспламенённым рогом наносят 1d4 дополнительных пунктов повреждений огнём. Удар рога теневого единорога поджигает воспламеняющиеся предметы. Ярость иммунен к собственному магическому пламени. Кузнецы ценят рог теневого единорога за его необычайные свойства и с удовольствием делают из него пламенеющие клинки. Алхимики перетирают рог в порошок, из которого они изготавливают разрушительный алхимический огонь.

Увёртливость (Evasion) (Ex): Когда Ярость подвергается атаке, которая обычно позволяет сделать спасбросок на Реакцию (Ref) на половину повреждений, то он не получает повреждений, если делает успешный спасбросок.

Слияние с тенью (Shadow Blend) (Su): При любом освещении, за исключением яркого дневного света, Ярость может полностью скрыться в тенях (total concealment). Искусственное освещение, даже заклинания *свет (light)* или *вечный огонь (continual flame),* не может развеять эту способность. Единственным исключением из общего правила является заклинание *дневной свет (daylight).*

Погружение в тень (Shadow Merge) (Su): Ярость полностью скрыт (total concealment) и движется бесшумно, когда находится в местах с затенённым освещением. По желанию теневой единорог может подавлять эту способность.

Навыки (Feats): Теневые единороги—очень чуткие создания. Ярость получает бонусный навык Бдительность (Alertness).

Умения (Skills): Ярость обладает расовыми бонусами к следующим умениям: +8 Бесшумность (Move Silently), +2 Маскировка (Hide).

Гранитная пирамида

На восточном берегу Чёрного озера возвышается гранитная пирамида 10 футов высотой. Берег около пирамиды безопаснее, чем набережная возле Убервальд-манора: вероятность нападения озёрных хранительниц (стр. 41) составляет лишь 20%. Вода из пруда необходима Шарлю де Ферранду для создания зелья, которое поможет героям отыскать Эльбереса Фауссина.

На одной из граней пирамиды высечено изображение дверей, на которых выбиты загадочные письмена. Персонажи не знают языка, на котором написано послание. Прочесть надпись можно лишь с помощью магии—например, заклинанием *понимание языков (comprehend languages).* На тёмном граните написано: «Слово тайны ведёт в обитель секретов».

Секретное слово известно лишь Фауссину. Если герои произнесут вслух слово «Cruciamentum», то каменные двери превратятся в непроницаемо-чёрный портал, ведущий в подводный тайник лича (см. ниже «Глубины Чёрного озера»).

Древо жизни

К северу от Тёмного озера находится маленький карманный домен, в котором растёт Древо Жизни[DCG:D]. Древо—чрезвычайно опасное разумное растение. К счастью для героев, оно почти никогда не нападает первым.

Когда персонажи приблизятся к Древу Жизни, прочитайте им следующий текст:

> В глубине кланвилльского леса раскинулась просторная площадь, вымощенная белыми мраморными плитами и окружённая рядом статуй высотой в два человеческих роста. Скульптуры изображают семь прекрасных обнажённых крылатых существ без признаков пола, вооружённых воздетыми в небо пылающими мечами. Все

статуи обращены лицами к центру площади, где поднимается высохшее дерево, чьи корявые ветви, кажется, достают до самого неба.

Вы вступаете на площадь, и ваши уши заполняет торжественная тишина, подобная тишине гигантского собора. Ваши шаги звучат приглушённо, как будто бы их поглощает пустота огромного открытого пространства.

За статуями прячутся пять гоф-фрейлин королевы Абигэйл (стр. 51). Затаившиеся колдуньи внезапно нападут на героев, когда те подойдут поближе (surprise round). Возвышенные без предупреждения обрушат на героев шквал заклинаний. Если персонажей сопровождает Шарль де Ферранд, то магия ламиард поразит хирурга. Ураган арканной мощи будет столь силён, что Шарль мгновенно погибнет.

В первом обычном обороте битвы ламиард принимают энергетическую форму и взмывают в воздух. Начиная со следующего оборота, колдуньи будут атаковать героев энергетическими лучами, продолжая парить в воздухе.

Вероятно, бой с нематериальным летающим противником, на расстоянии поражающим персонажей энергетическими лучами, окажется тяжёлым испытанием для героев. Если перед персонажами замаячит угроза поражения, к битве присоединится Эльберес Фауссин.

Эльф потерял книгу заклинаний во время бегства от хрустального хранителя, поэтому он не может обрушить на ламиард потоки смертельной магии. Однако во время своих странствий Фауссин нашёл могущественный волшебный предмет — *жезл принудительного воплощения (rod of forced materialisation,* стр. 64). С помощью жезла эльф заставит возвышенных принять материальную форму. Если неожиданное превращение застанет колдуний в воздухе, то те упадут на землю и получат повреждения от падения. Кроме того, в течение одного оборота после вынужденного превращения возвышенные будут ошеломлены (dazed).

Если герои справятся с возвышенными самостоятельно, то Фауссин появится по окончании стычки:

Из лесной чащи выходит молодой привлекательный эльф. Незнакомец одет



в тёплую шубу, накинутую поверх дорогого камзола. Из-под треуголки выбиваются длинные рыжеватые волосы, в глазах эльфа пылает яростный безумный огонь.

Остановившись на некотором расстоянии от вас, незнакомец снимает треуголку, прижимает её к груди и церемонно кланяется. Ноэлла презрительно приветствует эльфа:

— Фауссин? Вот уж не думала встретиться с тобой посреди снежной чащи.

Не дав эльфу ответить, Бердсон подносит к шее мага серебристое лезвие рапиры:

— Почему ты помог нам, злодей?

Фауссин улыбается и легким движением пальцев отводит рапиру в сторону:

— Мне нечего скрывать: мой ответ прост и чист, как капля воды из горного озера. Я хочу помочь вам уничтожить жестокую и эгоистичную колдунью — злодейку, возложившую на алтарь своей похоти бессчётное множество человеческих душ. Это ли недостаточная причина для помощи? Маленькая колдунья жаждет возмездия, я жажду справедливости, а вместе мы преследуем общую благую цель.

— Ты лжец и злодей! — угрюмо произносит Джон.

Жезл принудительного воплощения

Rod of forced materialisation
Цена (уровень предмета): 48 600 золотых (18-й уровень)
Занимаемое место: — (держится в руках)
Уровень заклинателя: 9-й
Аура: умеренная; (DC 19) преобразование (Trans)
Активация: стандартная (команда)
Вес: 4 фунта

В незапамятные времена, до прихода к власти королевы Абигэйл, *жезлы принудительного воплощения* использовались стражниками ламиард для обезвреживания преступников. Вооружённый жезлом служитель закона принуждал противника принять материальную форму, в которой тот не мог избежать заслуженной кары. Королева Абигэйл нашла *жезлам принудительного воплощения* новое применение: с их помощью жертв заставляли принимать физический облик, обязательный для продолжительных пыток.

Жезл принудительного воплощения — покрытый тёмными пятнами железный стержень двух футов длиной. Один из концов жезла опутан рыжими от ржавчины цепями.

Три раза в день владелец жезла может активировать его командным словом. При этом все ламиард, находящиеся на расстоянии до 100 футов, принимают физическую форму. Если в момент превращения ламиард находились в воздухе, то они падают на землю и получают повреждения от падения. Кроме того, в течение одного оборота после вынужденного превращения жертвы будут ошеломлены (dazed). Ламиард, принудительно воплощённые в физический облик, не могут принять энергетическую форму в течение 24 часов.

Если принудительно воплощённый ламиард имеет уровни в том или ином классе, то после превращения он может использовать все способности своего класса (за исключением способностей, которые действуют лишь в энергетической форме). Дикие ламиард, подвергнутые принудительному воплощению, превращаются в обычных людей 1-го уровня (Commoner 1), не умеющих ни говорить, ни пользоваться физическими предметами, включая оружие.

Требования: Изготовление жезлов (Craft rod), *пагубное превращение (baleful polymorph).*

Стоимость изготовления: 24 300 золотых, 1 944 XP, 48 дней.

Плод Жизни

Встреча героев с Эльбересом Фауссином у подножия Древа Жизни не была случайной: эльф изучает свойства чудовищного растения, пытаясь разгадать его тайны. За несколько лет, прошедших после бегства из Убервальд-манора, лич изменился: он понял, что хочет освободиться от своего мучительного неживого существования и спасти те осколки, что ещё остались от его души. Бродя по столице ламиард, в развалинах библиотеки Имперской магической академии Фауссин нашёл древний том, описывающий некоторые свойства Древа. К сожалению, автор труда был знаком с Древом Жизни лишь понаслышке, и работа его была полна цветистых метафор и вопиющих ошибок.

Поверив в могущество Древа, Эльберес Фауссин съел его плод. Энергия жизни, сконцентрированная во фрукте, разрушила тело лича, но его надежда на оживление не сбылась. Ни давно забытый автор книги ламиард, ни сам Эльберес не догадывались о том, что для воскрешения необходимо разрушить филактерию, удерживающую душу лича. Так как филактерия Фауссина была надёжно спрятана на дне Тёмного озера, через несколько дней эльф воплотился в покоящиеся неподалёку останки и продолжил свою мучительную нежизнь. С тех пор Эльберес Фауссин изучает свойства Древа Жизни, пытаясь понять, в чём была его ошибка. Лич не догадывается, что эффект Плода Жизни по-прежнему продолжает действовать: если филактерия Эльбереса будет уничтожена, а тело — разрушено, то он воскреснет, как живой эльф.

Путешествуя по заснеженному кланвилльскому лесу, герои получат первую из подсказок, которые впоследствии позволят им догадаться о судьбе Эльбереса Фауссина.

- Шарль де Ферранд расскажет героям о том, что он пытается выделить из смолы Древа Жизни эликсир для спасения Меган. Врач упомянет о целебной силе смолы и предположит, что Древо Жизни может обладать и другими необычными свойствами.
- Если искатели приключений получат тяжёлые раны, то Джон Бердсон предложит воспользоваться смолой Древа. Во время своей жизни в Кланвилле, рейнджер обнаружил исцеляющие свойства гигантского растения.
- Если герои будут серьёзно ранены во время боя с возвышенными у подножия Древа, то после сражения пришедший на выручку Эльберес Фауссин расскажет персонажам о целебных свойствах смолы Древа Жизни.

— Я никогда не лгал, и месть твоя не имеет ко мне ни малейшего отношения. Я не наслаждался мучениями твоей сестры. В её гибели виновна фон Инзен, кровь твоей несчастной малышки на её руках, а не на моих,— с этими словами Фауссин поднимает руки ладонями кверху.

Ноэлла кладёт руку на плечо Бердсону, сдерживая его клокучущую ненависть. Не обращая внимания на рейнджера, эльф продолжает говорить:

— Безумная маркиза находится в крепости Лакост, в огромном каменном замке, на макушке самой высокой башни. Тело Маргариты фон Инзен умерло, но её чёрная душа по-прежнему живёт и находится под ежечасным наблюдением королевы. Сами вы в крепость проникнуть не сможете: она защищена могучей магией, а значит, вам неизбежно понадобится моя помощь.

Если герои нападут на эльфа, то Фауссин попытается бежать. Драться с персонажами он не будет, поскольку от успеха героев зависит его судьба. Вместо того, волшебник воспользуется своей способностью менять облик (Alternate Form) и превратится в авариэль[Rac] (Avariel) — крылатого эльфа. Неожиданно для героев за спиной Фауссина развернутся огромные крылья, покрытые мягкими чёрными

перьями. Он поднимется в ночной воздух и растворится в непроницаемой тьме.

Отправившись в столицу ламиард без эльфа, герои быстро обнаружат, что Эльберес был прав: в Лакост невозможно попасть без помощи могущественного мага. Если герои захотят вновь встретиться с Фауссином, то они найдут его у Древа Жизни.

Если же персонажи согласятся на помощь волшебника, то он предложит им сделку:

> Уста эльфа изгибаются в жестокой усмешке:
>
> — Вы сделали мудрый выбор. К несчастью, мы не можем отправиться в путь прямо сейчас. Я готов помочь вам, если вы докажете мне серьёзность своих намерений. Не хмурьтесь: я хочу оценить ваши силы, ибо на кону стоит и моя судьба.
>
> На восточном берегу Чёрного озера возвышается гранитная пирамида, на которой высечены двери. Слово «Cruciamentum» откроет портал, ведущий в тайник глубоко под водами озера. Принесите мне книгу в красном кожаном переплёте. Всё остальное можете забрать себе. Не открывайте книгу: на неё наложено проклятие, и если вы прикоснётесь к её страницам, то вас ожидает ужасная смерть. Будьте осторожны: тайник охраняют призраки.

Эльф хочет заполучить копию своей книги заклинаний, которую он предусмотрительно спрятал в тайнике на дне озера. Так как без книги Фауссин не может колдовать, то он боится отправляться за книгой сам: волшебник не знает наверняка, какие опасности могут ожидать его под водой, и не хочет рисковать. Он не обманывает героев, когда говорит, что книга смертельно опасна: страницы пропитаны желчью балора (контактный яд, спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 25, первичное и вторичное поражение 1d6 пунктов Силы (Str), спасбросок кидается отдельно на каждую открытую страницу). Сам Эльберес Фауссин, будучи нежитью, неуязвим для ядов и может прикасаться к книге заклинаний голыми руками.

Вернув книгу заклинаний, Фауссин направится с персонажами в имперскую столицу ламиард.

Если герои избегают встречи с волшебником и не желают связываться с его книгой, то в столице ламиард персонажи найдут другого союзника — Ромельду Мируа (см. врезку на стр. 69).

Глубины Чёрного озера

В непроницаемых глубинах Чёрного озера скрывается подводный карман, наполненный живительным воздухом. У кармана нет стен: воду удерживает лишь магия. Персонажи могут переместиться в тайник, если произнесут секретное слово «Cruciamentum» и тем самым активируют портал на гранитной пирамиде. Портал действует в течение одной минуты, но он активируется снова, как только будет произнесено секретное слово (активировать портал можно как с берега озера, так и из подводной пещеры).

Воздуха под водой мало: одному герою его хватило бы на час, но отряд, состоящий из четырёх искателей приключений, начнёт задыхаться уже через пятнадцать минут.

Эльберес Фауссин спрятал в подводном тайнике запасную копию своей книги заклинаний. Книгу можно найти Поиском (Search) с DC 15.

Сокровища лича сторожат две озёрные хранительницы. Твари нападут на героев сразу же, как только те пройдут через портал.

Что должны сделать персонажи

В этой главе герои исследуют кланвилльский лес и находят неожиданных союзников, которые помогут им отыскать повелительницу домена.

- В избушке Бердсона персонажи знакомятся с Шарлем де Феррандом и получают от него волшебное зелье.
- Герои добираются до Древа Жизни и сталкиваются с затаившимися ламиард.
- Победив возвышенных, персонажи встречаются с Эльбересом Фауссином, который рассказывает им о судьбе маркизы фон Инзен.
- Спустившись в глубины Чёрного Озера и добыв магическую книгу эльфа, герои завоёвывают доверие ценного союзника и отправляются в имперскую столицу ламиард.



Глава четвёртая: Рождение трагедии

Долгие и великие страдания воспитывают в человеке тирана.

Фридрих Ницше. Злая мудрость

В предыдущей главе герои, блуждая по холодному, окутанному вечной ночью кланвилльскому лесу, убедились, что существует лишь один путь вырваться живыми из замерзающего домена—отыскать его повелительницу, маркизу фон Инзен. Им удалось узнать, что превратившаяся в чудовище маркиза находится в Лакосте—мрачной твердыне королевы Абигэйл.

Кроме того, в предыдущей главе персонажи могли встретиться с Эльбересом Фауссином—эльфом-личем, бежавшим из Убервальдманора несколько лет назад. За прошедшие годы Фауссин сильно изменился: он понял, что не желает продолжать своё мучительное неживое существование. Вместо того, чтобы прервать свою нежизнь, лич решил спасти те осколки, что ещё остались от его души. Если герои согласились на просьбу эльфа вернуть ему книгу заклинаний, то он поможет им добраться до Лакоста, где покоится тело Маргариты фон Инзен.

Эта глава начинается с того, что персонажи отправляются в имперскую столицу ламиард. Им предстоит преодолеть опасности городских руин, пройти по забытым коридорам Лакоста, встретить королеву Абигэйл и узнать от неё правду о судьбе маркизы фон Инзен.

Белое безмолвие

Путь в древнюю столицу ламиард сопряжён с многочисленными трудностями. В дороге герои столкнутся с новыми смертельными опасностями—со снежной бурей и с кровавым снегом.

Между кланвилльским лесом и столицей ламиард лежит обширная низменность. Раньше она была покрыта зарослями кустарника и небольшими болотцами, но сейчас все водоёмы замёрзли, и бескрайние просторы покрыл толстый слой снега. К счастью для героев, возвышенные королевы Абигэйл несколько раз наведывались в кланвилльский лес и оставили натоптанную дорогу. Другого пути в древний город нет: по обе стороны от тропы снег столь глубок, что персонажи не смогут по нему передвигаться.

Как только герои покинут лес и отправятся в столицу ламиард, начнётся снегопад. Небо заволокут тяжёлые тучи, и наступит полная тьма. Чтобы не сбиться с дороги, персонажам понадобится источник света—факел, фонарь или магический огонь.

По мере того, как герои будут приближаться к древнему городу, снегопад будет усиливаться. Начнётся ветер, и вскоре лёгкая позёмка превратится в сплошную снежную стену. Даже если персонажи несут с собой источник света, видимость упадёт до 5 футов. Герои получают штраф –2 к AC и теряют бонус Ловкости (Dex) к AC, могут передвигаться лишь с половинной скоростью и получают штраф –4 к проверкам всех умений, основанных на Ловкости, к проверкам Поиска (Search) и Внимательности (Spot), а также других умений, зависящих от зрения. Кроме того, персонажи полностью скрыты (total concealment), что даёт вероятность промаха 50% (miss chance 50%).

Но снежный буран—не единственная опасность, которую обрушит на героев земля Кланвилля. Внезапно искатели приключений почувствуют запах свежепролитой крови; если у них есть источник света, то они заметят, что окутывающая их снежная пелена окрасилась в багровый цвет.

Герои оказались в буре кровавого снега, которая будет продолжаться 2d8 оборотов. Каждый оборот герои должны делать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 10 + 1 за каждый дополнительный оборот. Персонажи, провалившие спасбросок, теряют 1d2 пункта Выносливости (Con) и в течение 1 часа чувствуют тошноту (nauseated).

Если героев сопровождает Эльберес Фауссин, то волшебник не страдает от кровавого снега. Будучи нежитью, он иммунен ко всем эффектам, влияющим на Выносливость.

Через 2d8 оборотов багровый снег сменяется обычной метелью, которая постепенно стихает и засыпает выпавшую из облаков кровь.

Когда персонажи достигают окраин имперской столицы ламиард, ветер разгоняет тучи, и бледный свет Беллы очерчивает силуэты величественных городских развалин.

Столица ламиард

Имперская столица—гигантский разрушенный город, исполненный тёмного, зловещего величия. Центральные городские проспекты столь широки, что на них могут разминуться четыре запряжённых лошадьми экипажа. Крохотные улочки и переулки города, наоборот, узки и грязны. Они хитроумным образом петляют между постройками, образуя запутанный каменный лабиринт.

В центре имперской столицы здания поднимаются над выщербленной брусчаткой на пять-шесть этажей. Роскошные постройки украшены изображениями чудовищ и монстров. Двери домов выбиты, за чёрными провалами окон белеют нагромождения снега.

Дома городских окраин, как правило, двухэтажные. Стены их утратили изначальный цвет и стали тёмно-серыми. Бóльшая часть бедных построек превратилась в обезлюдевшие руины, полные следов исчезнувшей цивилизации. Однако, вопреки первому впечатлению, руины не безжизненны: в подвалах некоторых домов до сих пор прячутся жуткие чудовища и кошмарные злые огни.

Леса Кланвилля подступают к городу с юга и с востока; северная и западная окраины столицы ламиард окутаны Туманами. Персонажи войдут в город через аллею Статуй или через квартал Имперской магической академии.

Добравшись до города, герои могут исследовать руины столько, сколько сочтут нужным. Ноэлла и Джон Бердсон будут время от времени напоминать персонажам, что их настоящая цель — крепость Лакост, в стенах которой скрывается Маргарита фон Инзен.

Не забывайте, что древний город, как и весь Кланвилль, окутан вечной ночью и скован ледяным морозом. Правила по игре в условиях темноты и холода описаны в предыдущих главах этой книги.

Имперский квартал

Имперский квартал лежит в самом сердце столицы. Его площадь достигает двух квадратных миль. Квартал состоит из некогда вычурных, но ныне обвалившихся особняков, украшенных отвратительными и непристойными изваяниями. Крыши домов располагаются столь близко друг к другу, что ловкий человек может с лёгкостью путешествовать над улицами города. Архитектура квартала склоняется к барочному стилю. Дома здесь помпезные, но их облик внушает людям не столько возвышенные чувства, сколько страх, ужас и трепет.

Строения имперского квартала поднимаются на пять-шесть этажей. Одноэтажных домов здесь нет вообще. Двухэтажные постройки, возведённые в этой части города, некогда выполняли общественные функции, но их истинное предназначение было забыто много столетий назад. В юго-западной части района можно наткнуться на руины обвалившегося акведука.

Ромельда Мируа

Если персонажи отвергли помощь Эльбереса Фауссина, то в имперской столице ламиард герои встретят колдунью Ромельду Мируа. Ромельда ненавидит королеву и сделает всё возможное для того, чтобы тёмная власть Абигэйл подошла к концу. Герои найдут Ромельду возле руин Лакоста или в развалинах Имперской магической академии. Мируа отнесётся к персонажам дружелюбно и поможет им проникнуть в крепость Лакост. Когда герои воспользуются машиной эмоциональных различий, Ромельда останется в машинном зале и будет наблюдать за действиями королевы Абигэйл.

Подробное описание чародейки можно найти на стр. 158 Приложения.

На площадях имперского квартала находятся пустые чаши кровавых фонтанов. Некогда они развлекали местных жителей, но давно перестали использоваться по своему прямому назначению. Во многих фонтанах затаились элементалы крови[DD] (Blood Elemental).

Имперская дорога связывает центральный район с крепостью Лакост. Аллея Цветов ведёт из сердца столицы в квартал багровых домов. На юге от Имперского квартала расположена аллея Статуй, до которой можно добраться через обвалившийся мост. Дорога Странника соединяет городской центр с Имперской магической академией.

Квартал багровых домов

Этот маленький район, приютившийся в западной части города, занимает площадь меньше одной квадратной мили. На его территории находится комплекс строений, стены которых выкрашены тёмно-красной краской. Судя по всему, эти постройки использовались королевой Абигэйл для проведения массовых казней и пыток.

Внутри маноров путник обнаружит многочисленные тюремные камеры, заржавевшие орудия пыток, а также следы чудовищных зверств. Все пять багровых строений являются средоточиями зла второго ранга.

В пустых глазницах окон тускло сияют тысячи слабых розоватых огоньков. Эти «слёзы

отчаяния»—свидетельства гибели многочисленных ламиард. Со дня их смерти прошли тысячелетия, но эмоциональный резонанс, вызванный страданиями несчастных жертв, не рассеялся до сих пор. Здесь нередки встречи с элементалами крови[DD] (Blood Elemental) и элементалами погребального костра[DD] (Pyre Elemental).

Аллея Цветов соединяет квартал багровых домов с центральной частью города. Герои, решившие пойти по Разбитому тракту, неизбежно выйдут к городским окраинам.

Городские окраины

Этот обширный—до трёх квадратных миль—район в юго-западной части города когда-то заселяли слуги и ремесленники. Городские окраины изобилуют маленькими одно- и двухэтажными строениями. Постройки здесь лишены внешних украшений, здания носят утилитарный характер. Стены большинства лачуг развалились, но внимательный наблюдатель догадается о внешнем виде построек, взглянув на фундаменты и стены уцелевший зданий.

Подвалы сохранившихся домов чрезвычайно опасны. Под лабиринтами опустевших комнат скрываются злые огни и кошмарные туманные чудовища.

Улицы городских окраин узкие и тёмные. Редкие газовые фонари перестали работать столетия назад, поэтому район погружён в беспросветный мрак. Вход в канализационную систему завален громадными каменными блоками.

Через северную часть района проходят руины древнего акведука, заселённые злыми огнями. Возле инженерного сооружения находятся маленькие озёрца застывшей воды, в глубинах которых таятся громадные камни и опасные металлические обломки. Озёрный лёд хрупок, и любой человек, ступивший на его поверхность, может с лёгкостью провалиться в тёмную, невообразимо холодную глубину.

Разбитый тракт соединяет окраины с кварталом багровых домов. Дорога Королевы ведёт к аллее Статуй.

Аллея Статуй

Длинная пустынная аллея в южной части города обрамлена двумя рядами засохших деревьев. По обеим сторонам дороги расставлены изваяния безумной королевы Абигэйл. Большинство статуй носит непристойный характер и восславляет экстравагантные склонности королевы и её верных прислужниц.

Поскольку за монументами никто не ухаживает, статуи медленно разваливаются на части. В вечной ночи, окутавшей древний город, этот район стал смертельно опасен для путешественников. В руинах разбитых изваяний таятся колонии диких ламиард. Твари агрессивно атакуют странников, решивших пройти по их территории.

Северная часть аллеи упирается в Южный мост. Центральная часть сооружения обвалилась в реку, и теперь посреди моста зияет громадная сквозная дыра шириной в 20 футов. Герои, решившие перебраться через провал, могут воспользоваться верёвкой или заклинанием левитации, или попросту перепрыгнуть дыру (проверка на Прыжки/Jump с DC 20). Персонажи, упавшие в провал, получают 3d6 пунктов повреждений от падения с высоты в 30 футов и проваливаются под лёд.

Дорога Королевы ведёт от аллеи Статуй к городским окраинам. Южный мост соединяет аллею с Имперским кварталом.

Имперская магическая академия

Площадь этого района, расположенного к востоку от центра, немного недотягивает до одной квадратной мили. Над развалинами академических строений возвышается башня магов, выстроенная древними ламиард. На шпиле готической конструкции мерцает драгоценный камень, излучающий слабые потоки арканной энергии. Вокруг магического пика расположены башенки, верхушки которых увенчаны фокусирующими кристаллами. Шпили малых сооружений перекачивают энергию в массивную центральную башню. Воздух вокруг академии пульсирует слепящими арками молний.

Даже сейчас, спустя века после гибели последних великих магов, район Академии освещается пламенем фонарей. По всей видимости, газ, питающий старинные устройства, поднимается из загадочных подземных резервуаров.

Большинство академических построек разрушено. От главного учебного здания остались лишь внешние стены. Внутреннее убранство давно превратилось в пыль, бесценные документы и арканные тома сгинули в пламени грандиозного пожара.

Перед высоким стрельчатым порталом башни сохранились обломки разрушенного монумента. Древние руины облюбовали дикие ламиард, которые нападут на всякого человека, покусившегося на спокойствие их нового дома.

Вход в башню открыт, и герои могут обследовать её многочисленные комнаты. Конечно же, внутри строения обитают чудовища и монстры магического происхождения. Если герои недостаточно подготовлены к встрече с маркизой, то мастер может позволить им найти в руинах академии необходимое оружие или магические предметы.

Дорога Странника соединяет Имперскую магическую академию с центром города.

Тайный арсенал Мируа

В подвалах Имперской магической академии скрывается отменно оборудованный и хорошо защищённый арсенал городской милиции. Возвышенные королевы Абигэйл знают о существовании арсенала, но не могут проникнуть в него, поскольку вход в комнату охраняет смертельно опасная ловушка.

Чтобы попасть в арсенал, героям необходимо преодолеть энергетический коридор Мируа. Этот узкий коридор 60 футов длиной простреливается вмонтированными в стены *тяжёлыми гасителями* (стр. 72), реагирующими на нажатие на плиты пола и на движение. Каждый раз, когда срабатывает один из датчиков, встроенные гасители стреляют по существу или предмету, вызвавшему срабатывание. Каждый выстрел наносит 6d4+6 пунктов повреждений, как указано в описании *тяжёлого гасителя.*

Ловушка может сработать несколько раз в течение одного оборота. Например, если персонаж левитирует вдоль коридора, то датчики движения срабатывают через каждые 5 футов, и персонаж каждый раз получает повреждения от выстрела.

Пройти через коридор невредимым может лишь тот, кто обладает острыми глазами и большой ловкостью. Некоторые из 5-футовых плит коридора не вызывают срабатывание гасителей, а отключают датчики движения. Однако ловушку нельзя преодолеть методом проб и ошибок: изобретательные строители сделали так, что после нажатия на любую плиту пола конструкция переключается, так что «опасная» плита может стать безопасной, и наоборот.

Всего в коридоре 12 плит размером 5×5 футов. Когда герои подойдут к началу коридора, бросьте в тайне от игроков 1d4. Бросок покажет, какая из плит в начале коридора отключает датчики движения. Обнаружить безопасную плиту можно проверкой Внимательности (Spot) с DC 20. Если проверка проваливается более, чем на 5 пунктов, то персонаж ошибается и принимает «опасную» плиту за безопасную.

Когда персонаж обнаружит безопасную плиту, он должен прыгнуть на неё. Датчики движения над плитами, расположенными перед первой безопасной плитой, отключены. Если персонаж приземлится на безопасную плиту, то все датчики движения до следующей безопасной плиты будут отключены; в противном случае персонаж получит повреждения от встроенного в стену *тяжёлого гасителя* и включит все датчики движения.

Вне зависимости от того, на какую плиту приземлился персонаж, бросьте 1d4 и тем самым определите, как далеко от него находится следующая безопасная плита. Повторяйте эти шаги до тех пор, пока герой не достигнет противоположного конца коридора. Персонаж может преодолеть ловушку, не получив повреждений, если он верно определит все безопасные плиты и будет передвигаться, перепрыгивая с одной безопасной плиты на другую.

Не забудьте, что герой сможет разбежаться лишь перед самым первым прыжком; дальше ему придётся прыгать с места. DC прыжков на различные расстояния приведены в *Книге игрока* (PH) в описании умения Прыжок (Jump).

Герои, сумевшие проникнуть в арсенал, обнаружат в нём огромное количество оружия. Проверка Поиска (Search) с DC 15 позволит героям найти здесь любое немагическое оружие или доспехи. Кроме того, арсенал хранит *2 гасителя-пистоля*[DCG:D], *3 гасителя-винтовки*[DCG:D], *1 тяжёлый гаситель, кольчугу +2 (scale mail +2)* и 2 склянки с *зельем полного исцеления (potion of heal).*

Помимо оружия, в арсенале хранится древний артефакт, способный помочь персонажам в дальнейших приключениях. Ловушка приводится в действие энергетическим блоком, который можно подключить к машине эмоциональных различий (стр. 81). Чтобы извлечь энергетический блок, необходимо сделать проверку Поломки (Disable Device) с DC 30. Если проверка провалится больше, чем на 10 пунктов, то энергетический блок детонирует. Все, находящиеся на расстоянии до 30 футов, получат 10d4 пунктов повреждения от огня и 10d4 пунктов повреждения от электричества.

Тяжёлый гаситель

Цена (уровень предмета): 19 800 золотых (15-й уровень)
Занимаемое место: — (держится в руках, как двуручное оружие)
Уровень заклинателя: 11-ый
Аура: Умеренная; (DC 18) воплощение (Evoc)
Активация: —
Повреждения: 6d4+6/19—20×2
Вес: 30 фунтов

Тяжёлое энергетическое оружие, предназначенное для поражения медленных бронированных целей, было вершиной военной индустрии ламиард. *Тяжёлый гаситель* требует длительной перезарядки (полное действие) и позволяет вести огонь на расстоянии до 840 футов.

Как и его младшие собратья—*гаситель-пистоль*[DCG:D] и *гаситель-винтовка*[DCG:D]—*тяжёлый гаситель* основан на магической технологии. Внутри гасителя находятся 50 заряженных магией арканных кристаллов. Каждый выстрел из оружия опустошает один кристалл. Стрелок выбирает цель, но при этом ему не требуется целиться точно—магическое оружие само наводится на избранную жертву. При выстреле из гасителя выбрасывается дуга силовой энергии, наносящая выбранной стрелком первичной цели 6d4+6 пунктов повреждений. Энергия, поразившая первичную жертву, отражается от неё и поражает ещё 1d6 вторичных целей на расстоянии до 30 футов от первичной жертвы. Если в пределах зоны поражения находится больше целей, чем рикошетирующих разрядов гасителя, то в первую очередь поражаются вторичные цели, наиболее близкие к первичной цели. Каждая из вторичных целей также получает 6d4+6 пунктов повреждений. Первичная цель *тяжёлого гасителя* может находиться на расстоянии до 840 футов от стрелка.

Гасители поражают своих жертв силовыми разрядами, действие которых аналогично *волшебным стрелам (magic missiles).* Разряд попадает по цели безошибочно, жертва не делает спасброска. Если цель гасителя обладает сопротивляемостью магии (SR), то делается проверка уровня заклинателя (1d20+11 против SR жертвы). Эффекты, защищающие от *волшебной стрелы (magic missile),* защищают и от разрядов гасителя. Так как гасители были изначально предназначены для уничтожения ламиард, то их разряд игнорирует шанс промаха по бестелесным существам.

Требования: Изготовление чудесных предметов (Craft Wondrous Item), *пляшущие стрелы*[SpC] *(chain missile).*

Стоимость создания: 9 900 золотых, 792 XP, 19 дней.

Спасбросок на Реакцию (Ref) с DC 20 сокращает повреждения вдвое.

Если герои извлекут энергетический блок, то ловушка перестанет действовать, и персонажи смогут выйти наружу, не рискуя попасть под огонь гасителей.

Столичные обитатели

Хотя имперская столица ламиард обезлюдела столетия назад, на её засыпанных снегом улицах по-прежнему скрываются опасности. Отряды укутанных в тёплые шубы возвышенных королевы Абигэйл патрулируют аллеи города. Из тёмных переулков доносится неразборчивый шёпот—это тени давно позабытых жертв и палачей пытаются рассказать свои истории живым. В мрачных подвалах до сих пор стоят бесконечными рядами ожидающие приказа ужасные машины смерти—и в глазах некоторых из них багровыми огнями ада пылает злобный разум.

Свет в окне

В окне одного из разрушенных домов герои увидят мерцающий свет свечи. Если

персонажи решат изучить странное явление, то им придётся войти в тёмные пределы мрачного дома. Стены постройки частично обвалились, половицы скрипят под каблуками сапог, через провалы в крыше падают мелкие крупицы снега.

Поднявшись на второй этаж, персонажи обнаружат просторную комнату, в стену которой встроен массивный камин. В недрах печи пылает яростное багровое пламя. Когда герои подойдут поближе, огонь вырвется из камина, вырастет до самого потолка и превратится в огромного элементала погребального костра[DD] (Huge Pyre Elemental).

Живой дом

Посреди центральной столичной площади возвышается монументальное строение, возведённое из грандиозных гранитных блоков. Стены постройки украшены бесчисленными нечестивыми изваяниями, поддерживающие портик колонны разбиты, окна выбиты, левое крыло сгорело. Постройку окружает ржавая стальная ограда, увенчанная высохшим плющом.

Выйдя на площадь, герои увидят, как в древний дом вбегает прекрасная молодая девушка. По всей видимости, беглянка испугана и ей грозит опасность.

Если персонажи попытаются войти в особняк, то дом «оживёт». Его двери распахнутся, подобно пасти громадного чудовища. В левом и правом крыле в окнах второго этажа вспыхнет мертвенно-зелёный свет, а колья ограды вытянутся вверх, словно зубы хищного зверя.

Поселившийся на площади гигантский аниматор[DD] (Gargantuan Animator) попытается изрезать тела героев метко брошенными кусками ограды и сожрать их. Если персонажи попробуют убежать, то чудовище постарается сбить их с ног метко брошенными кусками дерева и камнями, вырванными из древней брусчатки.

Аниматор не сможет атаковать героев, если те покинут площадь.

Машина боли

В районе Имперской магической академии герои натолкнутся на странный механизм: гигантскую восьмиколёсную машину, верхние части которой поднимаются над крышами самых высоких домов. Машина боли засыпана снегом, изуродована ветром и молниями. Колёса её разбиты, оси сломаны, прекрасные интерьеры давно сгорели, внутренние пространства — пыточные залы и альковы — испепелены безжалостной стихией. Дорогая мебель погибла в те давние времена, когда на машину напала стая диких ламиард.

Титаническая передвижная конструкция состоит из шести этажей и приводится в действие энергетической установкой ламиард. Из трёх двигателей машины уцелел лишь один, но герои могут воспользоваться его энергией для перезарядки гасителей. Для того, чтобы зарядить энергетические кристаллы, необходимо правильно подсоединить гаситель к двигателю, сделав проверку Интеллекта (Int check) с DC 25. Персонажи, имеющие более 5 рангов в умениях Поломка (Disable Device) или Применение магических предметов (Use Magic Device), получают бонус синергии +2 (synergy bonus). После успешной проверки все энергетические кристаллы гасителя будут полностью заряжены. Если проверка провалится больше, чем на 5 пунктов, то гаситель выйдет из строя и его будет невозможно перезарядить.

В двигателе машины находится старинный энергетический блок, который можно подключить к машине эмоциональных различий (стр. 81). Чтобы извлечь энергетический блок из двигателя, необходимо сделать проверку Поломки (Disable Device) с DC 30. Если проверка провалится больше, чем на 10 пунктов, то энергетический блок детонирует. Все, находящиеся на расстоянии до 30 футов, получат 10d4 пунктов повреждения от огня и 10d4 пунктов повреждения от электричества. Спасбросок на Реакцию (Ref) с DC 20 сокращает повреждения вдвое.

На верхней палубе аппарата находится командирский увеличительный прибор, через который можно разглядеть защитную завесу, окружающую сердце крепости Лакост.

Могущественное устройство Абигэйл содержит в себе сотни тайн и сокровищ, каждое из которых может стать завязкой для нового приключения.

Патрульный отряд

Странствуя по пустым улицам центрального района, персонажи могут наткнуться на патрульный отряд, состоящий из магов Абигэйл и скованных ламиард. Стражники шествуют по городу широкой цепочкой,

продвигаясь по параллельным улицам. Маги, вооружённые гасителями, удерживают на энергетических цепях скованных светлячков. Отряд передвигается медленно, поскольку маги одеты в тяжёлые шубы и высокие сапоги. Столкнувшись с противником, возвышенные прячутся за укрытиями и вступают в вялую перестрелку с нарушителями границ. Они постараются вытеснить персонажей из центрального района, но преследовать их не будут.

Герои могут натолкнуться на один из следующих патрулей:

- Разведывательный патруль (CR 8): 2 камер-фрейлины королевы Абигэйл*.
- Регулярный патруль (CR 10): 2 камер-фрейлины и 4 скованных ламиард.
- Поисковый отряд (CR 12): 1 гоф-фрейлина, 3 камер-фрейлины и 5 скованных ламиард.
- Ударный отряд (CR 14): 1 статс-дама королевы Абигэйл, 2 гоф-фрейлины, 4 камер-фрейлины и 8 скованных ламиард.

Восставшие витражи

Древние витражи, некогда украшавшие крепость Лакост, в течение столетий впитывали в себя тёмные эманации зла и жестокости. Когда здания на окраине крепости обезлюдели, изображения ожили и стали хозяевами ничейной земли.

Два стеклянных голема[DD] (Glass Golem), состоящие из длинных, острых и хрупких витражных стёкол, непременно заинтересуются героями, решившими изучить достопримечательности Имперского квартала. Герои услышат тонкий перезвон приближающихся чудовищ, если сделают проверку Слуха (Listen) с DC 15.

Крепость Лакост

Лакост — громадный полуразрушенный замок, выстроенный в стилистике позднего барокко. Даже сейчас он впечатляет наблюдателей своими громадными размерами и невообразимой атмосферой высеченного в камне ужаса. Центральная часть Лакоста многократно перестраивалась. Шпили и башенки громоздились друг на друге, пока перед поражёнными жителями столицы не предстал монументальный шпиль, впитавший в себя множество архитектурных элементов.

Частично обвалившиеся ажурные готические мостики соединяют центральную башню Лакоста с крыльями крепости. Величественные башни и переходы цитадели по большей части не сохранились. Ныне они лежат в руинах и дают пристанище злым огням и чудовищам.

Персонажи, попавшие в Лакост, скорее всего будут подавлены внешним видом крепости. Несмотря на то, что Абигэйл живёт в крохотном левом крыле замка, остальные части цитадели не кажутся заброшенными. Персонаж, решивший прогуляться по Лакосту в одиночестве, будет шокирован зловещими гобеленами, изображающими пытки и омерзительные казни. Кровавые образы сменяются

Плод Жизни

Во время странствий по столице ламиард герои получат вторую подсказку, позволяющую догадаться о судьбе Эльбереса Фауссина. Они узнают о том, что плод Древа Жизни, растущего в кланвилльском лесу, способен оживлять умерших. Могущество плода столь велико, что под его воздействием даже древний мертвец, рассыпающийся в прах под грузом тысячелетий, превратится в живого и здорового молодого человека.

- Персонажи могут найти в Имперской магической академии обгоревший том, описывающий Древо Жизни и его чудесные плоды.
- Если отряд сопровождает Эльберес Фауссин, то волшебник может рассказать им о могуществе плодов, сделав оговорку, что это, должно быть, всего лишь легенда.
- Если герои встретились с Ромельдой Мируа, то волшебница-ламиард в разговоре с ними предположит, что плод Древа Жизни может превратить ламиард в человека и лишить его способности принимать энергетическую форму, сославшись в качестве доказательства на то, как плоды действуют на древних мертвецов.
- Наконец, Ноэлла фон Инзен может поведать персонажам, что Шарль де Ферранд экспериментировал с плодами Древа, пытаясь создать оживляющую мазь для големов.

* Возвышенные королевы Абигэйл описаны на стр. 51.

галереями непристойных изображений, в которых фантастическим образом переплелись эротика, брутальная жестокость и мрачный символизм похоронных обрядов.

Бродя по крепости королевы Абигэйл, чуткие посетители частенько слышат отзвуки далёкой печальной музыки — красивой и наполненной смертельной усталостью от жизни. Эти марши могут звучать десятки минут, и чем дольше слушает их посетитель, тем глубже погружается он в мысли о самоубийстве.

Эманации боли и похоти в Лакосте переплелись столь интенсивно, что их уже невозможно отделить друг от друга.

Лакост был древней королевской цитаделью расы ламиард. Большая часть архитектурных изменений, коснувшихся крепости, была проведена ещё до воцарения Абигэйл. Королева превратила бывшую имперскую святыню в самое омерзительное место своей крохотной империи. Шикарные обеденные залы были переоборудованы в места для проведения оргий. Комнаты для гостей превратились в камеры пыток, а бывшие библиотеки стали склепами, где хоронили жертв массовых убийств.

Для того, чтобы подчеркнуть «красоту» и необычность нового мира, Абигэйл приказала разрушить прежнее убранство замка и возвела новые интерьеры в чёрно-красном, готическом ключе. Лакост до сих пор сохранил частичку прежнего величия, однако это тяжёлая красота, порождённая больным, до последней степени извращённым воображением.

Цитадель до сих пор не заброшена. В глубинах разрушенных камер и переходов живут чудовищные существа-полукровки, а также многочисленные призраки ламиард, умерших в материальной форме.

Тысячелетия непрерывного разврата и пыток превратили Лакост в гигантское средоточие зла 5 ранга. В пределах Лакоста все проваленные проверки Страха и Ужаса требуют сделать дополнительную проверку Безумия, сложность которой на 5 меньше DC исходной проверки. Кроме того, средоточие зла пятого ранга обладает следующими свойствами (RDMG, стр. 88):

- DC спасбросков на Волю (Will) против эффектов, вызывающих эмоции похоти и боли, увеличивается на +3 на материальном плане и на +6 на эфирном плане.
- Броски на изгнание нежити делаются со штрафом −3 на материальном плане и −6 на эфирном плане.



Портал Страданий

После трагедии, разыгравшейся в Убервальд-маноре, королева Абигэйл защитила центральную часть крепости непроницаемым барьером магической энергии, сквозь которую снаружи не может пройти ни одно живое существо, за исключением ламиард. Внутрь силовой полусферы попала и башня, в которой покоится тело маркизы фон Инзен. Героям предстоит придумать, как преодолеть защитную завесу королевы — или найти союзника, способного пройти через барьер и отключить его изнутри.

Вы останавливаетесь перед готической аркой портала. Сооружение украшено сотнями изображений обнажённых красавиц, сливающихся в непристойных объятиях с драконами, животными и отвратительными чудовищами. Арка подавляет вас своей первобытной мощью; вы чувствуете исходящую от неё ауру зла и упадка.

Портал закрыт полупрозрачной радужной завесой магической энергии. Барьер поднимается над стенами и огромной полусферой закрывает всю центральную часть крепости.

Барьер, воздвигнутый королевой Абигэйл, очень похож на эффект заклинания *радужная сфера (prismatic sphere),* наложенного заклинателем 20-го уровня. Защитная завесь королевы ламиард отличается от *радужной сферы* лишь своим гигантским размером и постоянством. Сферу невозможно уничтожить целиком. Способы, которые могут разрушить обычную *радужную сферу,* создадут в завеси королевы проход размером 10×10 футов, который закроется через 1 час.

Поднятый Абигэйл защитный барьер отличается от обычной *радужной сферы* и тем, что действует лишь на живых существ, за исключением ламиард. Благодаря исключению, возвышенные королевы могут свободно пересекать светящуюся завесь. Если же королева ожидает гостей, то их пропустят, временно отключив завесу в портале Страданий. Для этой цели в стену рядом с проходом встроен рычаг.

Если герои сами не распознают, чем грозит прикосновение к *радужной сфере,* то Ноэлла, Эльберес Фауссин или Ромельда Мируа объяснят персонажам, что защитный барьер смертельно опасен.

У героев есть несколько способов преодолеть защитную стену королевы Абигэйл:

- Они могут создать в барьере проход, последовательно наложив на портал Страданий семь заклинаний, указанных в описании *радужной сферы.* Учтите, что заклинания должны быть наложены в течение 1 часа. Если герои будут слишком медлительны, то защитная завеса восстановится, и персонажам придётся начинать сначала.
- Эльберес Фауссин, будучи нежитью, может пройти сквозь защитный барьер и открыть проход героям, воспользовавшись рычагом.
- Ромельда Мируа—волшебница-ламиард—может пересечь завесь королевы Абигэйл и открыть проход остальным, переключив рычаг.

Когда волшебная преграда будет разрушена или отключена, персонажи смогут войти в Лакост:

Радужные отблески завесы, закрывающей портал Страданий, вспыхивают ещё раз—и гаснут. Воздух под аркой дрожит, видимые сквозь портал далёкие лестницы, башни и арки Лакоста изгибаются, словно их скрутила невидимая рука. Наконец, невесомая магическая энергия рассеивается, и жутковатый ландшафт застывает.

Коридоры Лакоста

Пройдя сквозь портал Страданий, герои окажутся в самом сердце Лакоста—в той части гигантского замка, где обитает королева Абигэйл и её возвышенные. Героям предстоит пройти сквозь лабиринт разрушенных коридоров и покинутых залов—немых свидетелей былого величия погибшей расы.

Постарайтесь передать игрокам ощущение древнего великолепия, павшего жертвой безжалостного времени. Опишите широкие коридоры, украшенные потемневшими гобеленами, где под потолком тускло мерцают запылившиеся шары с магическими огнями. Проведите героев по величественным залам, своды которых покрыты истёртыми временем знамёнами забытых королевств и выцветшими древними штандартами. Покажите искателям приключений грандиозные галереи, заполненные неразборчивым шёпотом невидимых призраков, скрывающихся в тысячелетней тьме.

Две сестры

Блуждая по бесконечным коридорам, персонажи найдут небольшую холодную комнату, посреди которой высятся два волшебных кристалла. Героям придётся сделать выбор, способный изменить будущее Кланвилля.

Вы входите в маленькую комнату, стены которой выложены тёмно-коричневыми деревянными панелями. С потолка свисают старые рваные гобелены; стены украшены портретами надменных мужчин и женщин, лица которых искажены жестокими улыбками.

Посреди комнаты возвышаются два прозрачных кристалла: один небесно-голубого цвета, другой тёмно-фиолетового. Внутри первого камня заключена прекрасная девушка с добрым взглядом и милой улыбкой. Красавица одета в старое, потрёпанное платье. Внутри тёмного кристалла находится вторая красавица, как две капли воды похожая на первую. На ней роскошное платье, её шея и руки украшены бриллиантами и изумрудами, в волосах сверкает серебряная диадема. Лицо девушки искажено гримасой ненависти и злобы.

Ноэлла подходит к тёмному кристаллу, тогда как Бердсон подбегает к светлому.

Увидев Джона, милая девушка улыбается и тихо произносит:

— Спасите мою сестру, Жюльетту, она пленница соседнего кристалла. Её надо вызволить, ибо в противном случае она умрёт.

Жюльетта стучит кулачком по внутренней грани громадного камня:

— Заткнись немедленно, грязная тварь! Меня сейчас вывернет от твоей жалости!

Повернувшись к Ноэлле, девушка добавляет:

— Госпожа, я всегда в тайне от маркизы мечтала о том дне, когда вы станете моей повелительницей. Освободите меня, и я буду служить вам вечно. Я буду ласкать вас по первому зову, и благодаря мне ваша жизнь превратится в непрерывный фейерверк удовольствий.

Героям предстоит решить, кого из сестёр следует спасти. Джон будет убеждать их помочь Жюстине: по его словам, Маргарита фон Инзен подвергала невинную девушку ужасным мукам, и было бы справедливо освободить её. Ноэлла предложит освободить Жюльетту: она будет настаивать, что Жюстина, при всей её доброте, будет бесполезна в схватке с маркизой фон Инзен и королевой Абигэйл, в то время как Жюльетта, несомненно, окажет помощь.

Если герои решат спасти Жюстину, то отряд получит два пункта Милосердия:

Рейнджер протягивает девушке руку, и Жюстина легко выходит из узилища. Мгновением позже сквозь тёмный кристалл прорастают сотни острых каменных игл. Кристаллы впиваются в плоть Жюльетты, развратница издаёт пронзительный нечеловеческий крик боли, и грани магического камня заливаются потоками крови.

Жюстина кидается к кристаллу сестры, бьёт руками по его стенкам и в беззвучных рыданиях падает на пол.

Если герои спасают Жюльетту, то отряд получает два пункта Возмездия:

Ноэлла протягивает девушке руку, и Жюльетта грациозно выходит из узилища. Внутренности светлого кристалла начинают наполняться водой. Уровень жидкости быстро поднимается. Вы видите, что заключённая в прозрачной клетке Жюстина поняла, какая ужасная смерть её ожидает: глаза девушки наполняются ужасом. Она молитвенно складывает руки и начинает шептать неслышные слова. Вода поднимается всё выше и выше. Девушка приподнимается на цыпочки, пытаясь вдохнуть последний раз в жизни. В панике Жюстина старается вырваться из смертельной ловушки: она барабанит кулаками по внутренним стенкам камня, но прозрачные грани не поддаются. Наконец, несчастная не выдерживает, и последние пузыри воздуха вырываются из её рта. Жюстина хватается руками за грудь, её тело безжизненно опускается на дно ловушки. Длинные чёрные волосы девушки колышутся в воде, словно диковинные водоросли.

Жюльетта с улыбкой смотрит на труп сестры и холодно произносит:

— Она могла бы жить, достигая невиданных вершин сладострастия и разврата. Её убило собственное ханжество.

Тронный зал

После долгих блужданий по заброшенным галереям гигантской крепости, персонажи доберутся до древнего сердца Лакоста — тронного зала Империи. Войдя в зал, герои увидят следующую картину:

Тронный зал королевы Абигэйл — величественное и мрачное помещение, пол которого выложен из монолитных мраморных блоков. Стены зала прорезаны высокими узкими окнами, стёкла которых украшены многоцветными витражами, изображающими сцены пыток и казней. Потолок помещения подпирается толстыми колоннами, подсвеченными гроздьями магических огней. В дальней части комнаты видна чёрная мраморная лестница, ступени которой ведут к трону. Спинка и сиденье царственного кресла покрыты стальными цветами и зазубренными колючками.

Зал пуст: в нём нет ни королевы, ни придворных, ни слуг.

Когда вы подходите к подножию трона, на его нижней ступеньке появляется призрачный женский образ. Прекрасная девушка в светлом платье, украшенном белыми розами, приветливо улыбается

и приседает в реверансе перед молодой фон Инзен. Протянув волшебнице руку, незнакомка с трепетом произносит:

— Ноэлла фон Инзен, не так ли? Королева с нетерпением ожидала твоего возвращения. Она жаждет помочь тебе. Возрадуйся: час отмщения пришёл!

Ноэлла узнаёт Райну де Ювилль, но сладостные речи призрака кажутся девушке подозрительными. Ноэлла помнит, с каким удовольствием Райна издевалась над ней в «золотые дни» Убервальд-манора.

Если герои нападут на Райну, то они с удивлением обнаружат, что призрачный облик Райны — иллюзия. На самом деле де Ювилль находится в другой комнате, далеко от тронного зала дворца. Магия королевы Абигэйл проецирует образ девушки в тронный зал. Так как перед героями — всего лишь изображение Райны, то оно неуязвимо для оружия и магических заклинаний отряда. Герои поймут, что имеют дело с иллюзией, сделав проверку Внимательности (Spot) с DC 30 или проверку Искусства магии (Spellcraft) с DC 30.

Видение передаст персонажам предложение Абигэйл: королева просит помочь ей окончательно уничтожить Маргариту фон Инзен. Райна постарается убедить героев присоединиться к правительнице ламиард. По её словам, у персонажей нет иного выбора: границы Кланвилля заперты непроходимой и смертельно опасной Вуалью Боли, и единственный способ покинуть домен — уничтожить его повелительницу. Когда герои поддадутся на уговоры, то дальняя дверь зала откроется, и отряд сможет проследовать в башню Молчания.

Вероятно, герои начнут расспрашивать Райну об её таинственной повелительнице и о крепости Лакост. Призрачная девушка будет описывать королеву, как справедливую правительницу, желающую покарать преступления маркизы. Чтобы распознать её ложь, герои должны сделать проверку Проницательности (Sense Motive) против Обмана (Bluff) Райны. Девушка может ответить на следующие вопросы героев:

Кто такая королева Абигэйл? — Абигэйл — могущественная правительница. Она решила покарать заносчивую, коварную и жестокую маркизу фон Инзен.

Почему Абигэйл хочет уничтожить фон Инзен? — Королеве известны многие тайны. Она знает, что единственный способ спастись из этого умирающего мира — уничтожить его повелительницу, маркизу фон Инзен.

Чей это замок? — Этот замок построили предки королевы Абигэйл. Сейчас крепость пребывает в запустении; многие её части пали под натиском времени, и там поселились чудовища.

Что хочет королева в обмен на помощь? — Ничего, она заинтересована лишь в том, чтобы разрушить невидимые стены, окружающие Кланвилль, и спастись из этого царства снега и вечной ночи.

Башня Молчания

Покинув зал, герои начнут подъём по широкому серпантину каменной лестницы.

Вы поднимаетесь по бесконечным мраморным ступеням всё выше и выше. Под вашими ногами хрустят крохотные кусочки древнего камня. Сквозь узкие бойницы крепости проникают радужные всполохи защищающего башню магического барьера. Потолок столь высок, что от вашего взора ускользают мелкие детали его готических фресок.

Былая тишина становится воспоминанием. До ваших ушей доносятся звуки печальной, невообразимо прекрасной музыки. Разум ваш наполняется скорбью, сердце содрогается от болезненной грусти и безнадёжного отчаяния. Музыка продолжает звучать, путь становится невыносимым, страдания неодолимыми, и вдруг… всё смолкает.

Вокруг вас воцаряется монументальная, величественная тишина. Свой путь вы продолжаете в безмолвии. Каждый из вас погружается в собственные тяжёлые мысли.

Поднявшись на вершину башни, персонажи предстанут перед похоронным ложем Маргариты фон Инзен:

Завершив подъём, вы оказались на вершине открытой готической башни. От самого пола на невообразимую высоту поднимаются высокие стрельчатые окна, сквозь которые виден царящий снаружи беззвёздный мрак. Присмотревшись, сквозь мерцающую пелену защитного барьера

можно различить, как сильный ветер гонит по небу рваные обрывки снежных туч.

В центре площадки высится гранитное ложе, украшенное барельефами плачущих дев. На усыпанном цветами одре лежит прекрасная, смертельно бледная маркиза. Фон Инзен мертва: плоть её белее похоронного савана, а синие губы холодны, словно горный ручей. Из-под платья маркизы топорщатся изломанные обрубки рваных крыльев.

Возле каменного ложа застыла согбенная королева Абигэйл. Голова хозяйки Лакоста увенчана изящной золотой диадемой, инкрустированной десятками крупных рубинов и изумрудов. Королева одета в тёмное платье с вышитыми по лифу багровыми розами. Рука повелительницы замка медленно скользит по телу фон Инзен, лаская её мёртвую грудь, тогда как язык Абигэйл оставляет на шее покойницы влажный след, на глазах обращающийся в кристаллики льда.

Услышав ваши шаги, королева поворачивается и выпрямляется в полный рост. Перед вами предстаёт прекрасная надменная женщина — истинное воплощение тёмной, порочной красоты.

Ноэлла подбегает к каменному ложу и касается мёртвого тела матери. Кончики пальцев девушки пробегают по застывшему в нерушимом покое лицу. Проследив за Ноэллой, королева коварно произносит:

— Тело твоей матери мертво, но её разум жив! Злодейка не видит и не слышит нас: она погружена в безвыходный лабиринт воспоминаний, где её душа продолжает бороться с ужасами былых прегрешений.

Королева подходит к Ноэлле и протягивает девушке свою нежную маленькую руку:

— Взгляни на свою беспомощную мать! Ты всё ещё жаждешь отмщения? Или же ты сдалась, и в слабости своей готова потушить пламя ненависти?

Поскольку Ноэлла колеблется, королева обходит девушку и встаёт у неё за спиной. Склонившись над ухом Ноэллы, Абигэйл шепчет горячим, волнительным голосом:

— Девочка, я чувствую в тебе склонность к пороку. Не мучай себя, поддайся жестокости — и ты ощутишь сладостное блаженство. Убивая мать, ты будешь трепетать от удовольствия. Ведь месть сладка, а её влажные касания возблагодарят тебя вихрем неописуемых удовольствий!

Королева быстро очарует Ноэллу, и молодая волшебница согласится на предложение Абигэйл. Если отряд состоит из добрых героев, то Ноэлла постарается избежать их недоверия, ответив королеве:

— Да, я хочу отомстить матери, но не потому, что месть мне приятна. Я стремлюсь к справедливости. Моя мать замучила сотни невинных детей, женщин и мужчин. Будет справедливо, если она заплатит за свои преступления смертью.

Королева Абигэйл понимающе улыбается, и нежно поглаживает молодую фон Инзен по плечу:

— Конечно, моя дорогая. Покарай её, и насладись справедливостью!

Если герои извлекут из ножен оружие, то королева мгновенно телепортируется в потайную комнату дворца. Одновременно на героев нападёт королевская стража — 6 вооружённых *гасителями-пистолями*[DCG:D] камер-фрейлин Абигэйл*, до этого момента неподвижно стоявших у колонн.

По завершении стычки, герои услышат адресованное им обращение королевы. Звуковые машины крепости донесут послание в самые удалённые уголки Лакоста.

Последний из ваших противников падает на залитый кровью пол и замирает. Наступившую тишину разрывает громкий голос королевы Абигэйл, раздающийся одновременно со всех сторон:

— Наивные глупцы! Вы попали в ловушку, из которой нет дороги назад. Маргарита знает о вашем прибытии и не выпустит вас из Кланвилля. Эта земля повинуется своей хозяйке. Она — порождение похоти и разврата маркизы. Хотите спастись — я помогу вам. Хотите умереть — ледяная ночь снаружи ждёт вас, я не помешаю вам покинуть Лакост. Последнее слово за вами. Выбирайте: желаете ли вы победить маркизу или присоединиться к легионам её жертв!

Правительница ламиард не будет мешать героям, если они пожелают покинуть крепость. Постранствовав по умирающему Кланвиллю, герои будут вынуждены вернуться к Абигэйл. Другого выбора у них нет: вокруг

* Возвышенные королевы Абигэйл описаны на стр. 51.



домена до сих пор поднята непроницаемая Вуаль Боли.

Королева не будет держать на персонажей зла: она понимает, что лишь герои способны разрушить стены её отвратительной туманной темницы.

Комната машин

Когда персонажи примут предложение королевы, Абигэйл произнесёт заклинание, и центральная площадка башни, на которой стоит ложе Маргариты фон Инзен, начнёт с тихим гудением опускаться вниз. Перед взорами героев проплывёт бесконечная спираль лестницы, по которой они только что поднялись наверх; череда заброшенных коридоров и тёмных безлюдных залов; мрачные подземные проходы и заполненные таинственными приспособлениями комнаты, ярко освещённые магическими огнями. Площадка остановится в обширном помещении, полном древних машин. Оказавшись в подземном зале, персонажи увидят следующую картину:

Наконец, бесконечный спуск окончился: с тихим скрежетом каменная площадка под вашими ногами останавливается. Вы находитесь в просторном помещении, уставленном многочисленными техническими приспособлениями. Загадочные машины, окружающие вас со всех сторон, мигают зловещими фиолетовыми огоньками и издают тревожное глухое гудение; их силовые конструкции соединены с энергетическими установками, томящимися в тёмных подвалах дворца. Под потолком машинного зала вращается тусклый шар арканной энергии. Исходящий от него магический свет столь слаб, что вы с трудом различаете лица товарищей.

Королева величественно скользит мимо древних постаментов и подходит к тяжёлому стальному трону. Возложив пальцы на спинку сиденья, волшебница замечает:

— Тело Маргариты фон Инзен мертво, но её дух по-прежнему повелевает пространствами Кланвилля. Однако я знаю, как уничтожить маркизу и разрушить туманные стены нашей общей темницы.

Посмотрите вокруг, искатели приключений. Эти древние машины были созданы лучшими имперскими инженерами несколько тысячелетий назад. С момента

Машина эмоциональных различий

Машина эмоциональных различий — могущественное устройство, созданное древними ламиард за много веков до возвышения королевы Абигэйл. Изначально живые огни использовали машину для общения и развлечений. Соединив разумы, ламиард могли обмениваться воспоминаниями, образами и сильными эмоциями.

Придя к власти, королева долгое время не обращала на устройство ни малейшего внимания. Таинственная машина заинтересовала Абигэйл лишь тогда, когда ей приелись простые физические удовольствия.

Подключившись к *машине эмоциональных различий,* королева соединялась с сознанием пленников и запуганных жертв. Несчастные становились беспомощными игрушками, обрёченными на смерть в тёмных фантазиях Абигэйл.

Когда королева подключит героев к *машине эмоциональных различий* и запустит устройство, сознание персонажей перенесётся в миры, порождённые воображением маркизы фон Инзен. В фантастических реальностях действуют особые правила, описанные в разделе «Странники разума» (стр. 84).

их запуска прошли многие сотни лет, но машины работают до сих пор — они не стареют и не выходят из строя.

Королева подходит к громадной вибрирующей машине и продолжает свой рассказ:

— Вы находитесь в зале обмена эмоциями. В прежние времена, представители моего народа использовали машины для слияния душ. Дух одного из нас мог попасть в разум другого. Именно так мои далёкие предки обменивались эмоциями и знаниями.

Указав на серебристую установку, королева раздражённо замечает:

— Машина эмоций давно бездействует. Нет-нет, её техническая начинка в полном порядке. Проблема в арканной энергии, которая дарует машине жизнь: её запасы истощились, и в моем распоряжении остался последний энергетический кристалл.

Пальцы Абигэйл пробегают по выгнутой медной крышке. Зеленоватая защитная дверца откидывается в сторону, и перед вашими глазами предстаёт энергетический накопитель. В нём три гнезда, но лишь в одно из них вставлен энергетический блок. Абигэйл проводит рукой по пыльной панели и брезгливо вытирает пальцы о мягкую ткань шёлкового платка:

— К сожалению, у меня остался лишь один энергетический блок. Конечно, этого тоже вполне достаточно, но если бы их было три… Впрочем, теперь не время мечтать. Сейчас я подключу разум маркизы к эмоциональной машине. Вы войдёте в него и сможете окончательно уничтожить Маргариту фон Инзен силой собственной мысли.

Бердсон бросает на загадочный аппарат полный подозрения взгляд, а потом обеспокоенно спрашивает:

— В машине можно погибнуть?

— Вашему телу ничего не угрожает. К сожалению, этого нельзя сказать о вашем разуме. Фон Инзен может превратить вас в полных безумцев. Растворившись в царстве маркизы, вы избавитесь от своего «Я». Станете телами без личности, потеряете память о прошлом. Иначе говоря, превратитесь в живых мертвецов.

— Не легче ли разорвать мать на части, сжечь их и развеять пепел? — задумчиво произносит Ноэлла.

Губы королевы изгибаются в коварной улыбке:

— Наивная девочка… Земля покровительствует своей госпоже! Если бы моё спасение заключалось в разрушении физической оболочки, я бы давно покинула сию скорбную обитель. Нет, всё не так просто: до тех пор, пока душа Маргариты фон Инзен не уничтожена, никому из нас не удастся вырваться отсюда!

Если герои согласятся с доводами королевы, то Абигэйл начнёт церемонию объединения разумов. Ноэлла и Бердсон, а также Жюстина или Жюльетта отправятся в опасное странствие вместе с искателями приключений. Если героев сопровождают Эльберес Фауссин или Ромельда Мируа, то те останутся

бодрствовать, наблюдая за действиями королевы. Волшебники не доверяют Абигэйл и подозревают её в возможном предательстве.

Рассказывая героям о техническом совершенстве машины, королева лукавит. В действительности аппарат серьёзно повреждён. Два из трёх энергетических блоков вышли из строя столетия назад; так как тайны их изготовления были давно позабыты, то Абигэйл не удалось найти им замену, и машина работает лишь вполсилы. Если герои спросят королеву про отсутствующие источники энергии, то королева объяснит им, что для работы машины достаточно и одного блока, но дополнительные устройства могли бы усилить героев и увеличить их шансы в схватке разумов (стр. 87).

Дополнительные блоки можно найти в арсенале под магической академией (стр. 70) и в разрушенной машине боли (стр. 73). Если искатели приключений уже видели энергетические блоки, то они сразу же вспомнят об этом. В противном случае они могут получить подсказку от Абигэйл: повелительница ламиард сообщит персонажам, что в древности такие устройства использовались в магических экспериментах, а также в двигателях гигантских машин. Если герои попросят королеву позволить им поискать дополнительные энергетические блоки, то Абигэйл разрешит искателям приключений покинуть Лакост. Королева прикажет возвышенным ждать возвращения персонажей около портала Страданий, чтобы открыть проход в защитном барьере. Более того, она отправит с героями отряд из четырёх камер-фрейлин, приказав тем защищать искателей приключений от опасностей опустевшего города.

Когда герои завершат подготовку к опасному путешествию, Абигэйл подсоединит персонажей к древнему артефакту и включит устройство.

По велению королевы вы опускаетесь на холодное металлическое ложе. Возле вашей головы зажигается сфера магической энергии. По телу пробегают холодные коготки мурашек. Ваше сердце стучит быстрее и быстрее, его удары оглушительно раздаются в висках. Наконец, долгое ожидание подходит к концу: ваши кулаки сжимаются в судороге, и вас сотрясает сильнейшая боль. Тусклые магические огни гаснут, и вы проваливаетесь в бесконечную бездну, заполненную бесформенной тьмой.

Что должны сделать персонажи

В этой главе герои преодолевают опасности древней столицы ламиард, проникают в цитадель королевы Абигэйл и соглашаются помочь ей разрушить разум маркизы фон Инзен.

- Пройдя сквозь бурю кровавого снега, герои добираются до древней столицы ламиард.
- Отряд преодолевает смертельно опасный магический барьер и проникает в крепость Лакост.
- В залах замка персонажи спасают Жюстину или Жюльетту.
- Герои встречаются с королевой Абигэйл и принимают предложение правительницы. Воспользовавшись машиной эмоциональных различий, персонажи погружаются в миры, порождённые тёмным разумом Маргариты фон Инзен.



Глава пятая: Крепость разума

Я в Смерть бывал мучительно влюблён,
Когда во мраке слушал это пенье,
Я даровал ей тысячи имён,
Стихи о ней слагая в упоенье;
Быть может, для неё настали сроки,
И мне пора с земли уйти покорно,
В то время как возносишь ты во тьму
Свой реквием высокий,—
Ты будешь петь, а я под слоем дёрна
Внимать уже не буду ничему.

Джон Китс. Ода соловью
Перевод Е. Витковского

Душа злобной волшебницы окружена завесами зловещих фантазий, которые бросают вызов отважным искателям приключений. В этой главе героям предстоит преодолеть ужасные опасности, порождённые извращённым разумом маркизы фон Инзен.

Первое из видений маркизы попытается остановить героев отвратительными картинами распада и разложения. Пройдя через это испытание, персонажи окажутся во втором мире—в реальности страха и смерти. Третий из миров, созданных памятью и воображением волшебницы—реальность насилия и плотского удовольствия.

Герои, прошедшие через все фантазии Маргариты, попадут в далёкое прошлое—в воспоминания правительницы Кланвилля. Персонажи станут свидетелями той ужасной ночи, когда невинная маленькая девочка превратилась в безжалостное чудовище. Здесь, в мире воспоминаний, героям предстоит определить окончательную судьбу маркизы: они могут как спасти её душу, так и обречь злодейку на вечное проклятие.

Странники разума

Разум маркизы фон Инзен находится на самом краю зыбкого, кошмарного сна. Сознание Маргариты томится в забытьи, но разбитое на осколки тёмное подсознание госпожи продолжает порождать фантасмагорические миры, проецируя в них новые извращённые фантазии. Правила, приведённые в этой главе, действуют только в пределах воображения фон Инзен. В реальном Кланвилле, вне видений его повелительницы, эти правила не применяются.

Характеристики героев

В мирах, порождённых видениями Маргариты фон Инзен, персонаж сохраняет такие же Выносливость (Con), Интеллект (Int), Мудрость (Wis) и Обаяние (Cha), как и в реальной жизни. Сила (Str) и Ловкость (Dex) персонажа, странствующего по разуму маркизы, основаны на его ментальных характеристиках, хотя физические характеристики могут повлиять на конечный результат.

Сила (Str): Сила персонажа, оказавшегося в мире видений, равна его Мудрости (Wis), ибо в этих мирах вместо физической силы героям предстоит опираться на силу воли. Тем не менее, Сила персонажа в реальном мире влияет на его Силу в мире воображаемом, так как физически сильный или слабый персонаж будет представлять себя соответственно более или менее сильным. Поправка равна модификатору Силы героя в реальном мире. Какой бы ни была эта поправка, она не может увеличить Силу персонажа выше 18 или уменьшить её ниже 3 пунктов.

Пусть, например, Мудрость героини равна 14. Это означает, что в мире видений её Сила также будет равна 14. Тем не менее, если Сила героини в реальном мире равна 12 (что даёт модификатор +1), то её Сила в иллюзорных мирах возрастает до 15 (14 + 1 = 15).

Ловкость (Dex): Ловкость героя, странствующего по грёзам маркизы, равна его Интеллекту (Int), так как Интеллект—это гибкость, свойственная разуму персонажа. Однако, Ловкость персонажа в реальном мире продолжает влиять и на его приключения в мире видений, так как очень ловкие или самые неуклюжие персонажи продолжают воспринимать себя таковыми и в иллюзорных реальностях. Поправка равна модификатору Ловкости героя в реальном мире. Тем не менее, эта поправка не может увеличить Ловкость персонажа выше 18 или уменьшить её ниже 3 пунктов.

Например, если Интеллект героя равен 16, то в мире грёз его Ловкость также будет равна 16. Однако, если Ловкость персонажа в реальном мире равна 8 (что даёт модификатор –1), то его Ловкость в видениях маркизы снизится до 15 (16 – 1 = 15).

Не забывайте, что изменение характеристик влияет на модификаторы умений.

Из-за того, что Сила и Ловкость героя в мирах фон Инзен могут оказаться ниже соответствующих значений в реальном мире, может получиться так, что перестанут выполняться требования для применения некоторых навыков (feats). Мы не рекомендуем запрещать использование таких навыков, чтобы не вызвать разочарование игроков. Если герой обладает тем или иным навыком в реальном мире, то в мире воображаемом он будет по-прежнему в состоянии им пользоваться, даже если Сила или Ловкость персонажа упали ниже того, что требует навык. Например, если персонаж умеет Увёртываться (Dodge) в реальном мире, то он сможет делать это и в видениях маркизы фон Инзен, даже если его Ловкость упадёт ниже 13 пунктов.

Изменения ментальных характеристик персонажа мгновенно влияют на соответствующие физические характеристики. Например, если герой стал жертвой заклинания *прикосновение глупости (touch of idiocy)* и потерял по 4 пункта Мудрости и Интеллекта, то он одновременно потеряет по 4 пункта Силы и Ловкости.

Мировоззрение

Ужасные грёзы маркизы, порождённые её злым и хаотичным разумом, оказывают разрушительное влияние на рассудок законопослушных или добрых персонажей. Если герой обладает добрым или законопослушным мировоззрением, то в фантасмагорических мирах Маргариты он совершает все спасброски с моральным штрафом –1 (morale penalty). Тяжелее всего приходится искателям приключений, чей добрый характер соединяется со стремлением к порядку: добрые законопослушные герои делают все спасброски с моральным штрафом –2 (morale penalty).

Класс брони (AC)

Персонаж, попавший в мир фантазий маркизы, сохраняет все предметы, оружие и доспехи, что были при нём в реальном мире. Это означает, что класс брони (AC) героя, странствующего по иллюзорному миру, равен его классу брони в реальном мире. Тем не менее, не забудьте учесть бонус или штраф от изменившейся Ловкости (Dex) персонажа.

Передвижение

Искатели приключений передвигаются в воображаемых мирах так же, как и в реальном мире. Если герои не умеют летать, то они не смогут подняться в небо и в видениях маркизы фон Инзен.

Пункты жизни

Когда герои попадают в первый из воображаемых миров Маргариты, то каждый из них обладает своим обычным максимальным количеством пунктов жизни (в начале видения персонажи не имеют никаких ранений). Когда герои переходят из одного иллюзорного мира в другой, то их раны чудесным образом исцеляются и пункты жизни возвращаются к обычному максимальному значению. Пункты жизни, потерянные в грёзах повелительницы домена, не понижают истинные пункты жизни персонажа: после возвращения в реальный мир у каждого из искателей приключений будет столько же пунктов жизни, сколько их было у него в момент начала путешествия по иллюзорным мирам.

Предметы

Герои, очутившиеся в воображаемых мирах, сохраняют все предметы, бывшие у них в реальном мире. Следует помнить, что настоящие предметы, оружие и доспехи остаются в крепости Лакост: в иллюзорных реальностях оказывается лишь воображаемая копия, созданная разумом грезящего персонажа. Что бы ни происходило с предметами в мире видений, это никак не влияет на оригиналы, оставшиеся в реальном мире.

Например, если герой перенёсся с мир фантазий с *палочкой молний (wand of lightning bolt)* с тремя зарядами и дважды воспользовался ей во время приключений, происходящих в видениях Маргариты, то после возвращения в реальный мир персонаж с радостью обнаружит, что в его *палочке молний* по-прежнему осталось три заряда.

Путники, странствующие по воображаемым мирам, могут отыскать там полезные предметы, оружие или доспехи. Не следует забывать, что всё, что можно встретить в видениях, порождено разумом самих героев или маркизы фон Инзен. Хотя в мире фантазий такие предметы будут неотличимы от настоящих, их невозможно вынести в реальный мир: когда персонажи покинут иллюзорные миры, все найденные там предметы останутся только в их памяти.

Не сообщайте игрокам об этом правиле до возвращения в крепость Лакост, чтобы они берегли предметы, воспользоваться которыми можно лишь ограниченное количество раз.

Классы персонажей

Воины: Как правило, воины развивают своё тело, а не разум, поэтому их Интеллект и Мудрость часто бывают посредственными. В тёмных мирах Маргариты воины будут чувствовать себя неуютно и почти наверняка окажутся слабее, чем в реальном мире.

Волшебники: Важнейшая характеристика мага—Интеллект. В фантастических реальностях Маргариты волшебники обладают не только арканными способностями, но и невероятной ловкостью. Волшебники-специалисты, посвятившие себя изучению школ Иллюзии или Некромантии, лучше других понимают тёмные фантазии фон Инзен и делают все спасброски с ситуационным бонусом +1 (circumstance bonus).

Священники: Священники движимы верой, которая придаст им силы в противостоянии с опасностями. Благодаря своей Мудрости в мирах фон Инзен священники становятся самыми сильными персонажами. Более того, в пределах тёмных фантазий Маргариты священники любых мировоззрений могут использовать божественные заклинания, не страдая от жутких штрафов Кланвилля.

Воры: Лишь умные и мудрые воры сохранят свои способности в тёмных лабиринтах фантазий. Глупые и морально нестойкие герои встретят в крепости разума свою неизбежную смерть.

Битвы в воображаемых мирах

Как было указано выше, в фантасмагорических мирах, созданных воображением Маргариты, Мудрость персонажа определяет его Силу, тогда как Интеллект отвечает за Ловкость. Класс доспехов (AC) героя, странствующего по миру видений, остаётся таким же, как и в реальном мире. В остальном сражения в воображаемых мирах происходят по обычным правилам.

Хотя все опасности, с которыми героям предстоит встретиться в мирах Маргариты, существуют лишь в их разуме, они столь реалистичны, что могут повлиять и на физические тела героев.

Умственные расстройства

Если мысленный образ персонажа получает физический урон, то герой может пострадать от серьёзной ментальной травмы. Если во время приключений в одном из воображаемых миров пункты жизни искателя приключений упали (хотя бы и временно) ниже 50% от максимального значения, то в момент, когда герой покидает фантастическую реальность, он должен совершить спасбросок на Волю (Will) с DC 20. В случае провала спасброска персонаж временно теряет 1d2 пункта Интеллекта (Int damage).

Потеря пунктов Интеллекта происходит как в воображаемых мирах, так и в реальности. Интеллект героя восстанавливается естественным путём по 1 пункту в день; кроме того, повреждение характеристики можно восстановить магией.

Изменение Интеллекта героя автоматически отражается на его Ловкости, как описано выше в разделе «Характеристики героев». Если Интеллект персонажа падает до 0, то искатель приключений впадает в кому.

Если герои подключили к машине эмоциональных различий дополнительные энергетические блоки, то они получают ситуационный бонус (circumstance bonus) к описанному выше спасброску. Один дополнительный энергетический блок даёт бонус +2, два блока—бонус +5.

Кома

Если Интеллект персонажа снижается до 0 пунктов, то герой впадает в кому. Душа несчастного оказывается заточена в фантазиях маркизы фон Инзен. Если машина ментальных различий отключится прежде, чем персонаж выйдет из комы, то физическое тело героя погибнет.

Смерть

Если с героем, странствующим по воображаемым мирам Маргариты, случится нечто такое, что в реальном мире вызвало бы смерть (будь то потеря пунктов жизни, мгновенно убивающая магия или нечто иное), то в реальном мире персонаж не умирает. Вместо того, его разум покидает реальность фон Инзен. Так как все переживания героя, подключённого к машине эмоциональных различий, совершенно реальны, то даже иллюзорная смерть вызывает сильный шок, и персонаж теряет один уровень, точно так же, как если бы он был оживлён заклинанием *воскрешение мёртвых (raise dead).* Потерянный уровень невозможно восстановить никакими средствами.

Королева Абигэйл объяснит очнувшемуся в реальном мире герою, что с ним произошло, и снова подключит его к машине эмоциональных различий. В мире фантазий тело персонажа воскреснет (или, если тело было уничтожено бесследно, возникнет из ничего) спустя 10 минут после его гибели.

Видения смерти

Как и все прочие обитатели фантастических реальностей, мертвецы и покойники, которых герои встретят в мирах Маргариты фон Инзен, порождены разумом умирающей маркизы. Каждый раз, когда священник пытается изгнать или подчинить себе нежить, созданную воображением повелительницы Кланвилля, он должен сломить не только волю мертвеца, но и частичку воли самой Маргариты. В фантасмагорических мирах фон Инзен все попытки изгнания или подчинения нежити делаются с ситуационным штрафом –2 (circumstance modifier).

Несмотря на штраф, злые священники могут подчинить себе мертвецов и присоединить их к отряду. Однако повелителей нежити ожидает неприятный сюрприз: в мирах Маргариты фон Инзен их способности будут ослаблены, поскольку их воле будет противостоять воля повелительницы домена. Нежить может в любой момент выйти из-под контроля священника: каждый раз, когда подчинённый мертвец получает повреждения, его хозяин должен сделать проверку Обаяния (Cha check) с DC, равным 10 + нанесённые повреждения. Если священник провалит проверку, то покойник перестанет ему подчиняться. Неразумная нежить (например, скелеты или зомби) нападут на ближайшее живое существо, в то время как разумная нежить будет действовать по своему усмотрению.

Переходя в очередной воображаемый мир, герои не могут взять с собой подчинённых мертвецов. Таким образом, чудовища, покорённые в мире разложения, не могут перейти в мир страха, а твари, покорённые в мире страха, не могут перейти в мир боли.

Не забывайте о том, что существа, обитающие в мире боли, не являются мертвецами, и поэтому священники не могут уничтожить или подчинить их.

Силы разума

Хотя миры, которые предстоит посетить героям, сотворены из фантазий и воспоминаний Маргариты фон Инзен, сила воображения персонажей может повлиять на фантастическую реальность. Сосредоточившись, герои способны изменить себя и окружающий мир. Конечно, изменения будут небольшими—но в ситуациях, когда речь идёт о жизни и смерти, каждая мелочь может оказаться решающей.

После перехода в очередной воображаемый мир, каждый из персонажей получает количество пунктов Изменения Реальности, равное его модификатору Обаяния (Cha modifier), но не меньше 1 пункта. Герой не может перенести пункты Изменения Реальности из одного мироздания в другое: пункты, не использованные до перехода в следующий фантастический мир, безвозвратно пропадают.

Если герои подключили к машине эмоциональных различий дополнительные энергетические блоки, то каждый из персонажей получает дополнительные пункты Изменения Реальности. Один дополнительный энергетический блок дарует по 1 пункту, тогда как два блока дают искателям приключений по 3 пункта.

Для того, чтобы изменить воображаемую реальность, необходимо сосредоточиться. Попытка изменения занимает стандартное действие (standard action). Герой может попытаться совершить малое, среднее, большое или грандиозное изменение реальности.

Для того, чтобы изменить мироздание силой своей воли, персонаж должен потратить определённое количество пунктов Изменения Реальности и успешно сделать проверку Обаяния (Cha check) с указанным в таблице DC. Если герою удаётся преодолеть необходимый DC, то воображаемое мироздание подчиняется его воле. Пункты Изменения Реальности тратятся вне зависимости от того, удалось ли персонажу сделать проверку Обаяния.

Степень изменения	Пункты изменения	DC
Малая	1	15
Средняя	2	20
Большая	3	25
Грандиозная	5	30

Малое изменение реальности почти незаметно и не нарушает обычных законов природы. Персонаж может совершить любое из следующих изменений:

- Персонаж или один союзник получит бонус удачи +1 (luck bonus) к следующей атаке, спасброску или проверке способности.
- Один противник получит штраф неудачи –1 (unluck penalty) к следующей атаке, спасброску или проверке способности.

Страшная возможность: Сны тирана

Даже сама маркиза фон Инзен не знает, что в созданные ей фантастические миры проникло страшное существо, обитающее за пределами обычной реальности.

В момент смерти Маргариты тёмные силы удержали её душу, не позволив маркизе навсегда уйти в мир мёртвых. Неведомые властители Царства Страха решили, что последний час правительницы Кланвилля ещё не пробил; с помощью равенлофтовских Туманов её разум зацепился за самый край тёмной бездны. Впав в тяжкий сон ужаса и отчаяния, фон Инзен выстроила вокруг себя жуткую реальность, смешавшую воедино события прошлого и настоящего.

Разбитый на осколки разум маркизы породил новые миры, пребывающие на самой грани между реальностью и сновидениями. Её деятельность не осталась незамеченной: таинственный обитатель мира кошмарных снов, известный как Гипнос, обратил внимание на фантастические реальности, возникшие на границах его царства.

Если в начале Гипнос помогал фон Инзен «обустраивать» видения, то позже член Кошмарного Суда подчинил себе реальности Маргариты и изгнал маркизу в самые дальние уголки её разума.

- Персонажи обнаружат выбранный ими немагический предмет стоимостью до 1 000 золотых там, где его можно было бы ожидать найти. Например, обыскивая старый тёмный подвал, персонаж может вообразить, что прежние хозяева забыли здесь фонарь — и это станет реальностью.

Среднее изменение реальности — это изменение, которое можно заметить, хотя оно лишь слегка нарушает обычные законы природы:

- Персонаж или один союзник получит бонус удачи +5 (luck bonus) к следующей атаке, спасброску или проверке способности.
- Один противник получит штраф неудачи –5 (unluck penalty) к следующей атаке, спасброску или проверке способности.
- Оружие или доспехи персонажа или союзника на один оборот получат любое из малых (minor) особых свойств, указанных в таблицах 7–5, 7–6, 7–14 или 7–15 DMG.
- Эффект любого заклинания 0-го или 1-го уровня, даже если персонаж не является заклинателем соответствующего класса. Заклинание срабатывает так, как если бы оно было сверхъестественной способностью (supernatural ability) героя. Это означает, что заклинание не требует ни компонентов (соматических, вербальных или материальных), ни фокуса.

Большое изменение реальности существенно влияет на мир или сильно нарушает законы природы:

- Персонаж или один союзник получит бонус удачи +20 (luck bonus) к следующей атаке, спасброску или проверке способности.
- Один противник получит штраф неудачи –20 (unluck penalty) к следующей атаке, спасброску или проверке способности.
- Оружие или доспехи персонажа или союзника на 10 оборотов получат любое из малых (minor) особых свойств, указанных в таблицах 7–5, 7–6, 7–14 или 7–15 DMG.
- Оружие или доспехи персонажа или союзника на один оборот получат любое из средних (medium) особых свойств, указанных в таблицах 7–5, 7–6, 7–14 или 7–15 DMG.
- Эффект любого заклинания не выше 3-го уровня, даже если персонаж не является заклинателем соответствующего класса. Заклинание срабатывает так, как если бы оно было сверхъестественной способностью (supernatural ability) героя. Это означает, что заклинание не требует ни компонентов (соматических, вербальных или материальных), ни фокуса.

В то время, как малое, среднее или большое изменения реальности влияют на настоящее или будущее, **грандиозные изменения** затрагивают прошлое. Герой, обладающий несокрушимой силой воображения, может подчинить своей воле само время. Персонаж, совершающий грандиозное изменение реальности, возвращает всё мироздание на несколько мгновений в прошлое — в любой выбранный им момент после начала своего хода в предыдущем обороте. Реальность возвращается в прошлое так, как если бы все события, произошедшие в последние мгновения, были лишь мимолётным видением. И сам герой, и его союзники сохраняют память о возможном будущем; они могут как попытаться повторить его, так и действовать совершенно иначе.

Хотя грандиозное изменение реальности может быть очень могущественным, следует помнить, что оно способно привести как к успеху, так и к неудаче. В прошлое возвращаются не только герои, но и весь воображаемый мир. Это означает, что только что убитые чудовища вновь окажутся живыми; взломанные двери опять будут заперты; уже пройденные препятствия будут вновь лежать на пути. С помощью грандиозного изменения можно отменить неудачную атаку соратника или успешный спасбросок противника—но может случиться и так, что новое будущее окажется не лучше изменённого.

Герои могут попытаться совершить изменения реальности, не описанные выше. Если желания персонажей влияют на мироздание примерно в такой же степени, как приведённые примеры, используйте количество необходимых пунктов Изменения Реальности и DC проверки Обаяния из таблицы.

Героям, решившим изменить воображаемый мир силой воли, следует соизмерять свои желания с возможностями. Если персонаж попытается изменить мироздание больше, чем в приведённых выше примерах, то попытка может привести как к частичному успеху, так и к полной катастрофе.

Например, если герой пожелает убить противника следующим ударом, то вместо этого свершится большое изменение реальности, дарующее персонажу бонус удачи +20 (luck bonus) к следующей атаке. В то же время, если искатель приключений пожелает найти могущественное магическое оружие, то может случиться так, что за следующим поворотом он встретится с сильным врагом, вооружённым тем самым оружием, которое герой хотел бы заполучить.

Если изменения реальности, на которые решаются герои, естественно вписываются в тот или иной фантастический мир, то степень изменения снижается. Например, персонаж может попытаться скрыться от преследующих его противников, призвав себе на помощь густые клубы тумана. Как правило, это было бы большим изменением реальности, поскольку герой использует заклинание 2-го уровня *туманное облако (fog cloud)*. Однако вторая из реальностей маркизы фон Инзен—реальность страха—всегда покрыта клубящимися белыми облаками; в этом мироздании призыв тумана—всего лишь малое изменение реальности.

Реальность разложения

Реальность разложения порождена страхом маркизы фон Инзен перед старостью и неизбежной потерей красоты.

Как было указано выше, законы, действующие в воображаемых мирах Маргариты фон Инзен, отличаются от правил реального мира. Перед тем, как продолжить игру, объясните игрокам, что им следует пересчитать характеристики персонажей и связанные с ними умения (skills), и внесите в листы персонажей соответствующие изменения. Кроме того, попросите игроков вписать в листы персонажей максимальные пункты жизни—в мире, порождённом воображением, тела героев исцелились от всех ран!

Когда вы будете готовы продолжать игру, опишите игрокам то странное место, куда попали искатели приключений:

> Ваше сознание проясняется. Вы словно отходите от тяжёлого сна, и тьма перед вашими глазами рассеивается. Вы стоите посреди бескрайнего болота на маленьком, поросшем чахлой белёсой травой островке. Со всех сторон вас окружает подёрнутая ряской трясина, из которой поднимаются старые гнилые деревья, покрытые отвратительными грибками. Чуть поодаль из воды растут седые камыши. Над омерзительно пахнущей жижей вздыбились крохотные островки зыбкой почвы.
>
> Присмотревшись, вы замечаете, что болото не мертво—оно наполнено отвратительной жизнью. По густому ковру выцветшей травы ползают многоножки и гигантские мокрицы, в воздухе порхают громадные мотыльки. По воде стелется туманная дымка, и вы не уверены, не обманывают ли вас глаза: кажется, что некоторые из мелких островков—плавающие в гнилой воде раздувшиеся трупы людей и крупных животных.
>
> Небо над головой затянуто серыми тучами. Когда вы смотрите вдаль, то облака сливаются с висящей над болотом туманной дымкой так, что горизонт рассмотреть невозможно.

Реальность разложения—это мир бесконечных болот. Здесь и там над грязной водой поднимаются небольшие островки, поросшие

чахлой травой. Почва их ненадёжна и легко поддаётся под ногами: это мягкий торф, который удерживается переплетёнными корнями травы и густым мхом. В мире разложения нет дорог: чтобы перебраться с островка на островок, героям придётся брести по колено в тёмной, дурнопахнущей воде, каждую минуту рискуя провалиться в невидимую подводную яму.

Бесконечное болото полно отвратительной жизни. Среди травы ползают ядовитые многоножки и мерзкие мокрицы. В воздухе порхают громадные насекомые, брюшки которых увенчаны гигантскими жалами. В болотной жиже плавают сгнившие, раздувшиеся трупы людей и крупных животных. Исследование останков смертельно опасно: трупные яды этой реальности действуют на героев стремительно, а их эффективность невероятно высока (трупный яд, спасбросок на Стойкость с DC 30, первичное и вторичное повреждение — 1d4 пункта Выносливости).

Из-за плавающих в болоте мёртвых тел, в воде кишат невидимые глазом микроскопические паразиты. Если персонаж выпьет болотной жижи, то он может заболеть (болотная лихорадка, инкубационный период 6 часов, DC 16, повреждение 1d4 Силы). Не забудьте учесть, что до тех пор, пока персонаж находится в реальности разложения, спасброски против болезни делаются с дополнительным ситуационным штрафом –2 (circumstance penalty), описанным ниже в разделе «Особенности реальности разложения».

Единственное место в этом мире, где можно найти безопасную питьевую воду — это священный родник (стр. 99). Если герои остаются в мире разложения дольше, чем на 24 часа, то поиск питьевой воды может стать отдельным небольшим приключением (см. правила по жажде на стр. 304 DMG).

Небо этого мира всегда затянуто серыми тучами. Над водой стелются испарения, временами приносящие ужасающие миазмы разложения. Из-за плотной дымки расстояния в мире болот тяжело оценить «на глазок». Во время оценки дистанции, бросьте процентный кубик и умножьте истинное расстояние на 50+1d100%.

Когда персонажи перебираются через трясину от островка к островку, всегда просите их указать, в каком порядке они движутся. Для некоторых из описанных ниже столкновений важно знать, кто из героев идёт первым.



В топи обитают отвратительные хранительницы болота. В отличие от своих кланвилльских сестёр, хранительницы болота одеты в грязные рваные одежды, некогда бывшие шикарными бальными платьями. Высокие парики чудовищ увешаны дешёвыми ржавыми безделушками. Их кожа покрыта глубокими гниющими ранами, из которых сочится желтоватая сукровица, перемешанная с личинками и паразитами. Порезы кожи заштопаны грубыми хирургическими нитками. За хранительницами болота всегда волочится спутанный клубок выпавших внутренностей.

Хранительница болота **CR 6**

Usually NE Medium undead
Init +7; **Senses** darkvision 60 ft.; Listen +12, Spot +12
Aura drowning 30 ft.
Languages Darkonese or Mordentish

AC 19, touch 13, flat-footed 16
(+3 Dex, +6 natural)
hp 78; HD 12d12
Immune undead immunities
Resist acid 10; +2 turn resistance
Fort +4, **Ref** +7, **Will** +8

Speed 30 ft. (6 squares), swim 30 ft.
Melee slam +11 (1d4+5 plus 1d6 acid plus hungry maggots)
Ranged stream of pus +9 (2d6 acid plus caustic stream)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +6; **Grp** +11
Special Actions violent death

Abilities Str 20, Dex 16, Con —, Int 8, Wis 10, Cha 12
SA caustic stream, drowning aura, hungry maggots, violent death
SQ undead traits
Feats Alertness, Danger Sense[CAD], Improved Initiative, Lifesense[LM], Stealthy
Skills Hide +12, Listen +12, Move Silently +11, Spot +12, Swim +22

Утопляющая аура (Drowning Aura) (Su): Болотные хранительницы окружены аурой, в которой дышащие воздухом существа могут утонуть. Для всех существ, находящихся на расстоянии до 30 футов от хранительницы, правила по дыханию действуют так, как если бы они находились под водой. Кроме того, аура ускоряет утопление.

Обычно существо, находящееся под водой, может задержать дыхание на количество оборотов, равное его удвоенной Выносливости (Con). В пределах утопляющей ауры дышащие воздухом существа должны каждый оборот делать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 10 + 1 за каждый последующий оборот. Персонаж, проваливший спасбросок, начинает тонуть. В первом обороте он теряет сознание (0 пунктов жизни). Во втором обороте жертва начинает умирать (–1 пункт жизни). Если в третьем обороте герой всё ещё находится под действием утопляющей ауры, то он тонет.

Голодные личинки (Hungry Maggots) (Ex): Когда хранительница болота ударяет противника, обитающие в её плоти личинки и паразиты попадают на кожу жертвы. Персонаж делает спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 17; если он проваливает спасбросок, то личинки вгрызаются в плоть, нанося 1 пункт повреждения Выносливости (Con damage) в этом и в каждом последующем оборотах. Для того, чтобы избавиться от паразитов, жертва должна сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 17. Личинки погибнут, если наложить на персонажа заклинание *исцеление болезни (cure disease).* Кроме того, паразитов можно извлечь из ран, сделав проверку Лечения (Heal) с DC 20; вне зависимости от успеха проверки, герой получает 1d6 пунктов повреждений от разрезов.

Едкий поток (Caustic Stream) (Su): Руки хранительниц болота оканчиваются гниющими культями, сочащимися склизким гноем. Стандартным действием чудовище может испустить поток гноя на расстояние до 30 футов (дистанционная атака +9). Отвратительная слизь разъедает органические материалы и металл, но бессильна против камня. Одежда и оружие жертвы должны сделать спасбросок на Реакцию (Ref) с DC 17, или мгновенно растворятся.

Неистовая смерть (Violent Death) (Su): Потеряв ¾ от максимальных пунктов жизни, болотная хранительница может стандартным действием войти в предсмертный транс. Если чудовище не будет уничтожено в течение одного оборота, то в начале своего следующего хода хранительница взрывается, разбрызгивая капли едкого гноя. Все, находящиеся на расстоянии до 30 футов, получают 4d6 пунктов кислотных повреждений (acid damage). Жертвы, сделавшие спасбросок на Реакцию (Ref) с DC 17, получают половину повреждений.

Особенности реальности разложения

В мире разложения магия лечения и восстановления ослаблена. Заклинания, восстанавливающие пункты жизни, требуют проверки уровня заклинателя с DC 15 + уровень заклинания. Если заклинатель проваливает проверку, то все изменяющиеся численные эффекты заклинания уменьшаются до минимального значения. Например, обычно священник 10-го уровня, накладывающий заклинание *исцеление критических ран (cure critical wounds),* восстанавливает 4d8+10 пунктов жизни. Если он провалит проверку уровня заклинателя, то заклинание восстановит лишь 4+10 пунктов жизни. Магические предметы и зелья действуют обычным образом.

Болезни в реальности разложения прогрессируют быстрее, чем в обычном мире. Спасбросок на Стойкость (Fort) против болезни делается каждые 6 часов, причём жертва делает его с ситуационным штрафом –2 (circumstance penalty).

Раны, нанесённые в этом иллюзорном мире, постоянно кровоточат. Каждый раз, когда персонаж из-за одного повреждения теряет более пяти пунктов жизни, рана начинает кровоточить, и герой продолжает терять по одному пункту жизни в оборот. Кровотечение можно остановить магическим лечением (достаточно восстановить хотя бы один пункт жизни), или проверкой умения Лечение (Heal) с DC 15.


N
Руины обсерватории
Могильный холм
Туманный перекрёсток
Болотный дом
Западная топь
Угрюмая топь
Священный родник
Б. Яга



Сон в реальности разложения наполнен кошмарами, в которых герой медленно тонет в зыбучей трясине. Без полноценного отдыха во время сна персонажи восстанавливают вдвое меньше пунктов жизни, чем обычно.

Бегство

Покинуть мир разложения достаточно просто, так как силы фон Инзен в этой реальности невелики. Отвратительная, заживо разлагающаяся, разваливающаяся на части Маргарита не выходит из Болотного дома. Она нападёт на героев лишь тогда, когда искатели приключений сами войдут в её логово. Однако это не значит, что болото безопасно: в топи обитают отвратительные хранительницы болота и другие чудовища.

Портал, ведущий в следующий воображаемый мир — мир страха — находится в комнатах Болотного дома, в тёмном грязном зеркале, поверхность которого затянута зелёной слизью. Смыть грязь с зеркала можно лишь водой, взятой из священного источника. Магические свойства чистой воды сохранятся, если персонажи нальют жидкость в любой герметичный сосуд. Если у героев нет с собой никакой ёмкости, то они могут найти в руинах обсерватории подходящую алхимическую посудину.

Если герои попытаются покинуть болото иным способом, то их ждёт неудача. Заклинания перемещения действуют здесь так же, как в домене Равенлофта с закрытыми границами: персонажи могут телепортироваться внутри этой реальности, но покинуть её не могут. Попытавшись уйти вглубь болот, персонажи вскоре потеряют направление и через 2d6 часов вернутся в одно из описанных мест.

Западная топь

Путешествуя по болоту, герои неизбежно забредут в Западную топь.

> Пробравшись через полосу воды, вы достигаете очередного островка. Среди пожухлой травы видна едва заметная тропинка. Она пересекает кочки и исчезает в болоте, но через десяток футов продолжается на следующем острове. Кто протоптал эту дорожку? Те несчастные, чьи гниющие тела плавают в трясине? Или же в этом мрачном мире есть ещё кто-то живой, кроме вас?

Если герои последуют вдоль тропинки, прочитайте им следующий отрывок:

> Дорожка становится шире. Сквозь болотную дымку вы видите мерцающий

голубовато-зелёный свет. Ещё несколько шагов — и перед вами его источник: около тропинки в зыбкую почву воткнут железный штырь высотой в человеческий рост, на вершину которого насажена человеческая голова. Серая кожа покрыта зеленоватыми пятнами плесени, испускающей тусклое мертвенное сияние. Глаза мертвеца выклевали птицы, нижняя челюсть отвисла, и видно, что во рту копошатся жирные белые личинки. От сладковатого запаха разложения у вас кружится голова.

Вы смотрите вперёд — и видите, что этот штырь лишь первый из многих. Тропинка ведёт вперёд с островка на островок, и теперь её невозможно потерять: через каждые два-три десятка шагов она отмечена штырём с насаженной на него мёртвой головой.

Когда персонажи в первый раз увидят штыри с человеческими головами, попросите их сделать проверку Ужаса с DC 10. Герои, решившие обыскать головы, смогут найти крохотную рубиновую брошь (Поиск/Search с DC 20). Персонаж, надевший брошь, получает бонус +2 к спасброскам на Волю (Will). Вне зависимости от того, удалось ли найти брошь, каждый, обыскивающий головы, должен сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 10. Если персонаж провалит спасбросок, то в течение 1d6+4 оборотов он будет испытывать тошноту (nauseated).

Туманный перекрёсток

Следуя по тропинке, герои рано или поздно достигнут перекрёстка.

Протоптанная среди чахлой травы дорожка бежит вперёд, в затянутую туманами даль. Вдоль неё тянется цепочка штырей с человеческими головами, испускающими мёртвый зеленоватый свет. По правую руку от вас простирается затянутая ряской топь. Редкая камышовая поросль показывает возможный путь, ведущий на юг. По левую руку виднеются пологие холмы, над которыми возвышается увенчанная куполом башня. Увидев её, Ноэлла произносит:

— Господа, похоже, перед нами обсерватория! Во всяком случае, астрономы Мартира Бэй наблюдали за светилами из подобного строения.

Здесь, на Туманном перекрёстке, сходятся несколько тропинок — герои могут выбрать любую из них. Персонажи пришли с запада; повернув обратно, они вернутся в Западную топь. К северу от перекрёстка возвышается могильный холм, за которым виднеются руины обсерватории. Если герои, никуда не сворачивая, последуют по дорожке дальше на восток, то они достигнут Болотного дома. Наконец, к югу от перекрёстка простирается обширная Угрюмая топь, в сердце которой находится холм Священного родника.

Могильный холм

Персонажи подойдут к могильному холму, если повернут на перекрёстке на север. Преодолев вброд маленькое болотце, они окажутся у подножия невысоких холмов. Петляющая между низких сухих кустиков дорожка ведёт в сторону обсерватории.

Когда вы поднимаетесь на последний, самый высокий холм, до ваших ушей доносится звук осыпающейся земли. Бердсон останавливается и поднимает вверх руку. Выждав минуту, рейнджер опускает длань и вы продолжаете путешествие.

Перед вашими глазами предстаёт маленькое кладбище, окружённое покосившейся железной оградой. В глубине могильника виднеются древние склепы; их выбитые дверцы валяются в холодной чёрной воде. Возле склепов протянулись ряды свежих могил.

Над местом ближайшего погребения склонился человек, одетый в чёрный бархатный камзол и помятую треуголку. В руках незнакомца видна лопата и толстая книжка, похожая на молитвенник.

Персонажи могут обойти кладбище, двинувшись по узенькой южной тропинке. Если же герои решат поговорить с незнакомцем, то им придётся войти в пределы могильника.

Услышав шаги, человек опирается на лопату и поднимает голову. Сморщенное лицо незнакомца украшено ястребиным носом, в холодных серых глазах таится угроза, с его лысеющей головы свисают серебристые пряди жидких волос. Повернувшись к Ноэлле, старик желчно кричит:



— Убирайтесь прочь, недоноски. В моих владениях вам нечего делать!

Схватившись пальцами за рукоять пистолета, Бердсон грозно произносит:

— Кто ты, старик? Почему ты угрожаешь нам?

Хозяин кладбища улыбается:

— Я — пленник. Точно такой же, как и вы. Моё имя — де Лавелль. В своей земле я был графом.

В руках Ноэллы вспыхивает призрачная огненная сфера. Указав пальцем на графа, молодая волшебница шипит:

— Этот мерзавец изнасиловал мою мать.

Улыбка слетает с лица старика. Голос его становится холодным и жёстким:

— Неблагодарная дрянь. Так-то ты привечаешь родного отца!

Граф вытаскивает из земли жало лопаты, и вы видите, что из почвы струится тёмная, пузырящаяся кровь.

Де Лавелль был похищен друзьями Мэллори и доставлен в Кланвилль в октябре 766 года. Смерть графа была ужасной, но он умер не до конца: в коварном разуме маркизы фон Инзен навсегда сохранились воспоминания о мучителе. В сумрачном мире Маргариты граф обрёл новую жизнь. Если герои удержат Ноэллу от нападения, то де Лавелль расскажет им свою печальную историю (см. жизнеописание маркизы фон Инзен на стр. 13—18 DCG, а также раздел «Возмездие» на стр. 8), и персонажи получат один пункт Милосердия. Если же Ноэлла убьёт отца, то отряд получит один пункт Возмездия.

Хотя граф де Лавелль выглядит глубоким стариком, битва с ним будет не такой лёгкой, как может показаться на первый взгляд. Настоящий граф был замучен в холодных застенках Убервальд-манора; в реальности разложения обитает лишь память о нём. Маргарита запомнила своего насильника как огромное, грубое, грязное животное — именно таким он предстанет перед героями, если они вступят в битву.

После первого же удара (вне зависимости от того, будут ли нанесены повреждения), граф выпрямится и увеличится в росте, достигнув 10 футов. Мышцы старика вздуются и разорвут камзол в клочья. Перед персонажами предстанет разъярённый гигант, сжимающий обеими руками, словно дубину, черенок лопаты.

Этьен де Лавелль, Болотное отображение — CR 11

CE Large giant
Init –1; **Senses** low-light vision; Listen +0, Spot +0
Languages Mordentish

AC 17, touch 8, flat-footed 17
(–1 Dex, +9 natural, –1 size)
hp 144; HD 12d8+4d12+64
Fort +16, **Ref** +4, **Will** +5

Speed 40 ft. (8 squares)
Melee showel +21/+16 (2d8+18)
Ranged rock +20 (2d8)
Space 10 ft.; **Reach** 10 ft.
Base Atk +9; **Grp** +25



Atk Options awesome blow, cleave, improved sunder, mighty rock throwing, mighty swing, power attack
Special Actions improved bull rush

Abilities Str 34, Dex 8, Con 19, Int 6, Wis 10, Cha 7
SQ improvised weapon proficiency
Feats Awesome Blow, Cleave, Improved Bull Rush, Power Attack, Improved Sunder, Weapon Focus (showel)
Skills Climb +12, Intimidate +17, Jump +16

Могучий бросок (Mighty Rock Throwing) (Ex): Стандартным действием (standard action) граф де Лавелль может бросить в противника камень (например, обломок надгробной плиты), наносящий 2d8 пунктов повреждений. Граф делает бросок с шагом расстояния (range increment) 50 футов, до максимального расстояния в 250 футов. Хотя бросание камней — атака на расстоянии, де Лавелль добавляет к броску атаки бонус Силы (Str) вместо бонуса Ловкости (Dex). Он бросает камни весом около 50 фунтов. Перед тем, как метнуть камень, отображение графа должно подобрать его с земли действием, эквивалентным движению (move-equivalent action).

Могучий удар (Mighty Swing) (Ex): Отображение графа де Лавелля может совершить мощный, размашистый удар оружием ближнего боя. Граф выбирает три смежных квадрата, по которым он может нанести удар, и одним взмахом атакует всех существ, находящихся в этих квадратах. Де Лавелль делает лишь один бросок на атаку против всех жертв. Если он использует особую атаку (например, пытается выбить оружие из рук персонажей), то особая атака совершается лишь против первой жертвы, по остальным граф наносит обычный удар.

Могучий удар—стандартное действие (standard action). Это означает, что в одном обороте де Лавелль может передвинуться и сделать могучий удар, или сделать несколько могучих ударов полным действием (full-round action).

Стены и другие препятствия могут помешать могучему удару. Удар начинается с одного из квадратов, находящихся в зоне угрозы де Лавелля. Каждый следующий квадрат должен прилегать к предыдущему и быть соединён с ним линией эффекта (line of effect). К примеру, граф не может нанести могучий удар по двум квадратам, разделённым стеной.

Нанося могучий удар, де Лавелль может, по своему желанию, пропускать жертв. Если, например, рядом стоят его противник, его союзник и ещё один противник, то граф может нанести могучий удар, но поразить лишь двух врагов, пропустив союзника.

Если могучий удар де Лавелля сбивает одного из противников с ног, то он может сделать Рассекающий Удар (Cleave) по обычным правилам. Тем не менее, он может нанести лишь один Рассекающий Удар на каждый могучий удар, даже если его могучий удар свалил с ног нескольких противников.

Владение импровизированным оружием (Improvised Weapon Proficiency) (Ex): Отображение графа де Лавелля необыкновенно умело использует свой нехитрый арсенал. Отображение орудует черенком лопаты столь же ловко, как если бы в его руках была дубина.

Сражаясь лопатой или кидая подобранные обломки надгробных камней, граф де Лавелль не получает штраф за использование импровизированного оружия.

Тактика: Преобразившись в отвратительного гиганта, отображение графа де Лавелля отбивается от героев черенком лопаты, стараясь поразить одним могучим ударом нескольких жертв. Разгорячённый битвой де Лавелль не способен следовать сложной тактике: в большинстве случаев он атакует ближайших противников.

Подводная яма

Чтобы добраться до руин обсерватории, персонажи должны преодолеть вязкое болото. Героям придётся идти по колено в дурнопахнущей, затянутой ряской жиже.

Через несколько десятков футов дно неожиданно уйдёт у них из-под ног. Если персонаж, идущий первым, не сказал заранее, что он ощупывает перед собой дно палкой или веткой, то он внезапно провалится под воду с головой. От неожиданности герой глотнёт болотной воды и может заболеть, как описано на стр. 89.

Как только персонаж скроется под водой, попросите его сделать спасбросок на Реакцию (Ref) с DC 15. Если персонаж провалит спасбросок, то его ноги запутались в подводной траве, и он не может вынырнуть на поверхность. Освободиться из ловушки можно проверкой умения Высвобождение (Escape Artist) с DC 20. Траву можно разорвать, сделав проверку Силы (Str) с DC 15. Если у искателя приключений в руке есть нож или меч, то он может перерезать траву одним полным действием (full-round action). Пока персонаж находится под водой, не забывайте проверять, удаётся ли ему задерживать дыхание (стр. 304 DMG).

Если другие герои попытаются помочь товарищу, запутавшемуся в подводной траве, то каждый из них тоже должен сделать спасбросок на Реакцию (Ref) с DC 15, чтобы определить, не попадутся ли и они в ту же ловушку.

Ширина подводной ямы — 10 футов. Она тянется в каждую сторону на 15 футов. Чтобы добраться до руин обсерватории, персонажам придётся либо переплыть через подводную яму, либо обойти её, осторожно ощупывая путь палкой.

Выбравший жизнь

Во время приключений в фантастических реальностях Маргариты фон Инзен герои получат последнюю подсказку о судьбе Эльбереса Фауссина. Они узнают о том, что эльф съел плод Древа Жизни, способный воскрешать мёртвых.

- Во время битвы с болотным отображением маркизы, злодейка будет дразнить героев тем, что им грозит неминуемая гибель, в то время как их союзник — Эльберес Фауссин — добился бессмертия, съев Плод Жизни.
- Встретив персонажей в реальности страха, Маргарита фон Инзен скажет искателям приключений, что на бесконечных кладбищах этого мира уже приготовлены могилы для всех, кроме эльфа, который избежит смерти благодаря плоду Древа.
- Престав перед героями в мире боли, маркиза пообещает им вечную жизнь, наполненную неописуемо сладостными страданиями — всем, кроме Фауссина, который обманул смерть, воспользовавшись Плодом Жизни.

Руины обсерватории

Преодолев трясину, герои доберутся до развалин башни.

Перед вами простираются величественные руины. От нескольких десятков строений остались лишь внешние стены, покрытые склизким тёмно-зелёным мхом. Круглая башня, где когда-то стояли телескопы, завалилась на бок. Осыпавшиеся с неё медные пластины, которыми был обит купол, под собственной тяжестью погрузились в мягкую торфяную подстилку. Нижняя часть сооружения наклонилась, но каким-то чудом выстояла на неровной зыбкой почве болота.

В башне находится древняя каменная лестница, ведущая на второй этаж сооружения. Поднявшись по истёртым старинным ступенькам, персонажи окажутся в заброшенной

алхимической лаборатории. На столах помещения стоят перегонные кубы и тигли, виднеются остатки старинных томов. К сожалению, страницы книг полностью съедены плесенью, и прочитать их невозможно. Совершив бросок на Поиск (Search) с DC 10, персонажи найдут три пустых бутылька с притёртыми стеклянными пробками (в них можно хранить освящённую воду).

Если герои совершат успешный бросок на Поиск (Search) с DC 25, то они заметят в одной из стен лаборатории ложный камень, нажатие на который открывает потайную дверь. За дверью находится комната алхимика, в которой искатели приключений найдут 3 *зелья полного исцеления (potion of heal),* одно *зелье бычьей силы (potion of bull's strength),* одно *зелье кошачьей ловкости (potion of cat's grace),* 2 *зелья орлиного величия (potion of eagle's splendor)* и большую пустую колбу с притёртой стеклянной пробкой, которую можно наполнить освящённой водой и использовать в битве с отображением маркизы, как метательное оружие.

На вершину обзорной башни поднимается узкая винтовая лестница. Её изъеденные плесенью деревянные ступеньки ненадёжны. Если на лестнице одновременно находятся несколько персонажей, то бросьте процентный кубик: лестница обвалится с вероятностью, равной 20% + 10% за каждого героя, находящегося на лестнице. Все упавшие искатели приключений получат повреждения от падения (1d6 за каждые 10 футов, на которые герой успел подняться вверх). Если лестница обвалится, то подняться на вершину обзорной башни можно будет лишь вскарабкавшись по отвесной каменной стене (проверка умения Лазать/Climb с DC 20).

С высоты обзорной башни герои увидят все заслуживающие внимания места этого мира. Покажите им карту болота.

Угрюмая топь

Герои попадут в Угрюмую топь, если на Туманном перекрёстке свернут с тропинки, ведущей к Болотному дому, и отправятся на юг.

> Между зарослями камышей простирается безмолвное пространство, заполненное тёмной холодной водой. Из глубины болота с жутким шипящим звуком поднимаются прозрачные пузыри. Едва заметная тропинка скрывается под затянувшей трясину ряской.

Обойти Угрюмую топь невозможно. Если персонажи попытаются обогнуть её с востока, то наткнутся на густые, непролазные заросли камышей. Направившись на запад, герои пройдут через несколько маленьких островков, за которыми располагается затопленный лес, от которого остались торчащие из-под воды коряги. Гниющие стволы и сучья так перепутались под водой, что через них невозможно пробраться. Если искатели приключений хотят добраться до Священного родника, то им придётся пересечь Угрюмую топь.

Легче всего перебраться через топь по воздуху. Если персонажи могут летать, то путешествие пройдёт без приключений: пролетев 500 футов, они окажутся на холме Священного родника.

Герои, не умеющие левитировать, могут связать тростниковый плот. Постройка плота займёт 6+1d6 часов. Сделайте проверку на Интеллект (Int check) с DC 15, используя бонус персонажа с самым высоким Интеллектом, чтобы определить, достаточно ли прочен плот. Не сообщайте игрокам о результате броска. Если проверка провалилась, то плот развалится, когда искатели приключений будут в середине Угрюмой топи. Все персонажи, упавшие в воду, автоматически глотают болотную жижу и могут заболеть, как описано на стр. 89.

Угрюмая топь достаточно глубока для того, чтобы через неё можно было плыть. Используйте обычные правила для плавания (стр. 84 PH). Не забудьте учесть, что если персонаж нырнёт под воду и не сможет задержать дыхание, то он проглотит болотную жижу и может заболеть, как описано на стр. 89.

Наконец, герои могут перейти через топь. Уже через несколько шагов болото становится настолько глубоким, что персонажам придётся брести по горло в воде. Передвижение по глубокому болоту (deep bog) и битвы в нём имеют свои особенности (стр. 88 DMG).

Страж зелёного холма

Когда герои преодолеют три четверти пути и приблизятся с холму священного родника, они могут подумать, что опасности трясины остались позади, и скоро их ожидает передышка—тихая гавань посреди океана неименуемых кошмаров. Эта ошибка может стоить героям жизни! Пробираясь через топь, персонажи неминуемо попадут в часть болота, поражённую пыльцой забвения.

Словно почувствовав ваше приближение, плавающие среди гниющей ряски бурые шарики лопаются, выпуская в воздух клубы жёлтой пыльцы. Хотя зловонный, насыщенный миазмами воздух неподвижен, облако плывёт по воздуху, приближаясь к вам.

Пыльца забвения **CR 9**
Always N Large ooze
Init +1; **Senses** blind, blindsight 60 ft.; Listen +1

AC 15, touch 15, flat-footed 14
(+5 deflection, +1 Dex, –1 size)
hp 67; HD 9d10+18; **DR** 10/magic
Immune ooze immunities
Resist SR 19
Fort +10, **Ref** +9, **Will** +9

Speed 20 ft. (4 squares)
Melee slam +7 (1d6+2 plus memory rot)
Space 10 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +6; **Grp** +12
Special Actions engulf

Abilities Str 15, Dex 12, Con 15, Int —, Wis 12, Cha 15
SA engulf, memory rot
SQ ooze traits
Feats —
Skills —

Распад памяти (Memory Rot) (Su): Существо, ударенное или поглощённое пыльцой забвения, должно сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 16, или немедленно временно потеряет 1d6 пунктов Интеллекта (Int damage). Проникшая сквозь кожу пыльца продолжает разрушать мозг жертвы, нанося 1 пункт временного повреждения Интеллекта (Int damage) каждый оборот в начале хода персонажа. Каждый оборот герой может сделать новый спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 16, чтобы преодолеть действие смертоносной пыльцы. Успешный спасбросок уничтожает пыльцу, проникшую в организм, и предотвращает дополнительное повреждение Интеллекта.

Поглощение (Engulf) (Ex): Стандартным действием пыльца забвения может надвинуться на существо вплоть до большого (Large) размера. Чудовище не может атаковать в том же обороте, когда оно пытается поглотить противника; оно попросту перемещается, стараясь захватить как можно больше жертв. Противники надвигающейся пыльцы забвения могут сделать свободную атаку (attack of opportunity), но в этом случае они теряют возможность сделать спасбросок. Персонажи, отказавшиеся от свободной атаки, делают спасбросок на Реакцию (Ref) с DC 16. Пыльца забвения поглощает проваливших спасбросок; те, кто успешно сделал спасбросок, сдвигаются в сторону или назад (по собственному выбору). Поглощённые жертвы считаются захваченными (grapple) пыльцой забвения, и каждый оборот получают эффект от распада памяти.

Священный родник

Преодолев Угрюмую топь, герои подойдут к пологому холму, вершина которого покрыта живыми деревьями.

По мере того, как вы поднимаетесь на холм, вы замечаете изменения. Бледные пожухлые стебли сменяются зелёной травой, среди которой виднеются мелкие белые цветы. Поднявшись повыше, вы подходите к роще живых, здоровых деревьев. Их стволы не искривлены и не покрыты мертвенно-бледными грибками, а кроны гордо возносятся к небу.

Тропинка теряется среди травы, но вы продолжаете подниматься вверх. До ваших ушей доносится журчание воды, ваше лицо обдувает прохладный свежий ветерок, напоённый сладостным ароматом трав.

Наконец, путешествие подходит к концу. Вы видите, что на большом камне, стоящем на вершине холма, сидит величественная крылатая фигура. Это светящийся белизной ангел, задумчиво склонившийся к земле. В руках он держит кувшин, из которого течёт струя пенящейся воды.

Даже на расстоянии герои легко поймут, что ангел—мраморная скульптура. В руках он держит кувшин, из которого льётся чистая вода. Эту воду можно пить, не опасаясь болезней. Лишь водой из священного родника можно смыть отвратительную слизь, покрывающую волшебное зеркало маркизы. Более того, родниковая вода смертельно опасна для болотного отображения Маргариты фон Инзен: если на злодейку попадёт хотя бы одна капля священной воды, то её тело мгновенно расплывётся в лужу кровавого гноя.

Зыбучая трясина

Если персонажи не сворачивают на Туманном перекрёстке и следуют по тропе, украшенной человеческими головами, то они неизбежно доберутся до Болотного дома. На пути к нему герои преодолеют ещё одну опасность: зыбучую трясину.

Между двумя островками перекинуты бревна, образующие импровизированный мост пятидесяти футов длиной. Под мостом находится поросшая травой лужайка. Герои не видят противоположный конец моста: он скрыт в дымке болотных испарений. Спросите игроков, как персонажи будут переходить мост: по одному или все вместе.

Сделав проверку Искусства выживания (Survival) с DC 8 или проверку Внимательности (Spot) с DC 12, искатели приключений заметят, что брёвна прогнили изнутри и могут не выдержать их веса. Мост провалится, если нагрузка на него превысит 300 фунтов. Если игроки не указали вес персонажей, то считайте, что брёвна не выдержат, как только на них одновременно окажутся двое героев.

Даже если искатели приключений будут осторожны, пройти по качающимся брёвнам непросто: герой должен сделать проверку Равновесия (Balance) с DC 15. Оступившись, персонаж упадёт вниз. Используйте таблицу на стр. 67 РН, чтобы определить, насколько герой успел удалиться от конца моста.

«Лужайка» под брёвнами — это предательская зыбучая трясина, круг 50 футов диаметром, затянутый травой, корни которой переплелись в тонкий ковёр. Седая трава не выдержит веса героя и расступится, пропуская его в вязкие объятия трясины. От неожиданности персонаж глотает болотную жижу и может заболеть, как описано на стр. 89. Если на провалившихся брёвнах одновременно находились несколько героев, то все они падают в топь.

Герои, попавшие в трясину, должны каждый оборот делать проверку Плавания (Swim). Если персонажу удаётся преодолеть DC 15, то он может проплыть 5 футов в любую сторону. Если герой не смог сделать такой бросок, но преодолел DC 10, то он остаётся на месте, но ему удаётся удержаться на поверхности болота. Наконец, если результат броска меньше 10, то герой погружается под воду. Персонаж, находящийся под водой, может выплыть на поверхность, сделав проверку Плавания (Swim) с DC 15 + 1 за каждый оборот пребывания под водой. Не забывайте проверять, удаётся ли тонущему персонажу задерживать дыхание (стр. 304 DMG).

Герои, оставшиеся на надёжной земле, могут помочь своему неудачливому товарищу, протянув ему палку или бросив верёвку. Затем спасатель должен сделать проверку Силы (Str) с DC 15, чтобы подтянуть тонущего союзника к берегу, а сам тонущий должен сделать проверку Силы (Str) с DC 10, чтобы удержаться за палку или верёвку. Если жертва зыбучей трясины не удерживает палку или верёвку, то персонаж должен немедленно сделать проверку Плавания (Swim) с DC 15, чтобы удержаться на поверхности. Если оба броска были удачными, то спасатель подтягивает тонущего героя на 5 футов к берегу.

Если героям не удастся преодолеть трясину по мосту, то им предстоит искать иной путь. Самый простой способ — воспользоваться магией. Левитация или полёт позволит искателям приключений пересечь зыбучую трясину, не рискуя жизнями. Кроме того, герои могут обойти опасное место. Попросите персонажа, идущего впереди, сделать проверку Искусства выживания (Survival) с DC 8. В случае успеха герою удаётся найти безопасную дорогу. Если же искателей приключений преследует неудача, то идущий впереди персонаж заходит в трясину и проваливается в её смертельные глубины в тот момент, когда он находится в 10 футах от края. Используйте приведённые выше правила для того, чтобы определить судьбу неудачливого героя.

Болотный дом

Преодолев трясину, герои приблизятся к Болотному дому. Из тумана вынырнут ржавые решётки ограды и блеклые стены манора, за которыми прячется болотное отображение маркизы фон Инзен.

Из туманной пелены выплывает высокая железная ограда. Забор разбит, величественные ворота особняка давно обрушились с петель и теперь ржавеют в луже грязной ледяной воды.

За воротами виднеется окутанный туманами особняк, стены и башни которого покрыты седым мхом и мерзким плющом. Окна манора, похожие на тёмные впавшие глазницы, позеленели от старости.

Прекрасные мраморные статуи, украшавшие дворик особняка, искрошились, их постаменты погрузились в зыбкую болотную почву.

Возле дверных ступеней лежит обезображенный тлением человеческий труп.

В отличие от других покойников, гниющих в болотной грязи, это тело не пропитано смертельно опасным трупным ядом; его можно обыскать, не рискуя отравиться. В карманах мертвеца находится *ключ от Болотного дома, пистоль +1* (1d10+1/×3) и 10 *магических пуль +1*. Персонажи добудут редкие предметы, если подавят естественную брезгливость и вытащат изуродованные останки из отвратительной трясины.

Дверь особняка заперта на замок, ключ от которого спрятан в кармане лежащего у входа мертвеца. Герои, не сумевшие найти ключ, могут открыть дверь, сделав бросок на Взлом (Open Lock) с DC 25, или выбить дверь (break) с DC 18.

Когда персонажи войдут в Болотный дом, прочитайте игрокам следующий текст:

Болотный дом—старое, неуютное место. Его скрипучий пол покрыт тонким слоем воды. Лестницы шипят и стонут, словно умирающие люди. Висящая под потолком прихожей люстра покосилась и, кажется, готова обрушиться на головы незваных гостей. Шторы превратились в грязные тряпки, свисающие с немытых окон. Коридоры, ведущие в левое и правое крылья особняка, завалены стенными панелями, разбитыми кирпичами и самым разнообразным мусором.

Болотный дом—мрачное трёхэтажное сооружение. Коридоры, ведущие в левое и правое крылья манора, давно обвалились. Герои могут обследовать задние комнаты особняка, но в них нет ничего таинственного или интересного. Деревянные стены изъедены жучками и покрыты рыжеватыми грибками; шторы истлели; еда заплесневела; вино прокисло и превратилось в уксус, который невозможно пить. Дом был брошен хозяевами столь давно, что герои смогут определить предназначение далеко не всех комнат.

На первом этаже особняка располагается столовая. В ней стоит длинный обеденный стол, на котором расставлены фарфоровые тарелки и потрескавшиеся стеклянные бокалы, и разложены почерневшие серебряные вилки и ножи. Вокруг стола восседают обезображенные гнилью трупы аристократов, наряженных в истлевшие костюмы. На подносах лежат человеческие тела, отдельные куски которых разложены по тарелкам. По мясу ползают личинки мух. Обеденная сцена столь омерзительна, что увидевшие её персонажи должны сделать проверку Ужаса с DC 15.

Если вы используете страшную возможность, связанную с влиянием Гипноса (см. «Сны тирана» на стр. 88), то сейчас героям предстоит первый раз столкнуться с повелителем кошмарных снов:

На стене столовой висит старый, выцветший портрет, на котором изображён суровый мужчина с моноклем, вставленным в правый глаз. У картины очень странная перспектива: вы не можете отделаться от впечатления, что незнакомец лежит в открытом гробу.

Картина притягивает ваш взор. Вам кажется, что взгляд человека с моноклем впивается в вас, словно омерзительная пиявка, и высасывает ваши силы. Куда бы вы ни повернулись, монокль незнакомца нацелен прямо на вас. Кажется, что ещё немного—и пол под ногами превратится в липкую слизь, из которой будет невозможно вырваться. Воздух комнаты становится густым и тягучим, будто сахарный сироп; каждым движением вам приходится преодолевать навалившуюся тяжесть и усталость. Что это—реальность или худший из кошмарных снов?

Хотя ваше внимание всецело захвачено зловещим портретом, краем глаза вы замечаете движение. Вы оборачиваетесь и—о ужас!—видите, что три мёртвые аристократки поднялись из-за обеденного стола и направляются к вам. В тот же момент у вас перехватывает дыхание: хотя вас окружает воздух, вы чувствуете, что в нос и рот пытается проникнуть зловонная вода!

В столовой Болотного дома обосновались хранительницы болота (стр. 90). Твари нападут на героев, стараясь утопить их своей смертоносной аурой или залить едким гноем. На помощь чудовищам приходит портрет Гипноса: взгляд обитателя Страны Кошмаров вытягивает из героев силы. Каждый оборот портрет

накладывает на персонажей заклинание *замедление (slow),* как волшебник 15-го уровня. Одновременно он накладывает на хранительниц болота заклинание *ускорение (haste).*

Злая воля Гипноса будет действовать на героев до тех пор, пока они не покинут столовую Болотного дома (хранительницы болот последуют за ними) или не уничтожат портрет. Картину можно разорвать или разрубить, нанеся ей 10 пунктов повреждений. Кроме того, полным действием (full-round action) портрет можно сорвать со стены и бросить на пол лицом вниз: силы Гипноса действуют лишь до тех пор, пока его взгляд падает на героев.

Расправившись с чудовищами, персонажи смогут подняться на второй этаж Болотного дома. Дверь из столовой открывается в коридор с лестницей, ведущей наверх:

На второй этаж особняка поднимается древняя, частично обрушившаяся лестница. Вы делаете несколько шагов в её сторону, и пол скрипит и стонет под вашими ногами. Вы замираете. Где-то наверху раздаётся перестук каблучков и тяжёлый, жуткий вздох, от которого кровь стынет в жилах.

Нападение маркизы

Болотное отображение маркизы фон Инзен атакует персонажей лишь тогда, когда герои поднимутся на второй этаж манора.

Вы поднимаетесь на второй этаж и оказываетесь в коротком коридорчике, упирающемся в закрытую дверь. Из-за двери до ваших ушей доносится перестук каблучков. Бердсон останавливается, следом за ним замирает Ноэлла. Двери гостиного зала открываются, и перед молодой волшебницей предстаёт чудовищно обезображенная маркиза. Некогда пышное платье Маргариты превратилось в груду грязных разорванных тряпок. В складках ткани копошатся паразиты и громадные насекомые. Высокая причёска госпожи развалилась на отдельные локоны. Лицо фон Инзен испачкано грязью, а её обнажённые груди покрыты омерзительными нарывами и грубо заштопанными ранами, из которых тянутся капли сукровицы и жёлтого гноя.

Увидев вас, маркиза издаёт болезненный вопль:

— Ваша смерть будет долгой и мучительной, а ваша гнилая плоть станет пищей на моем столе!

Отображение маркизы будет сражаться с героями до тех пор, пока не будет повержено. Тело мёртвой злодейки развалится в омерзительную лужу крови и гнилого мяса. Посреди жутких останков сверкнёт головка рубинового ключа от Зеркальной комнаты.

Болотное отображение Маргариты фон Инзен — CR 12

CE Medium outsider
Init +11; **Senses** darkvision 60 ft.; Listen +21, Spot +21
Aura rotting (15 ft.)
Languages Abyssal, Darkonese, Draconic, Falkovnian, Infernal, Mordentish

---

AC 22, touch 22, flat-footed 15 (+5 deflection, +7 Dex)
hp 119; HD 14d8+56; **DR** 10/magic
Immune poison, disease, critical hits, negative energy damage, ability drain, energy drain
Resist fire 10, SR 23
Fort +18, **Ref** +21, **Will** +18
Weakness purifying water

Speed 30 ft. (6 squares)
Melee 2 *claws* +21 (1d4+2 plus gangrenous touch)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +14; Grp +16
Atk Options innards strike
Special Actions the call
Spell-Like Abilities (CL 12th):
At will—*blindness/deafness* (DC 17)
1/day—*corporeal instability*[SpC] (DC 19), *insect plague*

Abilities Str 15, Dex 24, Con 19, Int 7, Wis 18, Cha 21
SA gangrenous touch, innards strike, rotting aura, spell-like abilities, the call
SQ deadly blood, farewall gift, unholy grace
Skills Bluff +11, Concentration +21, Intimidate +24, Jump +18, Listen +21, Spot +21, Tumble +23
Feats Ability Focus (Gangrenous Touch), Combat Reflexes, Improved Initiative, Weapon Finesse (*claws*)

Аура разложения (Rotting Aura) (Su): Болотное отображение Маргариты фон Инзен — ставшее плотью воплощение болезней и гниения. Из глубоких ран и язв, покрывающих тело маркизы, струятся потоки гноя и сукровицы, несущие разложение и смерть.

Аура разложения Маргариты фон Инзен имеет радиус 15 футов (15-foot-radius spread). Все телесные (corporeal) существа, стоящие на полу в пределах этой области, должны каждый оборот делать спасбросок на Реакцию (Ref) с DC 22. Плоть несчастных жертв начинает разлагаться заживо: провалившие спасбросок получают 2d6 пунктов повреждений (половину при успешном спасброске). Вне зависимости от успеха или неудачи первого спасброска, жертва должна сделать спасбросок на Волю (Will) с DC 22. Персонаж, проваливший спасбросок, в течение одного оборота испытывает тошноту (nauseated).

Каждый оборот, когда хотя бы одно существо получило повреждения от ауры разложения маркизы, Маргарита фон Инзен восстанавливает 3 пункта повреждений за каждую жертву ауры.

Сопротивляемость огню (Fire Resistance) (Ex): Разлагающееся, разбухшее от болотных испарений тело маркизы обладает сопротивляемостью огню 10 (fire resistance).

Очищающая вода (Purifying Water) (Su): Болотное отображение Маргариты фон Инзен мгновенно погибнет, если её тела коснётся хотя бы одна капля воды из Священного родника. Алхимическую колбу с очищающей водой можно использовать, как метательное оружие. Если маркиза погибнет от очищающей воды, то способность Прощальный подарок (Farewall Gift) не подействует.

Разлагающее прикосновение (Gangrenous Touch) (Su): Удары маркизы несут молниеносно развивающуюся сверхъестественную болезнь — спасбросок на Стойкость (Fort) DC 24, инкубационный период мгновенный, повреждение 1d4 пункта Выносливости (Con). В отличие от обычных болезней, жертва разлагающего прикосновения должна делать спасбросок каждый оборот. Поражённая область растёт буквально на глазах — плоть жертвы гноится и разлагается. Болезнь прогрессирует до тех пор, пока жертва не сделает два успешных спасброска подряд, пока Выносливость (Con) жертвы не упадёт до 0 (тем самым вызывав смерть), или пока на жертву не будет наложено *излечение болезни (remove disease)* или иное похожее заклинание. Вне зависимости от того, удалось ли персонажу сделать первоначальный спасбросок против разлагающего прикосновения, герой на 24 часа приобретает иммунитет к повторному заражению.

Тело персонажа, погибшего от разлагающего прикосновения, превращается в тошнотворную массу гниющей плоти. Останки героя полностью сгниют в течение 24 часов, если только на них не будет наложено заклинание *излечение болезни (remove disease).*

Атака внутренностями (Innards Strike) (Ex): Если Маргарите удаётся поразить противника обеими руками, то в следующее мгновение швы на её животе расходятся в стороны и выпускают серовато-синий клубок внутренностей. Плотный комок слипшихся внутренностей автоматически ударяет противника, нанося ему 1d6 пунктов дробящих (bludgeoning) повреждений. Внутренности покрыты ядовитой трупной слизью (контактный яд, спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 21, первичное и вторичное повреждение 1d2 пунктов Выносливости).

Призыв (The Call) (Ex): Потеряв более половины от максимальных пунктов жизни, один раз в день Маргарита фон Инзен может издать ужасный крик, призывая себе на помощь двух болотных хранительниц. Призыв — стандартное действие (standard action). Помощницы прибудут перед началом следующего хода маркизы. Так как бой происходит в разуме маркизы, то хранительницы придут ей на помощь, проходя через стены Болотного дома или иные препятствия.

Дурная кровь (Deadly Blood) (Ex): В гниющей плоти Маргариты фон Инзен обитают возбудители самых разнообразных заболеваний. Каждый раз, когда она получает рану от режущего или колющего оружия (или от какого-либо эффекта, действующего аналогично), то капли её крови могут попасть на окружающих и вызвать заражение. Каждый, находящийся в момент ранения маркизы на расстоянии не более 5 футов от неё, подвергается действию эффекта, аналогично заклинанию *заражение (contagion).* В отличие от заклинания, этот эффект является необыкновенной (Ex) способностью, и поэтому не принимает во внимание сопротивляемость заклинаниям (SR). Чтобы избежать заражения, жертва должна сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 21.

Прощальный подарок (Farewall Gift) (Ex): В момент гибели болотного отображения Маргариты фон Инзен, её тело разрывается от скопившихся внутри гнилостных газов, разбрызгивая гной и сукровицу на окружающих её героев. Каждый персонаж, находящийся на расстоянии не более 20 футов от маркизы,

должен сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 21. Провалившие спасбросок заражаются так же, как если бы они пали жертвой заклинания *заражение (contagion).* В отличие от заклинания, этот эффект является необыкновенной (Ex) способностью, и поэтому не принимает во внимание сопротивляемость заклинаниям (SR).

Порочная благодать (Unholy Grace) (Su): Маркиза фон Инзен добавляет свой модификатор Обаяния (Cha modifier) ко всем спасброскам, а также как бонус отражения к AC (deflection bonus). Эти бонусы уже учтены в статблоке.

Тактика: В начале битвы болотное отображение Маргариты фон Инзен пользуется заклинательной способность (spell-like ability) *нашествие насекомых (insect plague),* чтобы призвать себе на помощь четыре стаи саранчи. Оценив противников, во втором обороте маркиза пользуется заклинательной способностью *нестабильность тела*[SpC] *(corporeal instability),* чтобы превратить самого опасного из героев в бесформенную груду плоти. Затем Маргарита переходит в ближний бой, терзая персонажей когтями и одновременно заражая их болезнями. Время от времени маркиза пользуется заклинательной способностью *глухота/слепота (blindness/deafness),* чтобы ослепить противников. Потеряв более половины от максимальных пунктов жизни, Маргарита фон Инзен призовёт на помощь двух хранительниц болот, которые прибудут через один оборот. В момент гибели болотного отображения Маргариты её тело взорвётся, забрызгивая окружающих каплями заражённого гноя.

Зеркальная комната.

Помимо короткого коридорчика и гостиной, это—единственная комната второго этажа, в которую могут попасть герои. Все остальные помещения особняка завалены мусором, рухнувшими балками и осколками обвалившихся кирпичей.

В дверь Зеркальной комнаты встроен хитроумный врезной замок, который открывается рубиновым ключом. Замок исключительно сложный: чтобы вскрыть его, нужно сделать бросок на Взлом (Open Lock) с DC 40. Дверь эта не распахивается, а сдвигается в сторону, её края скрыты в стенах, поэтому вышибить дверь тоже непросто: для этого придётся сделать бросок на выбивание (break) с DC 25. Кроме того, дверь в Зеркальную комнату можно открыть, повернув потайной рычаг, сделанный в виде висящей в гостиной старинной картины. Найти рычаг можно Поиском (Search) с DC 15.

Проникнув в Зеркальную комнату, герои найдут портал, ведущий в следующую воображаемую реальность:

> Вы открываете дверь и оказывайтесь в маленьком пыльном помещении. Комната заставлена старинными шкафами и стульями. Через грязное окошко пробивается тусклый дневной свет. В углу возвышается древнее зеркало, покрытое коркой засохшей грязи и отвратительной зелёной слизью.

Слизь так плотно присохла к зеркалу, что её невозможно очистить обычными средствами. Поверхность стекла освободится от грязи лишь тогда, когда герои выльют на неё каплю освящённой воды, взятой из родника. Грязь мгновенно растает, и зеркало превратится в трепещущий портал, ведущий во второй мир фон Инзен.

Перед перемещением в следующий мир герои могут отдохнуть, чтобы подготовить заклинания и восстановить способности, которыми можно воспользоваться лишь несколько раз в день. Для того, чтобы перенестись в следующий мир, персонажи должны прикоснуться к порталу и пожелать пройти через него. Все члены отряда проходят сквозь портал одновременно.

Обратите внимание на то, что в момент «зеркального перехода» персонажи восстанавливают пункты жизни до максимального значения, однако утраченные характеристики не восстанавливаются, болезни не исцеляются, и действующие эффекты от ядов не исчезают. Герои могут перенести через портал любые предметы, добытые в предыдущих мирах фон Инзен.

Реальность страха

Вторая реальность фон Инзен порождена страхом маркизы перед неизбежной смертью.

Мир страха затянут туманами. Любой источник света в нем кажется тусклее, чем он был бы в реальном мире. Тени в реальности страха живут собственной жизнью и способны отделяться от хозяина.

Эти печальные земли покрыты унылыми пологими холмами. По склонам разбросаны неисчислимые склепы, надгробия и древние

монолиты, покрытые влажным мхом. Многие могилы раскопаны, в провалах виднеются разбитые гробы. Другие захоронения сделаны совсем недавно: неровные земляные холмики усыпаны десятками увядших соцветий.

Странствуя по реальности страха, герои быстро убедятся в том, что окружающий их могильник живёт странной неестественной жизнью. Ветер приносит с собой далёкие жуткие звуки: вопли боли, стоны, безумный женский хохот и глухие удары лопат о холодную землю. В туманах прячутся искривлённые нечеловеческие фигуры, а среди могил движутся согбенные тени зловещих существ.

Между надгробий вьются узкие тропинки, засыпанные влажными осенними листьями. Если персонажи сойдут с дорожки и войдут в туман, то они легко затеряются среди древних камней. В этом унылом мире все направления кажутся одинаковыми, и броски на Искусство выживания (Survival), связанные с определением направления, делаются с ситуационным штрафом –5 (circumstantial penalty). Каждый раз, когда герои покидают проторенную тропу и входят в туман, просите игроков сделать проверку Искусства выживания, чтобы проверить, не сбились ли они с пути. Соответствующие правила приведены на стр. 86 DMG.

В мире страха всегда царит отвратительная погода. Над холмами непрерывно моросит ледяной дождь, порывы яростного ветра пронизывает путников до костей. Сквозь клочья тумана иногда видны несущиеся по небу рваные облака.

Весь этот мир — бесконечное кладбище, на котором обитают мёртвые невесты фон Инзен и безглазые копатели могил, пытающиеся добраться до древних сокровищ. В тумане скрываются бесформенные твари, наводящие на жертв слабость и усталость. Чудовища не нападают на персонажей, странствующих по дорожкам, но могут подкараулить искателей приключений, рискнувших покинуть проторенные пути. Бросьте 1d20, чтобы определить, что ожидает героев, покинувших безопасную тропинку:

1—6 Тёмные согбенные тени, скользящие между могил. Когда герои подходят ближе, тени исчезают.
7—9 Болезненный страх (CR 9)
10—12 Невеста фон Инзен (CR 9).
13—15 1d4 слепых копателя (CR 4—8).
16—20 Призрачные фигуры, прячущиеся под пологом густого тумана.

Болезненный страх **CR 9**
Always N Large ooze
Init +0; **Senses** blind, blindsight 60 ft.; Listen +1

AC 13, touch 13, flat-footed 13
(+4 deflection, –1 size)
hp 67; HD 9d10+18; **DR** 10/magic
Immune ooze immunities
Resist SR 19
Fort +9, **Ref** +7, **Will** +7

Speed 20 ft. (4 squares)
Melee slam +7 (1d6+3 plus fear plus enfeeblement)
Space 10 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +6; **Grp** +12
Special Actions engulf

Abilities Str 14, Dex 11, Con 14, Int —, Wis 11, Cha 14
SA engulf, fear, enfeeblement
SQ ooze traits
Feats —
Skills —

Страх (Fear) (Su): Существо, ударенное или поглощённое болезненным страхом, впадает в панику (panicked) на 9 оборотов, если только не сделает спасбросок на Волю (Will) с DC 16. Даже тех, кто смог сделать спасбросок, на один оборот охватывает дрожь (shaken). Страх влияет на разум жертвы (mind-affecting effect).

Ослабление (Enfeeblement) (Su): Существо, ударенное или поглощённое болезненным страхом, получает некумулятивный штраф 1d6+4 к Силе (Str) на 9 минут. Сила персонажа не может упасть ниже 1.

Поглощение (Engulf) (Ex): Стандартным действием болезненный страх может надвинуться на существо вплоть до большого (Large) размера. Чудовище не может атаковать в том же обороте, когда оно пытается поглотить противника; оно попросту перемещается, стараясь захватить как можно больше жертв. Противники надвигающегося болезненного страх могут сделать свободную атаку (attack of opportunity), но в этом случае они теряют возможность сделать спасбросок. Персонажи, отказавшиеся от свободной атаки, делают спасбросок на Реакцию (Ref) с DC 16. Болезненный страх поглощает проваливших спасбросок; те, кто успешно сделал спасбросок, сдвигаются в сторону или назад (по собственному выбору). Поглощённые жертвы считаются захваченными (grapple) болезненным страхом и каждый оборот получают эффекты страха и ослабления.

Невеста фон Инзен **CR 9**

Usually NE Medium undead (incorporeal)
Init +10; **Senses** darkvision 60 ft.; Listen +13, Spot +13
Aura grief (5 ft.)
Languages Darkonese or Mordentish

AC 21, touch 21, flat-footed 15 (+5 deflection, +6 Dex)
Miss Chance 50% (incorporeal)
hp 58; HD 9d12; rejuvenation
Immune incorporeal immunities, undead immunities
Resist +2 turn resistance
Fort +8, **Ref** +14, **Will** +13
Weakness sunlight powerlessness

Speed 30 ft. (6 squares), fly (perfect) 30 ft.
Melee incorporeal touch +10 (1d6 plus touch of pain, or 1d6 plus touch of despair)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +4; Grp +4
Special Actions kiss of world's despair, share despair

Abilities Str 10, Dex 22, Con —, Int 8, Wis 15, Cha 20
SA kiss of world's despair, touch of despair, touch of pain
SQ create spawn, incorporeal traits, manifestation, shroud of despair, undead traits
Feats Alertness, Blind-Fight, Improved Initiative, Life Sense[LM]
Skills Hide +15, Intimidate +8, Listen +13, Sense Motive +8, Spot +13

Аура скорби (Aura of grief) (Su): Невесты фон Инзен окружены аурой скорби, навевающей на живых существ глубокую тоску. Персонаж, оказавшийся на расстоянии не более 5 футов от невесты фон Инзен, должен сделать спасбросок на Волю (Will) с DC 19, или будет ошеломлён (dazed) на 1d4 оборота от обрушившегося на его разум горя чудовища. Вне зависимости от результата спасброска, герой получает иммунитет к действию ауры скорби этой конкретной невесты фон Инзен на 24 часа. Аура скорби влияет на разум жертвы (mind-affecting effect).

Восстановление (Rejuvenation) (Su): Невесту фон Инзен невозможно уничтожить обычными способами. Даже если она будет поражена самыми могущественными заклинаниями, спустя 2d4 дней призрак восстановится, впитав энергии эфирного плана. Единственный способ навсегда упокоить невесту фон Инзен—найти бренные останки несчастной девушки и похоронить их в земле, освящённой заклинанием *святилище (hallow)*.

Бессилие от солнца (Sunlight Powerlessness) (Ex): Невесты фон Инзен совершенно бессильны при дневном свете. Очутившись под лучами солнца, они спасаются бегством. Заклинание *свет (light)* недостаточно могущественно, чтобы отпугнуть призраков, однако



заклинание *дневной свет (daylight)* отгоняет их.

Прикосновение боли (Touch of Pain) (Su): Прикасаясь к персонажу, невеста фон Инзен передаёт ему свою безграничную боль. Жертва должна сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 19, или на один час получает некумулятивный штраф 1d6 пунктов к Силе (Str) и Ловкости (Dex).

Прикосновение отчаяния (Touch of Despair) (Su): Прикасаясь к персонажу, невеста фон Инзен разделяет с ним своё разрывающее сердце отчаяние. Жертва должна сделать спасбросок на Волю (Will) с DC 19, или на один час получает некумулятивный штраф 1d6 пунктов к Интеллекту (Int) и Мудрости (Wis).

Поцелуй мировой скорби (Kiss of World's Despair) (Su): Один раз в день стандартным действием невеста фон Инзен может поцеловать беспомощное (helpless) живое существо, разделяя с ним свою безграничную скорбь. Жертва должна сделать спасбросок на Волю (Will) с DC 19. Персонаж, проваливший спасбросок, искренне верит в то, что жизнь несёт лишь боль и разрушение, а смерть ведёт к избавлению от безграничных страданий. Жертва поцелуя невесты фон Инзен погружается в мысли о самоубийстве. Решающей может оказаться малейшая капля: жертва поцелуя мировой скорби попытается покончить с собой в течение часа после того, как провалит любую проверку Страха, Ужаса, или Безумия. Персонаж использует самый эффективный из доступных ему способов: спрыгивает с обрыва, выпивает яд или бросается в реку. Кроме того, герой может использовать любое режущее или колющее оружие, чтобы нанести самому себе «удар милосердия» (coup de grace). «Удар милосердия» можно нанести и некоторыми другими типами оружия, например, арбалетом или пистолем.

Соратники героя могут почувствовать, что с ним что-то не так, сделав проверку Проницательности (Sense Motive) против Обмана (Bluff) жертвы поцелуя невесты фон Инзен. Поцелуй мировой скорби—это проклятие, наложенное невестой на персонажа. Облегчить страдания несчастного можно по правилам временного снятия эффектов проклятий, как описано в RPHB в разделе об изменении заклинаний в Равенлофте (стр. 115). Окончательное освобождение от проклятия мировой скорби может принести лишь смерть Маргариты фон Инзен.

Разделение скорби (Share despair) (Su): Три раза в сутки невеста фон Инзен способна подчинить себе разумное живое существо, прижав его к своей груди. Невеста делает атаку касанием с бонусом атаки +10; в случае успеха жертва должна сделать спасбросок на Волю (Will) с DC 19, или окажется подчинена злой воле призрачного чудовища, подобно жертве заклинания *подчинение человека (dominate person),* наложенного с 9-м уровнем заклинателя. Герой, находящийся под воздействием поцелуя мировой скорби, делает спасбросок с ситуационным штрафом –5 (circumstantial modifier). Если невесте не удаётся сделать атаку касанием, то она, тем не менее, теряет одну попытку применения этой способности в день.

Жертва, разделившая скорбь невесты фон Инзен, получает нечестивый бонус (profane bonus) к AC и всем спасброскам, равный модификатору Обаяния (Cha) чудовища. Персонаж будет пытаться защитить невесту фон Инзен всеми доступными ему средствами, при необходимости сражаясь со своими соратниками.

Если чудовище, разделившее свою скорбь с персонажем, будет уничтожено, то герой испытает ментальный шок, способный пошатнуть его разум. Персонаж должен сделать спасбросок на Волю (Will) с DC 19, или временно потеряет (ability damage) по 1d4 пункта Интеллекта (Int), Мудрости (Wis) и Обаяния (Cha).

Создание порождений (Create Spawn) (Su): Каждая незамужняя женщина, погубленная призраком, через 1d4 оборота превращается в невесту фон Инзен. Останки несчастной попрежнему покоятся на холодной глинистой почве бесконечного кладбища, но её душа, вырванная из тела, становится призрачным чудовищем. Невесты фон Инзен теряют память о своей смертной жизни и все прижизненные способности. Единственное, что сохраняется в их измученной душе—неугасимая страсть мстить всем живым за отнятое у них будущее.

Проявление (Manifestation) (Su): Обычно невесты фон Инзен пребывают на эфирном плане, но способны проявляться на материальном плане (manifestation). Описание этой способности приведено в разделе про призраков (Ghost) в MM.

Саван отчаяния (Shroud of Despair) (Su): Невесты фон Инзен окутаны густым саваном отчаяния, дарующим им защиту. Ко всем спасброскам невесты получают нечестивый бонус (profane bonus), равный модификатору Обаяния (Cha). Этот бонус уже учтён в статблоке.

Слепой копатель **CR 4**
Usually CE Medium undead
Init +2; **Senses** blindsight 60 ft.; Listen +12, Spot +12
Languages Darkonese or Mordentish

AC 17, touch 12, flat-footed 15
(+1 armor, +2 Dex, +4 natural)
hp 52; HD 8d12; **DR** 5/slashing
Immune undead immunities
Resist +2 turn resistance
Fort +2, **Ref** +4, **Will** +8
Weakness fear of holy rage

Speed 30 ft. (6 squares), climb 15 ft.
Melee 2 claws +8 (1d4+4) or
Melee showel +9 (1d10+4/19—20×2) or
Melee pick +9 (1d6+4/×4)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +4; **Grp** +8

Abilities Str 18, Dex 15, Con —, Int 9, Wis 14, Cha 13
SQ improvised weapon proficiency
Feats Alertness, Track, Weapon Focus (showel) or Weapon Focus (pick)
Skills Climb +8, Hide +6, Knowledge (local) +3, Listen +12, Move Silently +7, Spot +12

Страх святого гнева (Fear of Holy Rage) (Su): Святая вода, а также оружие и заклинания, посвящённые добру (с описателем «Good») наносят слепым копателям удвоенные повреждения.

Владение импровизированным оружием (Improvised Weapon Proficiency) (Ex): Слепые копатели необыкновенно умело используют свой нехитрый арсенал. Сражаясь привычными им простыми орудиями (лопатами, кирками, топорами), чудовища не получают штраф за использование импровизированного оружия.

Особенности реальности страха

В реальности страха проверки Страха и Ужаса делаются с ситуационным штрафом –5 (circumstance penalty). Герои, провалившие проверку Страха, должны сделать проверку Ужаса с тем же DC.

В мироздании страха добрые жрецы не могут изгонять нежить, тогда как злые не могут подчинять её своей воле. Святая вода действует на чудовищ, но наносит им лишь половину повреждений.

При наложении злых заклинаний (заклинания с описателем «Evil») и заклинаний школы некромантии эффективный уровень заклинателя (caster level) увеличивается на +2.

Бегство

Покинуть реальность страха сложнее, чем бежать из мира разложения. Зеркальный портал стоит в Королевском склепе, но его поверхность разбита на три куска. Для того, чтобы покинуть этот мир, персонажи должны восстановить разрушенный артефакт.

Первый осколок зеркала спрятан в дупле древнего дерева в Белесой роще. Второй кусок зарыт в могиле Грешной Марты на могильной пустоши. Третий хранится в кармане одного из слепых копателей. Герои наткнутся на чудовище сразу же после того, как раздобудут две части зеркала и выйдут на Забытую тропинку (см. «Странствующие копатели» на стр. 114).

Осколки магического зеркала «чувствуют» друг друга. Если два куска находятся на расстоянии меньше 50 футов одно от другого, то они издают тихий звенящий звук.

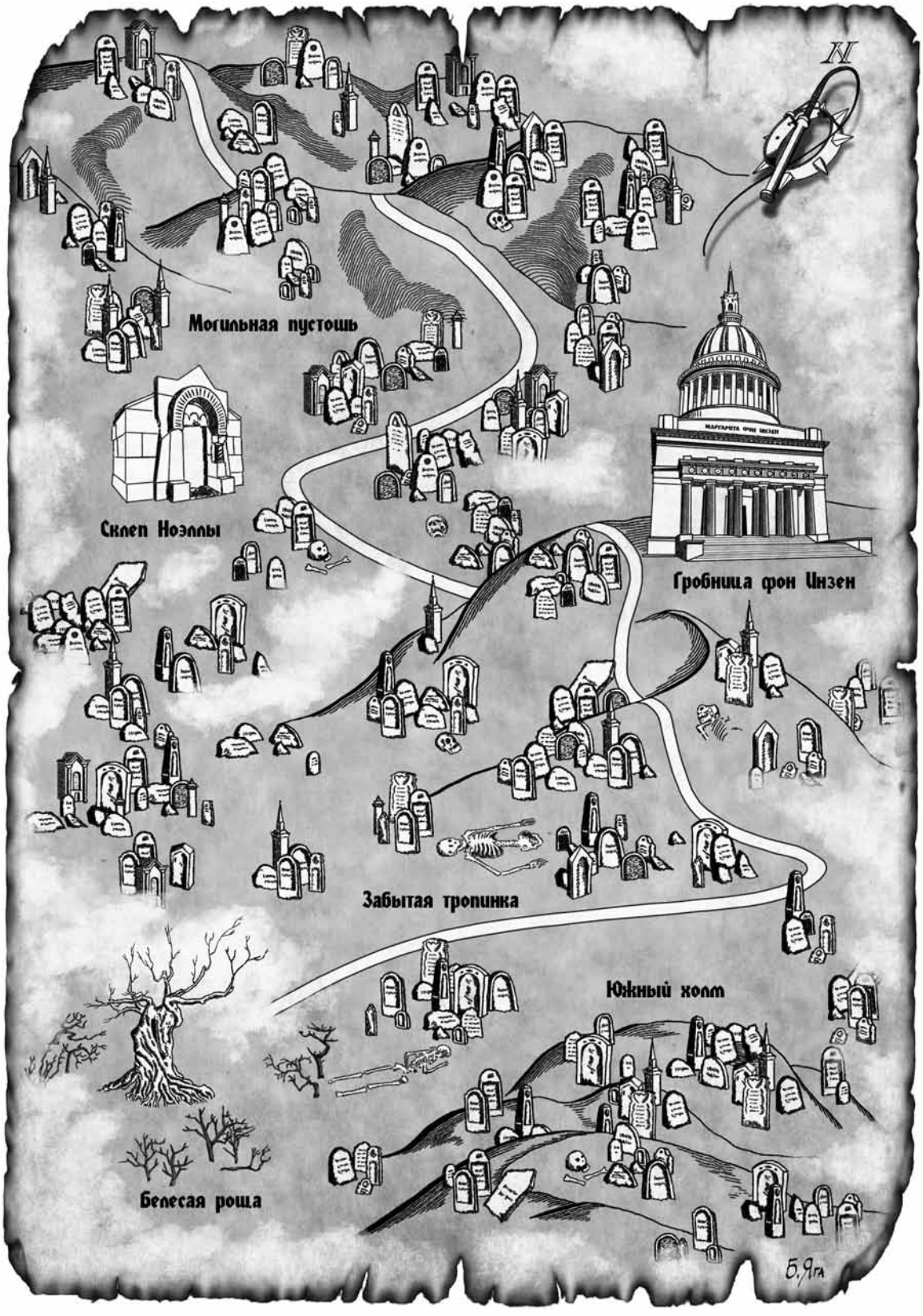
Осколок разума маркизы, создавший реальность страха, обитает в Королевском склепе. Маргарита атакует персонажей лишь тогда, когда они войдут в её гробницу с тремя частями магического зеркала.

Небольшой мирок, в котором находится реальность страха, замкнут. Компас здесь не действует; любые другие способы определить направление бесполезны (они дают случайный результат). Если отряд решит покинуть местность, изображённую на карте, то вскоре герои потеряют направление и заблудятся среди одинаковых серых холмов, усыпанных однообразными склепами и холмиками могил. Через 2d6 часов персонажи выйдут к одному из мест, описанных ниже.

Попытки выбраться из реальности страха с помощью магии обречены на провал. Заклинания перемещения действуют здесь так же, как в домене Равенлофта с закрытыми границами: можно телепортироваться внутри этого мироздания, но покинуть его невозможно.

Южный холм

Пройдя через магический портал Болотного дома, герои переносятся в реальность страха и оказываются на Южном холме.


N
Могильная пустошь
Склеп Ноэллы
Гробница фон Инзен
Забытая тропинка
Южный холм
Белесая роща
Б.Я.гл

Вы шагаете в портал, и на мгновение вас окутывает жар — словно вас обняло пламя костра. Вы содрогаетесь от боли, и жар портального перехода остаётся в прошлом. На смену ему приходит зябкий, промозглый холод. Порыв ветра окутывает вас, словно саван, и ваша кожа чувствует его покалывающие прикосновения.

Вы открываете глаза: вокруг простираются бесконечные ряды древних надгробий. Могильные камни, покрытые стёршимися от времени надписями, взбираются по холмам, меж которыми неотвратимым седым приливом текут величественные клубы густого тумана. В зловещей мгле, раскинувшейся под тяжёлым свинцовым небом, с трудом угадываются очертания далёких склепов. С небес мрачного мира падает мелкий холодный дождь. Капли больно бьют по лицу и скатываются под воротники вашей одежды.

У подножия холма вьётся грязная узкая дорожка, полная глубоких тёмных луж. По левую руку от вас простирается зловещая роща искривлённых деревьев. Чаща тиха и безмолвна; кажется, будто ветви громадных поблёкших стволов не склоняются под напором ветра, а тянутся к вам, словно ими движет злобная воля.

По другую сторону от дороги поднимается пологая возвышенность, усеянная холмиками свежих могил. Расстояние не позволяет различить детали, но если присмотреться, то среди захоронений видны неподвижные мерцающие огоньки.

Ещё дальше, за холмом, стелется угрюмая завеса тумана. В её недрах мелькают странные призрачные огни. Холодный ветер приносит с собой приглушённые удары тяжёлых кирок и жуткий шёпот древней нечеловеческой речи.

Воздух кладбища пахнет стылой землёй и гниющими осенними листьями.

Южный холм покрыт высокими каменными надгробиями. Между могил тянутся белёсые щупальца тумана. Спустившись с холма, герои неизбежно выйдут на Забытую тропинку.

Забытая тропинка

Мрачный могильник пересекает древняя, разбитая в грязь дорожка. Она выходит из Белесой рощи, бежит мимо Южного холма и начинает карабкаться на склон Могильной пустоши. Возле Королевского кургана в десятке футов от дороги лежит разбитый экипаж. Если



герои внимательно обследуют карету, то в тайнике они обнаружат две *склянки со святой водой* (Поиск/Search с DC 20).

Чудовища, обитающие в реальности страха, предпочитают скрываться в облаках тумана. Они не выходят на Забытую тропинку, поэтому персонажи, не покидающие проторенного пути, остаются в безопасности.

Белесая роща

Следуя по Забытой тропинке на юго-запад, рано или поздно герои выйдут к Белесой роще.

Забытая тропинка упирается в чащу древних, давно иссохших деревьев. Крепкие, искривлённые стволы растений впиваются змеящимися корнями в холодную землю кладбища. Твёрдая кора деревьев испорчена белыми грибками-паразитами. Лесная почва укутана покрывалом гниющих жёлтых листьев. Каблуки ваших сапог месят грязь и частенько проваливаются в неглубокие лужи.

Когда вы входите в чащу, вас охватывает неприятное ощущение. Вам кажется, будто деревья наблюдают за вами и тянутся к вам своими корявыми ветками. Стоит вам начать двигаться, как за за вашими спинами раздаётся угрожающий шёпот. Если вы останавливаетесь, то ветер утихает, и угрюмая чаща замолкает, словно притаившийся в засаде зверь.

Среди древних деревьев встречаются опутанные корнями надгробия. Выбитые на них надписи стёрло безжалостное время.

Через Белесую рощу ведёт усыпанная осенними листьями тропинка. Следуя по ней, через четверть часа герои дойдут до угрюмого сухого дерева, одиноко возвышающегося посреди небольшой поляны. В его дупле спрятан один из осколков магического зеркала. Если персонажи уже обнаружили часть артефакта, закопанную на Могильной пустоши, то осколок начнёт тихо звенеть, как только герои подойдут к огромному мёртвому стволу ближе, чем на 50 футов.

Когда персонажи приблизятся к старому дереву, прочитайте им следующий текст:

Бердсон останавливается возле гигантского дерева и внимательно изучает его кору. Ноэлла легонько ударяет носком туфли по извилистому корню и с удивлением замечает:

— Какое громадное! Наверное, ему не одна сотня лет!

В следующее мгновение корень с ужасным хрустом вырывается из земли и отбрасывает Ноэллу в сторону. Чудовищное растение распрямляет ветви, будто разминает руки. Из огромного дупла на его стволе раздаётся рокочущий голос:

— Ноэлла фон Инзен, я ждал тебя много лет. Подойди сюда, и мои корни увлекут тебя в холодную землю. Я выпью твои соки, и твоя сгнившая красота даст жизнь мириадам прекрасных цветов.

Дерево, охраняющее артефакт, в действительности является мёртвым трентом[DD] (Undead Treant). Чудовище не позволит героям забрать осколок зеркала: персонажи смогут добыть артефакт лишь в том случае, если одолеют гиганта в битве. Как только трент загорится, или если его пункты жизни упадут ниже 50% от максимальных, он выбросит кусок магического зеркала и попытается скрыться в непроходимой лесной чаще. Если битва окажется слишком лёгкой, то на помощь мёртвому тренту придут три ужасных трента[DD] (Dread Treant).

Когда злобное растение убежит или будет уничтожено, то в яме, оставшейся от его корней, персонажи увидят огромную общую могилу. В провале лежат закутанные в саваны женские тела. Герои, решившие изучить захоронение, должны сделать проверку Ужаса с DC 12. Проверка Поиска (Search) с DC 15 позволит найти на телах украшения на общую сумму в 5 000 золотых. Не забывайте, что все найденные здесь предметы существуют лишь в воображении героев; они исчезнут, как только персонажи покинут фантастические реальности и вернутся в крепость Лакост.

Могильная пустошь

В этой части кладбища среди древних захоронений встречаются и свежие могилы. Земляные холмики усыпаны увядшими лепестками кроваво-красных цветов; в изголовьях мерцают маленькие неугасимые лампадки. Склепы, выстроенные на вершине пустоши, не разграблены: их двери заперты на врезные замки и перетянуты тяжёлыми железными цепями.

Увязая по щиколотку в липкой глине, вы поднимаетесь по пологому склону холма и оказываетесь на покатой вершине. Ледяной ветер пробирается под покровы вашей одежды, выдувая остатки тепла, а мелкий колючий дождь отчаянно молотит по незащищённым участкам кожи.

В размякшей красной почве холма зияют три пустые ямы, наполовину заполненные водой. Рядом с ними лежат вывороченные из земли замшелые могильные камни и разбитые гнилые доски. Неподалёку брошены ржавые лопаты и кирки.

В дюжине шагов от раскопанных могил виднеется свежий холмик. В изголовье лежит серый камень, на котором выбита какая-то надпись. В углублении надгробия тлеет огонёк маленькой лампадки.

Ноэлла подходит к краю ближайшей ямы и задумчиво произносит:

— Возле могил я чувствую сильнейший арканный резонанс. Вероятно, здесь спрятан артефакт или источник магической энергии.

Пустые ямы уходят в землю на человеческий рост. Могилы заполнены водой по колено; Поиском (Search) с DC 15 в каждой из ям можно найти по 3d6 потемневших от времени серебряных монет.

На надгробии свежей могилы выбита надпись «Марта—грехи плоти свели её в могилу в возрасте 19-ти лет». В могиле Марты спрятан второй осколок магического зеркала, через которое персонажи смогут покинуть реальность страха. Если герои уже побывали в Белесой роще и добыли первый осколок зеркала, то часть артефакта начнёт тихо звенеть, как только искатели приключений подойдут к захоронению ближе, чем на 50 футов.

Для того, чтобы достать кусок зеркала, спрятанный в могиле, персонажам придётся раскопать захоронение и открыть гроб. Герои могут воспользоваться кирками и лопатами, брошенными у пустых ям. Искатели приключений доберутся до гроба через 2d20+20 минут, –5 минут за каждого дополнительного героя, принявшего участие в раскопках. Крышка гроба заперта на два серебряных замка, которые можно сбить лопатами (break) с DC 18 или взломать (Open Lock) с DC 25. Кроме того, персонажи могут разбить гроб кирками; для этого необходимо нанести 15 пунктов повреждений. Доски имеют прочность (hardness) 5.

Внутри деревянного ящика лежит молодая девушка, одетая в белый погребальный наряд. Её мёртвое лицо прекрасно, но посиневшие губы лишены жизни. В сложенных на груди руках Марта сжимает осколок магического зеркала и маленький медный ключ, который отпирает дверь в склеп Ноэллы (проверка Поиска/Search не требуется).

Герои, раскапывающие захоронение, не должны делать проверку тёмных сил. Могила девушки порождена воображением фон Инзен и не существует в реальности.

Склеп Ноэллы

Герои найдут склеп Ноэллы к западу от Забытой тропинки, у подножия холмов Могильной пустоши. Склеп окружает покосившаяся железная ограда. Высокие кованые ворота ограды заперты. Замок совершенно заржавел, и его невозможно отпереть. Персонажи могут легко перелезть через ограду (Climb) с DC 5 или повалить одну из секций (break) с DC 25. Перебравшись через ограждение, искатели приключений окажутся перед монументальным строением, возведённым из серого камня. На запертой каменной двери склепа выбита короткая эпитафия:

Что красота? Земли сырой печаль.
Прошли мгновенья, и её не стало.
Суровый рок призвал к ответу. Даль
Откинула ужасное забрало.
Ноэлла Инзен здесь приют нашла.
Покойся с миром, милое созданье.
Твоя краса в легенде ожила,
А в памяти осталось лишь страданье.

Ноэлла, поражённая эпитафией, попытается взломать склеп. Джон Бердсон постарается оттащить девушку от строения. Он будет настаивать, что гробница создана маркизой фон Инзен, чтобы помучить Ноэллу.

Если герои решат проникнуть в склеп, то им придётся вышибить (break) каменную дверь с DC 28 или разбить её. Чтобы разрушить закрывающую вход тяжёлую гранитную плиту, необходимо нанести ей 60 пунктов повреждений; дверь имеет прочность (hardness) 8. Кроме того, персонажи могут взломать сложный врезной замок (Open Lock) с DC 35. Наконец, герои могут отпереть дверь, если они найдут ключ в гробу Марты на Могильной пустоши.



Проникнув внутрь захоронения, искатели приключений увидят перед собой следующую картину:

> Спустившись по влажным ступеням, ведущим в глубины склепа, вы ощущаете тяжёлый запах разложения, исходящий от сотен сгнивших цветов. Серый гранитный пол усыпан увядшими лепестками. На стенах усыпальницы висят засохшие венки. В углах виднеются вазоны, заполненные мёртвыми стеблями давно погибших роз.
>
> Посередине склепа возвышается громада саркофага, закрытого тяжёлой покровной плитой. В тишине могилы вам чудится, будто в недрах гробницы раздаются ритмичные глухие удары, подобные биению огромного сердца.

Если вы используете страшную возможность, связанную с влиянием Гипноса (см. «Сны тирана» на стр. 88), прочитайте игрокам следующий текст:

> На постаменте у дальней стены склепа возвышается статуя, высеченная из чёрного мрамора. Скульптура изображает одетого в строгий сюртук высокого господина, опирающегося на тяжёлую трость. Левый глаз незнакомца закрыт, в правый вставлен монокль. Древняя фигура исполнена величия и несгибаемой мощи. Вам чудится, будто изваяние следит за вами. Мраморный взор статуи исполнен презрения и невообразимой ненависти.
>
> Внезапно мёртвый покой склепа нарушает лёгкий ветерок, ворвавшийся в открытую дверь. Сквозняк ворошит рассыпанные по полу сухие лепестки и поднимает их в воздух. Позади вас слышится оглушительный грохот камня о камень: резкий порыв ветра захлопнул тяжёлую входную дверь! В тусклом свете, проникающем сквозь узкие отверстия под потолком, вы видите удивительную картину: хотя вход в гробницу закрыт, ветер внутри не стихает; вихрь поднимает в воздух лепестки роз и неудержимо движется к вам!

Во время сражения используйте блок статистики древнего воздушного элементала[ММ] (Elder Air Elemental), но описывайте противника как вихрь, в котором кружатся засохшие лепестки цветов, сорванные со стен склепа венки и поднятые в воздух колючие стебли роз.

В пределах строения силы вихря ограничены: он может ударять героев о стены,

но потолок гробницы слишком низкий (10 футов), и ветер не способен проявить свою полную мощь. Однако на помощь вихрю приходит статуя Гипноса: каждый оборот персонажи должны делать спасбросок на Волю (Will) с DC 18; те, кто провалит спасбросок, оцепенеют (dazed) на один оборот. Оцепеневший персонаж не может предпринимать никаких действий, однако он не получает никаких дополнительных штрафов.

Злая воля Гипноса будет действовать на героев до тех пор, пока они не покинут гробницу или не уничтожат статую. Чтобы разбить изваяние, необходимо нанести ему 60 пунктов повреждений; камень имеет прочность (hardness) 10. Статуя расколется на куски, если сбросить её с постамента (проверка Силы/Str с DC 25).

Захлопнувшаяся дверь склепа не заперта, но её заклинило. Для того, чтобы открыть дверь, необходимо сделать проверку Силы (Str check) с DC 25.

Если персонажи вырвутся из гробницы, не победив вихрь, то ветер последует за ними. Здесь, на открытом воздухе, он сможет проявить свою полную силу: кружащееся облако будет поднимать героев высоко в воздух и швырять их на землю. Используйте описание тактики воздушного элементала из Monster Manual.

Если вы не используете страшную возможность, или когда отряд справится с вихрем, искатели приключений смогут открыть саркофаг. Тяжёлую каменную крышку можно сбросить проверкой Силы (Str check) с DC 25. Кроме того, гранитную плиту можно разбить, нанеся ей 60 пунктов повреждений; камень имеет прочность (hardness) 8.

Когда герои откроют саркофаг, прочитайте им следующий текст:

> Ритмичные глухие удары становятся ясными и отчётливыми. Вы заглядываете в тёмную глубину саркофага—и в ваше лицо брызжет что-то тёплое и липкое. В недрах каменного ложа пульсирует живое человеческое сердце, изливающее горячую кровь.

Попросите игроков сделать проверку Ужаса с DC 15. Ноэлла опознает в мышце могущественный магический предмет—*сердце обесчещенной девственницы*[DCG:D]. Молодая волшебница знает, что сердце можно использовать, как оружие. Бердсон заметит, что человек, использующий столь ужасный предмет, неизбежно погрузится в пучины похоти, жестокости и злодейства. Если персонажи возьмут сердце с собой, то отряд получит один пункт Возмездия. Если же герои захоронят сердце, совершив над ним благочестивый обряд, то они получат один пункт Милосердия.

Внимательно обыскав склеп (Поиск/Search с DC 20), персонажи найдут послание, написанное на обрывке грубой бумаги. Чернила записки расплылись, но искатели приключений всё же смогут её прочитать:

> Альберт, брат мой, твоё предположение оказалось гибельным. В саркофаге я нашёл чудовищно изувеченное тело молодой девушки. Я вскрыл несчастные останки, но зеркала обнаружить не смог. Вероятно, его следует искать на холмах Могильной пустоши. Надеюсь, ты прочтёшь эти строки и сможешь сбежать из этого ужасного места.
>
> Арчибальд

Ноэлла не знает, что Джон Бердсон был прав: Маргарита фон Инзен создала жуткий склеп только лишь для того, чтобы помучить свою дочь и вселить страх в сердца её помощников.

Странствующие копатели

Герои встретятся с этими существами лишь после того, как найдут два осколка магического зеркала. Когда персонажи выйдут из Белесой рощи или спустятся с Могильной пустоши и вернутся на Забытую тропинку, копатели покинут скрывающий их туман и выйдут навстречу искателям приключений.

> Бердсон выходит на дорогу и внезапно замирает. Рука рейнджера опускается на рукоять пистоля.
>
> — Тише, господа,—еле слышно шепчет Джон,—готовьтесь к бою! К нам приближаются обитатели могильника. Я чувствую их мерзостный запах и тяжёлое трупное дыхание.
>
> Бердсон ловким бесшумным движением извлекает из ножен меч, между пальцев Ноэллы вспыхивает пламя колдовского огня.
>
> Из густой пелены тумана появляются жуткие человеческие фигуры. Сгорбленные

чудовища одеты в старые, испачканные рыжей глиной камзолы и рваные треуголки. Твари медленно приближаются к вам, издавая глухие стоны. В руках чудовища держат ржавые лопаты и сломанные кирки.

Восемь слепых копателей (стр. 108) выходят из клубов тумана и нападают на героев. Они чувствуют осколки магического зеркала и стремятся завладеть ими. В отличие от обычных копателей, эти твари будут сражаться до полной победы или полного поражения. Когда битва завершится, герои осмотрят тела мертвецов и обнаружат третий, последний по счёту, осколок зеркала. Если отряд решит покинуть поле боя, не обыскав убитых копателей, напомните им, что оба осколка зеркала тихо звенят, когда герои приближаются к телам.

Королевский холм

Склон самого высокого холма, поднимающегося над бесконечным кладбищем, покрыт бесчисленными надгробиями и древними могилами. Каменные двери многих усыпальниц распахнуты; на узких, забрызганных грязью дорожках разбросаны гнилые доски, оставшиеся от разбитых гробов. На вершине холма возвышается возведённый неведомыми строителями склеп из чёрного мрамора. Двери, скрытые за двойными рядами толстых колонн, едва приоткрыты. Подойдя к входу в склеп, персонажи услышат неразборчивый шёпот, змеёй выползающий из древнего захоронения.

Над входом в гробницу в камне выбита надпись, покрытая стёршейся от времени позолотой:

Здесь покоится Маргарита фон Инзен. Сладость жизни маркизы была сравнима лишь с пороками и ужасами, творимыми ею во имя собственного удовольствия.

Когда герои откроют дверь здания и спустятся по широким каменным ступеням в глубины гробницы, то перед ними предстанет следующая картина:

Вы входите в холодный зал древнего склепа. В недрах могилы царит сдержанная и величественная тишина. Свод монументального сооружения подпирают колонны из чёрного мрамора. Вдоль стен склепа тянутся бесчисленные ряды гробниц, увенчанных тяжёлыми покровными плитами.

В центре захоронения на возвышении стоит мраморный саркофаг. Каменный оплот смерти украшен искусной резьбой, изображающей ужасных демонов. Массивная плита, которая должна закрывать смертное ложе, прислонена к боку саркофага. На крышке выбито: «Маргарита фон Инзен, 728—766».

В изголовье гробницы стоит древнее зеркало, подобное тому, что вы видели в стенах Болотного дома. К несчастью, артефакт разбит: нижняя часть зеркала отсутствует.

Ноэлла подходит к магическому предмету и внимательно осматривает его. Выводы молодой волшебницы неутешительны: портал в следующий мир откроется лишь тогда, когда артефакт будет полностью восстановлен!

Саркофаги, стоящие вдоль стен, содержат в себе останки давно умерших людей. Каменное ложе в центре пустует. Гробница подготовлена для маркизы, но фон Инзен столь сильно боится смерти, что не может представить себя на смертном одре.

Могильное отображение фон Инзен атакует героев лишь в том случае, если искатели приключений войдут в склеп с тремя осколками магического зеркала. В противном случае, гробница будет пуста.

Нападение маркизы

Герои, вошедшие в склеп с тремя осколками зеркала, встретятся с отображением маркизы фон Инзен, воплощающем тот из осколков её разума, который создал эту реальность:

Вы входите в величественный мрачный зал и видите перед собой таинственную незнакомку. На возвышении около мраморного саркофага спиной к вам стоит высокая стройная женщина, одетая в белое свадебное платье. Незнакомка смотрит в разбитое зеркало; её опущенные руки украшены массивными кольцами, на шее висят тяжёлые ожерелья.

— Кто вы? — тихо спрашивает Ноэлла.

Женщина медленно поворачивается, и вы видите, что перед вами стоит прекрасная и страшная в своём посмертном существовании Маргарита фон Инзен. Кожа маркизы холодна и бела, словно похоронное



полотно. Некогда красивое лицо изуродовано трупными пятнами. Из ввалившихся глаз злодейки сочится грязно-жёлтая слизь. На руках маркизы выросли длинные когти, грязные от могильной земли. Почерневшие губы злодейки раздвигаются в зловещей улыбке, и вы видите в её рту множество острых, смертельно опасных зубов.

Увидев Ноэллу, фон Инзен бесстыдно разводит юбки и мерзостно шепчет:

— Доченька, милая доченька… Наконец-то ты вернулась ко мне. Подойди же поближе, порадуй свою матушку! Утоли её ненасытную похоть!

Попросите игроков сделать бросок на инициативу. Отображение Маргариты фон Инзен будет сражаться с искателями приключений до тех пор, пока не потерпит окончательное поражение.

Могильное отображение Маргариты фон Инзен — CR 13

CE Medium outsider
Init +11; **Senses** darkvision 60 ft.; Listen +23, Spot +23
Aura nimbus of fear 20 ft.
Languages Abyssal, Darkonese, Draconic, Falkovnian, Infernal, Mordentish

AC 26, touch 19, flat-footed 22 (+5 armor, +5 deflection, +4 Dex, +2 natural)
hp 123; HD 15d8+56; **DR** 5/bludgeoning; regeneration 10
Immune poison, disease, critical hits, negative energy damage, ability drain, energy drain
Resist SR 24
Fort +18, **Ref** +21, **Will** +18
Weakness heart of a disgraced virgin

Speed 30 ft. (6 squares)
Melee 2 *claws* +23 (+27 when making attacks of opportunity) (1d4+2 plus soiled wound plus energy drain)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +15; **Grp** +17
Special Actions deadly kiss, sweet death, wave of fear
Spell-Like Abilities (CL 13th):
At will—*ray of enfeeblement* (ranged touch +23, DC 16)
3/day—*phantasmal assailants*[CAR] (DC 17), *wave of grief*[SpC] (DC 17)
1/day—*spiritwall*[CAR]

Abilities Str 15, Dex 24, Con 19, Int 8, Wis 18, Cha 21
SA deadly kiss, energy drain, nimbus of fear, soiled wound, spell-like abilities, sweet death, the call, wave of fear

Похоронное платье фон Инзен

Von Inzen's burial gown
Цена (уровень предмета): 9 250 золотых (12-й уровень)
Занимаемое место: На теле
Уровень заклинателя: 7-й
Аура: Умеренная; (DC 18) ограждение (Abjur)
Активация: —
Вес: 15 фунтов

Похоронное платье фон Инзен сшито из чрезвычайно плотной белой эльфийской ткани и украшено искусно вышитым цветочным узором. Говорят, что в незапамятные времена это платье принадлежало прекрасной эльфийке, жившей в царстве Ситикус. Согласно легенде, в день своей свадьбы эльфийка встретила мрачного повелителя царства. Взглянув в пылающие глаза рыцаря Чёрной Розы, девушка почувствовала терзающую его сердце нестерпимую боль.

Роковая встреча оказалась для красавицы смертельной: её страдания были невыносимы, и вместо того, чтобы пойти к алтарю, она спрыгнула с обрыва. Тело несчастной девушки похоронили в том самом свадебном платье, в котором она встретилась со своей судьбой.

В 750 Б. К. могила эльфийской красавицы была разграблена инвидийскими мародёрами. Склеп был осквернён, тело выброшено из могилы, а похоронные дары вывезены из Ситикуса и распроданы в Дарконе. Новой хозяйкой платья стала генерал Кассандра. Маркиза получила эльфийский наряд в дар от своей развратной любовницы.

Магическое платье укреплено стальными рёбрами корсажа, дающими его владелице класс доспехов (AC) +5. Кроме того, платье сшито из очень тяжёлой и плотной ткани, ослабляющей колющие и режущие удары. Владелица платья получает поглощение повреждений 5/дробящее (DR 5/bludgeoning).

Хотя тяжёлое платье дарует своей хозяйке дополнительную защиту, оно ограничивает свободу движений. Максимальный бонус ловкости снижается до +4; действия, требующие особой гибкости, совершаются со штрафом –2 (armor check penalty); арканные заклинания проваливаются с вероятностью 20% (arcane spell failure chance).

Похоронное платье фон Инзен проклято. Женщина, единожды надевшая его, начинает быстро стареть. Она должна ежедневно делать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 20 + 1 за каждый предыдущий успешный бросок. Провалив спасбросок, жертва стареет на один год. Как описано на стр. 115 RPHB, в Равенлофте заклинание *снятие проклятия (remove curse)* очень ослаблено. Сделав проверку уровня заклинателя с DC 25, можно приостановить действие проклятия на одни сутки. Для того, чтобы разрушить проклятие навсегда, необходимо вернуть платье в разграбленную могилу его первой хозяйки—несчастной эльфийки.

Если владелица платья не сможет избавиться от проклятия и умрёт от старости, то после смерти она превратится в туманный ужас.

Требования: Изготовление волшебного оружия и доспехов (Craft Magic Arms and Armor), *каменная кожа (stoneskin).*

Стоимость создания: 4 500 золотых (плюс 250 золотых за высококачественное платье), 360 XP, 9 дней.

Skills Bluff +13, Concentration +23, Intimidate +26, Jump +23, Listen +23, Spot +23, Tumble +28
Feats Ability Focus (Nimbus of Fear), Combat Reflexes, Deft Opportunist[CAD], Improved Initiative, Weapon Finesse (*claws*), Weapon Focus (claws)
Signature possessions *Von Inzen's burial gown*

Нимб страха (Nimbus of Fear) (Su): Могильное отображение Маргариты фон Инзен окружено аурой, вселяющей в души жертв необъяснимый сверхъестественный страх. Живые существа, находящиеся на расстоянии не более 20 футов от маркизы, должны каждый оборот делать проверку Страха с DC 24. Нимб страха влияет на разум жертвы (mind-affecting effect).

Регенерация (Regeneration) (Su): Нанести маркизе смертельные повреждения (lethal damage) можно огнём или электричеством, серебряным оружием, а также оружием, посвящённым добру (good-aligned weapon).

Сердце обесчещенной девственницы (Heart of a Disgraced Virgin) (Su): Если герои атакуют маркизу, воспользовавшись *сердцем обесчещенной девственницы*[DCG:D], найденном в склепе Ноэллы, то отображение фон Инзен растечётся в склизкую лужу дурнопахнущей жидкости, как только в неё попадёт первая струя выплеснувшейся из сердца крови. Герой, применивший *сердце обесчещенной девственницы*, должен сделать проверку тёмных сил с вероятностью провала 3%.

Могильная рана (Soiled Wound) (Ex): В раны, нанесённые Маргаритой фон Инзен, неизбежно попадает застрявшая под её когтями могильная земля. Через один оборот после того, как смертоносная грязь попадает в рану, она наносит жертве дополнительные 2d4 пункта повреждений негативной энергией. После этого могильная земля теряет свою смертоносную силу.

Истощение жизни (Energy Drain) (Su): Удары Маргариты фон Инзен истощают жизненную энергию жертв. Персонаж должен сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 22. Провалившие спасбросок получают 1 негативный уровень (negative level). За каждый нанесённый негативный уровень маркиза получает 5 временных пунктов жизни (temporary hit points).

Смертельный поцелуй (Deadly Kiss) (Su): Стандартным действием Маргарита фон Инзен обнимает беспомощную (helpless) жертву и впивается ей в горло. Жертва должна сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 19. Персонаж, проваливший спасбросок, умирает. Тот, кому удалось сделать спасбросок, получает 3d6+15 пунктов повреждений.

Сладкая смерть (Sweet Death) (Su): Три раза в день маркиза способна заворожить героев своими сладострастными формами. Стандартным действием Маргарита фон Инзен концентрирует внимание на выбранной жертве и издаёт томный вздох. Персонаж должен сделать спасбросок на Волю (Will) с DC 22, или будет парализован на 15 оборотов. Каждый оборот жертва может сделать новый спасбросок, чтобы освободиться от паралича. Повторные спасброски не вызывают свободной атаки (attack of opportunity). Сладкая смерть влияет на разум жертвы (mind-affecting effect).

Волна страха (Wave of Fear) (Su): Три раза в день Маргарита фон Инзен может вызвать колебания нимба страха, расходящиеся вокруг неё, словно чёрные волны, сокрушающие сердца самых храбрых героев. Стандартным действием маркиза испускает волну страха, действующую на расстоянии до 20 футов. Каждое живое существо, оказавшиеся в области действия волн страха, впадают в панику (panicked) на 5 оборотов, если только не сделают спасбросок на Волю (Will) с DC 22. Даже тех, кто смог сделать спасбросок, на один оборот охватывает дрожь (shaken). Волны страха влияют на разум жертвы (mind-affecting effect).

Призыв (The Call) (Ex): Потеряв более половины от максимальных пунктов жизни, один раз в день Маргарита фон Инзен может издать ужасный крик, призывая себе на помощь двух невест фон Инзен (стр. 106). Призыв—стандартное действие (standard action). Помощницы прибудут перед началом следующего хода маркизы. Так как бой происходит в разуме маркизы, то невесты придут ей на помощь, проходя через стены склепа или иные препятствия.

Тактика: Могильное отображение Маргариты фон Инзен нападает на героев, разрывая их когтями и истощая жизненную энергию (energy drain). Наиболее опасных противников она старается заворожить (sweet death), чтобы подарить парализованным жертвам смертельный поцелуй. Почувствовав, что герои представляют опасность, маркиза испускает волны страха (wave of fear), чтобы

повергнуть врагов в панику. Не забывайте о способности злодейки к регенерации: если только герои не обнаружат слабости Маргариты, то они смогут нанести ей лишь несмертельные повреждения (nonlethal damage), которые она быстро регенерирует. Потеряв более половины от максимальных пунктов жизни, Маргарита фон Инзен призовёт на помощь двух невест фон Инзен, которые прибудут через один оборот. Когда у маркизы останется меньше четверти от максимальных пунктов жизни, она попытается защититься с помощью заклинательной способности (spell-like ability) *стена духов*[CAr] *(spiritwall),* окружив себя защитной полусферой.

Могильное отображение маркизы сражается с героями до тех пор, пока не будет повержено. Тело побеждённой злодейки рухнет на пол и на глазах героев сгниёт в прах, источая мерзкий запах разложения. Зловещий наряд Маргариты фон Инзен останется лежать на полу. Герои могут использовать похоронное платье маркизы в дальнейших приключениях, если, конечно, не испугаются его примерить.

Если поднести осколок магического зеркала к раме, то отколотый кусок начнёт неудержимо тянуться к поверхности. Когда осколок ляжет на своё место, трещины в зеркале исчезнут.

После того, как герои полностью восстановят разбитый артефакт, вернув на место все три осколка, зеркало превратится в трепещущий портал, ведущий в третий мир, воплотивший самые ужасные фантазии Маргариты фон Инзен.

Перед перемещением в следующий мир герои могут отдохнуть, чтобы подготовить заклинания и восстановить способности, которыми можно воспользоваться лишь несколько раз в день. Для того, чтобы перенестись в следующий мир, персонажи должны прикоснуться к порталу и пожелать пройти через него. Все члены отряда проходят сквозь портал одновременно.

Обратите внимание на то, что в момент «зеркального перехода» персонажи восстанавливают пункты жизни до максимального значения, однако утраченные характеристики не восстанавливаются, болезни не исцеляются, и действующие эффекты от ядов не исчезают. Герои могут перенести через портал любые предметы, добытые в предыдущих мирах фон Инзен.

Реальность боли

Третья воображаемая реальность фон Инзен порождена страхом маркизы перед болью и страданиями плоти. В центре этого мироздания находится громадное готическое сооружение, некогда бывшее собором Эзры.

Залы святилища погружены в полумрак. За цветными витражами высоких готических окон бушует вечная гроза. Яростные вспышки молний выхватывают из тьмы призрачные тени, мечущиеся под потолком. Ветер, врывающийся в залы сквозь разбитые окна, приносит с собой крики пытаемых жертв и мелодии похоронных хоралов. Развевающиеся красные шторы содрогаются от порывов стихии и пытаются вырваться прочь, сорвавшись с крепежей и медных держателей.

Великолепные залы собора уставлены вычурной мебелью и роскошными предметами интерьера. На полу разбросаны изуродованные человеческие тела, изувеченные трупы и изрезанные куски плоти. В стенах собора царствует сладковатый запах крови и смерти.

Обитатели мира боли — чудовищные существа, получающие удовольствия от собственных увечий. Монахини фон Инзен уродуют лица и груди, выставляя напоказ глубокие открытые раны. Их тела пронзены длинными спицами и толстыми булавками, порезы раскрыты с помощью держателей и фиксаторов, сквозь обнажённые мышцы продеты серебряные цепочки. Чёрные бархатные наряды монахинь пришиты шёлковыми нитками прямо к их коже. В глазах ужасных женщин пылают огни радости и отчаяния.

Встречи с монахинями смертельно опасны, поскольку обезумевшие воплощения кровавых фантазий маркизы считают бой одним из самых изысканных физических удовольствий. Обитательницы этого мира не боятся боли — напротив, раны лишь разжигают страсть монахинь, словно подпитывая их силы.

В стенах собора боли герои найдут множество изуродованных и умирающих созданий. Это — не настоящие люди, а порождения извращённой фантазии Маргариты фон Инзен. Несчастные жертвы будут молить персонажей о помощи, но ни обычное, ни магическое лечение не принесёт им освобождения от страданий. Даже смерть не принесёт жертвам маркизы облегчения: вскоре они воскреснут, но их ужасные раны не будут исцелены.

Монахиня боли **CR 6**
Usually CE Medium monstrous humanoid
Init +8; **Senses** darkvision 60 ft.; Listen +8, Spot +8
Languages Darkonese, Mordentish

AC +19, touch 14, flat-footed 15 (+4 Dex, +5 natural)
hp 75; HD 10d8+30; **DR** 10/magic
Immune pain effects
Fort +6, **Ref** +11, **Will** +9

Speed 30 ft. (6 squares)
Melee 2 *scalpels* +12 (1d4+2)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +10; **Grp** +12
Atk Options flay[PH2], power attack, rend, sneak attack 2d6, strike of rage

---

Abilities Str 15, Dex 18, Con 17, Int 10, Wis 14, Cha 15
SA rend, sneak attack 2d6, strike of rage
SQ fury of pain
Feats Flay[PH2], Improved Initiative, Power Attack, Willing Deformity[BV]
Skills Intimidate +10, Listen +8, Spot +8, Tumble +10

Нечувствительность к боли (Immunity to Pain Effects) (Ex): Монахини боли настолько привычны к физическим страданиям, что обретают иммунитет к эффектам, связанным с болью, например, к заклинанию *знак боли (symbol of pain).*

Разрывание (Rend) (Ex): Если монахиня попадает по персонажу ударами обеих скальпелей, то она разрывает ими плоть жертвы, нанося 1d4+3 дополнительных пунктов повреждений.

Скрытая атака (Sneak Attack) (Ex): Монахиня боли получает скрытую атаку 2d6 (sneak attack), идентичную классовой способности плута (rogue).

Ярость боли (Fury of Pain) (Ex): Потеряв более половины от максимальных пунктов жизни, монахини боли получают моральный бонус +2 (morale bonus) к AC, броскам атаки и всем спасброскам.

Удар ярости (Strike of Rage) (Ex): Быстрым действием (swift action) монахиня боли может вложить свою кипящую ярость в следующий удар. Она получает бонус, равный её бонусу Обаяния (Cha), к следующему броску атаки и броску повреждений для одной рукопашной атаки (melee attack). Монахиня может воспользоваться этой способностью 2 раза в день (количество раз в день равно бонусу Обаяния).



Аббатиса боли **CR 8**
Usually CE Medium monstrous humanoid
Init +8; **Senses** darkvision 60 ft.; Listen +8, Spot +8
Aura river of blood 15 ft.
Languages Darkonese, Mordentish

AC 21, touch 16, flat-footed 17
(+2 deflection, +4 Dex, +5 natural)
hp 90; HD 12d8+36; **DR** 10/magic
Immune pain effects
Fort +9, **Ref** +14, **Will** +12

Speed 30 ft. (6 squares)
Melee 2 *scalpels* +14 (1d4+2)
Space 5 ft.; Reach 5 ft.
Base Atk +12; **Grp** +14
Atk Options flay[PH2], flay foe[CR], power attack, rend, sneak attack 3d6, strike of rage
Spell-Like Abilities (CL 8th):
At will — power word pain[RDR]

Abilities Str 15, Dex 18, Con 17, Int 10, Wis 14, Cha 19
SA rend, sneak attack 3d6, spell-like abilities, strike of rage
SQ fury of pain, unholy grace
Feats Flay[PH2], Flay Foe[CR], Improved Initiative, Power Attack, Willing Deformity[BV]
Skills Intimidate +14, Listen +8, Spot +8, Tumble +12

Река крови (River of Blood) (Su): Из глубоких ран, покрывающих тела аббатис боли, непрерывно струятся капли крови, растекающиеся по полу отвратительной скользкой плёнкой. Персонажи, находящиеся на расстоянии не более 15 футов от аббатисы боли, должны делать проверку Равновесия (Balance) с DC 15.

Нечувствительность к боли (Immunity to Pain Effects) (Ex): Аббатисы боли настолько привычны к физическим страданиям, что обретают иммунитет к эффектам, связанным с болью, например, к заклинанию *знак боли (symbol of pain).*

Разрывание (Rend) (Ex): Если аббатиса попадает по персонажу ударами обеих скальпелей, то она разрывает ими плоть жертвы, нанося 1d4+3 дополнительных пунктов повреждений.

Скрытая атака (Sneak Attack) (Ex): Аббатиса боли получает скрытую атаку 3d6 (sneak attack), идентичную классовой способности плута (rogue).

Удар ярости (Strike of Rage) (Ex): Быстрым действием (swift action) аббатиса боли может вложить свою кипящую ярость в следующий удар. Она получает бонус, равный её бонусу Обаяния (Cha), к следующему броску атаки и броску повреждений для одной рукопашной атаки (melee attack). Аббатиса может воспользоваться этой способностью 4 раза в день (количество раз в день равно бонусу Обаяния).

Ярость боли (Fury of Pain) (Ex): Потеряв более половины от максимальных пунктов жизни, аббатиса боли получает моральный бонус +2 (morale bonus) к AC, броскам атаки и всем спасброскам.

Порочная благодать (Unholy Grace) (Su): Аббатиса боли добавляет половину своего модификатор Обаяния (Cha modifier) ко всем спасброскам, а также как бонус отражения к AC (deflection bonus). Эти бонусы уже учтены в статблоке.

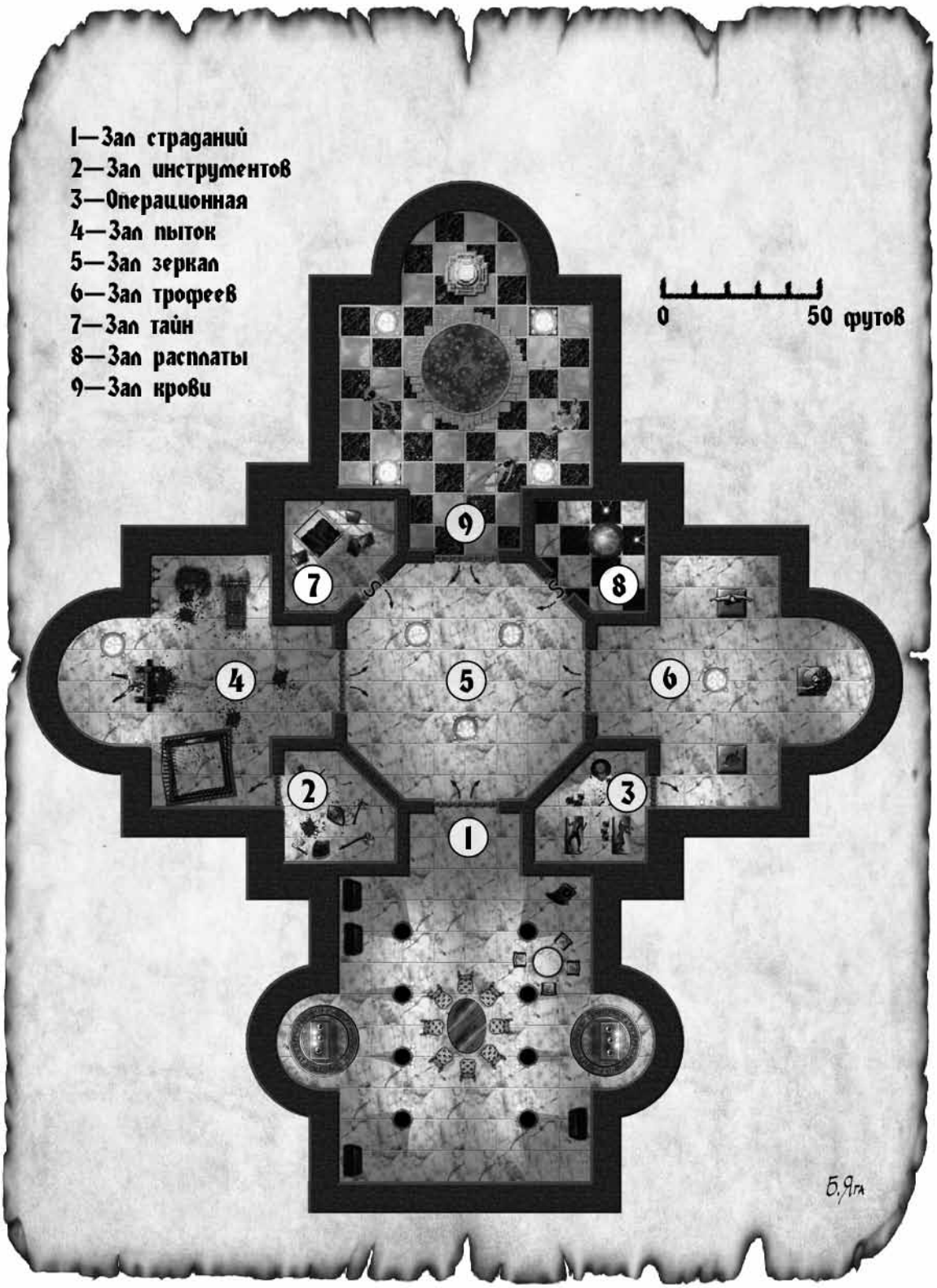
Особенности реальности боли

В реальности боли колющее и режущее оружие становится острее, и диапазон критических попаданий увеличивается вдвое, как если бы на клинок было наложено заклинание *остриё (keen edge).* Кроме того, после каждого ранения колющим или режущим оружием жертва должна сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 15. Если спасбросок провален, то рана начинает кровоточить, и герой продолжает терять по одному пункту жизни в оборот. Кровотечение можно остановить магическим лечением (достаточно восстановить хотя бы один пункт жизни) или проверкой умения Лечение (Heal) с DC 15.

Бегство

Покинуть мир боли сложно, поскольку волшебное зеркало-портал вживлено в плоть маркизы. Маргарита не желает сражаться с персонажами и постоянно перемещается по святилищу. Герои встретят маркизу лишь после того, как обойдут все залы храма. Вырвав зеркало из окровавленных останков Маргариты, искатели приключений смогут перейти в следующую воображаемую реальность.

Стрельчатые окна собора находятся столь высоко, что до них нелегко добраться: героям, пожелавшим выглянуть в окно, необходимо сделать проверку умения Лазать (Climb) с DC 20. Перед глазами персонажей, выглянувших наружу, предстанет апокалиптическая картина. Стены собора боли поднимаются


1—Зал страданий
2—Зал инструментов
3—Операционная
4—Зал пыток
5—Зал зеркал
6—Зал трофеев
7—Зал тайн
8—Зал расплаты
9—Зал крови
0
50 футов
1
2
3
4
5
6
7
8
9

прямо из бурлящего кровавого моря. Над святилищем бушует шторм; багровые капли взлетают с пенистых гребней волн и оседают на лицах наблюдателей, превращая их в ужасные маски. Ураганный ветер гонит по небу клубящиеся чёрные облака, которые непрестанно изрыгают ослепительные молнии.

Если герои попытаются покинуть здание, то их почти наверняка ждёт смерть. Каждый оборот, который персонаж проводит снаружи собора, в него с вероятностью 10% попадает молния. Жертва получает 10d6 пунктов повреждений от электричества. Кроме того, безрассудный смельчак, рискнувший покинуть стены здания, должен будет противостоять ураганному ветру (Hurricane). Эффекты ветра описаны на стр. 95 DMG.

Выбраться из реальности боли с помощью магии невозможно: заклинания телепортации действуют здесь так же, как в домене Равенлофта с закрытыми границами: можно телепортироваться внутри этого мироздания, но покинуть его невозможно.

Зал страданий

Герои, прошедшие через портал, оказываются в преддверии собора боли — в зале страданий.

Вы выходите из портала и падаете на холодный пол древнего собора. Ваши уши заполняет ревущий вой ветра и громкие хлопки тяжёлых занавесей. Ваши руки погружаются в разлитую по полу липкую жидкость. Вы смотрите на пальцы и видите, что с них стекает кровь.

Здание, куда вы попали, похоже на величественный собор, превращённый в гигантскую бойню. Багровая река внутренностей неудержимой лентой струится под каблуками ваших сапог. Кровь стекает со стен и стремительным потоком уносится в тёмные недра коридоров. Над вашей головой раскачиваются знамёна, перемежающиеся рублеными кусками живой плоти. Это — ставший реальностью апофеоз смерти.

В углу зала виднеется груда обнажённых человеческих тел. Мёртвые мужчины, женщины и дети вповалку лежат друг на друге. С тел содрана кожа, плоть мертвецов перекручена и выворочена самым невообразимым образом. Можно подумать, что жертвы фон Инзен прошли через громадную мясорубку.

От увиденного Ноэлла закрывает глаза и едва не теряет сознание. Бердсон удерживает девушку от падения и с ужасом произносит:

— В подвалах Убервальд-манора мне довелось увидеть много кошмаров, но сегодня маркиза превзошла саму себя!

Попросите всех персонажей, ставших свидетелями этого зрелища, сделать проверку Ужаса с DC 20.

Зал страданий — обширная каменная комната с высокими потолками. Окна задёрнуты тяжёлыми бархатными шторами, развевающимися на ветру. Зал обставлен массивной, вычурной мебелью. Дверцы многочисленных шкафчиков и тумбочек заперты на несложные замки, которые можно Взломать (Open Lock) с DC 20. В шкафах хранятся разнообразные золотые украшения изумительно тонкой работы, усыпанные драгоценными камнями. Вы можете позволить героям найти здесь драгоценности на любую сумму: вся эта роскошь существует лишь в мире воображения, и сокровища



исчезнут, как только персонажи вернутся в реальный мир.

В северном углу помещения располагается маленький трёхногий столик, на котором стоит патефон. Музыкальное устройство играет один и тот же траурный хорал, наполненный бесконечной тоской. Пластинка исцарапана: завершив последнюю мелодию, игла патефона со скрежетом возвращается к началу.

На стенах зала висят картины в тяжёлых позолоченных рамах. Работавший над ними художник искусно проработал мельчайшие детали изображений. Рисунки совершенно достоверны: кажется, что нарисованные на них люди могут сойти с полотна. Изображения невообразимо ужасны; изучение каждой из картин потребует от персонажей проверки Ужаса с DC 10.

На первой картине нарисованы обедающие аристократы. Дамы в пышных вечерних платьях и господа в ярко расшитых камзолах сидят за длинным столом. Слуги зажигают свечи и подают на подносах кровоточащие куски мяса.

Вторая картина изображает молодую девушку со вспоротым животом, умирающую на изысканном аристократическом ложе. На столике рядом с кроватью расставлены прозрачные сосуды, наполненные внутренними органами. Над ухом страдалицы склонилась мрачная монахиня в окровавленном переднике. В руках женщины — скальпель и пилка для вскрытия грудной клетки. Дверь комнаты приоткрыта, в её проёме видна улыбающаяся мать.

Третья картина изображает полуобнажённую беременную женщину, одетую в траурное платье. Глаза дамы спрятаны под чёрной вуалью, из приоткрытого рта стекают капли крови, бегущие по маленькой белой груди. Юбок у женщины нет. Обнажённые бедра дамы охватывают лакированную крышку гроба. Действие происходит в полутёмном склепе. С фитильков свечей срываются призрачные дымки.

Четвёртая картина — парадный портрет Маргариты фон Инзен. Обезглавленная маркиза сидит на скамье в окровавленной парковой беседке. В ногах госпожи приютилось маленькое чудовище. Тварь исступлённо грызёт оторванную голову Маргариты. Остекленевшие глаза фон Инзен смотрят прямо на наблюдателя.

У восточной стены зала находится алтарь милосердия, тогда как у западной стены герои увидят жуткий алтарь разума. Персонаж, решивший рассмотреть каждый из алтарей, должен сделать проверку Ужаса с DC 15.

На первом алтаре — массивном блоке из белого мрамора — кровью выведено слово «Милосердие». В нише над алтарём на косых крестах распяты три обнажённые девушки. Их грудины распилены, грудь вскрыта, рёбра вывернуты наружу — и, тем не менее, мученицы живы. На серебряных блюдах, стоящих на алтаре, покоятся вырванные из груди сердца красавиц. Сердца продолжают биться, разбрызгивая вокруг капельки крови.

Второй алтарь — тяжёлый прямоугольник из чёрного гранита. На камне кровавыми буквами написано слово «Разум». В нише над алтарём на дыбах вздёрнуты три обнажённых юноши. Несчастные подвешены за руки, связанные за спиной. Плечи их неестественно вывернуты. Головы юношей склонены, верхняя часть черепов снята. Извлечённый мозг покоится в трёх больших золотых чашах, стоящих на алтаре. Тем не менее, юноши всё ещё живы.

Зал зеркал

Стены и двери этого помещения покрыты многочисленными рядами зеркал. Зеркала не отражают героев: в них видна лишь пустая комната и неисчислимые ряды светильников — отражений-в-отражениях. Герои, вглядывающиеся в бесконечные коридоры зазеркального мира, могут увидеть прошлое Маргариты фон Инзен.

Если персонаж рассматривает зеркало, бросьте 1d6 и выберите соответствующую строку из таблицы:

1 Вы видите страдающее лицо молодой Маргариты. Голова несчастной грубо прижата к подушке, из глаз девочки-подростка текут слёзы. До ваших ушей доносится похотливый мужской рык и крики малышки.

2 Вы видите маркизу-подростка, стоящую рядом с кроватью наставницы. Девушка опускается на колени и кладёт на похоронное ложе прекрасный розовый цветок.

3 Вы слышите истошный женский крик. Кинжал Маргариты перерезает горло неизвестной женщине. Молодой человек, пытавшийся защитить покойницу, падает на пол с простреленной головой. Забрызганная кровью маркиза хищно улыбается и произносит: «Сладких снов, Клотильда».

4 Вы становитесь свидетелем жаркой любовной сцены, разгоревшейся между Маргаритой и неизвестной вам женщиной. Постанывая от похоти, незнакомка вонзает в горло Маргариты длинные острые клыки. Шёлковые простыни ложа окропляются кровью, но маркиза продолжать мурлыкать от удовольствия.

5 Вы видите, как маркиза избивает хлыстом обнажённую Ноэллу. Окровавленное тело девочки падает на пол и содрогается в жесточайших конвульсиях. Фон Инзен подходит к несчастной и со всей силы пинает дочь в живот заострённым носком туфли.

6 Перед вашим взором появляется красивая молодая женщина, глаза которой полны искреннего тепла и сочувствия. Красавица сидит возле колыбельки, покачивает её и ласково смотрит на ребёнка. Женщина неуловимым образом похожа на Ноэллу фон Инзен.

Наблюдение за картинами в зеркалах опасно, но может помочь героям при заключительной встрече с маркизой. Персонаж, увидевший одну из описанных выше сцен, должен сделать спасбросок на Волю (Will) с DC 20 плюс 1 за каждую увиденную ранее сцену. Провал спасброска влечёт за собой временную потерю 1d2 пунктов Мудрости (Wis damage). Не забывайте, что в мире видений Сила (Str) героя зависит от его Мудрости; повреждение Мудрости одновременно уменьшит и Силу персонажа.

Хотя видения в зеркалах могут быть опасны, они способны помочь искателям приключений. Герой, наблюдавший за прошлым Маргариты, получает ситуационный бонус (circumstance bonus) во время беседы с маркизой фон Инзен в последней реальности. Суммарный бонус равен количеству увиденных персонажем сцен, но герой может как использовать его для одной проверки, так и разделить между несколькими проверками. Например, если герой стал свидетелем двух сцен, то он может либо получить ситуационный бонус +2 к одной проверке, либо бонус +1 к двум проверкам.

Зал пыток

Это угрюмое место, пропитанное аурой ужаса и жестокости. Стены комнаты выложены из серого камня, под потолком виднеются зарешёченные отверстия, вентилирующие помещение.

Пол зала забрызган каплями свежей крови. На столике, заваленном окровавленными ножами и ланцетами, копошатся здоровенные крысы. В углу камеры расставлены разнообразные орудия пыток. Посреди комнаты возвышается гильотина. Под её упавшим лезвием лежит обезглавленное женское тело, лишённое юбок.

Все окна закрыты, в зале тихо. До ушей героев доносится жутковатый стук кровавых капель, бьющихся в узкое готическое окно.

Зал трофеев

Это самая странная комната собора, превращённая в музей ужасов. Персонажи, впервые вошедшие в зал, должны сделать проверку Ужаса с DC 15.

Пространство зала заполнено высокими стеклянными шкафами. В прозрачных ящиках выставлены мумифицированные женские фигуры. Некоторые из них лишены конечностей или обезглавлены; другие вскрыты так, что сквозь раздвинутые мышцы видны сморщившиеся внутренние органы.

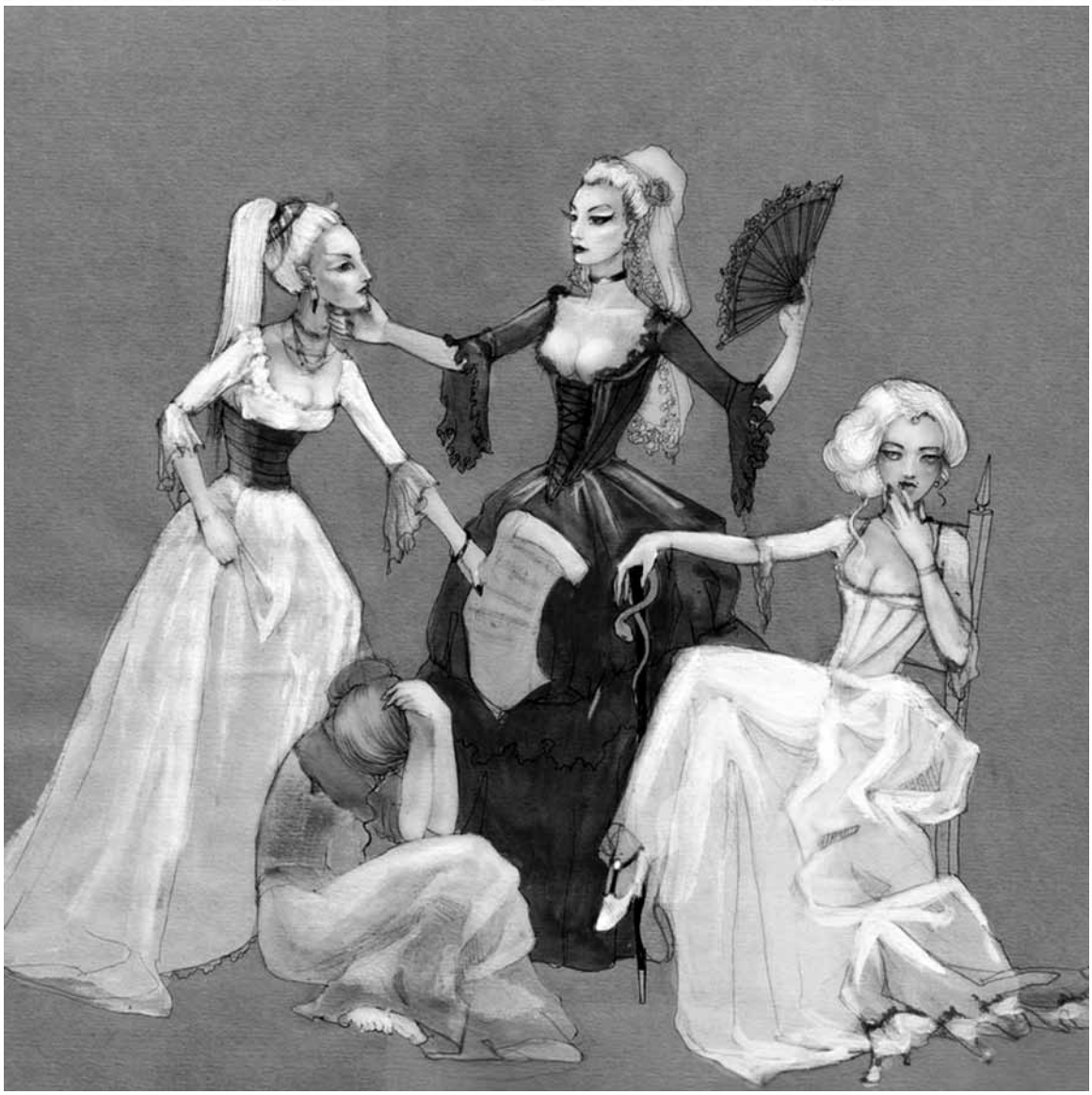
В дальней части зала располагается мужской раздел. Одна из мумий сжимает в поднятых руках своё сердце, извлечённое из вскрытой груди; тело другого мужчины набросило на плечи, словно плащ, собственную содранную кожу.

Некоторые жертвы обнажены; другие одеты в шикарные платья, а тела их украшены драгоценными камнями и ожерельями. Возле каждого экспоната размещена металлическая табличка с именем и краткой биографией погубленного человека.

Если герои решат обойти экспозицию, то найдут обезглавленное чучело м-ме Годефрой (её узнают Ноэлла и Джон Бердсон) и изуродованное тело Джудит.

Если вы используете страшную возможность, связанную с влиянием Гипноса (см. «Сны тирана» на стр. 88), то в этом зале героям предстоит столкнуться с ним в последний раз.

С трудом сдерживая тошноту, вы осматриваете ужасную коллекцию мумифицированных тел. Хотя нет никакого сомнения, что все «экспонаты» чудовищной выставки давным-давно мертвы, вы не можете отделаться от ощущения, будто за вами неотрывно следит чей-то пристальный взгляд.



Где-то среди навсегда остекленевших глаз мертвецов прячется взор, полный ненавидящей мощи и леденящей злобы.

Вы чувствуете, как в ваше сердце вползают холодные липкие щупальца страха. Кто этот невидимый враг? Где он прячется? Есть ли у вас шанс вырваться из этого кошмара, или же вам суждено навечно остаться в ужасных фантазиях маркизы, присоединиться к экспонатам жуткого паноптикума?

Ваше тело сотрясает непроизвольная дрожь, и в этот момент из теней, поглотивших дальние углы комнаты, выходят высокие тёмные фигуры. Вероятно, когда-то эти существа были женщинами — но теперь их непроницаемо-бледные лица покрыты глубокими шрамами, кожу пронзают сверкающие иглы, сквозь обнажённые мышцы скользят влажно поблёскивающие серебряные цепочки. Тяжёлые одежды из чёрного бархата, пришитые шёлковыми нитями к коже, придают этим созданиям облик монахинь.

— Вы приняли верное решение, когда пришли к нам, — произносит бесцветным голосом одна из женщин. — Мы поможем вам понять безграничную мудрость госпожи. В этом мире нет смерти, и мы подарим вам вечное наслаждение болью.

Рука монахини, обтянутая хирургической перчаткой, играет с ржавыми крюками и лезвиями, висящими на поясе. Вам кажется, что женщина выбирает инструмент будущих пыток.

Четыре монахини боли и их предводительница—аббатиса боли (стр. 120)—нападают на героев, пытаясь поразить их скальпелями и крюками. Чудовищные женщины стараются окружить персонажей, чтобы воспользоваться способностью наносить скрытые атаки (sneak attack).

На помощь порождениям маркизы приходит Гипнос, скрывающийся среди мумифицированных тел. Взгляд члена Кошмарного Суда неотрывно следует за искателями приключений, отравляя их души сверхъестественным страхом. Каждый оборот все персонажи, находящиеся в зале трофеев, должны делать спасбросок на Волю (Will) с DC 20.

Герой, проваливший спасбросок на 1—5 пунктов, начинает дрожать от страха (shaken) и получает моральный штраф –2 (morale penalty) к броскам атаки, спасброскам, проверкам умений и характеристик.

Персонаж, проваливший спасбросок на 6—10 пунктов, пугается (frightened). Испуганный искатель приключений получает такой же моральный штраф –2 (morale penalty), как и дрожащий от страха. Персонаж пытается убежать от монахинь боли, используя все доступные ему средства. Если у героя не осталось путей к отступлению, то он сражается за свою жизнь. Испуганный персонаж может пользоваться особыми способностями, включая заклинания; более того, он обязан воспользоваться ими, если у него нет другого способа убежать.

Искатель приключений, проваливший спасбросок более, чем на 10 пунктов, впадает в панику (panicked). Паникующий персонаж получает такой же моральный штраф –2 (morale penalty), как и дрожащий от страха. Герой бросает всё, что он держал в руках, и убегает от опасности, не выбирая дорогу. Если у паникующего искателя приключений не остаётся пути к отступлению, то он беспомощно застывает на месте. Паникующий персонаж может воспользоваться особыми способностями, включая заклинания, чтобы скрыться от опасности.

Если герой, уже попавший под влияние Гипноса, повторно проваливает спасбросок, то степень испуга увеличивается. Например, если дрожащий от страха (shaken) персонаж проваливает спасбросок на 1 пункт, то он пугается (frightened); если же искатель приключений проваливает спасбросок на 6 пунктов, то он паникует (panicked).

В отличие от предыдущих реальностей маркизы, в мире боли Гипноса сложно заметить: член Кошмарного Суда заключён в стеклянный гроб, неотличимый от витрин чудовищной выставки. Для того, чтобы отыскать его среди десятков мертвецов, герой должен сделать проверку Внимательности (Spot) с DC 22. Чтобы разбить гроб Гипноса, необходимо нанести ему 80 пунктов повреждений; прозрачный материал имеет прочность (hardness) 10. После того, как стеклянный гроб будет разбит, тело обитателя Страны Кошмаров рассыплется в прах, и вызванные им эффекты страха рассеются.

Операционная

Маленькая стальная дверь соединяет зал трофеев с операционной. Внутри комнатушки на стальных столах лежат свежевыпотрошенные человеческие тела. Подле железной печки приютилось ведро, наполненное склизкими внутренностями. В операционной холодно, кровавые лужи на полу застыли, в ноздри бьёт запах формалина.

В операционной всегда находится одна монахиня боли.

Зал инструментов

Некогда здесь помещался музей, в витринах которого были выставлены разнообразные экземпляры холодного оружия. Когда герои войдут в зал, то они увидят, что витрины разбиты и перевёрнуты вверх дном, а экспонаты вывалены на пол и разбросаны по углам. Внимательно осмотрев комнату, персонажи найдут *стилет +1* (Поиск/Search с DC 15). Тщательно осмотрев стены (Поиск/Search с DC 30), искатели приключений обнаружат замаскированную нишу, в которой спрятан *пистоль*[RPHB], десять *пуль*[RPHB] *+1* и магический кинжал *Сакрифайсер*[DCG:D].

Зал тайн

Проникнуть сюда можно через потайную дверь в северо-западной стене зала зеркал. Герои найдут проход, сделав успешную проверку Поиска (Search) с DC 30.

За потайной дверью скрывается обширная комната. Бóльшую часть помещения занимает чистое мягкое ложе, по которому разбросаны подушки и мягкие валики. Над кроватью

свисает прелестный балдахин, боковые части ложа задёрнуты тяжёлыми шторами из красного бархата. Сквозь разноцветные стёклышки готических витражей пробивается тревожный кроваво-красный свет.

К ножкам кровати прислонены серебристый полированный доспех, щит и тяжёлый полуторный меч. Ложе усыпано нежными лепестками роз. На шёлковых одеялах в томительной и сладострастной позе лежит прекрасная женщина. Водопад её чёрных волос рассыпался по подушкам и одеялам, чарующие груди вздымаются в такт тяжёлому дыханию.

Увидев персонажей, женщина переворачивается на живот, выгибается, словно кошка, и медленно ползёт к герою с наименьшей Мудростью (Wis). Приближаясь к искателям приключений, незнакомка шепчет:

— Я — Эзра, хозяйка тайной комнаты, владычица Великого плана, хранительница туманов Конца миров. Останься со мной, подари мне свою ласку, и ужасы прошлого навсегда исчезнут из твой души, скроются из тайников памяти, растворятся в забытьи. Здесь, в моём царстве, нет ни прошлого, ни будущего. Здесь есть лишь наслаждение. Я подарю тебе бесконечное многообразие удовольствий, которое не надоест тебе до конца вечности.

Не противься своим желаниям, иди ко мне. Раскрой своё сердце навстречу Великому плану…

Зал тайн — это фантазм внутри иллюзии, порождённый разбитым на осколки разумом маркизы фон Инзен. На самом деле в зале нет ни Эзры, ни кровати, ни витражей. Комната, в которую вошли герои — это мрачный ледяной мешок, стены и пол которого истекают потоками крови.

Созданный маркизой фантазм весьма убедителен. Персонаж, ставший жертвой воображаемой Эзры (герой с наименьшей Мудростью), должен сделать спасбросок на Волю (Will) с DC 30. В случае провала броска герой не может противостоять искушению и бросается в объятия видения.

Любовная игра с «Эзрой» оказывается предельно жестокой. Безумный фантазм фон Инзен калечит персонажа острыми когтями и искривлённым зубами. Каждый оборот искатель приключений получает 1 пункт повреждения Обаяния (Cha damage) или Выносливости (Con damage) по своему выбору. Кроме того, каждый оборот персонаж делает спасбросок на Волю (Will) с DC 30, –2 за каждый дополнительный оборот. Если герою удаётся сделать спасбросок, то он освобождается от ужасного наваждения.

Члены отряда, решившие прервать извращённый акт «любви», могут оттащить своего товарища в сторону, сделав взаимную проверку Силы (Str) с жертвой видения. В случае успеха, фантазм утрачивает силу и исчезает.

После того, как видение рассеивается, зал Тайн предстанет перед героями в своём истинном отвратительном виде.

Зал расплаты

Войти сюда можно через потайную дверь в северо-восточной стене зала зеркал. Герои обнаружат проход, совершив успешную проверку Поиска (Search) с DC 30.

Потайная дверь ведёт в пустой холодный зал. Пол комнаты выложен мертвенно-бледным мрамором с багровыми прожилками. Здесь нет ни мебели, ни ценных предметов. В центре зала на каменном возвышении покоится мерцающий прозрачный шар. Сфера висит в нескольких дюймах над ложем и издаёт тревожный вибрирующий звук. Узкие витражи зала придают всполохам молний кроваво-красный оттенок.

Когда герои входят в комнату, их охватывает необъяснимое чувство тревоги. Бердсон крепко сжимает в руке талисман-оберег и шепчет под нос слова охраняющей молитвы. Ноэлла осторожно озирается по сторонам, чувствуя надвигающуюся опасность.

Магическая сфера хранит в себе страшные воспоминания маркизы фон Инзен. Любой персонаж, решивший взглянуть внутрь стеклянного шара, переживает одно из преступлений Маргариты от её собственного лица. Герой испытывает весь спектр переживаний злодейки: предвкушение наслаждения, любопытство, сомнения, интерес, возбуждение и величайшее физическое удовольствие.

Смельчак, взглянувший в глубины сферы, должен сделать проверку Безумия с DC 15. Персонажи, провалившие проверку, страдают от психического расстройства, степень которого определяется, как описано в разделе о проверках Безумия в RPHB (стр. 83). Герой получает повреждение ментальных характеристик,

а также одно из описанных ниже психических расстройств.

Малое расстройство—отрицание (Denial): персонаж отказывается поверить в то, что Маргарита фон Инзен существует на самом деле. Рассудок героя не способен принять, что существуют люди, способные на увиденные им злодейства. Персонаж получает моральный бонус +4 (morale bonus) к спасброскам на Волю (Will) против эффектов, вызванных маркизой фон Инзен, так как герой не верит в её реальность.

Среднее расстройство—заблуждения (Delusions): герой, разделивший переживания маркизы, воображает себя Маргаритой фон Инзен. Он угрожает Бердсону, требуя от того безусловного повиновения, и приказывает Ноэлле немедленно утолить свою похоть.

Большое расстройство—раздвоение личности (Multiple Personalities): разум персонажа не выдерживает увиденных ужасов и разбивается на осколки. Среди личностей героя могут оказаться как жертвы маркизы фон Инзен, так и либертены, злодеяния которых персонаж наблюдал в магическом шаре.

Вне зависимости от успеха проверки Безумия, искатель приключения, заглянувший в воспоминания маркизы, получает ситуационный бонус +5 (circumstance bonus) к одной проверке разговора в последней воображаемой реальности. Герой, рискнувший разделить переживания Маргариты более одного раза, сможет использовать ситуационный бонус соответствующее количество раз.

Сферу воспоминаний невозможно уничтожить до тех пор, пока герои не победят отображение маркизы фон Инзен, создавшее реальность боли. До того момента артефакт не смогут разрушить ни физические, ни магические атаки. Более того, любое заклинание, наложенное на сферу, отразится на заклинателя. Этот эффект похож на действие *отражения заклинаний (spell turning),* но без ограничения на количество уровней.

Зал крови

Пол обширного зала выложен красными и чёрными мраморными плитами. В центре комнаты плещется кровавый фонтан, вокруг которого разбросаны изуродованные девичьи тела. Из стен зала торчат трубы, наконечники которых подобны головам диких животных. Изо ртов медных зверей сочатся потоки тёплой пенящейся крови. Жидкость стекает по выбитым в полу углублениям в круглый бассейн, окружающий центральный фонтан. Окна в зале выбиты, до ушей персонажей доносится дикий рёв холодного ветра, перемежающийся рокочущими раскатами грома.

В полукруглой нише за фонтаном расположено каменное возвышение, на котором лежит лист кремовой бумаги. На листе написано редкое и опасное заклинание *страдание железных шипов (suffering of iron thorns*—стр. 36), воспользовавшись которым, персонажи смогут вырвать зеркало из тела маркизы фон Инзен. Однако цель не всегда оправдывает средства: герои, решившие применить столь ужасное волшебство, рискуют запятнать злом собственную душу.

Когда персонажи приблизятся к возвышению, из бассейна поднимется охраняющее комнату чудовище—кровавый туман. Лишённая разума тварь будет атаковать героев до тех пор, пока те не уничтожат её или не покинут зал крови.

Кровавый туман **CR 10**

Always N Large ooze
Init +1; **Senses** blind, blindsight 60 ft.; Listen +1

AC 15, touch 15, flat-footed 14
(+5 deflection, +1 Dex, –1 size)
hp 82; HD 11d10+22; **DR** 10/magic
Immune ooze immunities
Resist SR 21
Fort +10, **Ref** +9, **Will** +9

Speed 40 ft. (8 squares)
Melee slam +9 (1d6+3 plus 3d6 shard storm)
Space 10 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +8; **Grp** +14
Special Actions engulf

Abilities Str 15, Dex 12, Con 15, Int —, Wis 12, Cha 15
SA engulf, shard storm
SQ ooze traits
Feats —
Skills —

Кристаллический шторм (Shard Storm) (Su): Существо, ударенное или поглощённое кровавым туманом, должно сделать спасбросок на Реакцию (Ref) с DC 17, или получит 3d6 пунктов силовых повреждений (force damage) от взрывающихся кровавых кристалликов. Персонаж, сделавший спасбросок, получает половину повреждений.

Поглощение (Engulf) (Ex): Стандартным действием кровавый туман может надвинуться на существо вплоть до большого (Large) размера. Чудовище не может атаковать в том же обороте, когда оно пытается поглотить противника; оно попросту перемещается, стараясь захватить как можно больше жертв. Противники надвигающегося туманного облака могут сделать свободную атаку (attack of opportunity), но в этом случае они теряют возможность сделать спасбросок. Персонажи, отказавшиеся от свободной атаки, делают спасбросок на Реакцию (Ref) с DC 17. Кровавый туман поглощает проваливших спасбросок; те, кто успешно сделал спасбросок, сдвигаются в сторону или назад (по собственному выбору). Поглощённые жертвы считаются захваченными (grapple) кровавым туманом, и каждый оборот получают повреждения от кристаллического шторма.

Сражение с маркизой

Герои наткнуться на Маргариту фон Инзен лишь после того, как осмотрят все залы громадного храма. Обойдя все помещения, персонажи неизбежно встретятся со злодейкой:

> До ваших ушей доносится перестук каблуков. Шаги приближаются и, наконец, перед вашим взором появляется Маргарита фон Инзен. Её лицо изувечено: щёки распороты и вывернуты наружу, к краям глубоких ран прикреплены крючки, которые сдвигают плоть в сторону и причиняют маркизе неимоверные страдания. Руки и ноги фон Инзен пробиты длинными серебряными прутьями с острыми наконечниками. В ладонях аристократки видны присыпанные пудрой отверстия, оставшиеся от гвоздей. Высунувшийся между распухших иссиня-багровых губ длинный язык Маргариты проколот дюжинами булавок и свисает между грудей, словно склизкая серая верёвка. Соски аристократки разрезаны на шесть частей, раздвинутые в стороны кусочки плоти напоминают бутоны кроваво-красных маков.
>
> По корсету великолепного платья фон Инзен скатываются капли тёмной крови, сверкающие на чёрном бархате, будто рубины. Вид маркизы ужасен, и вы едва сдерживаете нахлынувшую дурноту.

Отображение боли Маргариты фон Инзен — CR 14

CE Medium outsider
Init +11; **Senses** darkvision 60 ft.; Listen +23, Spot +23
Languages Abyssal, Darkonese, Draconic, Falkovnian, Infernal, Mordentish

---

AC 27, touch 22, flat-footed 22 (+5 deflection, +7 Dex, +5 natural)
hp 128; HD 16d8+56; **DR** 15/magic
Immune poison, disease, critical hits, negative energy damage, ability drain, energy drain, pain effects
Resist SR 25
Fort +19, **Ref** +22, **Will** +19
Weakness mirror of pain

Speed 30 ft. (6 squares)
Melee 2 *fingerblade claws* +24 (1d4+2 plus wounding) or
Melee 2 *spiked chains* +23 (2d4+2 plus angry ache)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +16; **Grp** +18
Atk Options death from above, fountain of blood, rend
Special Actions vortex of blades
Spell-Like Abilities (CL 14th):
At will—*bands of steel*[CAr] (DC 18)
3/day—*enervation* (ranged touch +23)
1/day—*wrack*[SpC] (DC 20)

Abilities Str 15, Dex 24, Con 19, Int 9, Wis 18, Cha 21
SA angry ache, blood fountain, death from above, rend, spell-like abilities, the call, vortex of blades, wounding fingerblades
SQ mirror of pain, unholy grace
Skills Bluff +15, Concentration +23, Intimidate +29, Jump +23, Listen +23, Search +8, Spot +23, Tumble +28
Feats Combat Reflexes, Improved Initiative, Weapon Finesse (*fingerblade claws*), Weapon Finesse (*spiked chains*), Weapon Focus (*fingerblade claws*), Willing Deformity[HH]
Signature possessions *mirror of pain, rhapsody of pain*[BV]

Нечувствительность к боли (Immunity to Pain Effects) (Ex): Маргарита фон Инзен настолько привычна к физическим страданиям, что иммунна к эффектам, связанным с болью, например, к заклинанию *знак боли (symbol of pain).*

Ранящие пальцелезвия (Wounding fingerblades) (Ex): Пальцы Маргариты фон Инзен превратились в гибкие лезвия, похожие на длинные бритвенно-острые скальпели. Жертва, раненная *пальцелезвиями*, теряет 1 пункт Выносливости (Con damage) от кровотечения. Критический удар не увеличивает потерю Выносливости. Существа, иммунные к критическим ударам (например, растения или нежить), иммунны к потере Выносливости от ранений *пальцелезвиями*.

Лезвия — часть тела маркизы, поэтому они считаются её естественным оружием (natural weapons).

Злобная боль (Angry Ache) (Su): Стандартным действием Маргарита фон Инзен может выпустить из грудей две *шипованные цепи (spiked chains),* способные поразить противников на расстоянии до 15 футов (reach 15 ft.) Цепи атакуют с таким же напором, как сама маркиза (атака +23) и наносят по 2d4+2 пунктов повреждений. Противник, раненный цепью, должен сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 20. Жертва, провалившая спасбросок, получает на один оборот штраф –4 к атаке из-за болезненных судорог, сводящих её мышцы.

Цепи — часть тела маркизы, поэтому они считаются её естественным оружием (natural weapons).

Летящая смерть (Death from Above) (Ex): Три раза в день стандартным действием (standard action) Маргарита фон Инзен может взмыть в воздух и обрушиться на жертву, нанося смертельные раны. Маркиза выбирает жертву, находящуюся в соседней клетке, и делает проверку Прыжка (Jump) с DC, равным классу брони (AC) противника. Если проверка была успешной, то Маргарита может сделать против жертвы одну особую рукопашную атаку (melee attack). Подпрыгнувшая маркиза наносит сверху неожиданный удар, который причиняет дополнительные 6d6 пунктов повреждений, при этом злодейка застигает противника врасплох (flat-footed). Маргарита приземляется в любой клетке, соприкасающейся с жертвой атаки, но не далее 20 футов от исходной клетки.

Если Маргарита фон Инзен проваливает проверку Прыжка (Jump), то она остаётся в той же клетке, где находилась перед проверкой Прыжка, и может совершить одну атаку обычным способом. Тем не менее, считается, что маркиза потратила одно применение этой способности в день.

Кровавый фонтан (Blood Fountain) (Ex): Если Маргарита фон Инзен поражает живого противника так, что у того остаётся –1 или меньше пунктов жизни, то она наносит дополнительный удар, вселяющий страх в сердца её врагов. Пальцелезвия маркизы вспарывают плоть падающей жертвы, заливая поле боя фонтанами крови. Жертва получает дополнительные 1d6 пунктов повреждений. Все противники Маргариты, находящиеся на расстоянии до 30 футов от неё, должны сделать проверку Страха с DC 23.

Разрывание (Rend) (Ex): Если Маргарита попадает по персонажу ударами обеих рук, то вонзившиеся в тело жертвы пальцелезвия разрывают плоть, нанося 1d4+3 дополнительных пунктов повреждений. От кровотечения жертва теряет дополнительно 2 пункта Выносливости (Con damage).

Вихрь лезвий (Vortex of Blades) (Su): Маргарита фон Инзен может окружить себя вихрем из призрачных лезвий. Вихрь занимает цилиндрическую область радиусом в 40 футов, высотой в 20 футов. Маркиза находится в центре вихря, в 5-футовой безопасной зоне. Если Маргарита фон Инзен перемещается, то вихрь перемещается вместе с ней. Все существа, находящиеся внутри вихря, в начале хода Маргариты фон Инзен получают 3d8 пунктов повреждений. Лезвия вихря — не настоящие клинки, а силовой эффект (force effect), потому он наносит повреждения и бестелесным существам.

Маргарита фон Инзен способна создать или остановить вихрь лезвий по желанию, стандартным действием (at will, standard action).

Призыв (The Call) (Ex): Потеряв более половины от максимальных пунктов жизни, один раз в день Маргарита фон Инзен может издать ужасный крик, призывая себе на помощь двух монахинь боли и одну аббатису боли. Призыв — стандартное действие (standard action). Помощницы прибудут перед началом следующего хода маркизы.

Зеркало боли (Mirror of Pain): Крючья и цепи удерживают в груди Маргариты фон Инзен магическое зеркало размером 1×½ фута. За поверхностью зеркала содрогается склизкий комок трепещущего окровавленного сердца. Если наложить на маркизу заклинание *страдание железных шипов (suffering of iron*

thorns, стр. 36), то крюки вырвутся из плоти Маргариты, и зеркало упадёт к её ногам. Помимо обычных эффектов заклинания *страдание железных шипов,* маркиза теряет свойство порочная благодать, из-за чего её AC и спасброски снижаются на 5 пунктов.

Порочная благодать (Unholy Grace) (Su): Маркиза фон Инзен добавляет свой модификатор Обаяния (Cha modifier) ко всем спасброскам, а также как бонус отражения к AC (deflection bonus). Эти бонусы уже учтены в статблоке.

Рапсодия боли[BV] **(Rhapsody of Pain):** В уши Маргариты фон Инзен вдеты серьги, дарующие своей хозяйке эффекты заклинаний *садизм*[BV] *(sadism)* и *мазохизм*[BV] *(masochism).* Кроме того, серьги дают маркизе иммунитет от ослабляющих эффектов боли, например к эффектам заклинания *символ боли (symbol of pain),* хотя она по-прежнему ощущает боль. Если наложить на Маргариту заклинание *страдание железных шипов (suffering of iron thorns,* стр. 36), то серьги вырвутся из её ушей.

Тактика: В начале сражения Маргарита фон Инзен с помощью способности Вихрь лезвий (Vortex of Blades) окружает себя смертоносным барьером из призрачных клинков. Во втором обороте она пользуется заклинательной способностью (spell-like ability) *разрушение*[SpC] *(wrack),* чтобы обезвредить наиболее опасного противника (как правило, волшебника или колдуна). После этого маркиза переходит в рукопашный бой, атакуя персонажей пальцелезвиями и шипованными цепями. Благодаря магическим серьгам *Рапсодия боли,* Маргарита фон Инзен получает дополнительные бонусы как от собственных успешных атак, так и от ран, которые наносят ей герои. Потеряв более половины от максимальных пунктов жизни, Маргарита фон Инзен призовёт на помощь двух монахинь боли и одну аббатису боли, которые прибудут через один оборот.

После смерти маркизы из её тела выпадает магическое зеркало. Артефакт немедленно превращается в трепещущий портал, ведущий в последний воображаемый мир—в то фантастическое мироздание, где укрылось истинное «Я» Маргариты фон Инзен.

Перед перемещением в следующий мир герои могут отдохнуть, чтобы подготовить заклинания и восстановить способности, которыми можно воспользоваться лишь несколько раз в день. Для того, чтобы перенестись в следующий мир, персонажи должны прикоснуться к порталу и пожелать пройти через него. Все члены отряда проходят сквозь портал одновременно.

Обратите внимание на то, что в момент «зеркального перехода» персонажи восстанавливают пункты жизни до максимального значения, однако утраченные характеристики не восстанавливаются, болезни не исцеляются, и действующие эффекты от ядов не исчезают. Герои могут перенести через портал любые предметы, добытые в предыдущих мирах фон Инзен.

Реальность детства

Последний из миров маркизы состоит из единственной богато украшенной комнаты. За окнами виднеется тёмный парк, поросший кряжистыми дубами. В центре спальни Маргариты фон Инзен возвышается огромное ложе под позолоченным балдахином. Завесы из тяжёлого бархата подняты наверх; на кровати лежит, болтая ногами, темноволосая девочка лет четырнадцати. Она рассматривает альбом с изображениями играющих котят, наряженных в сюртуки и пышные юбки. Возле кровати располагается вычурный трёхногий столик. По левую сторону от ложа стоит шкаф, наполненный разнообразными платьями и туфельками. В комнату ведёт единственная дверь; она закрыта.

Попав в этот мир, герои быстро поймут, что они стали призраками. Персонажи видят физический мир, но не способны на него повлиять: их руки проходят сквозь предметы, а любые наложенные ими заклинания влияют только на них самих. Герои могут пройти сквозь стены спальни, но снаружи они видят лишь бесконечные облака белых испарений. Если искатели приключений попытаются уйти вглубь клубящегося тумана, то через 1d6 минут они неизбежно вернутся назад.

Позвольте персонажам изучить свои новые способности. Любые попытки обратить на себя внимание девочки заканчиваются неудачей: она увлечённо листает альбом, не замечая героев, даже если они пройдут сквозь её тело. Сделав проверку Мудрости (Wis) с DC 20, персонажи заметят, что лицом девочка неуловимо напоминает Ноэллу фон Инзен.

Внезапно дверь спальни распахивается, и в комнату входит плотный мужчина лет пятидесяти. На незнакомце нет сюртука, он наряжен в широкие кружевные панталоны и в белую сорочку. В руках мужчина держит хлыст.

Подойдя к ложу, он обрушивает на девочку град ударов. Несчастная плачет и кричит, пытаясь защититься от плётки.

Если герои попытаются вмешаться в происходящее, то их ждёт неудача: любые попытки персонажей повлиять на физический мир ни к чему не приводят; ни девочка, ни мужчина их не замечают. Персонажи могут лишь наблюдать за разворачивающимися событиями.

На глазах героев мужчина разрывает на девочке платье и продолжает её избивать. Спина ребёнка покрывается длинными багровыми полосами. Затем незнакомец наматывает волосы своей жертвы на кулак, прижимает несчастную к ложу, задирает платье и насилует. Ребёнок болезненно вскрикивает и горько плачет.

Закончив омерзительное деяние, негодяй поднимается и сурово произносит:

— Прекрати рыдать, маленькая негодница! Смотри, что я тебе оставляю: деньги, много денег. Ты будешь богата и забудешь о своих страданиях.

Мужчина вынимает из кармана панталон кожаный мешочек, развязывает его и вытрясает содержимое на кровать рядом со своей жертвой. Вы слышите звон монет.

— Они все твои, все до последнего золотого…

Девочка-подросток вновь начинает рыдать. В её плаче слышится боль, обида и бессильная ненависть к насильнику.

— Глупая девка,—зло шепчет мужчина,—я дал тебе свободу от нищеты и предрассудков! Запомни мои слова: наступит день, когда ты назовёшь меня своим учителем.

С этими словами незнакомец покидает спальню. Вы опять остаётесь наедине с девочкой, но теперь комната выглядит совсем не так мирно, какой она была вначале. По ложу в беспорядке разбросаны подушки, одеяла и окровавленные простыни. В уголке кровати калачиком свернулась маленькая девочка. Несчастный избитый ребёнок содрогается от боли и рыданий. Спина малышки исполосована длинными красными ранами. Окровавленный хлыст валяется рядом с ней, на груде золотых монет и банковских билетов.

Ноэлла в изумлении смотрит на деньги, тогда как Бердсон подходит к девочке и пытается прикоснуться к ней, чтобы успокоить несчастную.

В этот момент герои перестают быть призраками и полностью переходят в последнюю реальность маркизы — в мир, где осколки души Маргариты снова и снова переживают ужасную ночь, перевернувшую всю её жизнь.

Разговор по душам

Успокоив девушку, персонажи быстро выяснят, что её зовут Маргарита фон Инзен. Узнав в несчастной свою мать, Ноэлла бросится на неё с ножом. Если герои не помешают молодой волшебнице, то она убьёт Маргариту (см. окончание «Смерть развратницы»).

Если персонажи остановят Ноэллу (для этого хватит простых слов), то они смогут поговорить с девочкой. Результат этого разговора определит окончательную судьбу Маргариты фон Инзен и всего Кланвилля.

Юная Маргарита задаст героям вопросы, отталкивающиеся от философских постулатов маркиза де Сада:

Почему в этом мире всегда побеждает зло? — Искатели приключений могут убедить маркизу в обратном, рассказав ей о своих подвигах. Кроме того, они могут попытаться доказать девушке, что графа-насильника ждёт неизбежная расплата.

Почему моя мать стала жертвой ужасных страданий? Ведь она жила по совести и всегда стремилась творить добро? — Герои, разбирающиеся в теологии, могут ответить на этот вопрос с точки зрения любой известной им религиозной доктрины. Персонажи, опирающиеся на жизненный опыт, могут согласиться с тем, что в мире есть зло, жертвами которого иногда становятся добрые люди, но тут же добавить, что зло не всесильно, ибо в душе всякого настоящего человека рано или поздно побеждает стремление к добру. Зло губит само себя, и злодеи обрекают свои души на ужасные муки. Даже если мир не покарает их самих, то возмездие обрушится на головы их детей.

Почему боги не помогли мне? Почему они обрекли меня на такие муки? — Герои могут ответить на этот вопрос с точки зрения любой известной им религиозной доктрины. Например, они могут сказать, что бог (или высший разум) не вмешивается в мироздание напрямую, но управляет деяниями героев, и искатели приключений обязательно восстановят попранную справедливость. Герои-атеисты могут ответить, что справедливость — творение

человеческих рук, и поклясться Маргарите покарать обесчестившего её злодея.

Почему отец предал меня?—Он был плохим человеком, однако в мире есть и хорошие люди—например, мать Маргариты.

Жестокость свойственная всем мужчинам?—Безусловно, нет. Жестокими бывают не только мужчины, но и женщины. Жестокость показывает чёрствость человеческой души. Люди, тешащие свою похоть жестокостью, находятся в одном шаге от того, чтобы стать животными. Неведомые силы, управляющие мирозданием, могут покарать негодяя, превратив его в хищное чудовище, обречённое навсегда покинуть человеческое общество.

В зависимости от стиля игры, диалог можно как отыграть, так и разрешить бросками кубиков.

Если мастер проводит модуль в философском ключе, то мы рекомендуем отыграть разговор персонажей с юной Маргаритой, не прибегая к проверкам умений. Маргарита будет задавать героям вопросы, тогда как персонажи попытаются ответить на них, используя свои знания психологии и философии.

Если же вы ведёте игру в классическом D&D-стиле, то персонажи могут попробовать убедить Маргариту, победив в испытании умений. Им предстоит дать восемь верных ответов на вопросы девушки, совершив при этом не больше трёх провалов.

При ответе на каждый из вопросов герои могут использовать любое из указанных ниже умений:

Дипломатия (Diplomacy) с DC 22—персонажи пытаются убедить Маргариту в своей правоте.

Знание (двор и знать)/Knowledge (nobility and royalty) с DC 22—искатели приключений указывают на примеры из жизни известных людей.

Знание (история)/Knowledge (history) с DC 22—герои приводят примеры из истории, доказывающие их правоту.

Знание (религия)/Knowledge (religion) с DC 22—персонажи ссылаются на священные книги и слова пророков.

Обман (Bluff) против Проницательности (Sense Motive) Маргариты—герои пытаются обмануть девушку. Юная Маргарита фон Инзен делает проверку Проницательности с бонусом +9.

После того, как персонажи один раз использовали то или иное умение, каждая последующая проверка этого умения во время беседы с юной Маргаритой получает кумулятивный ситуационный штраф –2 (circumstance penalty). Маркизу фон Инзен тяжело убедить однообразными аргументами: например, если герои каждый раз приводят примеры из истории, то первая проверка делается без штрафа, вторая—со штрафом –2, третья—со штрафом –4 и так далее. Это правило должно побудить игроков использовать во время испытания различные умения.

Персонажи, ранее познакомившиеся с воспоминаниями маркизы фон Инзен, получают определённые бонусы, способные помочь им в этом испытании.

Герои, наблюдавшие прошлое Маргариты в зале зеркал (стр. 124), получают ситуационный бонус (circumstance bonus), равный количеству увиденных сцен. Персонаж может как использовать этот бонус для одной проверки, так и разделить его между несколькими проверками. Например, если герой стал свидетелем двух сцен, то он может либо получить ситуационный бонус +2 к одной проверке, либо бонус +1 к двум проверкам.

Страшная возможность: Юность и злодейство

Если вы опираетесь на философский подход маркиза де Сада, то беседа искателей приключений с юной Маргаритой фон Инзен завершится не так, как описано в предложенных сценариях. Маркиза будет издеваться над героями и попытается соблазнить их своим юным телом. Злодейка будет насмехаться над идеалами добродетели и польёт грязью все представления персонажей о добре и справедливости. В конце сцены взбешённая Ноэлла фон Инзен не выдержит издевательств Маргариты и зверски убьёт мать. Жюльетта с удовольствием поможет своей новой хозяйке растерзать тело маркизы (см. окончание «Смерть развратницы»).

Если вы используете эту страшную возможность, то мы рекомендуем завершить приключение де-садовским финалом (стр. 148).

Искатель приключения, заглянувший в воспоминания маркизы фон Инзен в зале расплаты (стр. 128), получает ситуационный бонус +5 (circumstance bonus) к одной проверке. Герой, рискнувший разделить переживания Маргариты более одного раза, сможет воспользоваться ситуационным бонусом соответствующее количество раз.

Беседа с маркизой фон Инзен будет протекать несколько иначе, если персонажей сопровождает одна из сестёр — Жюстина или Жюльетта.

Если в крепости Лакост отряд спас Жюльетту, то прелестная злодейка будет призывать Ноэллу к отмщению. Девушка боится гнева старшей фон Инзен и жаждет покончить со своей прежней госпожой в момент её слабости. Незадолго до окончания беседы Ноэлла фон Инзен попытается поразить мать спрятанным в рукаве *стилетом +2*. Попросите игроков сделать бросок на Инициативу и сделайте бросок за Ноэллу. Герои, действующие перед молодой фон Инзен, должны сделать проверку Внимательности (Spot) с DC 15. Если персонажи заметят скрытое лезвие, то у них будет шанс успеть остановить Ноэллу.

Окончание сцены зависит от действий героев.

Если искатели приключений остановят молодую фон Инзен до того, как она нанесёт матери удар, то Маргарита отделается лишь испугом. В случае «философского» диалога она будет оценивать ответы героев очень критично. Если вы используете испытание умений, то герои проиграют его, как только совершат два провала.

Если Ноэлла фон Инзен успеет ударить мать, но искатели приключений вмешаются и не дадут ей убить маркизу, то Маргарита замкнётся в себе и откажется слушать доводы персонажей (см. окончание «Госпожа своей судьбы»).

Наконец, если персонажи не смогут или не захотят остановить молодую фон Инзен, то девушка убьёт мать (см. окончание «Смерть развратницы»).

Если же отряд искателей приключений спас Жюстину, то Маргарита доверится героям. В случае философского диалога она будет оценивать ответы персонажей не столь придирчиво и простит неточности и недоговорки. Если вы используете испытание умений, то герои проиграют его, сделав четыре провала.

Раскаявшаяся грешница

Если речи героев будут убедительны, то Маргарита фон Инзен поверит им. Она раскается в своих злодеяниях и попытается вымолить у дочери прощение. Растрогавшаяся Ноэлла простит мать, и отряд получит три пункта Милосердия.

Юная Маргарита встаёт с колен и, приподнявшись на цыпочки, целует Ноэллу в лоб.

— Да благословит тебя Эзра, дитя моё! — обращается маркиза к дочери. — Несмотря на всё то зло, что я причинила тебе, ты смогла простить свою грешную мать.

— Я благодарна вам, господа, — поворачивается она к вам. — Лишь теперь я поняла, как страдала все эти годы. Вы открыли мне глаза, и теперь я вижу истину: я ненавидела весь мир и пыталась отомстить ему — но в моей мести не было никакого смысла. Я никогда не питала иллюзий и знала, что своими злодеяниями заслужила вечные муки. Но теперь у меня появилась надежда…

Маркиза фон Инзен молитвенно складывает руки, её взгляд проходит сквозь вас, как будто она обращается к кому-то, стоящему у вас за спиной:

— О Эзра, наша защитница в Туманах, молю тебя: дай мне покинуть этот мир. Я недостойна блаженства, но я уже испытала немыслимые страдания — так позволь же мне обрести вечный покой!

Когда Маргарита произносит эти слова, стены комнаты начинают расплываться, обращаясь в туман, в котором плавают бесформенные огни. Через несколько мгновений герои не могут ничего различить в густой дымке. Искатели приключений чувствуют, что проваливаются в бездну… и приходят в себя в крепости Лакост.

Госпожа своей судьбы

Если маркиза не согласится с доводами персонажей, но герои не дадут Ноэлле её убить, то отряд получит один пункт Милосердия.

Голос девочки внезапно смолкает, и до ваших ушей доносится речь взрослой маркизы. В её голосе сквозит смертельная усталость:

— Вы не убили меня, хотя могли одним ударом кинжала оборвать мои муки. Вы проявили милосердие, дали мне шанс измениться. Я могла бы расценить ваш поступок, как слабость. Возможно, это и есть слабость, но может ли девочка-калека об этом судить?

Вы видели, что направило меня на путь мести. Единожды встав на него, я совершила много ужасных поступков. Жалею ли я о них? Безусловно, нет! Одни злодейства принесли мне моральное удовольствие, другие — физическое. Я приравняла свои деяния к искусству. Каждое из них было ступенькой на пути к высшей справедливости. Вы полагаете, что из-за меня страдали невинные? В этом мире нет невинных; есть лишь те, чьи преступления пока неизвестны. Во всяком случае, мне казалось именно так.

Встретившись с вами и познакомившись с вашей философией, я поняла её простую доброту. Однако я не сожалею о своём прошлом и не вижу своего будущего. Похоть и злодеяния утомили меня; они приелись моему пресыщенному разуму. Жестокость и безграничная власть не приносят мне былого удовольствия, не возбуждают мои нервы и не даруют мне счастья.

Моя философская система окончательно и бесповоротно разрушена. Я не буду задерживать вас в лабиринтах моего разума. Вы сильные люди, а герои не должны становиться жертвами. Прощайте навсегда!

После слов маркизы дверь комнаты превратится в портал, возвращающий героев обратно в Лакост.

Игроки могут задать вопрос: почему Маргарита фон Инзен отказалась от борьбы и решила принять смерть? Может показаться, что это решение противоречит учению либертинажа. В действительности, выбор маркизы логично вытекает из философии де Сада. С точки зрения маркиза, любая жизненная потребность может приносить наслаждение, а значит, истинный либертен сможет получить удовольствие и от собственной смерти. При этом он наслаждается абсолютной властью надо всем, в том числе и над своей жизнью, и абсолютной роскошью растраты накопленного богатства.

Смерть развратницы

Если герои не остановят Ноэллу фон Инзен, или сами нанесут Маргарите смертельный удар, то все члены отряда должны будут совершить проверку тёмных сил с вероятностью провала 10%. Кроме того, герои получат три пункта Возмездия.

Комната, в которой вы находитесь, разительно изменилась. По измятому ложу разбросаны окровавленные подушки и клочья одежды. Посреди кровати лежит тело девочки-подростка — тело, покрытое багровыми полосами от плётки и глубокими ранами от кинжала. Голова юной Маргариты неестественно запрокинута, её растрёпанные волосы пропитались кровью, струящейся из перерезанного горла.

После смерти маркизы дверь комнаты превратится в портал, ведущий обратно в Лакост.

Что должны сделать персонажи

В этой главе персонажи попадают в воображаемые реальности, созданные разбитым на осколки разумом маркизы фон Инзен. Пройдя сквозь неисчислимые опасности, искатели приключений находят истинную Маргариту — маленькую испуганную девочку, ставшую жертвой злодея и возненавидевшую весь мир.

- Герои преодолевают бесконечные трясины реальности разложения и находят зеркало, хранящееся в Болотном доме.
- Оказавшись в мире страха, персонажи собирают осколки портала, ведущего в следующую реальность.
- В мире боли искатели приключений проходят по залитым кровью залам проклятого собора и вырывают последнее магическое зеркало из груди маркизы фон Инзен.
- В заключительном мире герои встречают юную Маргариту. Персонажи убеждают её в бессмысленности мести и возвращаются в крепость Лакост.



Слава шестая: На краю вечности

Для каждого частного лица, например как бы мы теперь, не верующего ни в бога, ни в бессмертие своё, нравственный закон природы должен немедленно измениться в полную противоположность прежнему, религиозному, и что эгоизм даже до злодейства не только должен быть дозволен человеку, но даже признан необходимым, самым разумным и чуть ли не благороднейшим исходом в его положении.

Ф. М. Достоевский. Братья Карамазовы

В момент окончательной смерти маркизы фон Инзен пространства, порождённые её могущественным воображением, исчезнут. Вернувшись в реальный мир, персонажи навсегда потеряют предметы, оружие и доспехи, найденные в лабиринтах разума. В то же время, приключения в фантастических мирах не окажут влияния на настоящие предметы.

Гнев тёмных сил

Отказавшись защищать свои философские позиции, а уж тем более попросив о прощении, Маргарита фон Инзен перестала быть интересной для тёмных сил Равенлофта. Некогда непокорная и занятная маркиза отказалась от дальнейшей «игры» и перестала бороться. Когда Маргарита, подобно проклятому узнику Даргаарда, признала свои ошибки и впала в апатию, незримые повелители Царства Страха уничтожили бывшую повелительницу Кланвилля, а быть может—кто знает?—даровали ей спасительное забвение.

Маркиза фон Инзен умерла навсегда; была ли её душа разрушена, слилась ли она с Туманами или бесследно покинула пределы Равенлофта—известно лишь тёмным силам. Со смертью маркизы рассеялась окутавшая границы Кланвилля жестокая Вуаль Боли, но уже через мгновение земля домена начала содрогаться и разламываться. Почерневшие от пожара стены Убервальд-манора не выдержали чудовищного натиска породы и обвалились. Казалось, что мир бьётся в агонии: заснеженную почву домена разорвали широкие трещины, открывшие пропасть, заполненную клубящимися призрачными облаками. Останки дома, надгробия и склепы начали проваливаться в туманную бездну.

Кланвилльский лес вздрогнул и заходил ходуном. Застонали корявые ветви; величественные стволы накренились, теряя опору, и деревья одно за другим полетели в разверзающуюся под ними бесплотную белую пелену.

Лёд, покрывший гладь Тёмного озера, с хрустом вздыбился и покрылся сеткой широких трещин. Восточный берег провалился в бездну, и воды озера последовали за ним величественным ревущим водопадом.

В течение нескольких минут домен маркизы фон Инзен был уничтожен. Убервальд-манор, кладбище, Тёмное озеро, заснеженный лес и сама земля—всё, что было прежним Кланвиллем—всё пожрала разверзшаяся туманная пропасть. Владения Маргариты сгинули безвозвратно, отправившись в небытие вслед за своей жестокой хозяйкой.

Катастрофу пережила лишь имперская столица ламиард. Хотя сотрясения почвы повредили дома и окончательно разрушили Южный мост, древний город устоял и на этот раз. Теперь он возвышался на отвесных утёсах, под зазубренными пиками которых бушевало молочно-белое море тумана.

Последний акт величественной драмы затронул небеса домена. Бледный диск Беллы задрожал и обрушился вниз, провалившись за горизонт. Ада подёрнулась жутковатыми багровыми облаками и навсегда исчезла с тёмного небосклона. Ледяные лампады звёзд погасли, словно глаза покойника. На Лакост опустилась безбрежная и величественная ночь.

Предсказание Арианы-Беатрисы Дювари свершилось. «Всё падёт»,—сказала умирающая пророчица,—и всё, что было в прежнем Кланвилле, погибло, провалившись в туманную пелену. Выстояла лишь проклятая столица ламиард. Тёмной повелительницей домена стала королева Абигэйл.

Последняя битва

Когда герои покинут последний мир Маргариты фон Инзен и вернутся в крепость Лакост, им предстоит столкнуться с предательством королевы Абигэйл:

> Вы открываете глаза и чувствуете, что ваши руки и ноги прикованы к холодному каменному ложу. Вы беспомощны, вашу грудь стягивают тяжёлые стальные цепи. Вам оставили доспехи, но ваше оружие тёмной грудой свалено на полу. Ваши беспомощные товарищи находятся в столь же трагичном положении, лишь Фауссина нигде не видно.
>
> К вам подходит обнажённая королева Абигэйл. Её прекрасное тело окутано вспышками магической энергии, а глаза горят диким огнём похоти и жестокости. В руках королева сжимает окровавленный кинжал.
>
> Абигэйл томно вздыхает и забирается на вас. Вы чувствует дикий противоестественный холод, исходящий от её ног и бёдер.

— Доверившись мне, вы совершили непростительную глупость,— усмехается королева, щекоча ледяным лезвием вашу шею.— Фон Инзен могла помешать моим планам, но теперь она мертва. Я в шаге от спасения, хотя для этого мне и придётся пролить реки невинной крови. Твои друзья умрут в страшных, невообразимо сладостных мучениях. Я буду рассекать их плоть ножами и раздирать её щипцами на маленькие кусочки. Для начала я возьмусь за конечности, потом — за лицо. Больше всего я люблю вырезать язык и вырывать нижнюю челюсть… На десерт я перейду к самому сладкому — внутренним органам.

— Где Фауссин, что ты с ним сделала?— кричит со своего ложа Ноэлла.

Абигэйл улыбается и игриво произносит:

— Не беспокойся за этого глупца. Ещё чуть-чуть, и его дух вольётся в сферу эфирных колебаний.

Ткнув пальцем в Ноэллу, злодейка восклицает:

— Тащите эту тварь на жертвенный стол и вскройте мне на потеху!

Королева жаждет подвергнуть Ноэллу жестоким многочасовым пыткам, чтобы наполнить энергией сферу эфирных колебаний. Остальных героев ожидает столь же ужасная судьба. Молить королеву о милосердии бесполезно: за тысячи лет непрерывного насилия она давно позабыла смысл этого слова. Абигэйл жаждет зарядить могущественный артефакт душами поверженных искателей приключений и бежать из туманной ловушки Равенлофта.

Сняв с персонажей тяжкие оковы, возвышенные поведут героев в зал жертвоприношений. Дайте игрокам понять, что в этот момент сопротивление бесполезно: на каждого персонажа нацелены десятки гасителей, и тот, кто попытается бежать, будет испепелён на месте.

Возвышенные несут вслед за пленниками их оружие. Абигэйл хочет рассмотреть трофеи после того, как разделается с героями.

Вас вталкивают в просторный зал, заполненный разнообразными орудиями пыток. В громадном помещении находятся как примитивные устройства — дыбы и гильотины — так и сложные, совершенные конструкции, способные доставить своим жертвам неописуемые страдания. Рядом с каждым пыточным механизмом виднеется столик, на котором аккуратно разложены пилки, лезвия, крючки, клещи и другие инструменты, о предназначении которых страшно даже и думать. В центре зала располагается возвышение, над стальным ложем которого закреплена мерцающая сфера эфирных колебаний.

Абигэйл поднимается на возвышение и прокручивает рычаг. Ложе поворачивается и поднимается; теперь вы можете видеть, что полированные зажимы надёжно держат Эльбереса Фауссина. Глаза королевы сверкают искрами безумного желания; она нежно ласкает пальцами обнажённую грудь эльфа, а затем поднимает со столика замысловато искривлённое лезвие.

— Почему ты хочешь убить его? Что он тебе сделал?— восклицает Ноэлла, пытаясь вырваться из рук возвышенных.

— Я хочу его убить? Ты в своём уме, глупая девчонка?— усмехается королева.— Как можно убить того, кто покончил с собой сотни лет назад?

— О чём ты говоришь?— непонимающе спрашивает молодая фон Инзен.

— Ты не знаешь? Неужели ваш друг скрыл от вас свою маленькую тайну?— брови Абигэйл поднимаются в притворном изумлении. Повернувшись к эльфу, королева продолжает:— Нехорошо обманывать своих товарищей, Эльберес. Давай-ка покажем им твоё настоящее лицо.

Повелительница ламиард произносит слова заклинания, протягивает руку и резким движением пальцев сдёргивает с эльфа незримый арканный покров. Лицо волшебника искажается; глаза проваливаются в пустые глазницы, сморщившиеся губы растягиваются, обнажая пожелтевшую улыбку черепа. Ужасное превращение происходит и с телом Фауссина: кожа на его груди покрывается тёмными пятнами и лопается. Перед вашим взором предстают белые кости рёбер, перемежающиеся пустыми чёрными провалами.

На стальном ложе перед королевой застывает мёртвое тело — жуткое и страшное, иссохшее много столетий назад.

— Что ты сделала с ним? Что это за колдовство?— в ужасе кричит Ноэлла.

Абигэйл не успевает ответить: в пустых глазницах эльфа вспыхивает багровое

пламя. До ушей героев доносится скрежещущий голос мертвеца:

— Королева сказала правду, Ноэлла. Когда-то, давным-давно, я ужасно боялся того дня, когда за мной придёт смерть. Моё безумие было столь велико, что я сам шагнул смерти навстречу: я выполнил ужасный ритуал и покончил с собой, чтобы стать тем, что смертные называют личем. Я не искал ни бесконечной власти, ни запретных знаний; мне всего лишь хотелось избежать небытия и вечно наслаждаться этим миром. Глупец! Тогда я не понимал, что меня ждёт не вечная жизнь, а вечная агония. У меня оставалась последняя надежда—Древо Жизни… Жаль, но и эта надежда оказалась тщетной. Теперь столетия мучений позади; сейчас сфера эфирных колебаний поглотит мою душу, и я навсегда освобожусь от страданий этого мира.

— Хватит болтать!—перебивает эльфа Абигэйл.—Перед тем, как мы приступим к самому приятному, давай-ка покончим с твоей безделушкой,—с этими словами королева срывает с шеи лича цепочку с золотым медальоном и сжимает её в вытянутом кулаке. Руку повелительницы ламиард окутывает чёрное пламя, и украшение осыпается на пол струйкой холодного песка.

— Теперь ничто не сможет удержать твою душу, когда я отдам её сфере эфирных колебаний!—торжествующе заявляет Абигэйл.

Королева не подозревает о том, что её план находится на грани провала. Возбуждённая предвкушением пыток и своим скорым освобождением из туманной темницы Абигэйл ничего не знает о свойствах плода Древа Жизни. Королева уничтожила филактерию Фауссина, и если сфера эфирных колебаний поглотит душу лича, то возникнет арканный парадокс: плод, должный воскресить Эльбереса как живого эльфа, не сможет исполнить свою роль, поскольку душа лича к этому моменту будет пожрана сферой. Парадокс вызовет нарастающие колебания арканной энергии, которые разрушат могущественный артефакт и обрекут на гибель крепость Лакост.

Повелительница ламиард поворачивает ещё один рычаг, и держатели опускают сферу эфирных колебаний так, что она оказывается напротив лица мёртвого эльфа. Абигэйл касается артефакта, и сферу окутывает тусклое синеватое мерцание.

Под сводами зала прокатывается безумный вопль отчаяния, и тело Фауссина содрогается в припадках немыслимой боли. Ужасный крик мертвеца разрывает ваш мозг, но вы не можете заткнуть уши. Кажется, что пытка длиться целую вечность. Наконец, высохшее тело эльфа разваливается в серый прах.

Сфера, мерцавшая тусклым синеватым светом, внезапно становится ярко-красной. Свечение ритмично пульсирует, будто в недрах артефакта бьётся сердце, заливающее его стенки потоками крови; с каждым разом вспышки становятся всё ярче и ярче. На лице Абигэйл появляется гримаса неподдельного удивления, которая сменяется самым настоящим испугом.

— Этого не может быть!—изумлённо шепчет королева.—Она должна работать. Я хочу, нет, я требую этого!

Злодейка бросается к артефакту и трепетно берёт его в руки. В глазах Абигэйл появляется страх.

— Плод Древа Жизни всё же действует!—слышите вы торжествующий голос Ноэллы.—Не так, как думал эльф, но он действует. Древо пытается воскресить Фауссина, хотя сфера пожрала его душу. Это же настоящий парадокс! Смотрите, как пульсирует энергия: это Древо сражается с артефактом за душу Эльбереса!

Сфера в последний раз вспыхивает ослепляющим кроваво-красным сиянием, и по её сверкающей поверхности разбегаются чёрные трещины. Артефакт взрывается в руках госпожи и разлетается на тысячи осколков, выбрасывая наружу невероятное количество острых кристаллических игл.

Осколки разлетаются по залу жертвоприношений, калеча и убивая прислужников Абигэйл. Возвышенные, оказавшиеся рядом со сферой, разваливаются в кровавую мешанину костей и плоти. Злодеи, стоявшие немного дальше, теряют руки и головы. Осколки насквозь пробивают их тела, увлекая за собой кровавые струи. Зал окропляется багровыми потоками.

Изуродованная, изрезанная королева со звериным воем отшатывается от дымящегося жертвенника. Лицо её рассечено осколками артефакта. Из левого глаза торчит длинный острый обломок сферы.

Между окровавленных лоскутьев, в которые превратилось платье королевы, виднеются не менее ужасные раны, из которых выпирают зазубренные осколки сокровища.

Содрогаясь от нестерпимой боли, королева судорожно пытается вырвать кристаллические иглы, разрывая длинными ногтями и без того изуродованную плоть. Стон злодейки перемежается с ужасными ругательствами и проклятьями, адресованными окружающему миру.

Воспользовавшись всеобщим замешательством, Бердсон отталкивает в сторону стражника и выхватывает из его рук гаситель. Раздаётся глухой щелчок выстрела, и тело возвышенного разваливается на части. На месте гибели ламиард возникает мерцающий огонёк слезы отчаяния.

— Не стойте столбом! — кричит вам рейнджер. — Спасайте Ноэллу, а я разберусь с королевой.

Взорвавшаяся сфера нанесла королеве смертельные раны. Насыщенные магией осколки уничтожили энергетическую оболочку правительницы и искалечили её физическое тело. Теперь Абигэйл не может стать злым огнём; она умирает, испытывая невыносимые физические страдания.

В агонии Абигэйл пытается избавиться от неописуемой боли, вырывая из глубоких ран зазубренные осколки сферы. Из горла злодейки доносится жуткий стон, а сознание её испускает ментальный вопль, который слышат все обитающие в домене ламиард. Крик умирающей королевы заполняет тёмные коридоры и опустевшие залы крепости Лакост и призывает на помощь прислужников, которые тёмной волной отмщения устремляются в залитый кровью зал.

Для того, чтобы спастись, герои должны продержаться до смерти злодейки, отбиваясь от новых и новых волн возвышенных. Агония Абигэйл будет длиться 6 оборотов. Сама Абигэйл в битве не участвует: боль её столь сильна, что волшебница не может сконцентрироваться и не способна наложить на противников даже простейшее заклинание. Однако в своём неуправляемом бешенстве колдунья по-прежнему смертельно опасна: Абигэйл расшвыривает по сторонам вырванные из плоти осколки артефакта, стараясь поразить врагов по звуку их передвижений.

Мы не приводим игромеханическое описание королевы Абигэйл, так как она не участвует в битве. Опишите сцену таким образом, чтобы игроки поняли: основную опасность для них представляет не умирающая королева, а её прислужники. Если же герои всё-таки нападут на повелительницу ламиард, то сделайте все необходимые броски кубиков, но опишите результат таким образом, чтобы битва продлилась 6 оборотов. Например, если персонажи будут атаковать Абигэйл, то им удастся попасть по ней (обезумев от боли, королева даже не пытается уклониться от ударов), но смертельную рану герои смогут нанести лишь через 6 оборотов.

Взрыв погрузил зал жертвоприношений в полный хаос. Перед началом битвы у героев будет один оборот на то, чтобы вернуть себе оружие и предметы, отнятые у них по приказу королевы. Всё имущество персонажей лежит у стены зала.

Ход сражения

Первый оборот

Королева Абигэйл: делает проверку Слуха (Listen) с модификатором +20 против проверки Бесшумного передвижения (Move Silently) каждого из героев и дружественных им мастерских персонажей. Во время проверки Бесшумного передвижения используйте штрафы, приведённые в описании этого умения, учитывая действия персонажей во время предыдущего оборота (атака или наложение заклинаний с вербальным компонентом приравниваются к бегу). Сделав успешную проверку Слуха, повелительница ламиард бросает в противника острый осколок сферы эфирных колебаний (дистанционная атака +15). Осколки артефакта наносят жертве 2d6 пунктов колющих и режущих повреждений, 1d6 пунктов повреждений электричеством и 1d6 пунктов повреждений огнём. Абигэйл может одновременно бросить не более двух осколков; если она сделала успешную проверку Слуха (Listen) против Бесшумного передвижения (Move Silently) более, чем двух противников, то выберите жертв случайным образом.

Чудовища и мастерские персонажи: в начале сражения в зале находятся 1d6+6 фрейлин королевы (стр. 51), переживших взрыв сферы эфирных колебаний. Они изранены осколками артефакта; каждая из них имеет лишь 50% от максимальных пунктов жизни

и не способна превращаться в энергетическую форму. От шока ламиард совершенно беспомощны (helpless) на 1d6 оборотов (сделайте отдельный бросок для каждой возвышенной). Все ламиард вооружены *гасителями-пистолями.*

Второй оборот

Королева Абигэйл: издаёт ужасающий вой, парализующий тело и волю жертв. Все герои и дружественные им мастерские персонажи должны сделать спасбросок на Волю (Will) с DC 25. Провалившие спасбросок получают штраф –2 к броскам атаки, проверкам умений и спасброскам на 5 оборотов.

Окружение: Гнев тёмных сил, стёрший с лица земли прежний Кланвилль, повредил фундамент крепости. Древние камни грандиозного сооружения вздрагивают, словно предчувствуя свою судьбу. Все персонажи и возвышенные, находящиеся в материальном облике, должны сделать проверку на Равновесие (Balance) с DC 20. Персонаж, совершивший проверку, может действовать обычным образом. Провалившие проверку не более, чем на 5 пунктов, удерживаются на ногах, но в этом обороте могут совершить лишь действие, эквивалентное движению (move-equivalent action). Провалившие проверку на 5 пунктов и более падают на пол (prone).

Чудовища и мастерские персонажи: в северную дверь вбегают 1d2 камер-фрейлины (стр. 51), вооружённых *гасителями-пистолями.* В этом же обороте они атакуют персонажей.

Третий оборот

Королева Абигэйл: бросает в противников осколки сферы эфирных колебаний, как и в первом обороте.

Окружение: Здание содрогается ещё раз. Стёкла высоких готических окон не выдерживают напора стихии и с оглушительным звоном рассыпаются на тысячи осколков. Все персонажи и возвышенные, находящиеся в материальном облике, должны сделать спасбросок на Реакцию (Ref) с DC 15. Провалившие спасбросок получают по 1d6 пунктов колющих и режущих повреждений от бритвенно-острых осколков стекла.

Чудовища и мастерские персонажи: через пробитые взрывом отверстия в крыше в зал влетают 1d6 скованных ламиард (стр. 55). Они разделяются на две равные группы; каждая группа атакует одного из героев. В первую очередь скованные ламиард нападают на заклинателей. При этом они подготавливают действие (ready action), чтобы попытаться атаковать жертву в тот момент, когда та будет налагать заклинание.

Четвёртый оборот

Королева Абигэйл: издаёт ужасающий вопль, как и во втором обороте. Жертвы, провалившие спасбросок на Волю, получают штраф –4 к броскам атаки, проверкам умений и спасброскам на 3 оборота.

Чудовища и мастерские персонажи: в южную дверь вбегают 1d2 гоф-фрейлины королевы (стр. 51), вооружённых *гасителями-винтовками.* В этом же обороте они атакуют персонажей.

Пятый оборот

Королева Абигэйл: использует способность *массовое подчинение (mass dominate).* Это сверхъестественная способность (supernatural ability), аналогичная заклинанию *подчинение чудовища (dominate monster),* но действующая на всех, находящихся на расстоянии до 50 футов. Повелительница ламиард автоматически преодолевает сопротивляемость заклинаниям (SR) своих противников, но те могут сделать спасбросок на Волю (Will) с DC 25. Жертвы, подчинившиеся тёмной воле умирающей королевы, получают телепатический приказ атаковать противников Абигэйл, используя все свои способности.

Окружение: Висящая под потолком огромная люстра срывается с крюка и обрушивается вниз, разлетаясь на хрустальные осколки и разбрызгивая горячий воск. Все персонажи и возвышенные, находящиеся в материальном облике, должны сделать спасбросок на Реакцию (Ref) с DC 15. Провалившие спасбросок получают по 1d6 пунктов колющих и режущих повреждений от осколков хрусталя и по 1d6 пунктов повреждений от огня.

Чудовища и мастерские персонажи: через выбитые взрывом окна в зал влетают 2d6 скованных ламиард. Они действуют так же, как и ламиард, появившиеся в третьем обороте.

Шестой оборот

Королева Абигэйл: бросает в противников осколки сферы эфирных колебаний, как и в первом обороте.

Чудовища и мастерские персонажи: в южную дверь вбегают 1d4 камер-фрейлины, вооружённых *гасителями-пистолями.* В этом же обороте они атакуют персонажей.

Помимо обычных действий, во время заключительной битвы герои могут попытаться осуществить и нестандартные решения. Ниже описаны лишь некоторые из возможных действий; не отказывайте игрокам в выполнении самых необычных заявок—позвольте им в этом последнем сражении почувствовать себя настоящими героями!

Пришпиленные руки: чтобы помешать королеве Абигэйл бросаться осколками артефакта, герои могут пришпилить её руки к каменному полу. Для этого герой должен сделать проверку Ловкости (Dex) с DC 20 и проверку Силы (Str) с DC 15. Если к полу будет пришпилена одна рука королевы, то она сможет бросать лишь один осколок артефакта в оборот; пришпилив к полу обе руки, герои полностью лишат Абигэйл способности швыряться осколками.

Пронзённое горло: сделав проверку Ловкости (Dex) с DC 25, персонаж может вонзить в горло королевы любой острый предмет. В случае успеха Абигэйл не сможет издавать ослабляющий вопль.

Запертая дверь: сделав проверку Силы (Str) против сложности DC 15, герои могут запереть северную или южную дверь на тяжёлый деревянный брусок, чтобы преградить путь возвышенным, спешащим на помощь своей повелительнице.

Тяжёлый гаситель: у восточной стены расположен тяжёлый гаситель. Он не заряжен, но герои обнаружат энергетический блок, сделав проверку Поиска (Search) с DC 20. Для того, чтобы вставить блок в гаситель, необходимо потратить полное действие.

По завершении шестого оборота повелительница ламиард умирает: даже Абигэйл не под силу исцелить раны, нанесённые взорвавшимся артефактом.

Издав надсадный вопль, королева опускается на колени и протягивает к вам окровавленные руки. Её изуродованное тело, пронзённое сотнями сверкающих осколков, содрогается от болезненных спазмов. Исторгнув изо рта омерзительное, грязное проклятие миру и его неименуемым повелителям, злодейка валится на бок, и её разбитое, изломанное тело скатывается по ступенькам на мраморные плиты пола.

Крепость вздрагивает. С потолка падают маленькие кусочки камня. Ещё одна из громадных люстр с оглушительным грохотом обрушивается на пол, и до ваших ушей доносится хрустальный звон мириадов разбитых подвесок. Древние витражи проседают вниз, со стоном падая в чёрную бездну, простирающуюся за окнами башни. По багровому мраморному полу пробегает глубокая трещина.

Тело Абигэйл тает, превращаясь в кроваво-красную слезу отчаяния, от которой расходится тяжёлый пульсирующий звук. Внутри слезы мечутся злобные лица и пугающие нечеловеческие образы.

Стены Лакоста содрогаются от второго сильного удара, и слеза отчаяния раскрывается изнутри, словно громадный кровавый цветок. Разорвав ткань реальности, перед вами открывается портал, ведущий в неизвестность. Из межмирового туннеля выплывают призрачные клубы тумана.

Выжившие ламиард попытаются покинуть зал жертвоприношений. Они бросят оружие и скроются в тёмных коридорах крепости. Герои, решившие догнать возвышенных, не смогут поймать беглецов и, вероятно, попадут в туманную ловушку.

Смерть королевы ламиард нанесла последний удар по мрачному царству маркизы. Тёмные силы, разочарованные безволием фон Инзен, слабостью Абигэйл и непоследовательностью Ноэллы, решили уничтожить домен, превратив его земли в зыбкую туманную первооснову. Белёсая похоронная мгла нахлынула на имперскую столицу ламиард, круша строения и уродуя древний город. Лакост, агонизирующий от ярости неименуемых мастеров, окружён защитной завесой, которая ещё несколько минут сможет сдерживать натиск неистово клубящихся туманных облаков. Даже магия королевы Абигэйл не сможет противостоять безликим хозяевам Царств Страха: по истечении отведённого срока башни крепости рухнут в бездну, унося за собой в небытие всех оставшихся в цитадели искателей приключений.

В критический момент всеобщего разрушения определится окончательная судьба персонажей, их союзников и противников, а также самого Кланвилля. В эти решающие мгновения будет создана новая реальность—и то, какой ей быть, определили сами герои, сделав собственный выбор между возмездием и милосердием…

Что должны сделать персонажи

Вернувшись из воображаемых реальностей маркизы фон Инзен, герои сталкиваются с предательством повелительницы ламиард. Шанс на спасение даёт лишь самопожертвование Эльбереса Фауссина, вызвавшее магический парадокс.

- Воспользовавшись замешательством, персонажи вступают в битву с умирающей королевой Абигэйл.
- Герои сражаются с уцелевшими возвышенными и покидают крепость Лакост через открывшийся портал.



Слава седьмая: Наследие Ноэллы

Лучше ужасный конец, чем ужас без конца.

Фердинанд фон Шилль



С о смертью королевы Абигэйл домен лишился своего последнего правителя. Судьба этих земель неразрывно переплелась с жизнями героев: решения, принятые персонажами во время приключения, определят будущее Кланвилля. Будет ли домен поглощён туманами, или сохранится и получит нового тёмного владыку? Ответ на этот вопрос зависит от добродетельных и дурных поступков, совершённых героями.

Определите окончание приключения по приведённой таблице.

Ниже описаны возможные окончания этого приключения. Мы лишь обрисовываем будущие события, не вдаваясь в мелкие подробности. Возможно, мастеру следует частично изменить те или иные детали, чтобы лучше вписать их в сюжет завершённого модуля с учётом мировоззрения персонажей.

Торжество добродетели

П обеда добродетели над пороком не типична для философских романов де Сада. В своих моралистических произведения маркиз нередко прибегал к такому приёму, но его романы ужасов всегда оканчиваются триумфом зла. Мы рекомендуем завершить приключение торжеством добродетели только в том случае, если в игре вы не опирались на философские концепции де Сада и использовали Кланвилль лишь в качестве ужасных декораций. Безусловно, добро может одержать победу и тогда, когда ваше видение приключения не совпадает с мрачным подходом французского литератора.

Уничтожив королеву Абигэйл и её возвышенных, персонажи бегут из цитадели через открывшийся портал. Герои вновь оказываются в тайном убежище Рудольфа Мэллори—в том самом месте, откуда началось их путешествие в Кланвилль.

Слух о гибели Маргариты фон Инзен со скоростью молнии распространяется по всему Ядру. Либертены почитали свою легендарную предводительницу, словно богиню, но теперь она покинула этот мир. Последователи маркизы лишаются финансовой поддержки, и их движение распадается. Бывшие приверженцы философской системы, созданной Маргаритой фон Инзен, один за другим отказываются от своих убеждений. Все тайные общества либертенов в Морденте и Ришмюло распускаются. Остатки движения сохраняются лишь в восточной части Даркона и в Даймонлю; их новой предводительницей становится графиня Риволи.

Дальнейшие приключения героев могут быть связаны с уничтожением общества Клотильды Реаж и с поисками либертенов, успевших покинуть Кланвилль. Возможно, герои попытаются отомстить генералу

Окончание приключения

Отряд получил больше пунктов Милосердия, чем пунктов Возмездия	Герои спасли Жюстину	Маргарита фон Инзен раскаялась	Окончание приключения
✓	✓	✓	Торжество добродетели
✓	✓	×	Эпический финал
✓	×	✓	Эпический финал
✓	×	×	Выбор Ноэллы
×	✓	✓	Выбор Ноэллы
×	✓	×	Триумф порочного зла
×	×	✓	Триумф порочного зла
×	×	×	Де-садовский финал

Кассандре — старой подруге фон Инзен, творящей злодеяния в Мартира-Бэй.

Ноэлла фон Инзен продолжит образование в одном из университетов Даркона. Бердсон и Жюстина, соединив свои судьбы браком, предпочтут провести остаток жизни вдали от суеты крупных городов и соблазнов светского общества.

Эпический финал

Те Сад прибегал к эпическому финалу лишь в тех редких моралистических произведениях, которые завершались победой добродетели. История Кланвилля закончится эпическим финалом, если милосердие героев перевесит стремление к мести, и отряд сможет выполнить одно из второстепенных заданий. Персонажам удалось победить маркизу фон Инзен, но триумф героев по каким-то причинам оказался неполным. Это окончание хорошо подходит для групп игроков, персонажи которых решили бороться с либертинажем, пустившим корни в развитых доменах ядра.

Одержав победу над королевой Абигэйл, персонажи покидают крепость Лакост через открывшийся портал и оказываются в тайном убежище Рудольфа Мэллори — в том самом месте, откуда началось их путешествие в Кланвилль.

Слух о гибели Маргариты фон Инзен распространяется среди либертенов Даймонлю. Однако графиня Риволи спасает движение от распада и начинает вербовать в декадентский кружок новых последователей. Либертинаж стремительно распространяется по развитым государствам ядра. Одновременно в Царстве Страха зарождаются новые ячейки культа фон Инзен, почитающие маркизу, как богиню. Герои, решившие дать отпор злу, должны выследить графиню Риволи и уничтожить руководителей общества Клотильды Реаж. Если персонажам не удастся справиться со зловещим наследием Маргариты фон Инзен, то философия злодеяний окончательно закрепится в умах аристократов, а эгоистический материализм станет признанным философским течением.

Поскольку победа над философией маркизы оказалась неполной, Джон и Ноэлла начнут крестовый поход против развратников и злодеев.

Выбор Ноэллы

Выбор Ноэллы — идеальный финал для мастеров, решивших взглянуть на иные облики либертинажа. Это окончание перебрасывает мостик из Равенлофта в новые, доселе неизведанные реальности, скрывающиеся за пределами известных миров.

Уничтожив порочную королеву ламиард, герои проходят сквозь портал и оказываются в плотном густом тумане. Путешествие среди клубящихся облаков длится несколько часов. Наконец, белая пелена рассеивается, и персонажи оказываются перед главным входом в крепость Лакост.

Однако перед героями предстают совсем не мрачные, заброшенные руины, сотворённые тёмными силами Равенлофта: встречающий их замок сияет ослепительными магическими огнями. Своды его величественных покоев украшены яркими знамёнами и восхитительными гобеленами. Залы цитадели заполнены важными господами и прекрасными дамами в откровенных нарядах.

Обитатели крепости приветствуют Ноэллу фон Инзен и называют её своей королевой. Мужчины провожают волшебницу взглядами, полными преданности и обожания, тогда как женщины в присутствии своей властительницы не смеют поднять глаз.

Туманы Равенлофта выпустили героев, и те оказались в новой таинственной земле, расположенной за пределами Царства Страха. Обитатели могущественной империи считают Ноэллу своей королевой — развращённой и жестокой правительницей. К удивлению Бердсона, молодая фон Инзен с радостью вживается в новую роль и начинает править загадочным народом с силой и жестокостью молодого тирана. Жюстина (или Жюльетта) становится личной служанкой Ноэллы и её первой возлюбленной. Девушка не ропщет и покорно подчиняется воле судьбы. В конце концов, новая правительница лишена садистских наклонностей своей матери, а странные фантазии королевы являются всего лишь физическим воплощением своеобразной женской дружбы.

Герои могут стать как доверенными лицами Ноэллы, так и выступить против магической тирании с оружием в руках. Каким бы ни был выбор героев, об их дальнейшей судьбе поведает новая, ещё не рассказанная история…

Триумф порочного зла

Приключение завершится триумфом порочного зла, если герои предпочтут месть милосердию и смогут выполнить лишь одно из второстепенных заданий. Окончательно разочаровавшись в добродетели, Ноэлла фон Инзен пойдёт по стопам своей матери, упустив шанс вырваться из цепких когтей порока.

После гибели королевы Абигэйл ожесточившаяся и озлобленная волшебница отказывается покинуть разрушающуюся цитадель. Жюстина (или Жюльетта) пытается помочь молодой фон Инзен, но Ноэлла безжалостно толкает девушку в раскрывшийся туманный портал. Ни Бердсон, ни герои не могут поколебать решение волшебницы. Если персонажи попытаются спасти молодую фон Инзен силой, то она обружит на них убийственный магический шторм. Искатели приключений вынуждены покинуть крепость, оставив Ноэллу наедине с её судьбой.

Но последний час молодой колдуньи ещё не пробил: в последний момент тёмные силы переносят девушку в один из доменов Ядра. Чудесное спасение навсегда изменит Ноэллу: всё доброе, что когда-то в ней было, разделило судьбу крепости Лакост и погибло навсегда. Сердце и душа девушки стали чёрными от ненависти, похоти и злобы. Не пройдёт и нескольких месяцев, как зароненные матерью семена либертинажа дадут обильные всходы, и молодая фон Инзен с головой окунётся в порок. Ноэлла неизбежно займёт место графини Риволи и станет предводительницей тайного общества либертенов. Молодая колдунья будет всячески поддерживать память о матери и организует в Даймонлю полноценный декадентский культ удовольствий. Особняк Ноэллы станет прибежищем молодых аристократов и тех уцелевших «ветеранов», что помнят золотые дни Убервальд-манора.

Добродетельные герои, вероятно, выступят против Ноэллы фон Инзен и попытаются стереть проклятый род с лица земли. Злые и нейтральные персонажи могут предоставить Ноэллу своей судьбе, ибо её жестокости никогда не смогут сравняться со злодеяниями её чудовищной матери.

Де-садовский финал

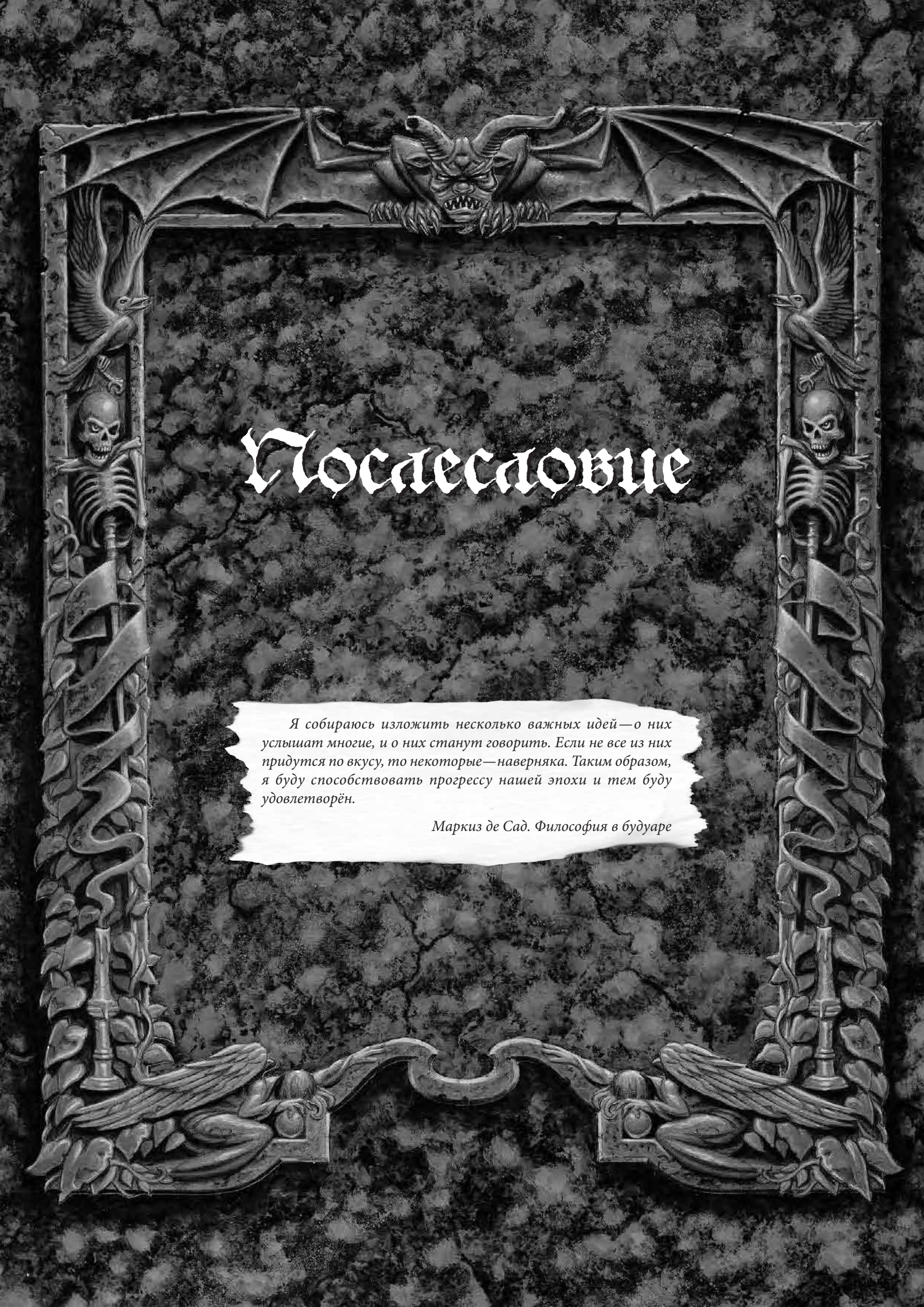
Это самое мрачное и зловещее окончание приключения, полностью соответствующее жестоким законам Вселенной Зла. Де-садовский финал следует использовать лишь в том случае, если мастер и игроки знакомы с философскими работами маркиза.

После смерти Абигэйл тёмным владыкой Кланвилля становится Ноэлла фон Инзен. Тёмные силы восстанавливают пожранные туманами земли и заново отстраивают Убервальд-манор. Если герои пройдут сквозь открывшийся портал, то они окажутся в мрачных и сырых камерах глубоко в подвалах особняка.

Уцелевшие возвышенные возвращаются в тронный зал и приносят присягу Ноэлле фон Инзен, провозглашая её своей королевой. Молодая фон Инзен предаёт героев и со смехом говорит им о том, что смерть её матери не уничтожила зло, а наоборот, лишь приумножила его. Ноэлла рассказывает персонажам о своей неутолимой похоти и жестоких желаниях, зародившихся в мрачных застенках Убервальд-манора. Волшебница описывает героям историю своего падения и рассказывает им о том, что жажда насилия и власти давно пленила её разум. Жестокое обращение воспламенило чувственность молодой фон Инзен, тогда как страдания превратили её в безжалостного тирана. Теперь, когда последнее препятствие уничтожено, Ноэлла как никогда близка к достижению своей цели: стать новой повелительницей Кланвилля.

Борьба героев оказалась напрасной, и добродетель потерпела сокрушительное поражение, поскольку за планом мести с самого начала скрывалось предательство.

В зале появляется принцесса Ками с десятками вооружённых слуг. Принцесса преклоняет колена перед Ноэллой и приносит ей клятву верности. Подданные злодейки хватают персонажей и влекут их в зал пыток. Герои проходят через череду издевательств и унижений, пока, наконец, не умирают в страшных мучениях. До их ушей доносятся истошные вопли насилуемой Жюльетты, безумный рёв боли разрываемого на куски Бердсона и сладострастные вскрики обезумевших от похоти аристократок.



Послесловие

Я собираюсь изложить несколько важных идей — о них услышат многие, и о них станут говорить. Если не все из них придутся по вкусу, то некоторые — наверняка. Таким образом, я буду способствовать прогрессу нашей эпохи и тем буду удовлетворён.

Маркиз де Сад. Философия в будуаре

Перевёрнута последняя страница книги. Приключение завершилось, мрачный мир де-садовских фантазий разрушен. Тёмные силы уничтожили его, разорвали на части и укрыли угрюмым туманным саваном. Вместе с гибелью домена подошёл к своему концу и кланвилльский проект, длившийся три долгих года.

Для ролевой вселенной три года—пустячный срок, но для человека (или для авторского коллектива)—это срок немалый. Создавая Кланвилль, мы прочитали множество книг, философских трактатов и произведений других ролевых дизайнеров. Мы набрались бесценного опыта, повзрослели и, в конце концов, стали профессионалами любимого дела. Наконец—и это для нас самое важное—мы создали книгу, которая, как мы искренне надеемся, доставила интеллектуальное удовольствие нашим читателям.

Безусловно, Кланвилль—жестокое произведение, наполненное порочными, кровавыми сценами. Однако, пробираясь через фантасмагории ужасов, мы постоянно оглядываемся на себя и решаем, что бы сделали мы сами, окажись мы в подобной ситуации на месте главных героев.

Маркиз де Сад не оставил читателю подобных вольностей: он сделал их сообщниками своих преступлений. Если читатель откажется заключить кровавый контракт с маркизом, то он не сможет добраться до конца жестокой книги. Мы, в отличие от маркиза, всегда оставляли читателю возможность сделать выбор между злом и добром. Этот выбор и игроки, и мастер могли сделать сами, опираясь на собственные мысли и собственные философские выводы. Мы постарались придать мирам де Сада осмысленность, хотя и пожертвовали восхитительным ощущением фантасмагории, свойственной брутальным произведениями маркиза.

Сейчас, когда вы приближаетесь к концу этой книги, мы с сожалением понимаем, что Кланвилль безвозвратно погиб: фонтаны в парке превратились в глыбы льда, навсегда потухли праздничные фейерверки, и маркиза фон Инзен никогда уже не прогуляется по своему манору.

Это повод для расстройства?

Конечно же, нет!

После смерти Маргариты фон Инзен её дочь, Ноэлла фон Инзен, не только унаследовала титул матери, но и открыла для себя новый, мрачный и опасный мир, полный приключений, интриг и героических поступков. Время войти в его пределы ещё не пришло—но мы уверяем вас, уважаемые читатели, оно обязательно наступит!

Мы сделаем всё возможное для того, чтобы Кланвилль воскрес и засиял новыми, ослепительными красками трагедии, мести, жестокости и добродетели.

Klarissa от имени авторского коллектива
Eternal Order

Весна 2010



Приложение: Проклятые и забытые

Книга «Дневник прелестницы: Пойманная красота» содержит статблоки ряда мастерских персонажей, приводившиеся и в предыдущих частях трилогии. Некоторые описания в этой книге отличаются от прежних. Почему мы решили изменить статблоки? Тому есть несколько причин.

Первый «Дневник прелестницы» был написан в 2008 году. За прошедшее время мы заметили и исправили ряд ошибок, вкравшихся в игромеханические описания персонажей. Пользуясь случаем, мы включаем в последнюю часть трилогии улучшенные статблоки

Вторая причина связана с тем, что со времён первого «Дневника прелестницы» в Кланвилле прошло несколько лет. За это время персонажи повзрослели или постарели, что должно было сказаться на их способностях. Например, Ноэлла фон Инзен из девочки-подростка превратилась во взрослую женщину. Её размер увеличился с маленького до среднего, что привело к изменению ряда игромеханических свойств. Джон Бердсон постарел: если в первом «Дненике» ему было 32 года, то на момент событий, происходящих в настоящей книге, ему 39 лет. Перевалив за середину своего четвёртого десятка, Джон перешёл в следующую возрастную категорию, что наложило штрафы на его физические характеристики, одновременно даровав ему бонусы к ментальным характеристикам.

Наконец, последняя причина изменений—это то, что мастерские персонажи должны подходить для игры, в которой участвуют персонажи 9—12 уровней. Не забывайте, что ролевая игра—это, в первую очередь, история персонажей игроков. Мастерские персонажи должны быть помощниками героев, а не блистать на переднем плане. Это означает, что персонажи мастера, сражающиеся в одном отряде с персонажами игроков, не должны превосходить их силами. Безусловно, дружественные персонажи должны быть полезны отряду, но им не следует затмевать собой главных героев истории. Если в отряд входят герои 9—12 уровней, то помогающие им мастерские персонажи должны быть чуть слабее—то есть, 8—10 уровней. Именно по этой причине в настоящей книге Джон Бердсон был существенно ослаблен по сравнению с первым «Дневником прелестницы».

Выше мы привели метаигровое объяснение того, почему описания некоторых персонажей отличаются от прежних. Тем не менее, при желании эти изменения можно объяснить и в рамках игрового мира. Если тот или иной персонаж стал сильнее, то за прошедшие годы он набрался опыта. Если же герой ослаб—то он постарел или пал жертвой чудовищ, вытягивающих жизненные силы. Например, если герои начнут расспрашивать Джона Бердсона, почему он стал слабее и потерял некоторые способности, то рейнджер может описать битву с призраками, в которой неживые твари истощили его силы.

Безусловно, мы не настаиваем на том, чтобы вы использовали обновлённые описания мастерских персонажей. Если вы предпочитаете статблоки из первых двух частей трилогии, то вы можете по-прежнему ими пользоваться. Тем не менее, перед тем, как принять окончательное решение, мы рекомендуем вам ещё раз обдумать указанные выше метаигровые соображения.

Джон Бердсон

Джон Бердсон—мускулистый мужчина среднего роста, приближающийся к сорока годам. Хотя Джон сохранил хорошую физическую форму, многочисленные испытания, обрушившиеся на рейнджера, изрезали его лоб глубокими морщинами. Виски Бердсона рано тронула седина, но обычно он скрывает её под небольшим париком с косичкой.

Рейнджер одевается в чистый, хотя и потрёпанный, камзол песочного цвета, подпоясанный кожаным ремнём. Его шея повязана зелёным платком, на голове—треуголка.

Джон Бердсон **CR 10**
Male human Ranger 6/Scout[CAd] 4
CN Medium humanoid (human)
Init +12; **Senses** Listen +13, Spot +13
Languages Darkonese, Mordentish

AC 19, touch 15, flat-footed 14
(+1 armor, +5 Dex, +3 enhancement)
hp 55; HD 10d8+10
Fort +8, **Ref** +14, **Will** +3

Speed 40 ft. (8 squares)
Melee *+1 longsword* +11/+6 (1d8+2/19—20×2) or
Melee *flame of Vuchar* +10/+5 (1d6+1/×2)
Ranged *flame of Vuchar* +16/+11 (1d8+2/×3
plus 1d6 fire) or

Ranged *flame of Vuchar* +12/+12 (1d8+2/×3 plus 1d6 fire) with Greater Manyshot[XPH] or
Ranged *flame of Vuchar* +14/+14/+9 (1d8+2/×3 plus 1d6 fire) with Rapid Shot
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +9; **Grp** +10
Atk Options greater manyshot, point blank shot, rapid shot
Combat Gear 3 *potions of cure moderate wounds, potion of cure serious wounds, potion of darkvision, potion of spider climb*
Ranger Spells Prepared (CL 3rd):
1st (1/day)—*endure elements*

Abilities Str 12, Dex 21, Con 12, Int 11, Wis 11, Cha 11
SA rapid shot, greater manyshot
SQ battle fortitude, distracting attack, favorite enemies, skirmish, trackless step, trapfinding, uncanny dodge, wild empathy
Feats Endurance[B], Greater Manyshot[XPH], Improved Initiative, Improved Skirmish[CS], Manyshot[B], Point Blank Shot, Precise Shot, Rapid Shot[B], Swift Hunter[CS], Track[B]
Skills Climb +7, Handle Animal +2, Heal +6, Hide +23, Jump +11, Knowledge (nature) +5, Listen +13, Move Silently +23, Ride +7, Spot +13, Survival +13, Tumble +18
Possessions combat gear plus *armor of woodland shadows (+3 padded armor of shadow and silent moves), 60 arrows, 10 adamantine arrows, 20 cold iron arrows, 20 silver arrows, belt of battle*[MIC], *flame of Vuchar (flaming elvencraft*[RW] *composite (Str +3) longbow +1), gloves of dexterity +2, lesser bracers of archery, longsword +1*

Стойкость в битве (Battle Fortitude) (Ex): Джон Бердсон получает бонус мастерства +1 (competence bonus) к спасброскам на Стойкость (Fort) и к Инициативе. Этот бонус уже учтён в блоке статистики. Джон теряет эту способность, если он носит средние или тяжёлые доспехи (medium or heavy armor), а также если он несёт средний или тяжёлый груз (medium or heavy load). Стойкость в битве—классовая способность разведчика (Scout).

Отвлекающая атака[PH2] (Distracting Attack) (Ex): У Джона Бердсона нет животного-спутника, помогающего ему в бою. Тем не менее, за долгие годы рейнджер обучился особому стилю боя, позволяющему отвлечь противника и тем самым заставить того открыться для удара.

Каждый раз, когда Джон делает успешную рукопашную или дистанционную атаку, поражённый им противник считается окружённым (flanked) для атак соратников рейнджера. Например, союзник-плут, атакующий этого противника, не только получает бонус +2 к броску атаки, но и может добавить к успешной рукопашной атаке повреждения от своей скрытой атаки (sneak attack).

Противник считается окружённым, пока не будет атакован одним из соратников Джона, или до начала следующего хода рейнджера (до того, что произойдёт первым).

Избранные враги (Favorite Enemies) (Ex): Избранные враги Джона Бердсона—нежить (undead, бонус +4), феи (fey, бонус +4) и волшебные звери (magical beast, бонус +2). Это—классовая способность рейнджера.

Быстрая схватка[CAd] (Skirmish) (Ex): Во время боя Джон Бердсон предпочитает перебежки и быстрые удары, что позволяет ему наносить врагам больше повреждений и улучшает его защиту. Если в течение оборота рейнджер передвигается по крайней мере на 10 футов, то каждая из его успешных атак наносит дополнительно 3d6 пунктов повреждений. Эти повреждения добавляются лишь во время атак, которые Джон делает во время своего хода. Джон может нанести дополнительные повреждения лишь живым существам, имеющим различимую анатомию. Нежить (undead), созданные (constructs), слизи (oozes), растения (plants), бесплотные существа (incorporeal creatures) и создания, иммунные к критическим ударам, неуязвимы для дополнительных повреждений. Джон Бердсон наносит дополнительные повреждения и дистанционными атаками, но лишь если цель находится на расстоянии не более 30 футов.

Каждый раз, когда Джон Бердсон передвигается по крайней мере на 10 футов, он получает бонус мастерства +2 (competence bonus) к AC. Этот бонус действует с того момента, как Джон передвинулся на 10 футов, до начала его следующего хода.

Если в течение оборота Джон передвигается по крайней мере на 20 футов, дополнительные повреждения и бонус к AC увеличиваются: в таком случае Джон наносит 5d6 пунктов дополнительных повреждений и получает бонус мастерства +4 к AC.

Джон теряет способность к быстрой схватке, если он носит средние или тяжёлые доспехи (medium or heavy armor), а также если он несёт средний или тяжёлый груз (medium or heavy load). Быстрая схватка—классовая способность разведчика (Scout), усиленная навыками

Быстрый охотник[CS] (Swift Hunter) и Улучшенная быстрая схватка[CS] (Improved Skirmish).

Бесследный шаг (Trackless Step) (Ex): Джона Бердсона невозможно выследить (track), когда он передвигается в естественной среде. Бесследный шаг—классовая способность разведчика (Scout).

Поиск ловушек (Trapfinding): Джон Бердсон может использовать навык Поиск (Search), чтобы находить ловушки, сложность обнаружения которых превышает 20. С помощью навыка Поломка (Disable Device) он может обезвреживать даже магические ловушки. Поиск ловушек—классовая способность разведчика (Scout).

Инстинктивное уклонение (Uncanny Dodge) (Ex): Джона Бердсона невозможно застать врасплох (flat-footed). Инстинктивное уклонение—классовая способность разведчика (Scout).

Понимание животных (Wild Empathy) (Ex): С помощью голоса, движений и поведения Джон Бердсон способен улучшить отношение к себе животного. Понимание животных—классовая способность рейнджера.

Мировоззрение: Если во время приключения количество набранных персонажами пунктов Милосердия превысит количество пунктов Возмездия больше, чем на 2, то мировоззрение Джона изменится на хаотично-доброе. Если же герои выберут путь мести и количество пунктов Возмездия превысит количество пунктов Милосердия больше, чем на 4, то рейнджер станет хаотично-злым.

Ноэлла фон Инзен

Ноэлла фон Инзен—светловолосая женщина двадцати трёх лет, на которой одинаково изящно смотрятся как воздушные бальные платья, так и практичные охотничьи костюмы. Несмотря на жестокое обращение матери, Ноэлла превратилась в стройную красавицу, способную свести с ума большинство мужчин. После того, как Ноэлле удалось сбежать из Кланвилля, не один аристократ Ядра предлагал молодой волшебнице руку и сердце, едва встретившись взглядом с её выразительными зелёными глазами. Однако внешность обманчива: за мягкой улыбкой тонких чувственных губ скрывается жестокая и своенравная натура, всецело посвятившая себя мести. Хотя Ноэлле чужда бессмысленная жестокость её кровожадной матери, девушка втайне наслаждается мечтами об ужасных пытках, которым она когда-нибудь подвергнет своих мучителей.

Ноэлла фон Инзен **CR 10**

Female human Sorcerer 7/
Metaphysical Spellshaper[BoEF] 3
CE Medium humanoid (human)
Init +2; **Senses** Listen +0, Spot +0
Languages Darkonese, Draconic, Mordentish

AC 18, touch 14, flat-footed 16
(+2 armor, +2 Dex, +2 deflection, +2 shield)
hp 45; HD 10d4+20
Fort +5, **Ref** +5, **Will** +8

Speed 30 ft. (6 squares)
Melee *magebane*[MIC] *sizing*[MIC] *+2 runestaff*[MIC] +5 (1d6+1)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +4; **Grp** +3
Special Actions spells
Combat Gear 5 *potions of cure moderate wounds,* 2 *potions of cure serious wounds,* 2 *potions of lesser restoration, potion of neutralize poison, potion of remove disease*
Sorcerer Spells Known (CL 10th):
0th (6/day)—*amanuensis*[SpC] (DC 15), *caltrops*[SpC], *disrupt undead* (ranged touch +2), *launch bolt*[SpC] (ranged touch +2), *light*, *no light*[BV], *ray of frost* (ranged touch +2), *read magic, slash tongue*[BV] (DC 15) (Evil)
1th (8/day)—*animate rope, hold portal, identify, lesser orb of acid*[SpC] (ranged touch +2), *magic missile*
2th (7/day)—*invisibility* (DC 17), *knock, masochism*[BV] (Evil), *sadism*[BV] (Evil)
3th (7/day)—*fireball* (DC 18), *fly* (DC 18), *sound lance*[SpC] (DC 18)
4th (6/day)—*wall of deadly chains*[BV] (DC 19), *wrack*[BV] (DC 19) (Evil)
5th (4/day)—*magic jar* (DC 20)
Runestaff[MIC] **Spells** (CL 10th):
3th—*blink, drown*[BV] (DC 18) (Evil)
4th—*dimension door* (DC 19)
5th—*cacophonic burst*[SpC] (DC 20), *wall of force*

Abilities Str 8, Dex 14, Con 14, Int 10, Wis 10, Cha 20
SA spells
SQ metamagic manipulation, metamagic mastery
Feats Corrupt Spell[BV] (*sound lance*[SpC]), Empower Spell, Eschew Materials, Iron Will, Maximize Spell, Violate Spell[BV] (*fireball*)
Skills Bluff +8, Concentration +9, Craft (weaving) +3, Knowledge (arcana) +5, Sense Motive +1, Spellcraft +5
Possessions combat gear plus *bracers of armor +2, magebane*[MIC] *sizing*[MIC] *+2 runestaff*[MIC]*, ring of force shield, ring of protection +2*

Манипуляция метамагией[BoEF] **(Metamagic Manipilation) (Su):** Ноэлла фон Инзен может налагать заклинания, изменённые метамагией, получая повреждения характеристик (ability damage) вместо того, чтобы использовать слот повышенного уровня. Молодая колдунья получает один пункт повреждения характеристики за каждый дополнительный уровень слота, требуемый для заклинания из-за использования метамагии. Она может по своему желанию выбрать характеристику, которая будет повреждена, однако повреждения невозможно распределить между несколькими характеристиками.

Манипуляция метамагией позволяет Ноэлле увеличить уровень заклинания выше её обычных способностей. Тем не менее, её Обаяние (Cha) должно быть достаточно высоким, чтобы позволять наложение заклинаний соответствующего уровня. Например, обычно молодая колдунья может налагать заклинания не выше 5-го уровня. Хотя Ноэлла знает заклинание *огненный шар (fireball)* и способна налагать Максимизированные заклинания (метамагический навык Maximize Spell), обычно она не может налагать *максимизированный огненный шар,* поскольку для этого требуется слот 6-го уровня. Тем не менее, Ноэлла может воспользоваться манипуляцией метамагией и наложить *максимизированный огненный шар,* получив 3 пункта повреждения любой характеристики по своему выбору. Молодая колдунья обладает достаточно высоким Обаянием (20 пунктов), чтобы наложить заклинание 6-го уровня.

Повреждения характеристик, полученные из-за манипуляции метамагией, тяжело восстановить магическим лечением. Персонаж, пытающийся наложить заклинание, чтобы восстанавить повреждённые характеристики, должен сделать проверку уровня заклинателя (caster level check) с DC 20, или характеристики Ноэллы не восстановятся. Со временем повреждения характеристик восстанавливаются естественным образом.

Наложение заклинания с использованием манипуляции метамагией длится дольше, чем обычно. Если обычно заклинание налагается за стандартное действие (standard action), то манипуляция метамагией увеличивает это время до полного действия (full-round action). Заклинания с более длительным временем наложения требуют одного дополнительного полного действия (full-round action).

Манипуляция метамагией — классовая способность метафизического чароплёта[BoEF] (Metaphysical Spellshaper).

Мастерство метамагии[BoEF] **(Metamagic Mastery) (Su):** Когда Ноэлла фон Инзен налагает заклинание, изменённое метамагией, то слот заклинания повышается на один меньше, чем обычно (но не менее, чем на один уровень). Уменьшение слота учитывается после того, как к заклинанию были применены все метамагические навыки, как обычные, так и те, для применения которых использовалась манипуляция метамагией. Например, усиленное максимизированное заклинание (Empower Spell, Maximize Spell) требует слота на 5 уровней выше, чем обычно. Мастерство метамагии позволяет наложить такое заклинание, используя слот лишь на 4 уровня выше обычного.

Мастерство метамагии — классовая способность метафизического чароплёта[BoEF] (Metaphysical Spellshaper).

Мировоззрение: Если во время приключения количество набранных персонажами пунктов Милосердия превысит количество пунктов Возмездия больше, чем на 3, то мировоззрение Ноэллы изменится на хаотично-нейтральное. Она не сможет пользоваться метамагическими навыками Порочное заклинание (Corrupt Spell) и Осквернённое заклинание (Violate Spell). Кроме того, девушка будет налагать заклинания с описателем «зло» («Evil») лишь в исключительных случаях — например, если отряду будет угрожать уничтожение.

Если количество набранных персонажами пунктов Милосердия превысит количество пунктов Возмездия больше, чем на 5, то мировоззрение Ноэллы изменится на хаотично-доброе. Она не будет налагать заклинания с описателем «зло» (помеченные «Evil») ни при каких обстоятельствах.

Жюльетта

Жюльетта — женщина двадцати двух лет, родная сестра Жюстины. Она предпочитает длинные приталенные платья, её руки и шея украшены бриллиантами и изумрудами, в волосах молодой колдуньи сверкает серебряная диадема. Хотя Жюльетта столь же красива, как и Жюстина, характером она — полная противоположность сестре. Жюльетта аморальна, жестока и порочна; она готова прислуживать любому злодею, но точно

так же готова при первой же возможности предать своего благодетеля. Однако вывести злодейку на чистую воду непросто: Жюльетта прекрасно умеет притворяться. Она постарается убедить персонажей в своей невинности, и в то же время будет исподволь отравлять их души и настраивать героев друг против друга.

Жюльетта **CR 10**

Female human Beguiler[PH2] 10
CE Medium humanoid (human)
Init +3; **Senses** Listen +0, Spot +0
Languages Darkonese, Falkovnian, Lamordian, Mordentish

AC 20, touch 15, flat-footed 17
(+4 armor, +2 deflection, +3 Dex, +1 enhancement)
hp 75; HD 10d6+20
Fort +5, **Ref** +6, **Will** +7

Speed 30 ft. (6 squares)
Melee *rapier +1 of fleshgrinding*[MIC] +9 (1d6/18—20×2)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +5; **Grp** +4
Atk Options combat expertise, still spell, silent spell, surprise casting
Special Actions spells
Combat Gear 2 *potions of cure light wounds,* 3 *potions of cure moderate wounds, potion of hide from undead, potion of lesser restoration, potion of levitate,* 2 *potions of remove fear*
Beguiler Spells Known (CL 10 th):
0th (6/day)—chosen from beguiler spell list (DC 13)
1st (7/day)—*serene visage*[SpC], plus others chosen from beguiler spell list (DC 14)
2nd (7/day)—chosen from beguiler spell list (DC 15)
3rd (7/day)—*suspended silence*[SpC], plus others chosen from beguiler spell list (DC 16)
4th (5/day)—chosen from beguiler spell list (DC 17)
5th (3/day)—chosen from beguiler spell list (DC 18)

Abilities Str 9, Dex 17, Con 14, Int 16, Wis 10, Cha 18
SQ advanced learning (*serene visage*[SpC], *suspended silence*[SpC]), armored mage, cloaked casting, trapfinding
Feats Combat Expertise, Instant Recovery[BoEF], Quick Recovery[BoEF], Sexual Training[BoEF], Silent Spell[B], Still Spell[B], Weapon Finesse
Skills Balance +7, Bluff +17, Concentration +15, Diplomacy +17, Disguise +15, Hide +5, Knowledge (local) +7, Move Silently +7, Open Lock +7, Perform (dance) +6, Perform (sexual techniques[BoEF]) +17, Ride +4, Sense Motive +11, Sleight of Hand +11, Spellcraft +14, Tumble +16
Possessions combat gear plus *amulet of health +2, rapier +1 of fleshgrinding*[MIC], *glamered chain shirt +1, gloves of dexterity +4, ring of protection +2*

Неожиданное колдовство (Surprise Casting) (Ex): Если Жюльетте удаётся воспользоваться навыком Обман (Bluff), чтобы провести отвлекающий маневр (feint) во время сражения, то её жертва лишится бонуса Ловкости к защите (Dex bonus to AC) для следующей рукопашной атаки или следующего наложенного на него заклинания Жюльетты. Чтобы воспользоваться преимуществом, Жюльетта должна оставаться на расстоянии рукопашной атаки от жертвы, а также должна нанести атаку или наложить заклинание до или во время следующего своего хода. Жертва не считается пойманной врасплох (flat-footed) и поэтому может провести против Жюльетты свободную атаку (attack of opportunity), если та накладывает заклинания, не войдя в состояние обороны (if she do not cast defensively). Жюльетта проводит отвлекающий маневр как действие движения (move action), а не как стандартное действие. Неожиданное колдовство—классовая способность обманщика (Beguiler).

Дополнительное обучение (Advanced Learning) (Ex): Помимо обычных заклинаний, доступных каждому обманщику (Beguiler), Жюльетта научилась налагать заклинания *безмятежный облик*[SpC] *(serene visage)* и *отложенная тишина*[SpC] *(suspended silence).* Дополнительное обучение—классовая способность обманщика (Beguiler).

Маг в доспехах (Armored Mage) (Ex): Обычно любые доспехи мешают жестам, сопровождающим наложение волшебных заклинаний, из-за чего заклинания с соматическими компонентами могут сорваться. Однако особая тренировка Жюльетты и её сосредоточенность на небольшом количестве заклинаний позволяют ей избежать провала заклинания с соматическими компонентами, если она носит лишь лёгкие доспехи (light armor). Тренировка Жюльетты не распространяется на другие виды доспехов или на заклинания, которые она могла бы получить от других классов. Маг в доспехах—классовая способность обманщика (Beguiler).

Скрытое колдовство (Cloaked Casting) (Ex): Заклинания Жюльетты весьма опасны для жертв, которых ей удалось застать врасплох. Она получает бонус +1 к DC заклинаний,

наложенных на жертву, лишённую бонуса Ловкости к защите (Dex bonus to AC). Кроме того, Жюльетта получает бонус +2 к броскам на преодоление сопротивляемости магии (SR) противника. Скрытое колдовство—классовая способность обманщика (Beguiler).

Поиск ловушек (Trapfinding): Жюльетта может использовать навык Поиск (Search), чтобы находить ловушки, сложность обнаружения которых превышает 20. С помощью навыка Поломка (Disable Device) она может обезвреживать даже магические ловушки. Поиск ловушек—классовая способность обманщика (Beguiler).

Обманчивая кольчуга (Glamered Chain Shirt): Обычно Жюльетта активирует магическое свойство своих доспехов, благодаря чему её кольчуга выглядит, как пышное нарядное платье. Это—всего лишь видимость, и многочисленные оборки нисколько не стесняют движения Жюльетты. Настоящий вид её одеяний можно увидеть лишь с помощью заклинания *истинное зрение (true seeing)* или сходной магии.

Жюстина

Жюстина—прелестная девушка двадцати трёх лет, родная сестра Жюльетты. Хотя она одета в старое, потрёпанное платье, Жюстина очень красива: у неё длинные чёрные волосы и тёмно-синие глаза. Несмотря на все ужасы, через которые ей пришлось пройти, девушке удалось сохранить свою душу чистой и непорочной. Жюстина набожна и милосердна; она искренне страдает, видя чужую боль, и горько жалеет несчастных, попавших в Кланвилль и на её глазах ставших бесправными игрушками её жестокой госпожи. Жюстина—созерцательная натура; столкнувшись с несправедливостью, она скорее с рыданиями примет тяжёлую участь, чем попытается сопротивляться насилию.

Жюстина **CR 10**

Female human Expert 5/True Innocent[HL] 5
NG Medium humanoid (human)
Init +2; **Senses** Listen +7, Spot +6
Aura improved aura of courage 10 ft.
Languages Darkonese, Mordentish

AC 12, touch 12, flat-footed 10 (+2 Dex)
hp 75; HD 10d6+20; regeneration 1
Immune fear, poison, disease, ability damage, ability drain, energy drain
Fort +8, **Ref** +8, **Will** +9 (Will +13 against mind-affecting spells and abilities, all saves +1 against spells and spell-like abilities)

Speed 30 ft. (6 squares)
Melee *dagger* +5 (1d4)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +5; **Grp** +5
Special Actions holy radiance[BE], inspire courage
Spell-Like Abilities (CL 10th):
At will—*prayer, protection from evil* (DC 15)

Abilities Str 10, Dex 14, Con 14, Int 13, Wis 11, Cha 18
SA holy radiance[BE]
SQ divine grace, inspire courage, lay on hands, protection from evil, simple faith
Feats Force of Personality[CAo], Holy Radiance[BE], Nimbus of Light[BE], Nymph's Kiss[BE], Sacred Vow[BE]
Skills Diplomacy +6 (+8 against good creatures), Handle Animal +19, Heal +13, Knowledge (geography) +9, Knowledge (history) +9, Knowledge (religion) +14, Listen +7, Perform (dance) +15, Perform (sing) +15, Profession (housekeeping) +10, Ride +6, Sense Motive +0 (+2 against good creatures), Spot +6

Улучшенная аура храбрости (Improved Aura of Courage) (Su): Жюстина иммунна к страху (как к магическому, так и к естественному). Союзники на расстоянии до 10 футов получают моральный бонус +4 (morale bonus) к спасброскам против эффектов, вызывающих страх. Этот бонус применяется и к проверкам Страха. Улучшенная аура храбрости—классовая способность Истинно-невинных[HL] (True Innocent).

Регенерация (Regeneration) (Ex): Любые виды атак наносят Жюстине лишь несмертельные повреждения (nonlethal damage). Жюстина регенерирует даже в том случае, если она провалит спасбросок против заклинания *дезинтеграция (disintegrate)* или против смертельного эффекта (death effect). Если Жюстина проваливает спасбросок против заклинания или эффекта, которые должны были бы её убить, вместо того она получает 85 пунктов несмертельных повреждений. Жюстина иммунна к болезням, ядам, повреждению и истощению характеристик, истощению жизненной энергии и другим эффектам, вызывающим кровоточащие раны или неизлечимые повреждения (например, к гнили мумий или к проклятым ранам глиняного голема). Даже

самые тяжёлые раны, например, оторванные конечности или отрубленная голова, регенерируют за 1d6 минут.

Если герои предпочтут вызволить из кристалла сестру Жюстины, Жюльетту, то тёмные силы лишат Жюстину своего покровительства и позволят ей умереть.

Божественная благодать (Divine Grace) (Ex): Жюстина добавляет свой модификатор Обаяния (Cha modifier) ко всем спасброскам. Этот бонус уже учтён в статблоке. Божественная благодать—классовая способность Истинно-невинных[HL] (True Innocent).

Воодушевление храбрости (Inspire Courage) (Sp): Жюстина может вознести короткую молитву, воодушевляющую на подвиги её соратников. Все союзники Жюстины, имеющие незлое мировоззрение, получают бонус мастерства +1 (competence bonus) к броскам атаки, всем проверкам умений и спасброскам на Волю (Will). Бонус длится одну минуту на каждый оборот, который Жюстина возносила молитву, до максимума в пять минут. Воодушевление храбрости—классовая способность Истинно-невинных[HL] (True Innocent).

Возложение рук (Lay on Hands) (Su): Подобно паладинам, Жюстина может исцелять раны прикосновением. Каждый день девушка может исцелить количеств пунктов повреждений, равное её бонусу Обаяния (Cha) умноженному на её уровень в престиж-классе Истинно-невинный[HL] (True Innocent). Обычно это означает, что Жюстина способна исцелить 20 пунктов повреждений в день. Девушка может разделить целительную способность между несколькими ранеными и не обязана использовать все целительные силы за один раз. Наложение рук—стандартное действие (standard action). В отличие от паладинов, Жюстина слишком альтруистична, чтобы исцелять саму себя. Кроме того, безграничное милосердие девушки не позволяет ей использовать эту способность, чтобы наносить повреждения нежити. Возложение рук—классовая способность Истинно-невинных[HL] (True Innocent).

Защита от зла (Protection from Evil) (Sp): Жюстина способна использовать *защиту от зла (protection from evil),* как заклинательную способность (spell-like ability). Эффект *защиты от зла* действует лишь против существ, про злое мировоззрение которых Жюстине известно наверняка. *Защита от зла*—классовая способность Истинно-невинных[HL] (True Innocent).

Простая вера (Simple Faith) (Su): Жюстина невинна; она никогда не совершала злодеяний, требующих сделать проверку тёмных сил. Если девушка когда-либо совершит действие, влекущее проверку тёмных сил, то, вне зависимости от результата проверки, она потеряет все способности престиж-класса Истинно-невинный[HL] (True Innocent).

Умения (Skills): Благодаря навыку Сияющий нимб[BE] (Nimbus of Light) Жюстина получает ситуационный бонус +2 (circumstance bonus) к умениям Дипломатия (Diplomacy) и Проницательность (Sense Motive), когда общается с добрыми существами.

Ромельда Мируа

Ромельда Мируа—волшебница-ламиард, принимающая облик высокой стройной женщины, из глаз которой вырываются ярко-синие всполохи. Тот, кто осмелится взглянуть Ромельде в глаза, рискует ненадолго ослепнуть. По нежной коже Мируа пробегают электрические разряды, выдающие её природу. Ромельда одевается в скромную, но крепкую походную одежду; обувается она в ботфорты. На поясе волшебница носит громадную связку ключей и гаситель-пистоль; в левой руке госпожа сжимает семихвостую плётку с кожаными ремешками, на которых закреплены ржавые железные шипы. Ромельда говорит быстро и жёстко, её речь изобилует магическими терминами и непонятными словами из древнего, давно забытого языка.

Ромельда Мируа **CR 14**

Female lamiard Sorcerer 12
NE Medium aberration (incorporeal)
Init +8; **Senses** darkvision 60 ft.; Listen +3, Spot +3
Languages Darkonese, Draconic

AC 18, touch 18, flat-footed 12 (+2 deflection, +6 Dex)
Miss Chance 50% (incorporeal) in energy form
hp 54; HD 12d4+24
Immune incorporeal immunities in energy form
Resist acid 15, cold 15, electricity 15, fire 15, sonic 15
Fort +6, **Ref** +10, **Will** +8

Speed 30 ft. (6 squares) or fly 45 ft. (perfect) in energy form
Melee *scourge of pain*[MIC] +13 (1d8+1 plus 1d8 nonlethal plus agonizing pain)
Ranged *extinguisher pistol*[DCG:D] (2d4+2) or

Ranged *energy ray* ranged touch +12 (6d6 electricity and fire) in energy form
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +6; **Grp** +6
Atk Options energy lash in energy form
Combat Gear *healing salve*[MIC], *scroll of dispel magic*, 2 *scrolls of haste*, *scroll of teleport*
Sorcerer Spells Known (CL 12th):
0th (6/day)—*detect magic*, *electric jolt*[SpC], *flare* (DC 18), *mage hand*, *open/close* (DC 17), *resistance* (DC 17), *ray of frost*, *read magic*, *sonic snap*[SpC] (DC 18)
1st (8/day)—*burning hands* (DC 19), *mage armor* (DC 18), *magic missile*, *power word pain*[RDR], *sonic blast*[SpC] (DC 19)
2st (8/day)—*blast of force*[SpC] (DC 20), *combust*[SpC] (DC 20), *luminous swarm*[CM] (DC 20), *scorching ray*, *see invisibility*
3st (8/day)—*fireball* (DC 21), *lightning bolt* (DC 21), *scintillating sphere*[SpC] (DC 21), *sound lance*[SpC] (DC 21)
4th (7/day)—*celerity*[PH2], *ice storm*, *shout* (DC 22)
5th (6/day)—*arcane fusion*[CM], *cacophonic burst*[SpC] (DC 23)
6th (4/day)—*chain lightning* (DC 24)

Abilities Str 10, Dex 22, Con 14, Int 12, Wis 11, Cha 24
SA blinding gaze, energy lash, energy ray
SQ alternate form, death throes, incorporeal traits in energy form, telekinesis
Feats Eschew Materials, Piercing Evocation[CM], Spell Focus (evocation), Versatile Spellcaster[RDR], Weapon Finesse
Skills Bluff +15, Concentration +12, Knowledge (arcana) +6, Listen +3, Spellcraft 11, Spot +3
Possessions combat gear plus *amulet of health +4*, *belt of battle*[MIC], *gloves of dexterity +4*, *lesser rod of energy substitution*[CAR] *(acid)*, *ring of protection +2*, *scourge of pain*[MIC], *vanisher cloak*[MIC]

Мучительная боль (Agonizing Pain) (Ex): Жертва, получившая удар плетью Ромельды, испытывает мучительную боль. Персонаж должен сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 17, или получает штраф –4 к броскам атаки, спасброскам и всем проверкам на 1d4 оборота.

Ослепляющий взгляд (Blinding Gaze) (Ex): Бушующая энергия, заключённая в теле Ромельды Мируа, может вырваться из её пылающих глаз. По желанию Ромельды её взгляд на 1d4 оборота ослепляет каждого, кто осмелится взглянуть ей в глаза. Спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 23 спасает от слепоты.

Энергетический луч (Energy Ray) (Su): Как стандартное действие, Ромельда Мируа способна высвобождать лучи энергии (дальняя касательная атака 15 футов/HD, 6d6 пунктов повреждений), наносящие половину урона от огня и половину урона от электричества.

Энергетический удар (Energy Lash) (Su): Используя часть своей жизненной силы, Ромельда Мируа может вызвать гораздо более мощный луч энергии, чем обычно. Быстрым действием (swift action) колдунья может добровольно пожертвовать 1 пункт жизни, нанеся следующим своим лучом энергии 36 пунктов повреждений (половина урона от огня, половина—от электричества).

Телекинез (Telekinesis) (Su): Ромельда Мируа владеет врождённым *телекинезом* (как заклинание мага, уровень заклинателя 12).

Предсмертная агония (Death Throes) (Su): При гибели Ромельды Мируа запасённая в её теле энергия высвобождается, как мощный взрыв. Все, находящиеся в радиусе 30 футов от погибшей, получают 12d6 пунктов повреждений. Половина этих повреждений—от огня, половина—от электричества. Энергия взрыва не проходит через преграды, однако увернуться от неё невозможно: попавшие под удар жертвы не получают спасброска.

Иной облик (Alternate Form) (Su): Действием, эквивалентным движению (move-equivalent action), Ромельда Мируа может принять любую человекоподобную (humanoid) форму малого или среднего размера. В этом случае она теряет бестелесный подтип (incorporeal subtype). Несмотря на то, что колдунья может принять любой облик, она не получает особых способностей и особых атак принятой формы. Ромельду Мируа никогда нельзя перепутать с существом, чью форму она приняла, поскольку по поверхности её тела время от времени проскальзывают разряды статического электричества. Любое прикосновение к телу колдуньи без специальной защиты вызывает электрический удар. Сила удара недостаточна для причинения урона, но достаточна, чтобы прикоснувшийся должен был сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 10, при провале которого жертва будет парализована на один оборот. Если жертва, прикоснувшаяся к Ромельде Мируа, выполняет какое-либо действие, требующее концентрации (например, поддержание активного заклинания), то она должна сделать проверку Концентрации (Concentration) с DC 20.

Эльберес Фауссин

Эльберес Фауссин—невысокий стройный молодой эльф с непроницаемым лицом, на котором сияют зелёные, словно лесное озеро, глаза. Присмотревшись, нельзя не заметить пылающий в глубине глаз эльфа безумный багровый огонь. Он одет в тёплую шубу, наброшенную поверх дорогого камзола. Из-под треуголки выбиваются длинные рыжеватые волосы, заплетённые около левого уха в тонкую косичку.

Никто не знает, что эта внешность—обманное обличье, которое Фауссин вынужден принимать, чтобы скрыть свой настоящий облик. Столетия назад Эльберес Фауссин провёл ужасный обряд, превративший его в неживое чудовище—лича, повелителя мертвецов. Если какая-нибудь могущественная сила заставит волшебника принять свою истинную форму, то перед персонажами предстанет высохший, одетый в давно истлевшие лохмотья скелет, в пустых глазницах которого пылает безумное пламя.

Эльберес Фауссин **CR 14**

Male elf lich wizard 12
N Medium undead
Init +2; **Senses** darkvision 60 ft., lich sight; Listen +16, Spot +16
Aura fear 60 ft., cold darkness 60 ft.
Languages Darkonese, Draconic, Elven, Falkovnian, Lamordian, Mordentish

---

AC 21, touch 14, flat-footed 19 (+2 deflection, +2 Dex, +2 enhancement, +5 natural)
hp 78; HD 12d12; DR 15/bludgeoning and magic
Immune lich immunities, metal immunity, undead immunities
Resist +4 turn resistance
Fort +5, **Ref** +12, **Will** +11 (all saves +2 against enchantment spells or effects)

Speed 30 ft. (6 squares)
Melee *keen +1 rapier of frost* +9/+4 (1d6+1/15—20×2 plus 1d6 cold) or
Melee *touch* +6 (1d8+5 negative energy plus paralysis)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +6; **Grp** +6
Wizard Spells Prepared (CL 12th):
0th—*detect magic* (2), *touch of fatigue* (2) (DC 17)
1st—*mage armor* (DC 18), *magic missile* (2), *ray of enfeblement, shield, swift expeditious retreat*[SpC]
2nd*—*darkness* (2), *escalating enfeeblement*[CM] (3), *heat leech*[Fr] (DC 19), *invisibility* (DC 19), *see invisibility, spectral hand* (2), *touch of idiocy* (2)
3rd—*babau slime*[PLH] (DC 20), *dispel magic, displacement* (2) (DC 20), *fly* (DC 20), *shivering touch*[Fr]
4th—*aboleth curse*[Sto] (DC 21), *burning blood*[CAr] (DC 21), *corporeal instability*[PLH] (DC 21), *ice web*[Fr] (DC 21)
5th—*feeblemind* (DC 22), *flesh to ice*[Fr] (DC 22), *gelid blood*[Fr] (DC 22), *teleport* (DC 22)
6th—*disintegrate* (DC 23), *globe of invulnerability, heartfreeze*[Fr] (DC 23)

* Обычно Эльберес Фауссин использует своё *кольцо волшебства II (ring of wizardry II),* чтобы удвоить количество заклинаний 2-го уровня. Таким образом, лич способен использовать 12 заклинаний 2-го уровня в день.

Abilities Str 10, Dex 15, Con —, Int 25, Wis 14, Cha 16
SA damaging touch, fear aura, paralysing touch, spells
SQ alternate form, elf traits, undead control, undead traits
Feats Combat Casting, Craft Wondrous Item, Expeditious Dodge[RW], Insightful Reflexes[CAd], Mobility, Silent Spell, Weapon Finesse
Skills Concentration +18, Decipher Script +15, Knowledge (arcana) +22, Knowledge (the planes) +10, Listen +16, Move Silently +12, Search +19, Sense Motive +13, Spellcraft +22, Spot +16, Tumble +9
Possessions *cloak of resistance +1, gloves of dexterity +4, keen +1 rapier of frost, magic vest*[RDMG] *+2, ring of protection +2, ring of wizardry II, rod of forced materialisation***

** Новый магический предмет, описанный на стр. 64

Spellbook
0th—all
1st—*charm person, feather fall, identify, mage armor, magic missile, obscuring mist, protection from chaos, protection from evil, protection from good* (Evil), *protection from law, ray of enfeeblement, shield, swift expeditious retreat*[SpC]
2nd—*darkness, escalating enfeeblement*[CM], *fog cloud, heat leech*[Fr], *invisibility, knock, melf's acid arrow, obscure object, protection from arrows, scorching ray, see invisibility, spectral hand, touch of idiocy*
3rd—*babau slime*[PLH], *dispel magic, displacement, fly, haste, shivering touch*[Fr], *suggestion, tongues*
4th—*aboleth curse*[Sto], *animate dead* (Evil), *arcane eye, burning blood*[CAr], *corporeal instability*[PLH], *crushing despair, enervation, greater invisibility, ice storm, ice web*[Fr], *lesser globe of invulnerability, shout, solid fog, wall of ice, wrack*[BV] (Evil)

5th—*cone of cold, gelid blood*[FR], *feeblemind, flesh to ice*[FR], *symbol of pain* (Evil), *telekinesis, teleport*

6th—*chain lightning, contingency, create undead* (Evil), *disintegrate, globe of invulnerability, greater dispel magic, heartfreeze*[FR]

Взор лича (Lich sight) (Ex): Подобно другим видам нежити, личи способны видеть в полной темноте на расстоянии до 60 футов. Кроме того, личей невозможно ослепить светом, независимо от его яркости и происхождения. Например, заклинание *вспышка (flare)* бесполезно против лича. Аналогично, магическая темнота не мешает зрению лича.

Аура страха (Fear Aura) (Su): Личи источают ужасающую ауру смерти и зла. Существа, имеющие меньше 5 HD, оказавшиеся на расстоянии не более 60 футов от лича и взглянувшие на него, должны сделать спасбросок на Волю (Will) с DC 19, или на них будет наложен эффект, аналогичный заклинанию *страх (fear),* произнесенному чародеем (sorcerer) 12-го уровня. Существа, успешно прокинувшие спасбросок, не подвергаются действию ауры страха в течение 24 часов. Аура страха действует только тогда, когда Эльберес Фауссин находится в облике лича.

Холодная тьма (Cold Darkness) (Su): Из-за тесной связи с негативной энергией, лич всё время источает ауру, которую живые существа чувствуют, как область холода и тьмы. Аура действует на расстоянии до 60 футов, и лич не способен её подавить. Аура действует и в то время, когда Эльберес принимает иной облик. Холодная тьма не вызывает никаких игромеханических эффектов, это лишь средство описания. Сам Эльберес объясняет ауру последствиями неудачного магического эксперимента.

Иммунитеты лича (Lich Immunities) (Ex): Личи иммунны к холоду, электричеству, полиморфу (хотя они способны использовать эффекты полиморфа на себе) и атакам, влияющим на разум.

Иммунитет к металлу (Metal Immunity) (Su): Один раз в сутки лич может стать иммунным к металлу. Во время действия иммунитета Эльберес не получает повреждений от металлического оружия и при этом способен проходить сквозь металлические двери или препятствия. Тем не менее, в это время лич должен выпустить все металлические предметы, которые он имел на себе. Заклинания лича влияют на металлические объекты нормальным образом. Лич, в свою очередь, подвергается всем эффектам заклинаний, исходящих от металлических предметов. Эльберес может быть иммунен к металлу до 12 оборотов.

Повреждающее прикосновение (Damaging Touch) (Su): Один раз в оборот лич может использовать атаку прикосновением. Подвергшиеся этой атаке живые существа получают 1d8+5 пунктов повреждения негативной энергией. Спасбросок на Волю (Will) с DC 19 снижает повреждения вдвое.

Парализующее прикосновение (Paralyzing touch) (Su): Существо, которого коснулась длань лича, должно сделать спасбросок на Стойкость (Fort) с DC 19. Жертва, провалившая спасбросок, будет парализована на неограниченный срок. Спасти несчастного может заклинание *излечение паралича (remove paralysis)* или любое заклинание, способное снять проклятие. Паралич невозможно снять заклинаниями, рассеивающими магию. Жертва, парализованная личем, кажется мёртвой, хотя успешная проверка Внимательности (Spot) с DC 20 или Лечения (Heal) с DC 15 дают возможность понять, что несчастный всё-таки жив.

Иной облик (Alternate Form) (Su): Эльберес Фауссин способен принять облик любого человекоподобного существа (humanoid) маленького, среднего или большого размера, и способен оставаться в этом облике неограниченно долго. Изменение облика является превращением, а не иллюзией, поэтому заклинания, подобные *истинному зрению (true seeing),* показывают не лича, а избранный им облик. В то время, как Эльберес находится в ином облике, он источает лёгкую ауру школы Преобразования (Transmutation).

При превращении Эльберес сохраняет все свойства, атаки и характеристики лича (за исключением ауры страха) и не приобретает никаких свойств, атак или характеристик нового облика. Как исключение, Фауссин источает ауру страха, лишь находясь в облике лича. В каком бы облике Эльберес ни находился, в глубине его глаз видно пылающее багровое пламя.

В присутствии смертных Эльберес всегда выглядит так, как он выглядел в молодости: симпатичный эльф с длинными рыжеватыми волосами, заплетёнными около левого уха в тонкую косичку. Проживая в Убервальд-маноре, Эльберес начал сильно пудрить волосы, так что они были практически неотличимы

от парика. Покинув общество либертенов, эльф вернулся к своей прежней причёске.

Свойства эльфа (Elf Traits) (Ex): Будучи эльфом, Эльберес получает ряд дополнительных способностей, указанных в PH. Наиболее часто используются следующие: расовый бонус +2 (race bonus) к спасброскам против заклинаний школы Заклятия (Enchantment), владение рапирой (martial weapon proficiency—rapier), расовый бонус +2 к Внимательности (Spot), Поиску (Search) и Слуху (Listen), способность обнаруживать секретные двери, проходя от них на расстоянии не более 5 футов. Подробное описание и полный список способностей приведён на стр. 16 PH.

Управление нежитью (Undead Control) (Su): Личи—могущественные повелители нежити. Эльберес может попытаться подчинить себе нежить (до 6 HD включительно), находящуюся в радиусе 12 000 футов. Попытка подчинения нежити является свободным действием (free action), и лич может делать её сколько угодно раз в оборот.

Нежить, которую пытается подчинить Фауссин, может сделать спасбросок на Волю (Will) с DC 19. Успешный спасбросок предотвращает подчинение жертвы личу в этом обороте, но в следующем обороте Эльберес может повторить попытку. Жертвы, провалившие спасбросок, подчиняются личу так, как если бы он был злым священником. При этом лич отдаёт команды свободным действием (free action).

Отвратившись от зла, Эльберес освободил ранее подчинённую нежить и старается не пользоваться этой способностью. Он подчинит себе нежить лишь в том случае, если от этого будет зависеть спасение дружественных ему персонажей.

Свойства нежити (Undead Traits) (Ex): Личи имеют все обычные свойства и иммунитеты нежити, в том числе иммунитеты к болезням, ядам, сну, параличу, смертельным эффектам и скрытым атакам (sneak attack). Полный список иммунитетов нежити приведён на стр. 317 MM.

Запомненные заклинания: При встрече с персонажами Эльберес Фауссин не может налагать заклинания, так как он потерял свою книгу заклинаний. Волшебник сможет запомнить заклинания лишь после того, как герои помогут ему вернуть книгу заклинаний (стр. 66).

Злые заклинания: Хотя книга заклинаний Эльбереса Фауссина по-прежнему содержит злые заклинания (помеченные «Evil»), он не будет запоминать и использовать их ни при каких обстоятельствах.

Указатель чудовищ и персонажей

Аббатиса боли 121
Бальдр 24
Болезненный страх 105
Вельд 24
  увеличенный 25
Возвышенная королевы Абигэйл 53
  гоф-фрейлина 51
  камер-фрейлина 51
  статс-дама 52
  фрейлина 51
Гоф-фрейлина королевы Абигэйл 51
Джон Бердсон 152
Дух голода 47
Дух ледяной зимы 49
Жюльетта 156
Жюстина 157
Камер-фрейлина королевы Абигэйл 51
Кровавый туман 129
Ламиард, скованный 55
Маргарита фон Инзен
  болотное отображение 102
  могильное отображение 116
  отображение боли 130
Монахиня боли 120
Невеста фон Инзен 106
Ноэлла фон Инзен 154
Озёрная хранительница 41
Пыльца забвения 99
Ромельда Мируа 158
Слепой копатель 108
Статс-дама королевы Абигэйл 52
Фрейлина королевы Абигэйл 51
Хлёд 26
Хранительница болота 90
Хрустальный хранитель 33
Эльберес Фауссин 160
Этьен де Лавелль, болотное отображение . . 95
Ярость 61

KLANVILLE

Role Playing Game of Conspiracy & Charming Evil



2012

Diary of Charming Girl: Trapped Beauty

Сиквел лучшей русскоязычной ролевой игры 2009 года по версии сайта Rolemancer

Всё падёт...

Пророчество, произнесённое умирающей мадам Дювари, молотом рока обрушилось на обитателей Кланвилля. Хозяйка манора превратилась в невообразимое чудовище, её гости бежали в леса, а старый дом погиб в буре очистительного пламени.

Холодное солнце в последний раз поднялось над владениями маркизы фон Инзен. Его блеклые лучи на прощание залили безбрежные чащи домена безжизненным светом, и светило навсегда скрылось за горизонтом. В Кланвилле наступила зима, укрывшая руины особняка белесым саваном вечности.

Ведомые роком герои вторглись во владения либертинки, чтобы покарать злодеев и восстановить давно утраченную справедливость. Искателям приключений предстоит прорваться через опасности умирающей земли, пройти сквозь миры, порождённые безумным воображением повелительницы Кланвилля, одолеть маркизу фон Инзен и уничтожить врага, мощь которого подобна могуществу бога.

Перед вами — последнее испытание, заключительная точка в кровавой истории жестокой и безжалостной повелительницы Кланвилля.

Приключение предназначено для отряда от трёх до пяти игроков 9—12 уровней.

Для игры требуется Настольная Книга Игрока, опубликованная Wizards of the Coast.
Этот продукт использует материал из книги правил v3.5.

ETO2200
© 2010 Eternal Order
ravenloft@mail.ru
www.eternalorder.ru
www.graycardinal.narod.ru
www.rpg-world.org

OGL
3.5 SYSTEM COMPATIBLE

ВЕЧНЫЙ ОРДЕН