

D&D 5E

18+

ПРИКЛЮЧЕНИЕ

ПОСЛЕДНИЙ
ШАНС

Выполнил Павлов Федор

ПРИКЛЮЧЕНИЕ СОЗДАНО НА КОНКУРС
ДЛЯ ПЕКАРНИ ТВОРЦОВ

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	2
Аннотация.....	2
Предыстория.....	2
Правила и рекомендации.....	2
Крючки для героев.....	3
Вступление.....	3
Лагерь.....	3
Культист.....	4
Подготовка.....	5
Город.....	6
Область 1. Врата лиц.....	8
Область 2. Врата огня.....	10
Область 3. Врата крови.....	12
Область 4. Торговая площадь.....	13
Область 5. Казармы.....	14
Область 6. Жилые районы.....	14
Область 7. Район ремесленников.....	14
Область 8. Администрация.....	15
Область 9. Район демонов.....	16
Финал.....	16
Слишком поздно.....	18
Приложение.....	19
Бой в бездне.....	19
Правила врат.....	19
Монстры и карты.....	20



ВВЕДЕНИЕ

Аннотация

Вот уже пять лет идет полномасштабное вторжение демонов на земли королевств. некогда бывшие враги объединились в едином порыве, чтобы победить нависшую над континентом угрозу. Демоны не щадят никого, ни женщин, ни детей, после их прихода остается только выжженные города и гниющая земля, запах обгоревшей кожи и крови. Главнокомандующий объединённых армий Колин Морган, разработал безумный план, который может остановить вторжение и ему нужны отважные герои, способные и готовые рискнуть всем, ради спасения всего живого!

Предыстория

Примерно шесть лет назад появился культ *опустошения*, под покровительством *Мелеха*, легендарного волшебника, который обозначил единственную цель своим последователям – открыть врата в Бездну, чтобы демоны ворвались на материальный план и опустошили его. *Мелех* обещал последователям вечную жизнь со всеми удобствами, которые предоставят им лорды демонов за их труды. И работа началась.

Для вызова врат нужны были сложные компоненты, которые культисты доставали, жертвуя свои жизни, во имя великой цели. Конечно, действия культа не остались незамеченными. Группа авантюристов раскрыла планы культа и попыталась им помешать, но в последнем бою, они проиграли *Мелеху*, и его план воплотился в жизнь.

Он узнал из древнего фолианта секрет постройки постоянных врат, и прекрасно понимал, что для их открытия потребуется много жертв, благо у него было к тому моменту достаточно последователей и, примерно три года назад, он начал свой ужасный ритуал. Тысячи существ погибли, отдав души на открытие врат и, в один миг, из воздуха появились огромные каменные арки, со странными надписями, которые загорелись зеленым, ослепляющим светом и в едином взрыве уничтожили жителей близлежащих городов и деревень, а из светящийся внутри арки зеленой субстанции стали выползать сотни отродий Бездны.

Материальный план не сразу отреагировал на угрозу, и дорого за это поплатился. Давние конфликты королевств тогда еще не утасили и были более интересны правителям тех земель, чем далекое нашествие демонов, в которое не все верили. Через пару опустошительных лет стало очевидно, что угроза не шуточная, и королевства объединились в борьбе со злом, легендарные существа материального плана прибыли защищать его, но упущенное время дало о себе знать. Десятки порталов выпускали и выпускали демонов, которые, умирая, возвращались из Бездны вновь, тогда как силы людей, эльфов, дварфов, даже орков и гоблинов с каждым днем иссекали.

Главнокомандующий объединённых армий *Колин Морган*, который провел немало успешных операций и поднялся по карьерной лестнице от солдата до главнокомандующего, прекрасно понимал, что обычными методами им не победить демонов, и даже если войска будут преуспевать в разных местах, они в конце концов кончатся. Он, совместно с другими командующими, придумал план, как закрыть все врата, и закончить эту войну. Но для его осуществления потребуются легендарные герои, способные пожертвовать всем ради будущего планеты и всего живого. Благо они нашлись.

Правила и рекомендации

Перед началом приключения советую обсудить с игроками и добавить несколько правил для этого приключения:

- Если вы проводите этот ваншот отдельно от основной кампании, то дайте вашим игрокам в дополнение к основному закупу также закуп из *книги мастера* на странице 38.
- Введите правило эпического отдыха из *руководства мастера* на странице 267, если вы включаете это приключение в основную кампанию и не хотите менять правила, то пусть после инструктажа *Колин Морган* даст героям по зелью быстрого отдыха (особый предмет, который делает то же самое, что и эпический отдых в течение 8 часов)
- Считайте, что любой враг, у которого класс опасности меньше 1, умирает от одного удара героев, чтобы показать их эпичность и важность. Если у врага после атаки героя осталось очень мало здоровья, то он также моментально погибает, чтобы не затягивать боевые сцены.
- Так как врагов может быть большое количество, то объединяйте их в одну инициативу или пользуйтесь любыми правилами больших сражений, чтобы оптимизировать процесс, например правило толпы из *книги мастера* на странице 249.

Уровень и длительность

Приключение рассчитанно для 4-х персонажей 17-20 уровня, длительностью 4-6 часов игры.

Крючки для героев

Вот несколько идей, почему герои захотят спасти мир и участвовать в плане *Колина Моргана*. Учтите, если вы хотите использовать этот ваншот как часть своей большой кампании, то стоит использовать свои крючки для этого приключения.

Месть

Демоны уже три года опустошают земли королевств. Герои могли потерять за это время родных и близких, свой дом, свое маленькое счастье, и план главнокомандующего - это отличная возможность отомстить тварям, сделавшим это, возможно даже ценой жизни.

Выгода

Очевидно, что некоторые герои не готовы так просто рисковать жизнями, и им нужны гарантии. Главнокомандующий готов предложить огромные деньги, титулы, артефакты королевств, если герои помогут ему в плане. Не стесняйтесь предлагать большие суммы, это же легендарные герои!

Важная вещь

Возможно, врата появились в родном городе героя, где был его дом или подвал, в котором, возможно, еще лежит та самая вещь, которую помнит из детства, или знает, что эта вещь может помочь в сражении с демонами или понимании врат. Если вы выбрали второй вариант, то в одном из домов любого города, может лежать подсказка о вратах. Выдайте *одну слабость врат*, когда герои найдут эту вещь.

Наследник

Герой может быть сыном или дочерью тех самых авантюристов, которые первыми раскусили план культа, но потерпели крах. План главнокомандующего - отличная возможность отомстить за предков, а, возможно, и спасти их души, разрушив врата. На сколько вам известно, их мертвые и порванные тела висят на колыях у самых врат.

ВСТУПЛЕНИЕ

Лагерь

Тысячи палаток, клубящийся вдали дым от горящих лесов. Вы в самом центре боевых действий. Большая часть армии находится именно здесь и сотни солдат погибают каждый день, чтобы сдержать наступление врага. Командующий Колин Морган, человек с широкими усами и шрамами на лице, одетый в командирскую форму, стоит прямо перед вами, и договорив с эльфом, похожим на жреца Келемвора, обращается к вам.

У командующего немного хриплый голос, и он обращается к героям со своим планом по молниеносной победе в войне. Здесь будет отличный момент героям представится.

План *Колина Моргана* состоит в следующем (передайте его своими словами, можно сделать не слишком официально, так как командующий понимает, что перед ним не простые вояки): он собрал большинство солдат в самой ближней точке на фронте к основным вратам. Пока на всём фронте солдаты удерживают позиции и контратакуют, его армия марш-броском, почти без остановок будет идти в сторону врат. Это чревато огромными потерями, но, по плану, демоны почувуют неладное и будут вынуждены отвести часть сил



Командующий Колин Морган



Мелех

от врат, чтобы встретить наступающие силы. Когда же они отведут свои силы достаточно далеко, придет время героев. Они должны будут телепортироваться прямо к вратам и за два-три часа уничтожить их. Так как враги не глупые, то наверняка оставят какие-то гарнизоны рядом с вратами, и, когда игроки телепортируются, враги всё поймут и ринутся обратно, защищать врата. Поэтому у героев не так много времени. Если же они решат промедлить, то огромное количество солдат погибнет, и, даже если удастся закрыть врата, сражаться будет некому. Поэтому план должен быть выполнен в кратчайшие сроки, без промедления.

Командующий также расскажет про особенность *главных врат*. Они поддерживают энергию остальных открытых врат, поэтому если их уничтожить, то остальные просто схлопнутся от недостатка энергии, поэтому основные ворота защищают огромные полчища сильнейших демонов.

Командующий разложит карту главных врат и разрушенного города вокруг них, сделанную за годы войны, и пояснит план по уничтожению. Его разведчики поймали одного из старых *культистов*, и, после допроса, смогли узнать про особенности главных врат. *Колин* расскажет, что *Основные Врата* не подвергаются разрушениям, любое оружие или магия, что попытается навредить им либо отскакивает, либо испаряется, не принеся никаких эффектов. Даже заклинание «*Исполнение Желаний*» неспособно ничего противопоставить вратам, оно будто их не видит, и даже при самой четкой формулировке тратится впустую.

Поэтому главнокомандующий понимает, что как бы дела ни шли хорошо или плохо, этот мир будет унич-

тожен, если не уничтожить каким-то образом врата. Пойманный *культист* поведал, что врата обладают все же некоторыми *слабостями*, они могут быть крайне необычны, и после небольшого допроса, он поведал *одну из уникальных слабостей* первой секции врат (выдайте игрокам любую слабость, из тех, что вы выбрали в разделе *Правила Врат*). К тому же, он знает, где располагаются элементы для необходимого ритуала, чтобы можно было преодолеть слабость и как оказалось, они все находятся в разрушенном городе рядом с вратами. Они остались там после совершения ритуала 3 года назад.

Если игроки хотят сами допросить *Культиста*, то *Колин Морган* не станет им мешать, но попытается убедит персонажей, что его люди сделали уже много с этим человеком и вратли они узнают что-то новое.

Культист

Когда вы входите в палатку, смешанный запах мочи и крови бьет в ноздри. На кресле прикованный кожаными ремнями сидит измученное голое тело мужчины. Когти на его руках и ногах вырваны, как и волосы у него на голове. Множество синяков и кровоподтёков видны на его теле, которое едва освещается догорающим в углу факелом.

Культиста зовут *Каин Ангелмен*, и он был правой рукой самого *Мелеха*, который и создал врата. В то время, когда он понял, что будет со всеми последователями культа, чтобы призвать врата, *Каин* сбежал и скрылся в далеких землях, подальше от людских глаз. В один из дней его скудного пребывания в таверне на окраине мира, его каким-то образом опознал один из посетителей, даже при том, что *Каин* использовал магию иллюзий, чтобы скрыть себя. Таким образом, ему оставалось немного, до того, как его поймали и привели сюда.

Из этого *культиста* и вправду выбили почти всю информацию, что у него была, но все же некоторые тайны он хранит в себе, так как рассказ о них буквально уничтожит его - он дал магическую клятву *Мелеху* за хранение этих секретов. Если *культиста* не вылетит от увечий, то тот будет едва дышать и почти не сможет говорить. Игроки могут попытаться вывести эту информацию из *Каина*, но, если они не используют на него заклинание *Рассеивание Магии*, как *против заклинания 9 круга* или подобную магию, чтобы развеять наложенные чары, он ничего не скажет.

Обнаружение магии ничего не даст игрокам, так как магия, наложенная на этого *культиста* спрятана мощными чарами. Если игроки все же догадаются и используют заклинание на *Каина*, то он еще некоторое время будет противиться, но *логичные доводы* или *проверка Убеждения со сл. 20* заставят говорить.

Он знает, что *Мелех* все еще жив и обитает где-то рядом с вратами, помогая демонам создавать новые врата (он обозначит свои предположение на карте, в районе 2 секции врат). Он убежден, что тот знает всё необходимое для закрытия врат и что у него точно есть какие-то из вещи необходимые для преодоления *слабостей*. Также он расскажет, что у всех секций врат, есть *одна общая слабость*, но он не знает какая,



а также у каждой секции есть своя личная слабость, одну из которых он знал и уже отдал военным. Также он знает, что есть еще одна слабость у главного стержня, но ее знает только Мелех или лорды демонов.

Подготовка

Командующий расскажет игрокам о своем видении плана вторжения – нужно телепортироваться в город, к 1 секции врат (см. на карте города в приложении), оттуда двигаться к обозначенным на карте точкам, которые указал схваченный культист, и только сплоченной группой, так как город все еще будет полон демонов, и, потеряв даже одного бойца, есть шанс не справиться. Попутно стараться отлавливать более разумных демонов или им служащих, чтобы выяснить остальные слабости врат. Он уверен, что у героев есть все шансы.

Если у них есть свой план, он готов его выслушать и поправить, если ему кажутся очевидными некоторые ошибки. После командующий скажет героям, что у них есть время в размере не более часа, чтобы составить свой план и приступить к выполнению задания. Затем он отправится в центр лагеря, на возвышение, и герои, которые находятся внутри или снаружи услышат речь:

Вы видите небольшое возвышение, в виде деревянной конструкции, на которую поднимается командующий. Там уже стоят жрецы и заклинатели, про каждого из которых вы могли слышать легенды об их подвигах. И вот, поднявшись на возвышение и выпив беловатое зелье, вы услышите громкую и четкую речь командующего, перед которым собралась огромная, необъятная армия, у которой нет конца и края:

Солдаты! Воины! Вы настоящие герои и храбрецы, что защищаете земли позади нас от полчищ кровожадных тварей. Эти сволочи убили уже десятки наших товарищей, и еще больше ни в чем неповинных мирных жителей, и как мы убедились, их ничто не остановит. У них нет чувства совести или сострадания, они монстры, что хотят лишь одного... Они хотят нашей смерти. Что же, не думаю, что от вас укрылась тайна, что еще немного и наша линия обороны падет, еще немного и сотни тысяч существ погибнут... Но в столь тяжелый час, у нас есть шанс уничтожить и прогнать их с нашей земли раз и навсегда! Там, в каких-то двадцати милях стоит источник силы зла! Уничтожив его, демоны из преисподней потеряют свои силы, и тогда победа будет за нами! За победу, за Родных, за нашу Землю!!!

Все начинают восторженно кричать «За нашу Землю» и войско, как единый организм, начинает перетекать к северным воротам, за которыми виднеется тьма, разрезаемая разноцветными молниями, что бьют в дали.



Если у героев нет возможности телепортироваться, то он готов предоставить им свиток телепортации, если они не могут его прочитать, то он готов предоставить им волшебника, который сделает круг телепортации прямо в центр разрушенного города.

У героев могут возникнуть вопросы по поводу плана, не стесняйтесь на них отвечать по собственному желанию. Помните, что командующий надеется на них, он уверен и его нельзя убедить в обратном, что это единственная возможность человечества победить, если промедлить еще немного, то демоны прорвутся через ослабнувшие линии фронта и уничтожат остатки живых существ, что остались на континенте.

ГОРОД

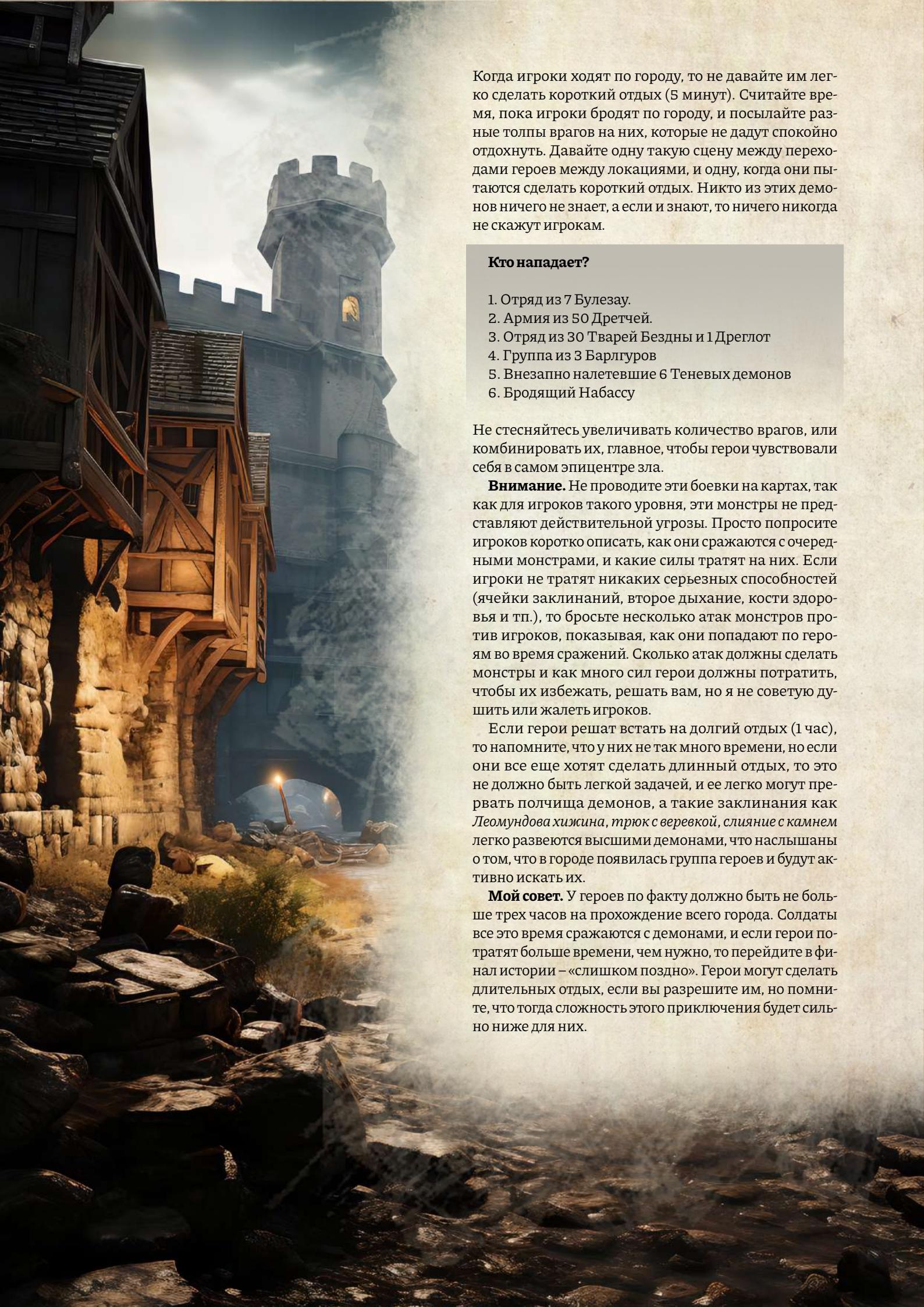
Как только герои телепортируются в любую часть города прочтите следующее и измените детали если нужно:

Вы оказывается прямо в центре ада. Демонический, похожий на звериный, рев издается и проникает до ваших перепонок, чуть ли не оглушая. Немного отойдя от неприятного ощущения после телепортации, вы видите величие главных врат. Огромные три колонны превращенные в трехстороннюю арку, которая уходит в центральную колонну, сотни огней виднеются на широких стенах знаменуя, что врата не пусты. Вокруг вас стоят здания без крыши, с развалившимися стенами, на которых видны следы порчи, от которой исходит запахи гнили. И вот, несколько любопытных глаз смотрят на вас, готовые напасть

Где бы ни оказались герои, они находят себя в окружении нескольких демонов, что пришли узнать, что произошло. *50 утробных демонов 5 Шусува и 1 Молидей Йенногу* заметили игроков и готовы разорвать их в клочья. Не пускайте всех утробных демонов и *Шусува* в бой, пусть они приходят в сражение пачками по *10 утробных демонов и 1 Шусува* каждый раунд. Если игроки слишком быстро разбираются с врагами, можете выпустить на них больше врагов за раз.

Когда игроки победят толпу демонов, то могут приступить к исследованию города. Если они сохранили жизнь *Молидею*, то они могут узнать у него некоторую информацию. Он будет говорить, только если они найдут у него *амулет Йенногу пройдя проверку Мудрости (Внимание) со сложностью 20* и будут угрожать уничтожить его. В таком случае он поведаает, то, что знает. Он откажется говорить, если игроки уничтожат амулет. Он потребует заключить сделку, в которой игроки пообещают не уничтожать амулет, а передать его ближайшей *Марилит*. Если игроки нарушат договор, то *Йенногу и 12 Шузум* появятся в ослепительной вспышке рядом с ними и нападут. Остальные демоны ничего не знают. Вот что знает *Молидей*:

- *Йенногу* отправился в сражение с армией людей, забрав большинство своих слуг.
- Сам *Бафомет* и его свита охраняют *3 секцию* врат (если игроки сразу телепортировались туда, то он говорит про *1 секцию*)
- Он знает *общую слабость* всех секций врат.



Когда игроки ходят по городу, то не давайте им легко сделать короткий отдых (5 минут). Считайте время, пока игроки бродят по городу, и посылайте разные толпы врагов на них, которые не дадут спокойно отдохнуть. Давайте одну такую сцену между переходами героев между локациями, и одну, когда они пытаются сделать короткий отдых. Никто из этих демонов ничего не знает, а если и знают, то ничего никогда не скажут игрокам.

Кто нападает?

1. Отряд из 7 Булезау.
2. Армия из 50 Дретчей.
3. Отряд из 30 Тварей Бездны и 1 Дреглот
4. Группа из 3 Барлгуров
5. Внезапно налетевшие 6 Теневых демонов
6. Бродящий Набассу

Не стесняйтесь увеличивать количество врагов, или комбинировать их, главное, чтобы герои чувствовали себя в самом эпицентре зла.

Внимание. Не проводите эти боевки на картах, так как для игроков такого уровня, эти монстры не представляют действительной угрозы. Просто попросите игроков коротко описать, как они сражаются с очередными монстрами, и какие силы тратят на них. Если игроки не тратят никаких серьезных способностей (ячейки заклинаний, второе дыхание, кости здоровья и тп.), то бросьте несколько атак монстров против игроков, показывая, как они попадают по героям во время сражений. Сколько атак должны сделать монстры и как много сил герои должны потратить, чтобы их избежать, решать вам, но я не советую душиить или жалеть игроков.

Если герои решат встать на долгий отдых (1 час), то напомните, что у них не так много времени, но если они все еще хотят сделать длинный отдых, то это не должно быть легкой задачей, и ее легко могут прервать полчища демонов, а такие заклинания как *Леомундова хижина*, *трюк с веревкой*, *слияние с камнем* легко развеются высшими демонами, что слышаны о том, что в городе появилась группа героев и будут активно искать их.

Мой совет. У героев по факту должно быть не больше трех часов на прохождение всего города. Солдаты все это время сражаются с демонами, и если герои потратят больше времени, чем нужно, то перейдите в финал истории – «слишком поздно». Герои могут сделать длительных отдых, если вы разрешите им, но помните, что тогда сложность этого приключения будет сильно ниже для них.

Область 1. Врата лиц

Невероятных размеров арка из гладкого черного материала, в котором вы видите свое отражение и вырезанные, но едва заметные символы. Ни капли света ни исходит от них, только виднеющиеся наверху крылатые твари нарушают эту безжизненную картину бездны. В арке виден темный вихрь, за которым наблюдается очертания плана смерти и страданий, наполненный тысячами ждущих вашей крови тварей.

Здесь может быть *Бафомет* с его свитой, если игроки сначала отправились в *третью секцию*. Иначе здесь никого не будет в первые пару минут. Игроки могут потратить их на преодоление *слабостей* этой секции врат или на то, чтобы попробовать прочитать символы на арке. Они могут попробовать сделать и то и то, но как только слабости этой секции врат будут преодолены, то символы испарятся, в колонна с черным материалом треснет.

Символы на арке пересекаются с изображенными на гладкой поверхности лицами ужаса и страданий. Каждое такое лицо пробирает холодом и волной дрожи по телу, ведь приходит осознание, что эта арка усеяна ими. Тысячи существ погибли здесь, отдав свои силы на поддержание этого творения бездны.

Символы написаны на демоническом языке, если игроки захотят прочитать, что тут написано, то им потребуется по меньшей мере *120 минут*, чтобы сделать это. Один из героев, кто прикладывает больше всего усилий для прочтения, может пройти проверку *Расследования (интеллект)* и за каждые *1* уменьшить время на *1* минуту, так как начинает понимать общий смысл написанного. Если несколько игроков пытаются прочитать символы, то сокращайте время изучения соответственно. Каждая минута прочтения столь ужасного текста обходится читающему в *2d10 некротического урона*. Опишите это, как проникающая, ноющая боль по всему телу.

Прочитав все письма, герои могут узнать общую слабость всех арок, и слабость этой конкретной арки. Также они узнают историю создания врат, и конкретный вклад *Мелеха*.

Если здесь нет *Бафомета*, то через 3 минуты здесь окажутся *Марилит*, *4 Арманита*, *12 Булезау* и *2 мага (культисты)*. Никто из них не собирается договариваться с героями и их единственная цель – убить их. *Арманиты* и *Булезау* прибывают в бой постепенно, отрядами по *1* и *3* особи соответственно. После того, как их победят, сюда будут прибывать армии демонов по *100 мелких тварей* и *10 более крупных* каждую минуту.

Марилит в этой области имеет особенность:

Марилит может совершить *1 легендарное действие*, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Марилит восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.



Зеркало души. Марилит выбирает врага в *60* футах от врат. Он должен пройти *спасбросок Харизмы со сл. 15*. В случае успеха ничего не происходит, иначе его профиль оказывается на стенке арки и этого персонажа нельзя излечить или воскресить никак кроме как используя заклинание *7* круга и выше. Это проклятье пропадет, только если обе слабости этой арки будут преодолены.

Ранить Душу. Марилит выбирает врага в *60* футах от врат, профиль которого есть на вратах. Он должен пройти *спасбросок Интеллекта со сл. 15*. В случае провала враг начинает терять свои силы с болью, будто у него вытаскивают нервы из головы, существо получает *8d8 психического урона*, и оно теряет *1d4* от любой характеристики по выбору Марилит. Восстановить характеристики можно только преодолев все слабости этой части врат. В случае успеха ничего не происходит.



Область 1. Made with assets from 2-Minute Tabletop, сделала Morovoi

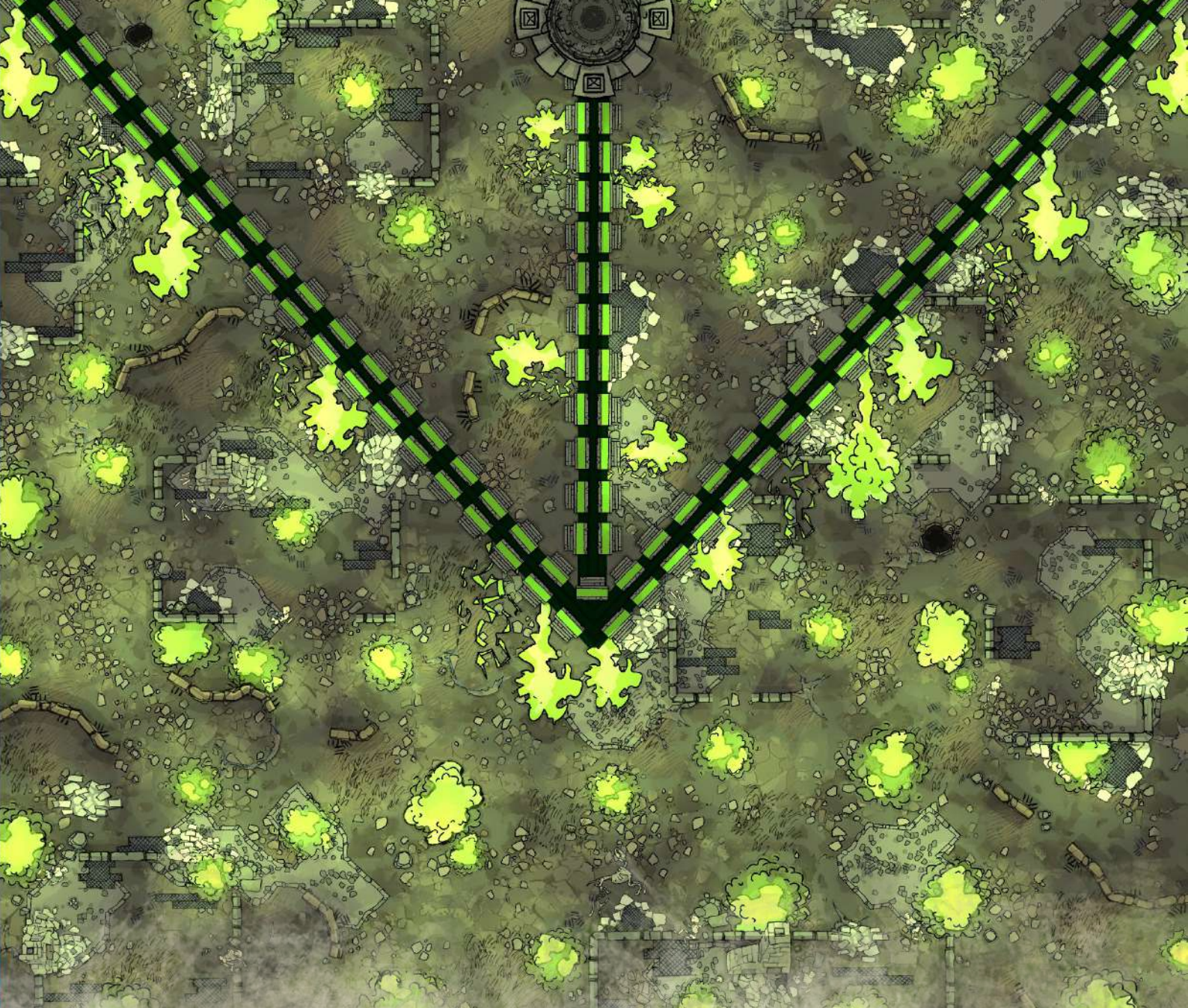
Сама область имеет несколько эффектов:

Синий огонь считается труднопроходимой местностью, он непрозрачный, и достигает 20 фт в высоту. Любой, кто начнет свой ход или переместиться в область синего огня, должен пройти *спасбросок Ловкости со сложностью 20*. В случае провала существо начинает покрываться льдом, оно *получает 8d10 урона холодом и становится опутанным*. Если существо выйдет из области действия огня, то перестанет быть опутанным. Провалив три проверки находясь в области с огнем, существо становится *окаменевшим*. В случае успеха существо получает лишь половину урона и не становится опутанным.

Стены зданий хоть и разрушены, но они могут послужить *половинчатым укрытием*.

Нахождение на этой территории чревато пробле-

мами. Любое существо, что находится здесь *больше 1 минуты*, должно пройти *спасбросок Телосложения со сложностью 12*. В случае провала его накрывает волна дрожи по всему телу, и сковывает движения. Существо считается *парализованным*. Оно будет в этом состоянии, пока его не снимут любой подходящей *магией или проверкой Мудрости (Медицина) со сл. 20*, если проверка будет провальной, то существо получит *10d6 психического урона*, так как будет думать, что из его тела вырывают важные органы. В случае успеха ничего не происходит и существо выходит из паралича. Существо должно повторять этот спасбросок каждую минуту, при этом *сложность спасброска повышается на 2, каждый раз*.



Область 2. Made with assets from 2-Minute Tabletop, сделала Моровои

Область 2. Врата пламени

Адский жар обдаёт вашу кожу, вы чувствуете, что воздух здесь сухой и никак не насыщает ваши лёгкие. Не-высокие врата смотрят прямо на вас, уходя вдаль в обе стороны. Из трещин, что покрывают большую часть этой стороны, струится ядовито-зеленое пламя, что выбрасывается на землю, как кусок чьей-то плоти. Те стены, что остались здесь, это переплавленный камень, который, как кажется, вот-вот поползет вниз.

Находиться долго в этой части врат почти невозможно. Из врат то и дело валятся клубы зеленого огня каждые 10-12 секунд (не стоит бросать кости сквозь каждый промежуток времени, просто решите, что раз в 2 минуты, один клубок летит в героя), и тот, кто по-

дойдет ближе чем на 30 фт к любой их стороне имеет 5% шанс, что клубок огня попадет в него, из-за чего ему придется пройти спасбросок Ловкости со сложностью 15 и в случае провала получить 10d6 урона огнем/кислотой/ядом (на ваш выбор) или половину при успехе. Также по всей территории находятся источники постоянного огня. Закончив свой ход рядом с ними в радиусе 5 фт, нужно пройти спасбросок Телосложения со сл. 15 и при провале получить 4d6 урона огнем/кислотой/ядом (на ваш выбор) или половину при успехе.

Если герой каким-либо образом зайдет в сам огненный столб, то он получит 10d6 урона без спасброска, и может из него телепортироваться в любой другой подобный столб, оказавшись в 10 футах от него. Попытка потушить или уничтожить источники огня не святой водой, сопровождаются выбрасываемым адским паром из них, который обжигает всех в радиу-

се 10 футов, нанося 10d10 урона огнем, при этом само пламя не тухнет. Вылив 5 Галлонов святой воды, любой столб огня тухнет окончательно.

Хижина

Даже демоны боятся подходить к этой части врат. Поэтому герои здесь никого не обнаружат, когда придут. Но все же здесь есть одна примечательная личность. Прямо у самого угла врат, где больше всего зеленого пламени, находится *леомундова хижина* одного из главных зачинщиков всего происходящего – *Мелеха*. Только используя заклинание *обнаружение магии* или подобного, либо же оказавшись прямо у угла врат, герои смогут обнаружить это скрытое место. Если герои допросили культиста и узнали, что *Мелех* должен находиться где-то здесь, то они могут пройти проверку *Интеллекта (Расследования)* со сл. 20 и при успехе понять, где может прятаться могучий волшебник.

Герои могут уничтожить хижину используя заклинание *рассеивание магии*, или подобное, чтобы ее разрушить и таким образом заставить тех, кто внутри врасплох. Или же они могут начать говорить, или привлекать внимание, тогда из хижины выйдут ее обитатели, но те уже не будут застаны врасплох. В любом случае прочтите это:

Отвратительное, разваливающееся на части лицо, обожжённое и изуродованное со всех сторон смотрит на вас. В его взгляде читается лишь ненависть. Его четверо таких же отвратительных воителя, с тяжелыми направленными на вас мечами стоят недалеко от своего хозяина. Лишь хриплые, срывающиеся слова вы услышите из его, обожжённого от кислоты, рта: «Значит решили умереть вот так!»

Перед героями окажется сам *Мелех* (используйте статблок Лича), и его *четверо верных мертвых охранников* (используйте статблок чемпиона с тем изменением, что они являются нежитью). *Мелех* будет сражаться до конца, пока не испустит последний вдох. Он не будет отступать или как-то иначе трусить. В плен он не сдастся, и просто покончит с собой в крайнем случае. Его солдаты предпочтут толкать или таскать героев в столбы пламени, чем сражаться своим оружием.

Когда он погибнет, то из его рук выпадет книга, которую герои, которые находились ближе всего, могут попытаться спасти пройдя проверку *Ловкости (Ловкость рук)* со сл. 18. В случае провала половина книги повредится от беснующегося повсюду огня. Если герой провалит проверку на 10 или больше, то книга и вовсе сгорит.

Книга написана специальным шифром, который будет крайне сложно разгадать. Герои не смогут в полевых условиях сделать это быстро, однако в городе есть личности, способные прочитать, что написано в книге. В ней указаны *ВСЕ слабости всех секций врат*.

Врата сами по себе не столь высокие, и если герои захотят перелететь их, и посмотреть, что находится с другой стороны, то они заметят меньшее количество огня с той стороны, а также пульсирующую стену, что держит эти врата уходя прямо в их угол. Если герои

приблизятся к углу с любой стороны, то они услышат голос, исходящий от соединения всех трех стен. Он звучит на небесном, и если герои знают его, то поймут, что голос просит о помощи. Если герои не знают этот язык, то он сменится на ломанный эльфийский.

Голос, это призрак погибшей когда-то *супруги Мелеха*, что преследует его до сих пор, боги наслали ее ему, чтобы она каждый день заставляла своего бывшего супруга страдать. Когда он исчез и отправился в свой филиakterий, она осталась здесь, не сумев пробраться через барьер между Бездной и Материальным планом. Герои могут расспросить ее, но она захочет говорить, только если герои обещают найти и уничтожить филиakterий ее мужа. И получив согласие, она расскажет кто она, кто такой *Мелех*, и расскажет, хоть и завуалированно *слабость этой секции*. Она откажется выходить на свет, и будет всегда находиться в щели между вратами и соединяющей стеной.





Область 3. Врата крови

Центр врат удерживает отвратительного вида стены, что украшены кровью и внутренностями самых разных существ, что сейчас медленно, будто перевариваются у всех на виду. Ручьи крови несутся от зданий, из которых видны груды тел, а запах нечистот и разложения, перебивается ароматом чистой скверны. Десятки отвратительных тварей ходят здесь и носят очередные тела, даже не пытаясь их как-то уложить, просто бросая их на пути, после чего те начинают естественно двигаться в сторону врат.

Эта сторона является основной подпитывающей частью врат. Демоны сносят сюда еще живых существ, сбрасывают неподалеку, после чего жертвы начинают двигаться в сторону врат, буквально разрываясь и создавая ручьи крови мяса и кишок. Зрелище отвратительное, как и твари, что здесь обитают. Если герои не отправились сразу сюда, то их будет тут ждать *Бафомет* со своей свитой состоящей из 1 *Наль-*

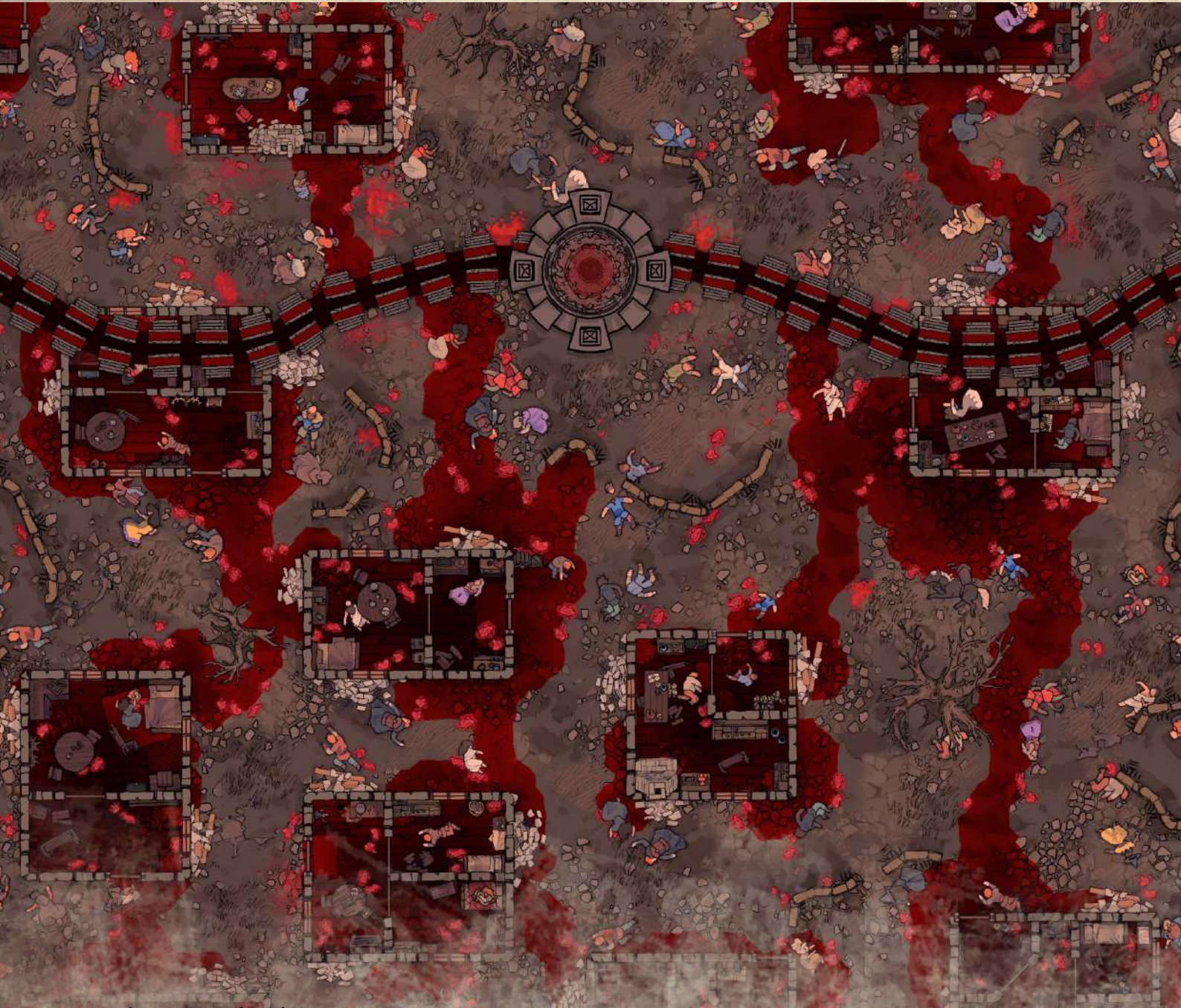
фешни, 1 Гористо, 4 Глабрезу, 20 булезау, а также сотни мелких тварей. Иначе здесь будет две Марилит, 1 архимаг (культист, который телепортируется прочь, если у него останется меньше половины здоровья), и 10 человекоподобных демона (используйте статблок Гладдиатора, они будут хватать и ронять героев, а также пытаться затолкнуть их к воротам). Все они сразу нападут на героев не пробуя договариваться.

Бафомет сегодня не столь яростен как обычно и готов вступить в диалог с героями с позиции силы. Ему плевать на врата, и он хочет уничтожить жалких созданий, что находятся в десятках миль отсюда, и то, что принц Бездны приказал ему оставаться здесь его не устраивает. Он готов отдать героям секрет этой секции врат и увести свое войско, если герои убьют *Демогоргона* в его логове, что находится не так уж и далеко если пройти сквозь портал. К тому же у него есть способ попасть во дворец лорда демонов мгновенно. Если герои согласятся на сделку, то *Бафомет* немедленно телепортирует героев во дворец принца демонов, а в головах героев окажется информация о том, как преодолеть слабость этой секции врат. Используйте любую более-менее пустую карту для этой схватки, так как дворец самого *Демогоргона* невероятно огромен, и потому тут негде спрятаться или улизнуть.

Демогоргон не будет ожидать такой наглости, и у героев будет раунд внезапности. Принц демонов не будет отступать, так как то, что происходит, является вопиющей наглостью и он обязан выпроводить незваных гостей. Каждый раунд после третьего, в бой будут вступать десятки самых разных демонов разного класса опасности. Герои должны четко понимать, что смысла сражаться с ними нет, так как уничтожить всех не получится, а значит их цель *Демогоргон*. Когда они его уничтожат то, так же внезапно окажутся перед вратами, которые будут странно пульсировать (с окончательной кончиной *Демогоргона*, основная слабость врат будет уничтожена), а вокруг не будет ни одного демона.

Если же герои захотят сражаться с *Бафометом*, а не говорить с ним, то он будет только рад, и сразу же набросится на героев со своей свитой.

Врата в этом месте крайне нестабильны и зависят от количества крови, что поступает к ним, и когда герои будут сражаться здесь, их будет постоянно притягивать ко вратам, и чем ближе, тем хуже для них это будет. Если герой заканчивает ход в 50 футах от врат, то он должен пройти *спасбросок Силы со сл. 12*, или быть притянутым на 15 футов ближе к вратам. Если заканчивает ход в 30 футах, то *спасбросок силы со сл. 15* или получить *2d10 урона силовым полем* и притянуться к вратам на 20 фт. Если же герой оканчивает свой ход в 10 фт от врат, то он должен пройти *спасбросок силы со сл. 18*, или оказаться у врат, от чего его начнет разрывать на части, получая *20d10 урона силовым полем* каждый ход. Та сторона, что ближе к вратам, будет всасываться и уничтожаться по ту сторону, когда другая часть лишь безвольно будет пытаться сопротивляться. В случае успеха ничего не происходит. Если герой лежит, то он делает этот *спасбросок* с преимуществом. Если между героем и вратами есть препятствие, то он притягивается, только до него.



Область 3. Made with assets from 2-Minute Tabletop, сделала Morovoi

Область 4. Торговая площадь

Порванные тенты лавок, давно разбитые бутылки и зачерствелый хлеб, который некому съесть. Отсюда отлично видно Врата, они видны с пустующей уже 5 лет площади. Лишь редкие твари ползают и вынюхивают здесь что-то. Огонь, что покрывает весь город, едва ли дотягивается до сюда, а запах смерти лишь слегка касается ваших ноздрей.

От торговой площади почти ничего не осталось. Только несколько десятков палаток, что сложились, и не могут спокойно сгнить из-за сухого воздуха, или сгореть, так как слишком холодно. Сюда заглядывают демоны, но

их не так уж и много, чтобы героям можно было волноваться. Здесь они могут легко сделать короткий отдых. Если герои хотят обыскать это место, то за 10 минут, или за 2, если они пройдут проверку *Мудрости (Внимательность)* со сл. 20, они обнаружат странные вещи, под одной из лавок. (Выдайте героям две вещи из необходимых для преодоления одной из слабостей врат).

Проверяя эту лавку, они найдут *странный символ*, в виде горящего шара, и герой с самым высоким навыком религии узнает в нем символ культа, что открыл врата.

Секретное место. Если герои заявят, что хотят проверить эту палатку на предмет наличия под ней секретных мест, или как-то иначе, то скажите им, что они находят скрытый проход под одной из палаток. Открыв его, они обнаружат *Злобоглаза*, что был запечатан здесь. Он попытается атаковать героев, но, ког-

да у него останется меньше 50 здоровья, он попросит о пощаде. Если *Злобозла* попытаются уговорить или запугать, чтобы он выдал информацию, то он быстро смекнет, что его информация очень важна для героев, и попытается продать ее подороже.

Он будет требовать хорошее жилище, слуг, и тому подобные вещи в будущем, когда герои смогут справиться с нашествием. Спросите у героев, как они уговаривают его, или оцените по их отыгрышу и потребуйте соответствующую проверку социального навыка. Попытка *Харизма (запугивание)* будет самой простой (сл. 12), тогда как *Харизма (убеждение или обман)* будут куда труднее (сл. 18). *Злобозла* знает одну *Личную слабость врат*, а также у него есть информация о том, где находится *необходимая вещь* для ритуала (герои автоматически находят необходимую вещь в 9 области). Самого *Злобозла* запер здесь *Мелех*, чтобы использовать энергию его лучей, для открытия самой первой секции врат.

Область 5. Казармы

Если остальной город выглядит почти полностью разрушенным, то эта часть такая будто армия орков прошла через него несколько раз в дополнение к тому, что было. Копья, мечи и стрелы все еще валяются здесь, вся земля черна, будто ее выжигали десятки раз. Ни одно здание не стоит здесь, только очертания когда-то стоявших стен и четыре деревянных кола, на которых видны почти свежие трупы с завязанными глазами. Высокий мужчина в шкуре полосатого зверя, молодой человек в костюме шута, такая же молодая девушка, в мантии и шляпе, и маленькая девочка в темном балахоне, у всех у них изо рта виднеется высунувшийся кол, и зрелище предстает ужасное.

Когда-то давно, именно здесь произошла финальная битва между *Мелехом* и группой героев, что пытались его остановить. *Мелех* оставил тела этих героев тут, требуя обновлять заклинания нетленные остатки на них своих подручных. Души этих героев давно забраны лордами демонов, и потому воскресить их не представляется возможным, но пообщаться с помощью *разговора с мертвыми* можно.

В этом месте героев будут поджидать *боевой священник* (поклоняется одному из демонлордов) и его *армия демонов*, которые будут прибывать волнами, пока священник жив. В основном это *мелкие дретчи* и другие *мелкие демоны*, что будут лишь тратить ресурсы героев.

Бывшие герои знают об *основной слабости врат*, как и *одна из личных слабостей*, и с удовольствием поделится с героями ими. Боевого жреца зовут *Валинор Сэн*. Он служит самому Демогоргону, но при этом он крайне труслив, и испугается сражаться на передовой, предпочитая атаковать из далека. Если герои его схватят, то он без промедления сдаст им информацию, которую знает. При нем есть одна вещь необходимая для одного из ритуалов *Личных слабостей врат*.

Область 6. Жилые районы

Среди разрушенных зданий вы можете видеть десятки, нет, сотни демонов, что застыли в ожидании чего-то. Самой разной величины и силы, смотрят в землю или просто с закрытыми глазами. Рогатые, растекающиеся, отвратительные, все они будто куклы застыли в ожидании чего-то.

Здесь лорды демонов держат свои войска. *Сотни Дретчей, Булезау, Бабау, Дрэзлотов, Йоклол, Шусув* и иных демонов. Опишите это, как огромное войско. Если герои захотят сражаться с ними, то у них почти не будет шансов, так как через несколько раундов сюда прибудет и остальная свита демонов, а врата начнут выпускать больше сил, и в конце концов они задавят героев массой, но таким образом герои могут отвлечь демонов подальше от врат, и выиграть себе время для ритуала. Героям лишь потребуется резко телепортироваться из этого места в другой конец города, и тогда считайте, что на ближайшие 5 минут, в другой части города нет врагов, но они вновь придут с новыми силами, добавьте обычных противников к уже имеющимся.

Если Герои просто будут ходить, здесь не атакуя и не привлекая лишнего внимания, то они должны пройти *групповую проверку Ловкость (скрытность)* со сл. 20, и тогда могут передвигаться, не привлекая внимания. Или герои просто могут обойти эту область.

Если герои решат двигаться через армию, то герой с самой большой *пассивной внимательностью* замечает что-то примечательное в одном из зданий. Там находится два из необходимых предметов для *Личных слабостей*, спрятанные в сундуке. Сундук можно открыть, использовав отмычки или с помощью *Ловкость (Ловкость рук)* со сложностью 20 и 25 соответственно. Если попытка открыть сундук с первого раза не получается, он издает отвратительный писк (а также посылает магический сигнал в голову всех высших демонов в городе, который слышат все демоны в городе, и они устремятся к героям. Герои могут обнаружить сигнализацию с помощью *обнаружения магии*, или пройдя проверку *Интеллекта (Расследование)* со сл. 20.

Область 7. Район ремесленников

Самое живое место в городе, почти все здания имеют хотя бы крышу и трубу, из которых валит дым. На каждом здании видна табличка, указывающая на то, чья это была мастерская. Кузницы, мастерские, швеи, множество лавок, все они когда-то работали на благо города, а сейчас похоже служат ордам демонов.

Тут множество зданий, в печах которых переплавляют металл и драгоценности. Также именно здесь живут культисты, держась подальше от зловонных демо-

нических районов. Игроки могут начать обходить все здания одно за другим, но это займет много времени. Примерно 2 часа на обход всего. Внутри зданий будут *культисты* (маги и гладиаторы), некоторые из них захотят сразиться с героями, кто-то попытается сбежать, а кто-то договорится.

С вероятностью 25% культисты согласятся говорить, с 50% бежать и с 25%, что решат драться. Не проводите эти боевые сцены, а лишь опишите, как отчаянно они пытаются убить героев, ну и потратьте ресурсы соответственно. Если герои попытаются схватить убегающих *культистов*, то проведите небольшую погоню, но герои 20 уровня легко справятся с этой задачей, другое дело попытаться добиться от них информации.

Те *культисты*, что согласятся говорить, готовы выдать всю информацию, что знают, тогда как схваченные, будут готовы говорить, только после угроз *Харизма (Запугивания) со сл. 20*, или предложения им помилования после операции *Харизма (Убеждение или Обман) со сл. 15*.

Культисты с 20% вероятностью что-то знают. Их информация ограничена 2 *Личными слабостями* врат, одной *общей слабостью*, и у них есть 3 *предмета для ритуалов* для снятия слобостей врат. Но один *культист* выдаст всего одно из этого.

Все эти действия могут растянуться надолго, поэтому если вы видите, что игроки скучают или им это не интересно, просто спросите сколько времени они тратят на это дело, и попросите бросить *броски Харизмы* в количестве равном 1 за каждые пол часа поисков. За каждый успех выдайте им что-то что им необходимо.

Область 8. Администрация

Развалившийся и покрытый темной запекшийся кровью мрамор, что валяются под вашими ногами, показывают, что это был богатый район. Но он был им в прошлом, сейчас тут стоят лишь обрубки тех великих строений, что были лицом города. Дорогой камень и материалы просто разбросаны и осквернены. И только улыбающийся, красиво одетый в золото, кот у которого лапы вывернуты в обратные стороны смотрит на вас с интересом.

Этот кот, это *Ракишасса*, представится *Махажаром*, и он ждал героев здесь, как ему и велели его «хозяева». Он не собирается сражаться с героями и даже если они начнут драку, то просто будет уклоняться и просить прекратить насилие. У него индийский акцент и говорит он достаточно быстро, чтобы было тяжело уловить потаенный смысл в его фразах.

Его послали сюда, так как дьяволы крайне недовольны тем, что демоны беспрепятственно захватывают материальный план и получают с этого силы. Они хотят прекратить это нашествие, чтобы баланс в вечной войне крови был восстановлен. Конечно же, *Ракишасса* не собирается просто так помогать героям, это не в его интересах. Он будет требовать от героев хотя бы одну их душу, или обещание достать ему в будущем тысячу





Ракиасса Махажар

душ. Как бы герои ни торговались, он будет непреклонен. Если герои потеряют интерес к его персоне и его предложению, он расскажет им свой план помощи.

Его план заключается в том, чтобы сравить культистов, дьяволов и демонов в восточной части города, и пока они заняты своей битвой у героев будет время исполнить *один или несколько ритуалов*. Также он точно знает, где в этой части города (7, 8, 9 области), спрятаны *необходимые ингредиенты* для ритуалов (если герои узнают это от него, то считайте, что они не тратят лишнее время на поиски необходимых ингредиентов). Он также знает *все секреты врат*, но отдаст только один и будет говорить, что знает только один из секретов. Если сделка будет завершена, то он отдаст героям *один из ингредиентов* необходимых для ритуала, в знак их новой «дружбы».

Если герои предложат ему присоединиться к ним, то он согласится, если они добавят еще пару сотен душ в контракт. В общем-то ему лично плевать на то, победят демоны или дьяволы, его интерес души, и он точно знает, что героям нужно.

В этой части города более ничего и никого нет.

Область 9. Район демонов

Вы видите то, во что возможно хотят превратить демоны весь мир. Уродливые здания и башни, из которых валит огонь, слизь и пар едкого цвета, трупный и протухший запах заставляют сдерживать рвотные позывы. Прямо посреди своеобразной арки, зеленой слизью нарисован странный круг с множеством символов, посмотрев на которые становится не по себе. Круг будто крутится, а вокруг него танцуют отвратительные создания, и поют что-то на своем ужасном языке.

Это новый район, построенный демонами. Именно здесь демоны могут чувствовать себя как дома. Хотя постоянные ссоры между демонами разных лордов регулярны и весьма кровавы. Прямо сейчас демоны проводят ритуал призыва *Заггмой*, чтобы она явилась из своего дворца и оказалась здесь. Они начали его за 2 часа до появления героев, и он закончится через 4 часа после начала. То есть, если герои придут сюда через 2 часа после того, как телепортируются, то измените описание выше на то, что они видят огромную отвратительную тварь, покрытую грибами и лишайниками, от которой исходит еще более тошнотворный запах.

В случае если герои успели сюда до ее появления, они могут встретить *сотни утробных демонов*, которые захотят сразиться с героями. Опишите, то, как герои побеждают тварей, но в конце к демонам присоединяются *Сибриекс* и *Марилит*. Все они будут сражаться с героями до конца, не давая даже шанса себя схватить.

Если *Заггмой* появится, то к ней присоединиться только *Марилит* и *сотни утробных демонов*. Они также будут сражаться до конца, так как в случае смерти они ничего не потеряют.

Совет. Не выкладывайте на карту сотни утробных демонов, лучше возьмите одного, и объявите, что это орда мелких тварей, состоящая из 20 особей, которые наносят какой-то вред каждый свой ход.

Когда герои победят всех тварей, что тут были (а они еще будут прибывать каждые две-три минуты), то они могут обыскать это место на наличие того, что их интересует. Они с легкостью найдут *2 ингредиента* для ритуалов, но если они решат потратить время на тщательный обыск (минимум 10 минут), то после проверки *Мудрости (Внимание)*, со сл. 25 – каждая дополнительная минута, потраченная сверх 10 минут, они найдут *еще 2 ингредиента*.

ФИНАЛ

Если герои преодолели 5 слабостей врат, то прочтите это:

Вы видите, как секции врат, зеленые, красные, синие, будто начинают двигаться, неестественно, хотя и кажутся, что они вот-вот упадут. Центральная колонна наконец сходится в центре, и вы видите, как из нее начинает идти столб зеленого пламени. Адский рев и гоготание слышится повсюду, похоже демоны увидели сигнал и совсем скоро будут тут.

Игроки оказываются в очень плохом положении в этот момент, но при этом у них есть все шансы уничтожить врата. Смотрите статблок врат в *приложении* приложения. Только начиная с уничтожения хотя бы *одной слабости* врат их можно хоть как-то уничтожить. И только после уничтожения *пятой слабости* появляется полноценная возможность разрушения.

У героев есть два пути в этот момент, но они могут попробовать реализовать оба. Первый вариант – по-



пытаться уничтожить врата своими силами здесь и сейчас. Если у героев нет ультимативных способов наносить много урона в раунд, то это может занять много раундов. По факту на них начнут нападать монстры начиная с *третьего раунда*, прибывая большими группами, состоящими из *Марилит*, *6 Шусува* и *10 Булезау*, или *4 Нальфеиши* или *8 Хезроу*. Вы можете выбрать любую комбинацию или придумать свою, главное, чтобы врагов было достаточно, чтобы навредить героям, и у тех не было шансов полностью отбиться от угрозы.

Второй путь – завершить оставшиеся *два ритуала*. Как только будет исполнен *6 ритуал*, врата будут крайне уязвимы, а как только будет преодолена *7 слабость*, врата будут уничтожены. В любом случае на героев также нападут начиная с *3 раунда*, такими же группами, но у них может быть шанс за счет особенностей ритуалов.

Когда врата будут уничтожены прочитайте это:

Вы видите, как шпиль тьмы и зла, что держал на себе все все три секции начинает рушиться. Камень за камнем башня складывается как карточный домик, а за ней и арки ведущие к вратам. Красный, Зеленый, Синий цвета начинают судорожно моргать, будто это их последняя попытка ухватиться за жизнь, но в конце концов они исчезают с отвратительно громким свистом, который оглушает, и валит с ног.

Взглянув вновь на то место, где были врата, вы ничего не увидите, кроме десятков и сотен тварей, что остались тут и готовы сожрать ваши тела. Но с разрушенными вратами, в небе проявляется первый луч солнца, скрываемый свинцовыми облаками, и сжигает тварей, что стояли прямо перед вами. Остальные демонические отродья судорожно начинают бежать во все стороны, спасаясь от неведомой кары.

Это конец истории, и далее вы можете спросить героев, что они бы делали после этой миссии. Выполняли ли они контракты? Помните, если герои не выполняют обещанные контракты, то их души будут направлены прямоком в бездну, и они станут утробными демонами, такими же, что они уничтожали.

Слишком поздно

Вы слышите оглушительный рев, который знаменует поражения объединённой армии всего мира. Теперь никто не может остановить зло, что прорвется в города и деревни, и убьет или возьмет в рабство всех жителей. Слишком много времени было потрачено зря, вечные распри и амбиции некоторых существ затянули реакцию на все произошедшее, а вы, последняя надежда всего мира, не смогли справиться с этой задачей. Было бы у нас еще хоть немного времени... Но уже слишком поздно, что-то исправлять...



ПРИЛОЖЕНИЯ

Бой в Бездне

Бездна — это необычное место, в ней есть самые разные биомы, но для простоты считайте, что рядом с вратами даже со стороны Бездны выжгло все живое, и только серая отвратительная земля есть у героев под ногами. Прочтите героям это когда они впервые окажутся в Бездне:

Серая, отвратительная субстанция под вашими ногами ведет себя будто живая, и как тысячи змей переливается во все стороны. Тут нет неба, да и вы не видите ничего далее, чем в 30 футах, а дальше лишь туман. Лица ваших товарищей выглядят искаженно, будто они постарели и иссохли, да и сами вы ощущаете, что в воздухе нет ни капли воды. Дышать и даже смотреть тут тяжело.

Вот несколько правил в Бездне:

- Зрение ограничено до 30 футов, только слепое или истинное зрение позволяет видеть дальше.
- Каждые пять минут герои должны сделать *спасбросок Телосложения со сложностью 15*, или получить одну степень истощения.
- Вся местность в Бездне труднопроходимая.
- Магия работает иначе. Любое заклинания наносит не свой обычный урон, а урон огнем/кислотой/ядом/некротический, но какой из них герой выбирает сам.

В Бездне множество врагов, так что как только герои там появляются, и каждые тридцать секунд, на них будут набрасываться враги из колонки «Кто нападет?»

Правила врат

Все 3 секции врат обладают слабостями. Некоторые из них героям известны с самого начала, но многие секреты им предстоит узнать на поле боя. Помните, что врата неуязвимы, и любая попытка уничтожить их обычными методами, если хотя бы 5 из 7 слабостей не преодолены (в таком случае врата будет сложно, но можно уничтожить), то любая попытка уничтожить врата будет провальной. Выдайте вратам 1 общую слабость каждой секции (они должны быть у всех секций одинаковые), и 4 уникальных (они могут быть такие, какие вы выберете)

Общие слабости

Ключ. У каждой секции врат должен быть ключ (натуральный ключ, меч, игрушка, кольцо, любая вещь на ваш выбор), который при поднесении к секции снимает одну из защит. Ключи обычно хранятся у Марилит близ врат, так как ключ используется и в других целях, но вы можете выбрать любого врага. Необходи-

тельно убивать Марилит, ниже написаны способы, которыми можно достать ключ у каждой.

Первая Марилит готова отдать ключ, если герои представляются культистами, которые хотят проверить работоспособность врат.

Вторая Марилит готова отдать ключ, если герои съедят приготовленные ею острые шарики. Всего шариков 4 и съев каждый, герой должен пройти *спасбросок Телосложения со сл. 22*, и потерять половину от максимума своих костей хитов в случае провала, в случае успеха ничего не произойдет.

Последняя Марилит потребует жертвы от одного из героев, у которого меньше 100 здоровья и если он от нее откажется, то она использует на него заклинание *Слово силы смерть*. Герои могут отдать в жертву Неигрового персонажа, если такого найдут.

Магические круга разных школ. У каждой из секций есть привязка к определенным школам магии. Будет необходимо создать круг телепортации в 30 фт, от любой секции врат (использовав заклинание круг телепортации) и поддерживать его в течении 3 раундов. В каждом раунде, либо волшебник, поддерживающий концентрацию, либо кто-то другой должен потратить действие, чтобы использовать любое заклинание нужной школы, для поддержания круга.

У каждой из секций свои 3 школы магии (на ваш выбор), кроме последней, у нее 2 школы магии, и одна неизвестная, это потерянная школа магии Бездны, она потребует жертвы. Если ее не принести, то она выберет любого из персонажей игроков и он погибнет, превратившись в пыль, а его душа будет принадлежать одному из лордов демонов, но врата закроются.

Каждый раз, когда герой использует заклинание, которое необходимо для ритуала, волшебник, что держит концентрацию, может использовать любое заклинание из своего списка заклинаний, не тратя ячейку.

Уничтожение источника энергии. Он находится по ту сторону врат, в плане Бездны (см. бой в бездне). На той стороне на небольшом расстоянии находится Кристалл демонической силы, уничтожив который, можно лишить энергии врата и лишить одной слабости. Но уничтожив последний кристалл не принеся жертву, ворота закроются с той стороны, и игроки останутся в Бездне, где на них бросятся сотни и тысячи демонов.

Уничтожив любой кристалл, герои получают дополнительные силы (смотрите «божественные дары» в книге мастера). По одному на героя, и дар действует до разрушения врат.

Личные слабости

Кровь Небожителя. Если встать на самый верх секции врат и поливать их кровью небожителя в течении 5 раундов (каждый раунд, фунт крови), то эта слабость будет преодолена. Если хотя бы один раунд будет пропущен, то все надо начинать заново.

Каждый раунд, что врата поливаются кровью небожителя, герой что делает это, может автоматически помочь преуспеть своему товарищу в любой проверке или спасброске, что связаны с проблемами от врат

(огонь в зеленых вратах, притяжение от красных врат, лики в синих вратах)

Книга силы. Существует специальное писание, текст которого при произношении разрушает защиту врат, остается только найти ее (она может располагаться в доме одного из игроков или в любом доме по вашему выбору). Как только книга найдена, остается только громко прочитать ее содержимое в течение одной минуты рядом с вратами.

Каждый раунд, что герой читает содержимое книги, он может менять местами любых существ в поле его зрения, к тому же, он может выбирать, кто из них получит преимущество на свои следующие атаки.

Песня создания. Нужно узнать 2 куплета и припев песни, которые были произнесены при создании ворот и спеть их триплетом находясь рядом с вратами (потратить на это 10 раундов, можно прерываться одному на 1 раунд)

Каждый раунд, что герой поет песню, он может использовать одно из заклинаний – *Исцеляющее слово*, как заклинание 9 круга, *Направляющий луч*, как заклинание 9 круга или *небесный огонь*.

Танец Лорда демонов. Игроки должны найти все элементы особого танца, и станцевать его в особом месте врат. Танец содержит элементы соло, парного танца и общего, только станцевав все три части по 4 раунда каждая (нельзя прерываться в каждой отдельной части, но между ними могут быть перерывы вплоть до 2 раундов), слабость будет преодолена.

Каждый раунд, что герой танцует, он может выбрать до существо в 90 фт, от себя, и использовать на него заклинание Неудержимая пляска Отто (концентрация не требуется)

Картина. Игроки должны найти все три части картины – холст, краску и кисточку. Найдя все 3 части игроки должны будут нарисовать особый рисунок, который будет изображать разрушенные врата, после чего слабость будет преодолена.

Герои могут нарисовать, что захотят на этой картине, и это притворится в жизнь, если кто-то нарисует ауру вокруг себя, то у него появится постоянный щит веры, если кто-то нарисует нить между собой и кем-то другим, то у них будет возможность говорить друг с другом. Главное не ограничивайте фантазию игроков, и реализуйте то, что они нарисуют по своему желанию.

Скульптура из песка. Нужно найти подходящую форму, инструменты, и воду. Найдя все три части игроки должны будут сделать из них скульптуру врат в самом засушливом месте врат, где любая капля воды превращается в пар за 2 раунда (зеленые врата). Сделав врата, они должны будут их разрушить и тогда, одна слабость будет преодолена.

Монстры и карты

Главные Врата

Огромное Строение

Класс Доспеха 20

Хиты 40d20+400 (610)

Скорость 0

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
30(+10)	0(-5)	30(+10)	0(-5)	0(-5)	20(+5)

Иммунитет все виды урона

Особое строение. Если преодолены три слабости врат, то иммунитет к урону излучением, некротикой, звуком, молнией, сменяется на сопротивление. Если преодолены 5 слабостей врат, то иммунитет ко всем видам урона сменяется на сопротивление ко всем видам урона. Если преодолена 6 слабость врат, то сопротивление ко всем видам урона пропадает, а к урону излучением, дробящему и урону звуком у врат появляется уязвимость. Если преодолена последняя слабость врат, то они разрушаются.

Уникальная постройка. Врата всегда ходят по инициативе «20», и проигрывают всем остальным участникам инициативы.

ДЕЙСТВИЯ

Призыв: В пределах 30 футов от врат появляются: 6 Булезуа или 3 Шусува или 1 Марилит.

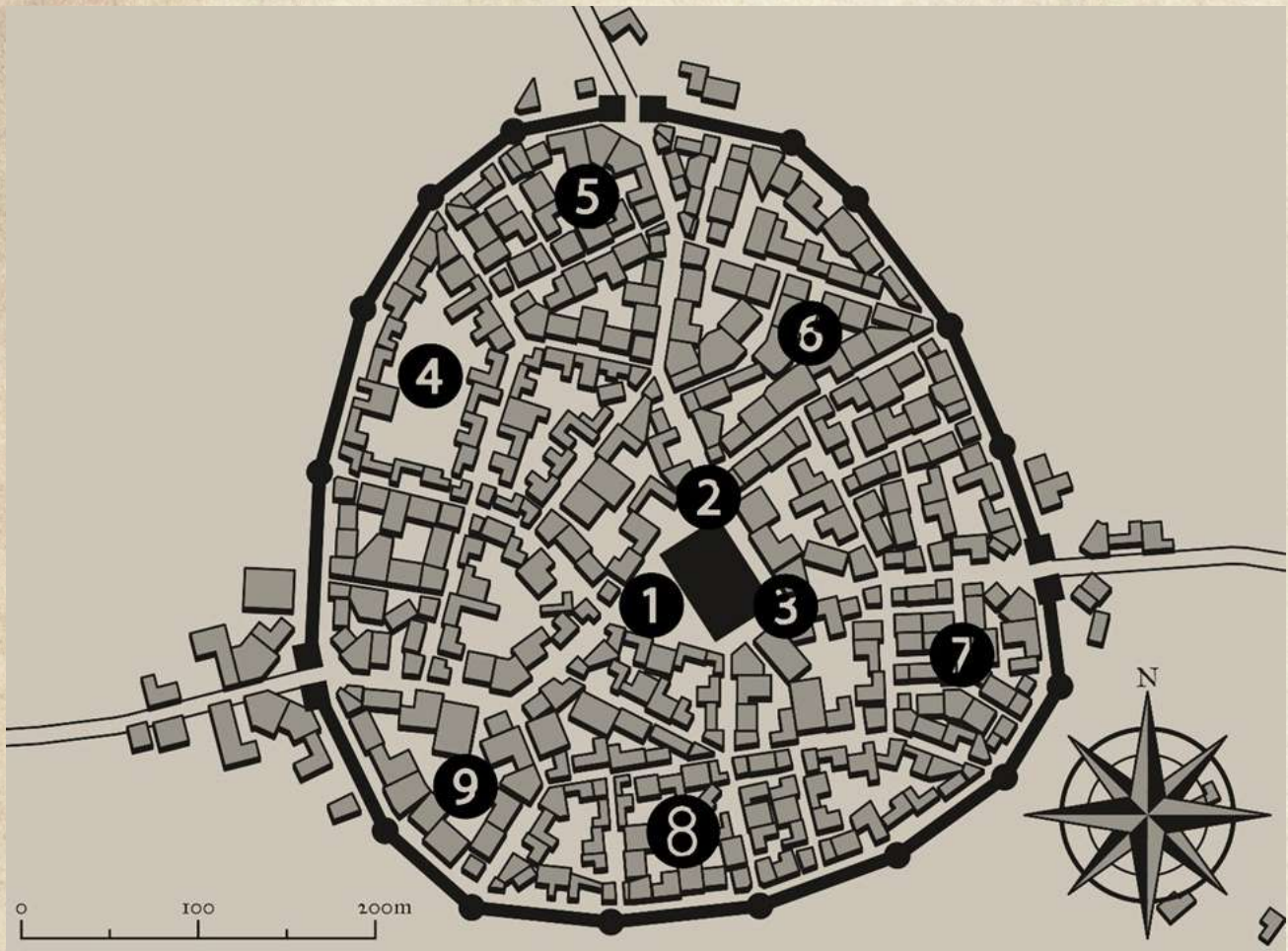
ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Врата могут совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Врата восстанавливают использованные легендарные действия в начале своего хода.

Малый призыв: Врата призывают в 30 футах от себя до 5 существ 3 класса опасности и ниже.

Средний призыв (2 легендарных действия): Врата призывают в 30 футах от себя до 3 существ 8 класса опасности и ниже.

Великий призыв (3 легендарных действия): Врата призывают в 30 футах от себя 1 существо 16 класса опасности и ниже.



Карта города

Кристалл демонической силы

Большое Строение

Класс Доспеха 10

Хиты 10d10 + 100 (155)

Скорость 0

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	0(-5)	30(+10)	0(-5)	0(-5)	20(+5)

Разный тип кристалла. В зависимости от того, с какой секции врат пришли герои, таков будет и кристалл. Есть красный (для кровавых), зеленый (для огненных), синий (для ледяных).

Уникальная постройка. Врата всегда ходят по инициативе «20», и проигрывают всем остальным участникам инициативы.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Кристалл совершает 3 атаки Лучом или использует притяжение и сдавливание.

Луч (зеленый или синий): дальнобойная атака заклинанием: +12 к попаданию, дистанция 600 футов, одна цель. Попадание: урон холодом (синий) или кислотой (зеленый) 10d8 (45) урона.

Притяжение (Красный): дальнобойная атака заклинанием: +12 к попаданию, дистанция 600 футов, одна цель. Попадание: цель притягивается к кристаллу и оказывается в 5 футах от него.

Сдавливание (Красный): рукопашная атака заклинанием: +12 к попаданию, дистанция 5 футов, одна цель. Попадание: цель должна пройти спасбросок силы со сложностью 20, в случае провала получить магического дробящего 20d8 (90) урона и стать опутанной, в случае успеха цель получает половину урона и не становится опутанной.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Врата могут совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Врата восстанавливают использованные легендарные действия в начале своего хода.

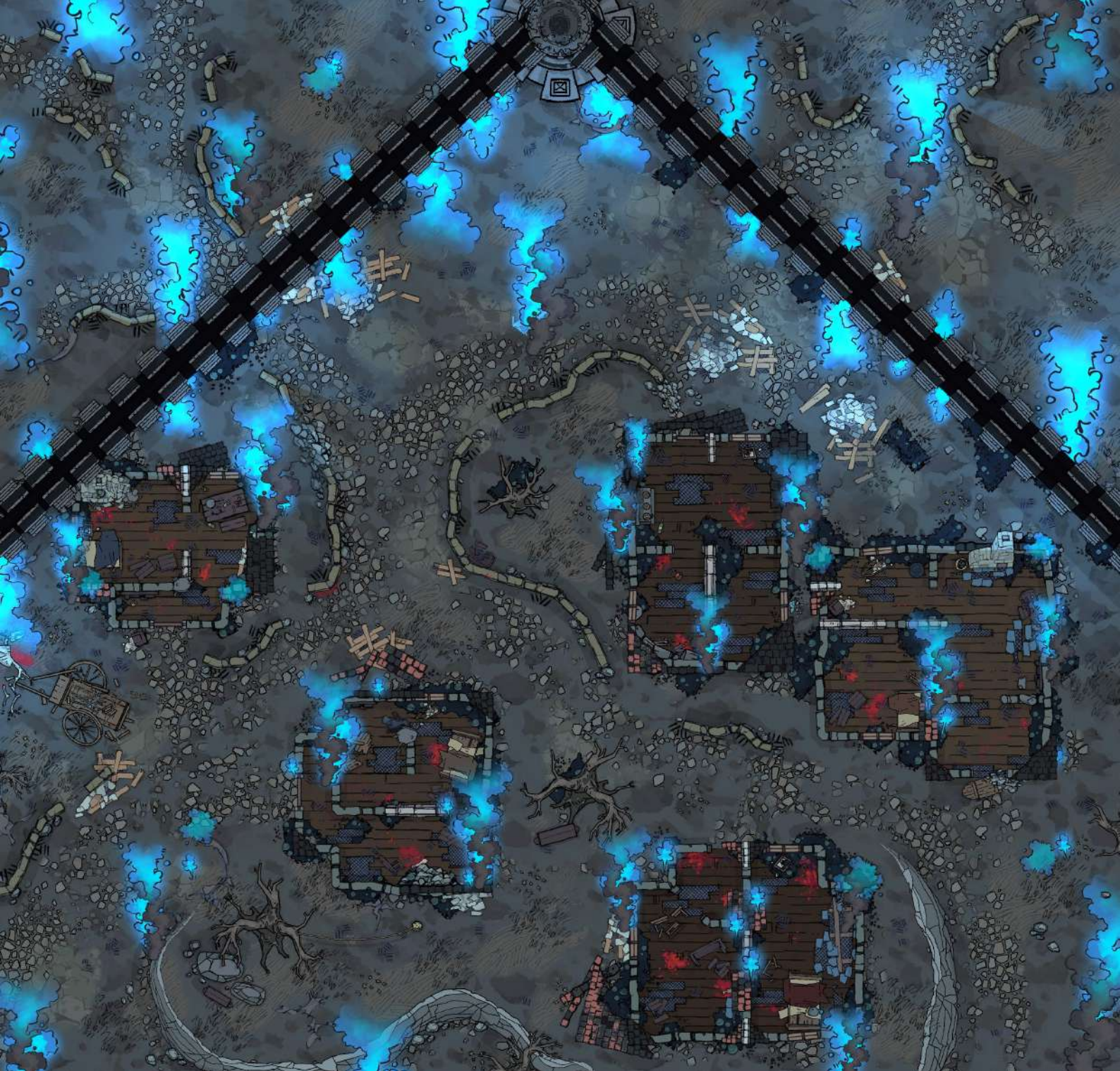
Малый призыв: Врата призывают в 30 футах от себя до 5 существ 3 класса опасности и ниже.

Средний призыв (2 легендарных действия): Врата призывают в 30 футах от себя до 3 существ 8 класса опасности и ниже.

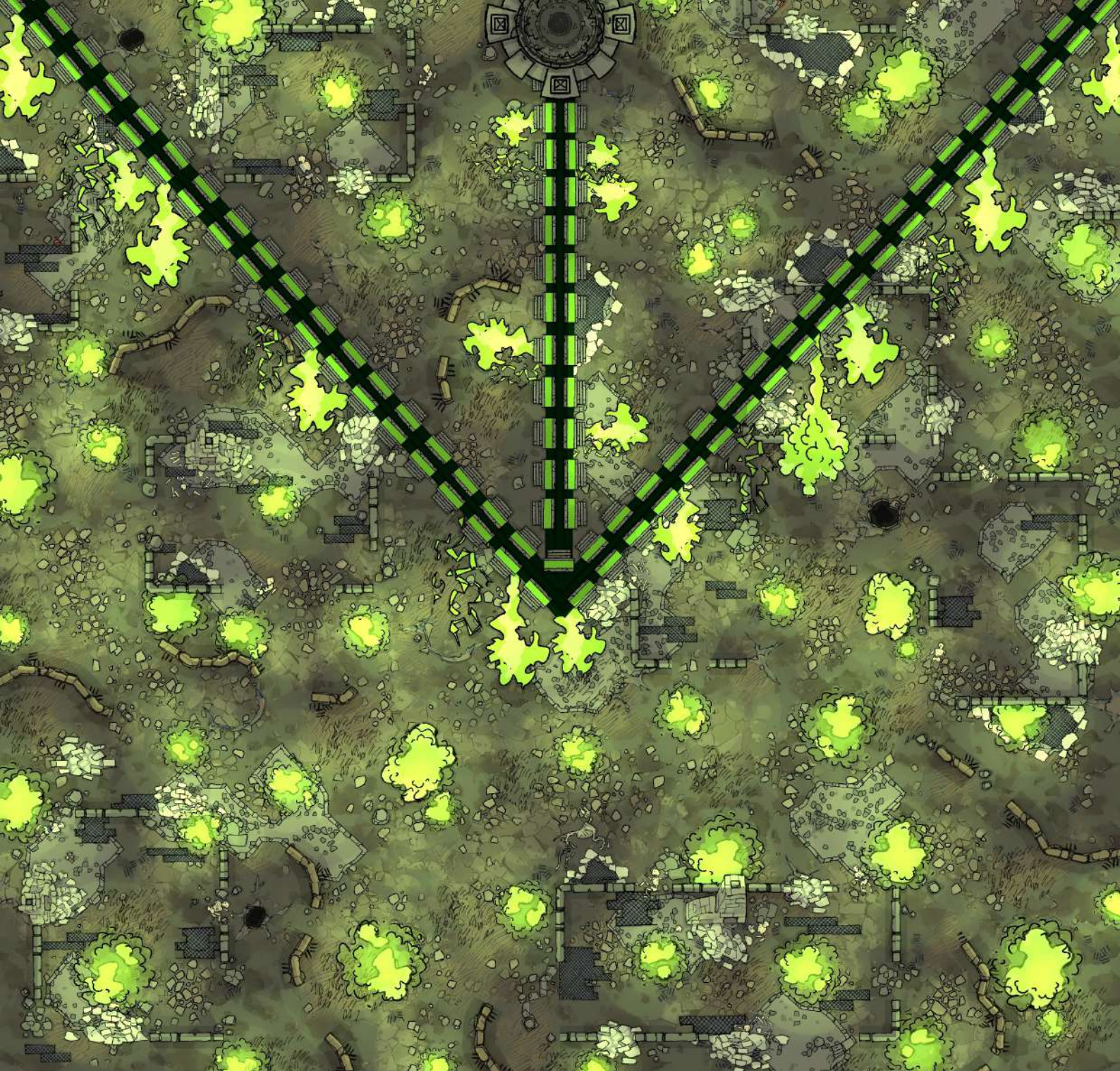
Великий призыв (3 легендарных действия): Врата призывают в 30 футах от себя 1 существо 16 класса опасности и ниже.



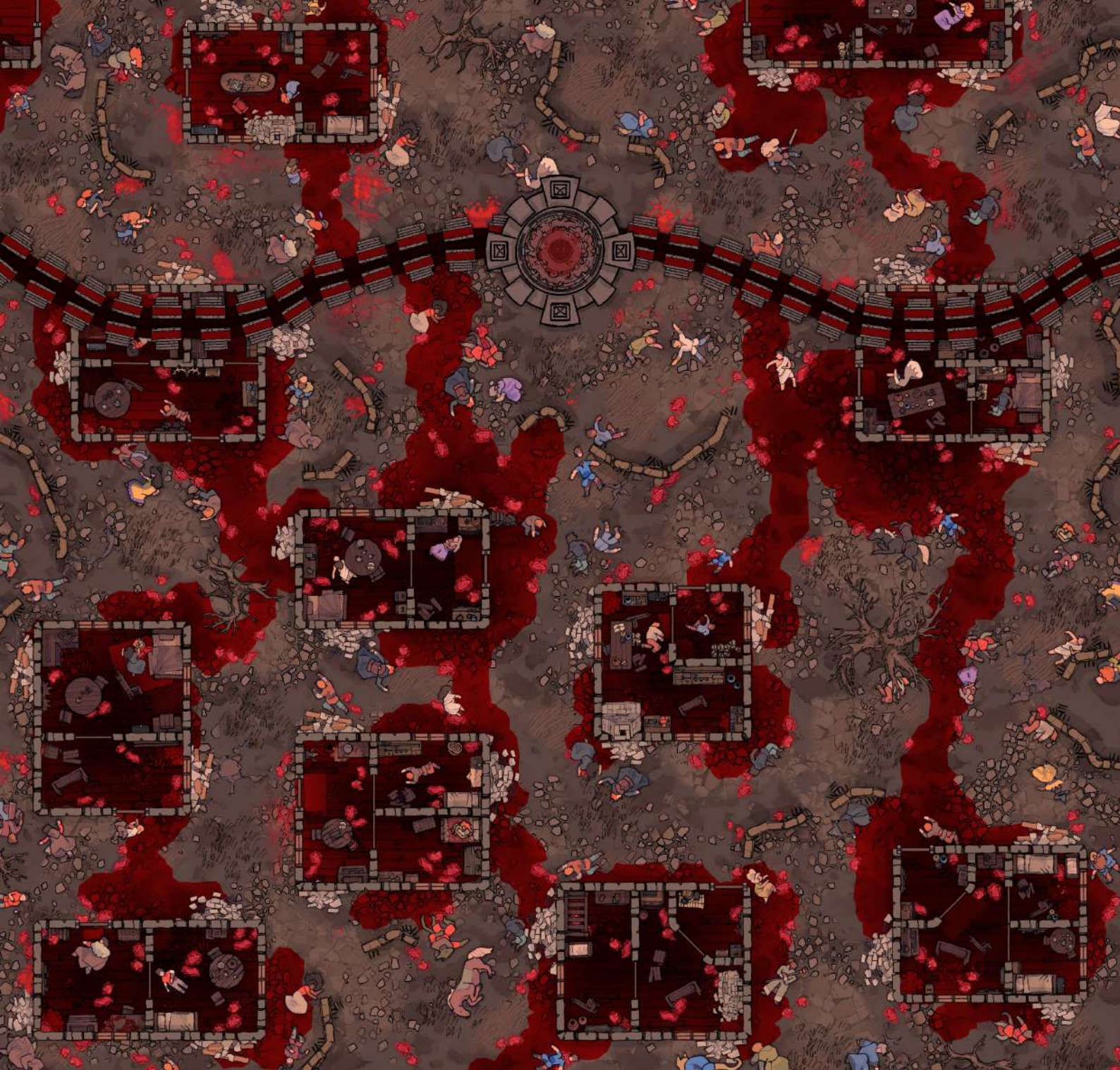
*Город. Made with assets
from 2-Minute Tabletop,
сделала Morovoi*



*Область 1. Made with
assets from 2-Minute
Tabletop, сделала
Morovoi*




*Область 2. Made with
assets from 2-Minute
Tabletop, сделала
Morovoi*



*Область 3. Made with
assets from 2-Minute
Tabletop, сделала
Morovoi*



*Бездна. Made with
assets from 2-Minute
Tabletop, сделала
Mogovoi*



**СЛЕДИТЬ ЗА ТВОРЧЕСТВОМ
АВТОРА МОЖНО ТУТ:
[BOOSTY.TO/FESHKA](https://boosty.to/feshka)**

© 2023, Павлов Федор. Все ссылки на "Подземелья и Драконы" и его материалы принадлежат Wizards of the Coast. Данный материал не является официальным продуктом и не поддерживается или одобряется Wizards of the Coast. Все торговые марки и авторские права, связанные с "Подземелья и Драконы", принадлежат их владельцам.

Вёрстка - Мария
[telegram Redjerrycan](https://t.me/redjerrycan)
vk.com/redjerrycan
Дом Дверей vk.com/houseofdoors