



# КОНЕЦ ВРЕМЕН

**D&D RAVENLOFT**

Приключение для D&D 5e создано на конкурс для Пекарни  
Творцов за авторством Vaudemont #vaudemont

# TABLE OF CONTENTS

Титры .....	2
-------------	---

<b>Введение</b> .....	3
Аннотация .....	3
Домен Ужаса .....	3
Зацепка Приключения .....	3
<b>Храм Соломона</b> .....	4
Особенности Местности .....	4
1. Улам .....	4
2. Хейхал .....	6
3. Кодеш-а-Кодашим .....	8
Легендарные Действия .....	8
Действия Логова .....	8
Развитие .....	8
<b>Всадник-Лучник</b> .....	10
Действия .....	10
<b>Пентадрон-Чародей</b> .....	10
Действия .....	10
<b>Падший Денница</b> .....	11
Действия .....	11
Реакции .....	11

## Дисклеймер

Автор с уважением и любовью относится ко всем народам, населяющим Землю. Приключение было вдохновлено злободневными событиями, и, к сожалению, я не могу не обратить внимание своих коллег по игре на более глубокие причины соответствующего конфликта. Пусть это будет своего рода предостережением, чтобы каждый мог осознать... то, что надо осознать.

## Титры

Пекарня Творцов: [https://boosty.to/bakery\\_creators](https://boosty.to/bakery_creators)

Если понравилось приключение:  
<https://boosty.to/vaudemont/>

© 2023, Vaudemont. 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.

## Как Читать Приключение

Текст, предназначенный для прочтения игрокам вслух, выделен курсивом в рамку с более светлым фоном.

Карты не прикладываются, поскольку описание локаций является самодостаточным, и мастер вправе сам решать, вносить ли ему какие-либо изменения для лучшего опыта или нет.

# Введение

“Я *пришёл во имя Отца Моего, и не принимает Меня; а если иной придёт во имя своё, его примете.*  
— *Евангелие от Иоанна 5:43*”

## Аннотация

Земля в 2033 году. Арабо-израильский конфликт закончен победой Израиля. Храм Соломона восстановлен, и новый лидер евреев превратил пустыню Негев в цветущую и плодородную землю. Группа искателей приключений должна предотвратить исполнение древнего пророчества.

“Конец Времени” — приключение для D&D 5e для персонажей 20 уровня в сеттинге Ravenloft, где Доменом Ужаса выступает ни много ни мало наша планета. Герои вступают в отстроенный Храм Соломона и стараются отсрочить исполнение древнего пророчества.

## Домен Ужаса

Действие приключения в Домене Ужаса под названием Земля-2033.

Этот мир полностью идентичен той Земле, на которой мы живём, с некоторыми исключениями.

**Тёмный Лорд.** Ха-Мелек-аш-Израэль (ивр. Царь во Израиле)

## История Домена

Во время арабо-израильского конфликта была разрушена мечеть Аль-Акса. Со стороны реки Иордан, минуя её воды, в Иерусалим входит некто по имени Дан и обещает стать лидером, который исполнит ветхозаветное предназначение.

После его появления воды реки Иордан становятся багряными от крови: арабы терпят поражение в конфликте, и их тела сбрасывают в реку. Арабские страны ждёт тяжёлая судьба: все их земли наполняют жабы, вши, клопы, мухи, гибнет весь скот, люди покрываются язвами, а их земли сотрясает огненный град, который льётся откуда-то с воздуха. И без того скудные запасы урожая поедает саранча, солнце не освещает их земли, и каждая новая арабская семья не может родить своего первенца.

Дан совершает несколько чудес: он орошает пустыню Негев, окормляя народ израильский, чудным образом спасается, спрыгнув со стропил строящегося Храма Соломона, как будто кто-то подхватывает у самой земли, и, наконец, воцаряется в храме как долгожданный еврейский Машиах, нарекая себя Царём во Израиле (Ха-Мелек-аш-Израэль).

С этого момента вся Земля окутывается непроглядным туманом, из которого нет выхода.

## Зацепка Приключения

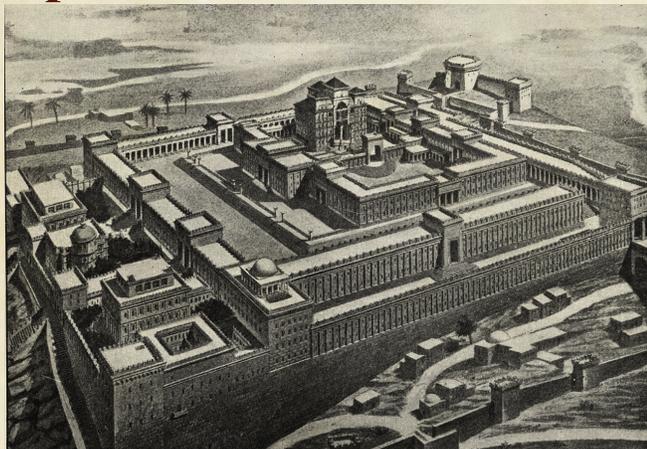
Группа искателей приключений попадает в туман неестественного происхождения. В тумане они встречают двух старцев. Их имена — **Элияху** (эли-Я-ху) и **Ханох** (хан-Ох), которые говорят, что близится предначертанное, и что Тёмный Лорд воцарился в Третьем Храме. Им дана власть обличать его правление, но многие не верят.

Они говорят, что герои выйдут из тумана в место под названием Негев, когда-то пустынное, а теперь плодородное. Они должны проникнуть в храм и внимательно осмотреть его, чтобы понять, как предотвратить трагическую судьбу, заглянув в самих себя. Каждому персонажу старцы дают по куску хлеба, склянке оливкового масла и одной меры вина.



Негев  
из открытого источника

# Храм Соломона



Храм Соломона в Иерусалиме  
из открытых источников

## Особенности Местности

**Масштабы.** Здание храма каменное и располагается в центре внутреннего двора. С востока на запад длина храма составляет 225 футов, с севера на юг ширина храма — 75 футов, высота храма составляет 110 футов. Толщина стен составляет 20 футов. Отдельные части храма могут иметь иные размеры.

Крыша храма плоская и сложена из кедровых брёвен и досок. На колонны в центре зала крыша не опирается.

Внутренние стены храма обшиты кедром и покрыты золотом, так же, как и его пол.

В плане здание храма состоит из трёх смежных помещений одинаковой ширины: Улам, Хейхал и Кодеш-а-Кодашим.

### 1. Улам

#### Особенности Местности

**Масштабы.** Длина — 35 футов, ширина — 75 футов и высота — 450 футов.

##### 1.1. Лефкос.

*Вы входите в храм с восточной стороны. В эту часть храма, в притвор, необходимо подниматься по ступеням. Он поражает вас своим величием. С двух сторон от входа стоят две медные колонны: Яхин и Боаз. Каждая из колонн имеет в окружности 45 футов и высоту 65 футов. Ещё 15 футов занимает венец.*

*Когда вы входите в притвор, вы слышите шелест крыльев, который не предвещает ничего хорошего. На полу загораются буквы: ЛЕВКОС.*

В этой части здания персонажам противостоят **древний белый дракон**, на котором восседает всадник, вооружённый луком (**всадник-лучник**, см. приложение), а на земле им помогает армия из шести **белых абишаев**.

Кроме того, статуи также обладают опасным воздействием. Если персонаж в Уламе начинает и оканчивает свой ход в одном и том же пространстве (т.е. либо не перемещается, либо после перемещения возвращается на исходную позицию), то он подвергается нападению со стороны каждой из статуй. Из одной статуи исходит ледяной луч в сторону этого персонажа: статуя совершает атаку с бонусом +15 к попаданию против этого персонажа и при попадании наносит 18 (4к12) урона холодом. Вторая статуя поражает персонажа болезнью: персонаж должен пройти КС 23 спасбросок Телосложения или немедленно заразиться случайной болезнью из описанных в заклинании *заражение*.

##### 1.2. Пиррос

*После того, как драконы и ему подобные звери растворяются в воздухе, вы понимаете, что они не побеждены полностью, а лишь ушли на передышку. А вот вы этой передышки лишены.*

*На этот раз материализуются драконы огненно-рыжего цвета, а на южной стене загораются буквы: ПИРРОС.*

Сейчас в той же части здания персонажам противостоят **древний красный дракон**, на котором восседает всадник, вооружённый мечом (**рыцарь смерти**), а на земле им помогает армия из шести **красных абишаев**.

В этой части сражения персонажи, напротив, подвергаются нападению статуй тогда, когда они перемещаются, и оканчивают свой ход в любом пространстве кроме исходного. В этом случае из одной статуи исходит ледяной луч в сторону этого персонажа: статуя совершает атаку с бонусом +15 к попаданию против этого персонажа и при попадании наносит 18 (4к12) урона огнём. Вторая статуя поражает персонажа кровоточащей раной: персонаж должен пройти КС 23 спасбросок Телосложения, иначе он не может восстанавливать хиты до начала своего следующего хода.

##### 1.3 Мелас

*И вновь вам не даётся передышки!*

*На этот раз вы видите драконов чёрного цвета, и на северной стене загораются буквы: МЕЛАС.*

Сейчас в той же части здания персонажам противостоят **древний чёрный дракон**. На земле дракону помогает армия из шести **чёрных абишаев**.

Всадник на драконе в руках вместо оружия держит весы. Для всадника используйте статистику **пентадрона-чародея** (в приложении).

На данной фазе статуи активируются каждый раз, когда персонаж совершает атаку или накладывает вредоносное заклинание. Одна статуя использует *контрзаклинание* каждый раз, когда персонаж пытается наложить вредоносное заклинание. Другая статуя реагирует на попытку совершения персонажем атаки и даёт цели атаки +5 бонус к КД против этой атаки и невосприимчивость к заклинанию *магическая стрела* до начала следующего хода цели.

#### 1.4 Хлорос

*Четвёртое воплощение подряд!*

*На этот раз вы видите драконов зелёного цвета, и на западной стене загораются буквы: ХЛОРОС.*

Сейчас в той же части здания персонажам противостоят **древний зелёный дракон**. На земле дракону помогает армия из шести **зелёных абишаев**. Верхом на зелёном драконе сидит **лич**.

Обе статуи в этой фазе действуют на счётчике инициативы 20, проигрывая ничьи. Случайный игровой персонаж в помещении должен пройти КС 23 спасбросок Телосложения или получить 1 уровень истощения: это атака одной статуи. Другая статуя в это время выбирает целью другого случайного игрового персонажа: тот должен пройти КС 23 спасбросок Телосложения, иначе его максимум хитов уменьшится на количество хитов, равное разности между КС спасброска и значением спасброска персонажа. Это уменьшение не может уменьшить максимум хитов персонажа ниже 1. Максимум хитов восстанавливается на длинном отдыхе.

#### Развитие

После того, как драконьи наваждения побеждены, у персонажей есть время на передышку. В течение 5 минут они получают эффект короткого отдыха и смогут продолжить битву.

Переходите в часть 2 на следующей странице.

## 2. Хейхал

*Вы входите в одно из самых больших помещений храма. По размерам оно не уступает другим большим храмам. Длину святилища имеет в 110 футов, ширину — 75 футов и высоту — 110 футов.*

*Из Улама в Хейхал ведёт двусторчатая кипарисовая дверь шириной в 35 футов. Дверь украшена вырезанными на ней херувимами, пальмами и распускающимися цветами. На косяке двери укреплен мезуза из оливкового дерева. Толщина стены между Уламом и Хейхалом составляет 20 футов. В верхней части стен располагаются окна, открытые, закупоренные.*

*Внутри Хейхала стоит золотая менора, по обеим сторонам от которой (вдоль северной и южной стен помещения) располагается ещё по пять золотых семисвечных светильников. У стен также размещены по пяти золотых Столов хлебов предложения. На каждом столе расположено двенадцать пресных хлебов: два хлеба лежат на поверхности стола, а остальные десять располагаются над Столом на пяти полках, по два на каждой полке. Хлебы на полках стоят в золотых формах.*

*Перед входом в сердце храма расположен небольшой Жертвенник воскурения размерами 3х3х5 футов из покрытого золотом кедрового дерева, предназначенный для воскурения фимиама.*

### Особенности Местности

**Освещение:** Яркий свет, поскольку каждая из семи свечей на меноре и семисвечных светильниках освещена вечным огнём.

**Масштабы:** Длина — 110 футов, ширина — 75 футов и высота — 110 футов.

### События в Хейхале

Когда персонажи проходят в Хейхал, на северной и южной стене появляются иллюзорные письмена.

На северной стене в столбик выписываются следующие письмена: SVPERBIA, INVIDIA, GVLA, LVXVRIA, IRA, AVARITIA, ACEDIA

На южной стене в столбик выписываются следующие письмена: HVMILITAS, AMOR, ABSTINENTIA, CASTITAS, CLEMENTIA, LARGITAS.

Кроме этого, из каждой из семи свечей меноры исходят фиолетовые лучи. Персонажи понимают, что эти лучи можно физически перемещать, и им приходит осознание, что они должны правильно соотносить письмена на противоположных стенах друг с другом.

Представленный в описании порядок является правильным, т.е. первое слово в списке на одной стене соответствует первому слову в списке на другой стене и так далее.

Когда персонажи соединяют луч с одной из надписей на северной стене, они подвергаются соответствующему

негативному эффекту, описанному в следующей таблице.

### Негативные Эффекты

Слово	Эффект
SVPERBIA	Персонаж должен пройти КС 20 спасбросок Мудрости. При провале в течение следующих 7 часов каждый раз, когда персонаж выбрасывает естественную 20 на бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, бросок считается естественной 1.
INVIDIA	Персонаж должен пройти КС 20 спасбросок Мудрости. При провале в течение следующих 7 часов каждый раз, когда он совершает бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, персонаж случайного игрока за столом совершает тот же бросок. Если результат провалившегося спасбросок игрока меньше, то его максимум хитов уменьшается на разность между результатами проверок. Это уменьшение сохраняется в течение 7 недель.
GVLA	Персонаж должен пройти КС 20 спасбросок Телосложения. При провале в течение следующих 7 часов каждый раз, когда персонаж попадает по существу атакой ближнего или дальнего боя, он обязан на следующий ход приблизиться к нему на максимально возможную дистанцию, трача действие Рывок при необходимости, и совершить за действие одну атаку безоружным ударом, пытаясь откусить кусок врага.
LVXVRIA	Персонаж должен пройти КС 20 спасбросок Харизмы. При провале в течение следующих 7 часов он получает помеху на все спасброски против очарования.
IRA	Персонаж должен пройти КС 20 спасбросок Мудрости. При провале в течение следующих 7 часов каждый раз, когда персонаж выбирает существо целью атаки или заклинания впервые на своём ходу, он выбирает цель случайным образом из числа допустимых для данной атаки или заклинания.
AVARITIA	Персонаж должен пройти КС 20 спасбросок Мудрости. При провале в течение следующих 7 часов каждый раз, когда персонаж начинает свой первый ход в бою в пределах 30 футов от какого-либо существа, он обязан потратить своё действие на попытку обшарить карманы этого существа, передвигаясь для этого при необходимости. При отсутствии возможности это сделать персонаж оканчивает ход, не предпринимая никаких действий.
ACEDIA	Персонаж должен пройти КС 20 спасбросок Харизмы. При провале в течение следующих 7 часов каждый раз, когда персонаж совершает бросок инициативы, он становится парализованным до конца своего следующего хода.

Когда персонажи соединяют луч с одной из надписей на южной стене, то, при условии, что луч уже соединён с надписью на северной стене и текущее соединение является правильным, то персонажи получают некоторый положительный эффект, отмеченный в таблице. Если луч соединён неправильно, никаких эффектов персонаж не получает.

## Положительные эффекты

Слово	Эффект
HVMILITAS	В течение следующих 7 часов каждый раз, когда персонаж выбрасывает естественную 1 на бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, бросок считается естественной 20.
AMOR	В течение следующих 7 часов персонаж может совершать действие Помощь за бонусное действие, а радиус действия Помощь увеличивается на 30 футов.
ABSTINENTIA	В течение следующих 7 часов персонаж получает невосприимчивость к любым заклинаниям и эффектам, которые требуют спасброска Телосложения, а также получает невосприимчивость к урону ядом и состоянию “отравленный”.
CASTITAS	Персонаж получает невосприимчивость к состоянию “очарованный”.
CLEMENTIA	Персонаж получает эффект заклинания <i>сокрытие разума</i> .
LARGITAS	В течение следующих 7 часов персонаж в каждый свой ход может потратить до 20 золотых монет и восстановить одному союзнику в пределах 30 футов столько же хитов, сколько монет было потрачено.
SOBRIETAS	Персонаж получает невосприимчивость к состояниям “парализованный” и “ошеломлённый”.

## Развитие

После того, как все лучи соединены, рядом с менорой появляется надпись, которая гласит: “Чтобы отворить двери в сердце храма, найдите ту добродетель, которой враг не обладает”.

Правильным ответом на эту загадку является HVMILITAS (лат. смирение). Если персонажи подойдут и приложат руки к этой надписи, дверь, ведущая в Кодеш-а-Кодашим, открывается.

Персонажи могут совершить здесь короткий отдых в течение 5 минут. Переходите в часть 3.

### 3. Кодеш-а-Кодашим

В глубине Хейхала находится Кодеш-а-Кодашим.

*Этот зал отделён от прошлого каменной стеной, обшитой кедром, в которой находится кипарисовая дверь с косяками из оливкового дерева, закрытая дорогой завесой.*

*Это помещение имеет форму куба со стороной 75 футов, по-видимому, из-за более высокого пола и более низкого потолка, над которым находится вышка.*

*Помещение ничем не освещено, однако это не означает, что оно пусто... Внезапно вы видите видение, словно вы стоите на высокой горе и видите все царства мира и славу их. Вы слышите приторно сладкий голос: "всё это дам вам, если, нав, поклонитесь мне." Затем видение проходит.*

Именно здесь происходит финальное сражение героев. Они сражаются с самопровозглашённым Машиахом: Тёмным Лордом этого домена и с Падшим Денницей. Статистика Падшего Денницы основана на статистике Асмодея из Chains of Asmodeus (<https://www.dmsguild.com/product/457996/Chains-of-Asmodeus>), представленной также на сайте 5e.tools

Ввиду того, что статистика Денницы еле влезает на странице описания характеристики, Легендарные Действия и Действия Логова (Храм Соломона является его логовом в этом приключении) печатаются здесь:

#### ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Денница может 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. Денница восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

**Канал Рубинового Жезла.** Рубиновый Жезл имеет 66 зарядов. Денница может потратить его заряды для использования одного из следующих заклинаний с него с КС 20 спасбросков от заклинаний: *малое восстановление* (3 заряда), *силовая стена* (7 зарядов), *высшее восстановление* (12 зарядов), *пляшущая молния* (15 зарядов), *цветные брызги* (23 зарядов), *сфера неуязвимости* (33 заряда).

**Удар (Стоит 2 Действия).** Денница совершает атаку Рубиновым Жезлом.

**Призыв Подчинённого (Стоит 3 Действия).** Денница призывает союзное **исчадие преисподней** в свободном пространстве, которое он видит.

#### ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) Денница совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов; Денница не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

**Очищающее Пламя.** Денница выбирает один эффект заклинания на себе или существе в пределах 60 футов по его выбору. Этот эффект заклинания оканчивается.

**Атака.** Денница использует одну из своих доступных атак ближнего или дальнего боя против одного врага.

**Использование Заклинаний.** Денница использует способность Использование Заклинаний для наложения доступного заклинания. Если заклинание обычно требует концентрации, вместо этого оно действует в полную длительность и не требует концентрации.

**Обманчивый Шёпот.** Денница шепчет одному существу, которое он может видеть в пределах 30 футов. Цель должна преуспеть в КС 22 спасброске Мудрости. При проваленном спасброске цель очарована Денницей до начала своего следующего хода и обязана немедленно использовать реакцию, чтобы совершить атаку против одного из врагов Денницы по выбору Денницы.

**Крепость Исчадия.** Денница восстанавливает одну из своих потраченных способностей.

**Бешенство.** Денница накладывает на себя *ускорение*. Эффект оканчивается на значении инициативы "20" в следующем раунде.

**Телепортация.** Денница телепортируется в область, которую он может видеть в пределах 120 футов.

**Ловушка.** Денница накладывает заклинание *удержание чудища*.

Ха-Мелек-Аш-Ишраэль использует статистику **Страда фон Заровича** (см. *Curse of Strahd*).

## Развитие

---

Если персонажи одерживают “победу” над Денницей и Тёмным Лордом, опуская их хиты до 0, их чаяния оказываются тщетны: их окутывает облако тумана, которое возвращает их в момент начала приключения: все их хиты восстанавливаются, словно никаких схваток не было. Все ловушки восстанавливаются.

КС 15 проверка Интеллекта (Религии) позволяет понять, что единственным способом выйти из тумана является признание собственного бессилия и повреждённой природы. Лишь одной добродетелью не может обладать Падший Денница - смирением.

Единственный выход из Туманов заключён в смиренном и сокрушенном сердце. Сперва персонаж должен преуспеть в КС 15 проверке Мудрости (Проницательности), чтобы осознать себя, а затем в КС 15 проверке Интеллекта (Религии), чтобы понять, что пока они находились в храме, в тот самый момент, когда они коснулись надписи HVMILITAS (лат. смирение), вино и хлеб, данные ими старцами, превратились в кровь и плоть, которые необходимо употребить внутрь для выхода из тумана.

После того, как они разгадывают эту загадку, они становятся свободными от туманов и возвращаются в свой мир.

## Всадник-Лучник

Огромная Нежить, Хаотично Злая

**Класс Брони** 17 (клёпаная кожа)

**Очки Хитов** 210 (20к10+100)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	20 (+5)	20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)	16 (+3)

**Спасброски** Сил +6, Мдр +10, Хар +9

**Невосприимчивость к Урону** некротический, яд

**Невосприимчивость к Состояниям** испуган, истощён, отравлен

**Чувства** тёмное зрение 120 футов, пассивная  
Внимательность 13

**Языки** Общий

**Опасность** 17 (18 000 XP)

**Бонус Мастерства** +6

**Спротивление Магии.** Всадник-лучник совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

**Предводитель Нежити.** Если всадник-лучник дееспособен, он и все существа-Нежить по его выбору в пределах 60 футов от него совершают с преимуществом спасброски от эффектов, изгоняющих нежить.

**Использование заклинаний.** Всадник-лучник является заклинателем 20-го уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 18, +10 к попаданию атаками заклинаниями). Он знает следующие заклинания следопыта:

**1 Уровень (4 ячейки):** град шипов, метка охотника, поглощение стихий

**2 Уровень (3 ячейки):** тишина, шипы

**3 Уровень (3 ячейки):** молниевая стрела, стена ветров

**4 Уровень (3 ячейки):** каменная кожа, свобода перемещения

**5 Уровень (2 ячейки):** быстрый колчан, призыв залпа

## ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Всадник-лучник совершает три атаки длинным луком.

**Длинный Лук.** Атака оружием дальнего боя: +11 к попаданию, дальность 150/600 фт., одна цель. **Попадание:** 21 (3к8+5) колющего урона плюс 54 (12к8) урона холодом.

**Сзвусток Холодного Пламени (1/День).** Всадник-лучник бросает под ноги шар магического холода, который тут же взрывается. Все существа в пределах 15 футов от всадника-лучника должны совершить КС 18 спасбросок Ловкости, получая 105 (30к6) урона холодом при проваленном спасброске или половину урона при успешном.

## Пентадрон-Чародей

Большой Конструкт, Законно-Нейтральный

**Класс Брони** 16 (природный доспех)

**Очки Хитов** 130 (20к10+20)

**Скорость** 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	20 (+5)

**Навыки** Внимательность +6

**Спасброски** Тел +7, Хар +11

**Чувства** истинное зрение 120 футов, пассивная  
Внимательность 16

**Языки** Модронский

**Опасность** 17 (18 000 XP)

**Бонус Мастерства** +6

**Спротивление Магии.** Всадник-лучник совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

**Косное Сознание.** Пентадрона нельзя заставить действовать так, как противоречит его природе или инструкциям.

**Распад.** Если пентадрон умирает, его тело рассыпается в пыль, оставляя лишь оружие и то, что он нес.

**Использование заклинаний.** Пентадрон-чародей является заклинателем 20-го уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 18, +10 к попаданию атаками заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея:

**Заговоры (Неограниченно):** волшебная рука, кислотные брызги, сообщение, фокусы

**1 Уровень (4 ячейки):** едкое варево Таши, туманное облако, цветной шарик

**2 Уровень (3 ячейки):** воображаемая сила, дыхание дракона

**3 Уровень (3 ячейки):** зловонное облако, контрзаклинание

**4 Уровень (3 ячейки):** едкий шар, превращение

**5 Уровень (3 ячейки):** длань Бигби, телекинез

**6 Уровень (2 ячейки):** облачение камня

**7 Уровень (2 ячейки):** радужные брызги

**8 Уровень (1 ячейки):** ужасное увядание Аби-Далзима

**9 Уровень (1 ячейки):** психический крик

## ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Пентадрон совершает пять атак рукой.

**Рука.** Атака оружием дальнего боя: +8 к попаданию, дальность 5 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к6+2) дробящего урона.

**Парализующий Газ (Перезарядка 5-6).** Пентадрон выдыхает газ 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в КС 15 спасброске Телосложения, иначе станут парализованными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

# Падший Денница

Большое Исчадие (диавол), Законно Злое

**Класс Брони** 22 (естественный доспех)  
**Очки Хитов** 725 (50к10+450)  
**Скорость** 30 фт., полёт 120 фт. (парение)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
30 (+10)	21 (+5)	28 (+9)	25 (+7)	30 (+10)	30 (+10)

**Спасброски** Сил +19, Тел +18, Инт +16, Хар +19  
**Навыки** Внимательность +19, Запугивание +19, Магия +16, Обман +28, Проницательность +28, Религия +16, Убеждение +19  
**Спротивление Урону** холод  
**Невосприимчивость к Урону** огонь, яд; дробящий, колющий и режущий от немагических атак, которые не посеребрены.  
**Невосприимчивость к Состояниям** испуган, ослеплён, очарован, отравлен, ошеломлён, парализован  
**Чувства** тёмное зрение 120 футов, истинное зрение 60 футов, пассивная Внимательность 29  
**Языки** все, телепатия 120 фт.  
**Опасность** 30 (155 000 XP)  
**Бонус Мастерства** +9

**Антимагическая Аура.** Денница имеет преимущество на спасброски против заклинаний и других магических эффектов. Заклинания 4 уровня и ниже не могут нанести урон Деннице.

**Регенерация Исчадия.** Денница восстанавливает 40 хитов в начале своего хода. Если он получает урон излучением, эта способность не функционирует в начале его следующего хода. Денница погибает только в том случае, если он начинает ход с 0 хитами и не регенерирует. Если Денница погибает, его тело восстанавливается и возвращается к жизни спустя 13 (2к12) дней.

**Легендарное Спротивление (3/День).** Если Денница проваливает спасбросок, он вместо этого может преуспеть в нём.

**Аура Подчинения.** Когда существо передвигается так, чтобы оказаться в пределах 120 футов от Денницы, оно должно преуспеть в КС 24 спасброске Мудрости или стать испуганными Денницей до тех пор, пока они не покинут ауру. Пока существо испугано, оно преклоняет колени перед Денницей, не предпринимая никаких действий, если тот не отдаёт иных указаний. Если Денница наносит урон испуганному существу, состояние испуга на этом существе оканчивается. Существо, которое преуспевает в спасброске, невосприимчиво к этому эффекту в течение 1 часа.

## ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Денница совершает четыре атаки, используя Рубиновый Жезл, Леденящий Взгляд или комбинацию из двух. Он может заменить одну из атак Карой Преисподней.

**Рубиновый Жезл.** Атака оружием ближнего боя: +21 к попаданию, дальность 5 фт., одна цель. *Попадание:* 21 (2к8+12) некротического урона, а также максимум хитов цели уменьшается на размер полученного урона. Этот урон

не может уменьшить максимум хитов цели ниже 1. Любой эффект, который снимает болезнь, позволяет максимуму хитов существа вернуться в норму.

**Леденящий Взгляд.** Атака заклинанием дальнего боя: +16 к попаданию, дальность 60 фт., одна цель. *Попадание:* 18 (2к10+7) урона холодом, и цель получает -1 штраф на все броски атаки, которую она совершает до конца своего следующего хода. Этот штраф может суммироваться.

**Кара Преисподней.** Денница выбирает в качестве цели существо, которое он может видеть в пределах 300 футов, вызывая стрелу молнии преисподней. Цель должна совершить КС 24 спасбросок Ловкости, получая 14 (4к6) урона молнией плюс 14 (4к6) урона огнём при проваленном спасброске или половину урона при успешном.

**Инфернальное Слово: Ошеломление (Перезарядка 4-6).** Денница выбирает целью существо, которое он может видеть в пределах 120 футов. Цель должна совершить КС 24 спасбросок Интеллекта, получая 45 (10к8) силового урона при проваленном спасброске или половину урона при успешном. Существо, которое провалило спасбросок, ошеломлено на 1 минуту. Ошеломлённое существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе, но получая урон вновь при провале.

**Внушение Лорда Преисподней (Перезарядка 5-6).** Денница выбирает целью существо, которое он может видеть в пределах 120 футов. Цель должна совершить КС 24 спасбросок Харизмы, получая 44 (8к10) психического урона при проваленном спасброске или половину урона при успешном. Существо, которое провалило спасбросок, очаровано Денницей на 1 минуту. Пока оно очаровано, оно контролируется Денницей и осуществляет только те действия, которые он внушает. Очарованное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе в случае успеха, но получая урон вновь при проваленном спасброске.

**Огни Девяти Преисподних (Перезарядка 5-6).** Денница выбирает точку, которую он может видеть в пределах 500 футов, которая взрывается ревушим потоком. Все существа в сфере радиуса 60 футов с центром в этой точке должны совершить КС 24 спасбросок Ловкости, получая 70 (20к6) урона огнём при проваленном спасброске или половину урона при успешном.

**Использование Заклинаний.** Денница накладывает одно из следующих заклинаний, не нуждаясь в материальных компонентах и используя Мудрость в качестве характеристики использования заклинаний (КС от заклинаний 27):

**Неограниченно:** лечение ран, малое восстановление, порча, проклятие, приказ, снятие проклятия, тьма

**1/День каждое:** врата, желание, землетрясение, полное исцеление, множественное полное исцеление, небесный огонь, преграда магии

## РЕАКЦИИ

**Поглощение Жезлом.** Когда Денница является единственной целью заклинания, он бросает 1к20+2: если результат превышает 10 + уровень заклинания, заклинание поглощается жезлом и не имеет эффекта.

# Храм Соломона

Величественный храм, выстроенный вокруг когда-то пустыни, а теперь плодоносной земли, привлекает множество людей. Вы попадаете в относительно спокойное время, но что-то вас настораживает... Но что?

---

