



# ЗАЛЫ ХАВАРИИМА

9-й УРОВЕНЬ

**5E**



# Залы Хаварима

**П**риключение «Залы Хаварима» рассчитано на четырёх персонажей девятого уровня. Герои, завершившие это приключение, получают достаточно опыта, чтобы наполовину приблизиться к десятому уровню. Магическая нестабильность злого архимага сеет хаос по всему королевству. Если с ним не разобраться, его сила может на столетия погрузить все окрестные земли во мрак.

Действие этого приключения происходит в Ардене, но его можно вписать и в ваш собственный мир. Не столь важно, из кого состоит группа героев, если они будут действовать с умом.

## Предыстория

Архимаг Хаварим когда-то правил этими землями из огромной цитадели, построенной в горе. Спустя время народ восстал и уничтожил её, заставив заклинателя бежать в подземелья под руинами в поисках укрытия и уединения. Теперь, спустя столетия, эти земли обрели мир. Сказания о Хавариме стали легендами, а руины его крепости покоились в мёртвой тишине... до недавнего времени. Магия старого волшебника стала нестабильной. Он больше не в состоянии контролировать мощь, с которой однажды так умело управлялся. В результате чего сырая магическая энергия образовала вихрь над руинами цитадели, угрожая распространиться по всему небу и поглотить королевство. Вихрь может погубить множество невинных жизней, если только кто-то не сможет покончить с магом.

## СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ

**Крутящийся вихрь.** Персонажи замечают вихрь магической энергии, поднимающийся в небе над руинами старой крепости. Подходя ближе, они видят вход и жуткое зелёное свечение изнутри.

**Жизни многих.** Персонажи слышали, что магический вихрь угрожает местным жителям и отправились разобраться с ним.

**Нет риска — нет награды.** Персонажи узнали об огромной награде, предложенной любому, кто отправится в глубины давно погибшей крепости, очистит их и разберётся с источником вихря магической энергии.

## Залы Хаварима

Сами залы уходят вглубь гор. Внутри нет никаких других существ, кроме самого архимага. Вместо живых стражников он полагается на запутанные коридоры и смертоносные ловушки. Буквально каждая дверь, коридор или комната содержат какой-то подвох, и потребуются зоркий глаз и ловкие пальцы, чтобы двигаться дальше.

Если не указано иное, локации имеют следующие особенности:

**Потолки.** Поднимаются на 20 фт. над полом и сделаны из отёсанного камня.

**Полы и стены.** Сделаны из отёсанного камня. Они покрыты пылью и паутиной.

**Освещение.** Жуткое зелёное свечение наполняет залы тусклым светом. У него волшебное происхождение, и любая попытка использования Обнаружения магии проваливается, так как всё вокруг пропитано магией.

**Необычные особенности.** Залы запечатаны от телепортационной магии, ведущей внутрь или наружу. Любая попытка войти или выйти с помощью телепортации немедленно проваливается.

### 1. Вход

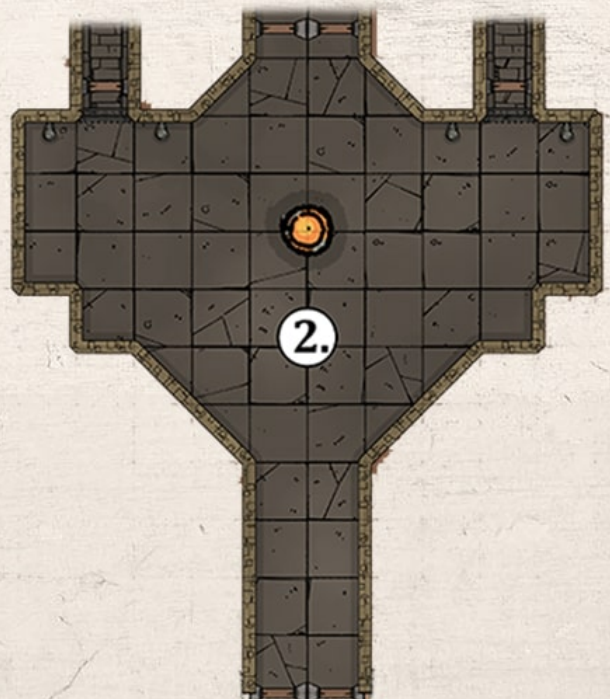
60-футовые двери из толстого камня ведут к залам.

**Ловушка: болезнетворный газ.** Когда двери открываются, каждое существо в пределах 10 фт. от них должно преуспеть в **спасброске Телосложения с УС 18**, иначе станет отравленным и получит 1 степень истощения.

### 2. ВЕСТИБЮЛЬ

Большая жаровня горит в центре этой комнаты. К северу находятся массивные двойные двери. С каждой стороны от них двое дверей меньшего размера закрыты решетками. Рядом с ними незажжёнными стоят холодные и пыльные канделябры.

**Препятствие: запечатанные двери.** Решетки не могут быть подняты обычными средствами. Когда кто-то зажигает оба канделябра рядом с ними, они поднимаются к потолку.



1.



### 3. ЗАПАДНЫЙ ЗАЛ

Большая яма находится в центре этой комнаты, закрытая решеткой. В южной стене комнаты виднеется дверь.

**Ловушки: ямы и двери.** Решётка установлена на петле — наступивший на неё упадет в яму. Любой, кто наступает на решётку, должен преуспеть в **спасброске Ловкости с УС 18**, иначе упадет в яму, получая 4к10 дробящего урона. Двери на юге комнаты заперты. Успешная **проверка Ловкости (Ловкость рук)** открывает дверь. Сложность растёт с каждой открытой дверью. **Начальный УС равен 10**, и каждая следующая дверь увеличивает сложность на 5. Когда последняя дверь будет открыта, заклинание Молния 3-го уровня вырывается изо рта каменной демонической головы в конце этого многодверного коридора. **УС спасброска — 15**.

### 4. СЕРДЦЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Огромный шар расплавленной магмы заполняет эту комнату. Как только двери будут открыты, магма начинает вытекать наружу.

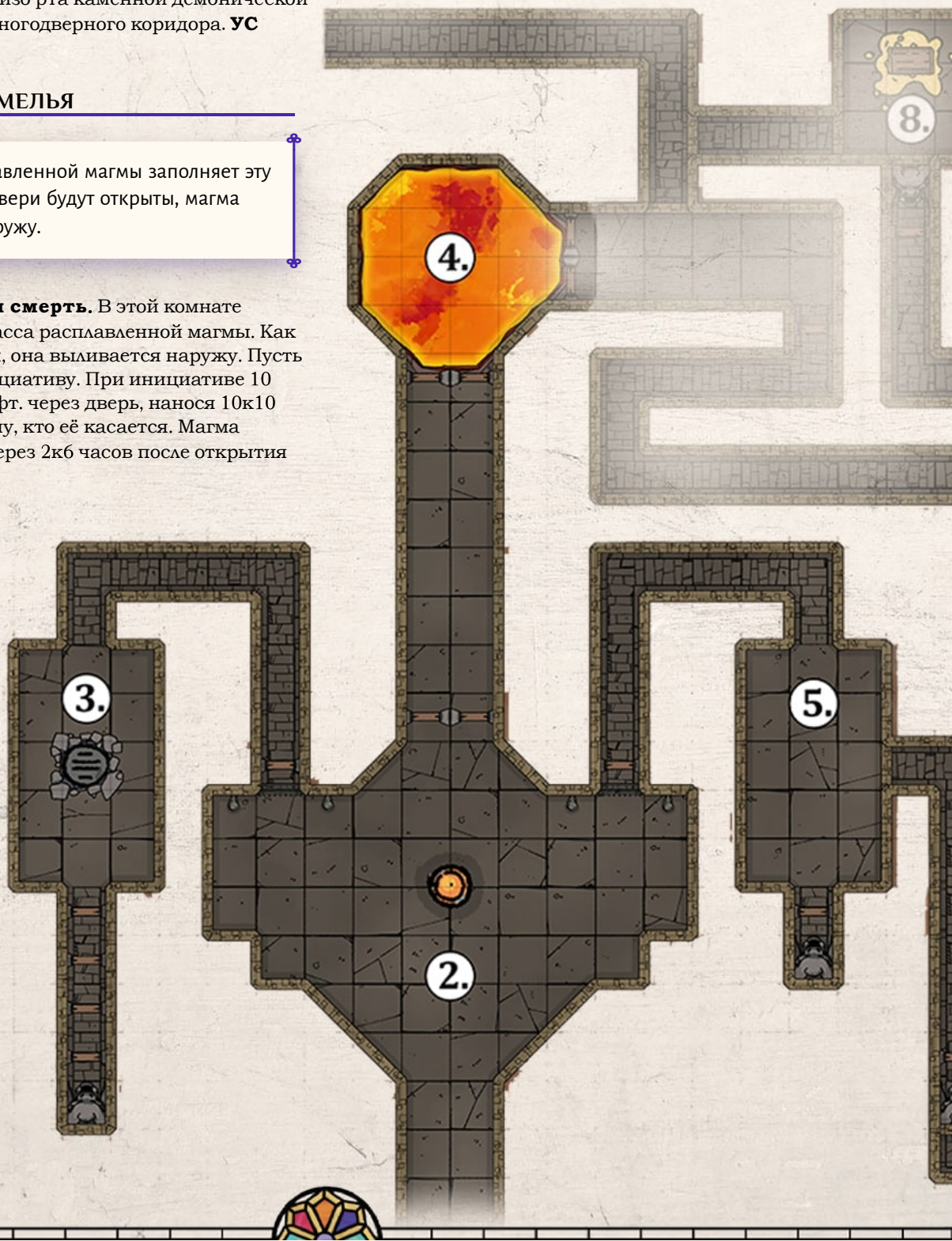
**Ловушка: огненная смерть.** В этой комнате находится огромная масса расплавленной магмы. Как только дверь откроется, она выливается наружу. Пусть персонажи бросят инициативу. При инициативе 10 магма вытекает на 20 фт. через дверь, нанося 10к10 огненного урона любому, кто её касается. Магма остывает и камнеет через 2к6 часов после открытия двери.

### 5. ВОСТОЧНЫЙ ЗАЛ

Одиночная дверь виднеется в южной стене этой небольшой комнаты.

**Ловушка: Огненный шар.** Дверь заперта. Требуется успешная **проверка Ловкости (Ловкость рук) с УС 16** для того, чтобы её открыть. Когда она будет открыта *Огненный шар* 3-го уровня (**УС спасброска — 15**) вырывается изо рта каменной демонической головы и взрывается в центре комнаты.

**Секретная дверь: восточная стена.** В восточной стене есть секретная дверь. Она может быть обнаружена успешной **проверкой Мудрости (Восприятие) с УС 18** и открыта успешной **проверкой Интеллекта (Анализ) с УС 18**.





## 6. ТРИ МОСТА

Большой бассейн кроваво-красной воды виднеется в центре этой комнаты. Через него перекинута три деревянных моста.

**Ловушка: приманка.** Центральный квадрат каждого моста иллюзорен. Иллюзия может быть обнаружена успешной **проверкой Интеллекта (Анализ) с УС 15**. Любой, кто не замечает иллюзию и наступает на этот квадрат, падает в воду и получает 3к10 колющего урона от ржавых шипов под водой. Также он должен совершить **спасбросок Телосложения с УС 15**, получая болезнь при провале. Будучи больным, персонаж восстанавливает только половину хитов из любого источника.

**Секретная дверь: коридор.** За дверью прямо перед этой комнатой имеется каменная демоническая голова. При открытии двери голова как будто начинает творить заклинание *Огненный шар*, но затухает. Любой, кто пройдет **проверку Интеллекта (Анализ) с УС 18**, понимает, что во рту демона есть скрытый лаз. Он ведёт в узкий коридор, проложенный вдоль южной стены комнаты, и заканчивающийся секретной дверью, которая может быть обнаружена и открыта только изнутри. Это позволяет обойти мосты.

## 7. ЗАКРУЧЕННЫЕ КОРИДОРЫ

Эти коридоры закручиваются и поворачивают практически бесконечно.

**Ловушка: дуэльные головы.** В двери, ведущей в зону 8, есть ловушка. При открытии создается заклинание *Молния* 3-го уровня, **УС спасброска — 15**. Любой, кто пройдет **проверку Интеллекта (Анализ) с УС 18**, обнаружит во рту демона скрытый лаз, который ведёт в зону 8.

**Секретная дверь: правильный путь.** К северу от двери в зону 4 находится секретная дверь. Она может быть обнаружена успешной **проверкой Мудрости (Восприятие) с УС 18** и открыта успешной **проверкой Интеллекта (Анализ) с УС 18**.

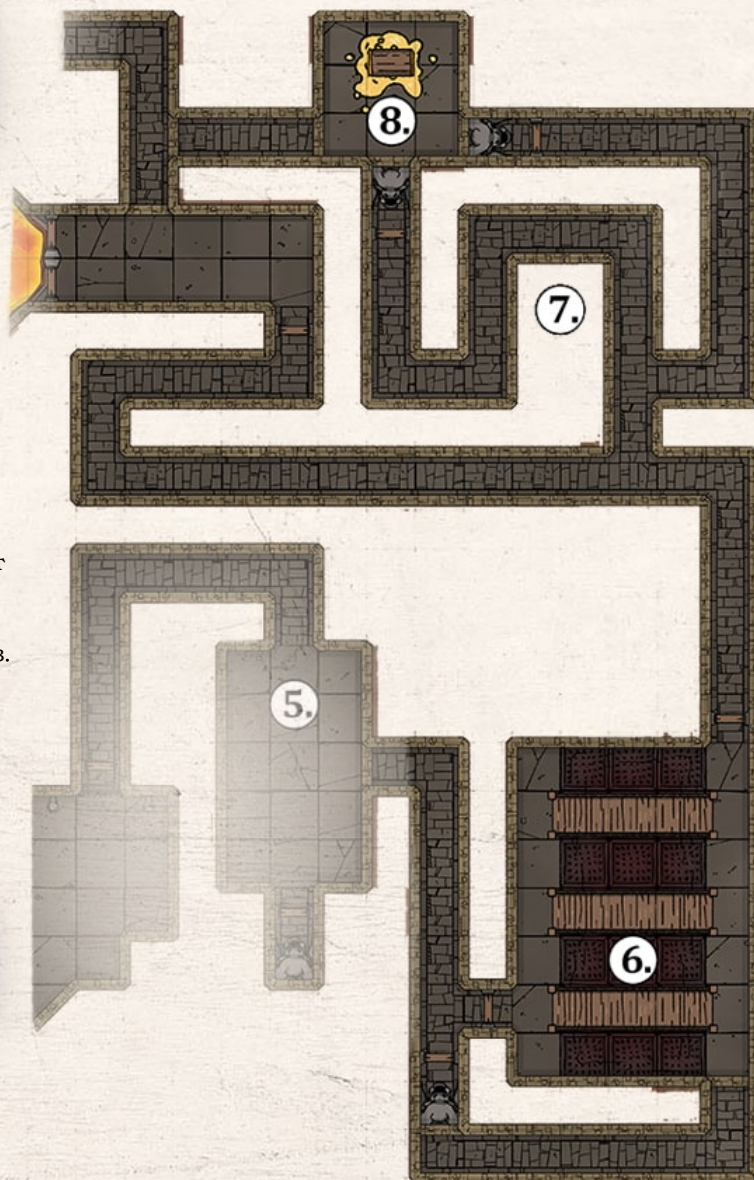
## 8. МАЛАЯ СОКРОВИЩНИЦА

В этой комнате находится большая куча золота и украшенный деревянный сундук.

Здесь Хаварим хранил свой запас на случай скорого бегства из залов.

**Сокровище: небольшое богатство.** Здесь находится 4000 зм, 10 самоцветов по 50 зм каждый и *Волшебная палочка боевого мага +1*.

**Секретная дверь: западный путь.** На западе этой комнаты есть две секретные двери. Они легко могут быть обнаружены и открыты изнутри.



## 9. ЗАЛ МЕЧЕЙ

Этот длинный коридор содержит четыре ниши, в каждой из которых находится статуя ростом с человека.

**Ловушка: удар в спину.** Когда кто-то идёт по коридору, статуи пытаются ударить его в спину. Каждая совершает атаку с модификатором +7, нанося 2к10 рубящего урона при попадании. Если кто-то знает об этой ловушке, атака совершается с помехой.

**Секретная дверь: обход.** Секретная дверь позволяет персонажам обойти Зал мечей. Она может быть обнаружена успешной **проверкой Мудрости (Восприятие) с УС 18** и открыта успешной **проверкой Интеллекта (Анализ) с УС 18**. Из обходного коридора секретная дверь может быть открыта изнутри.

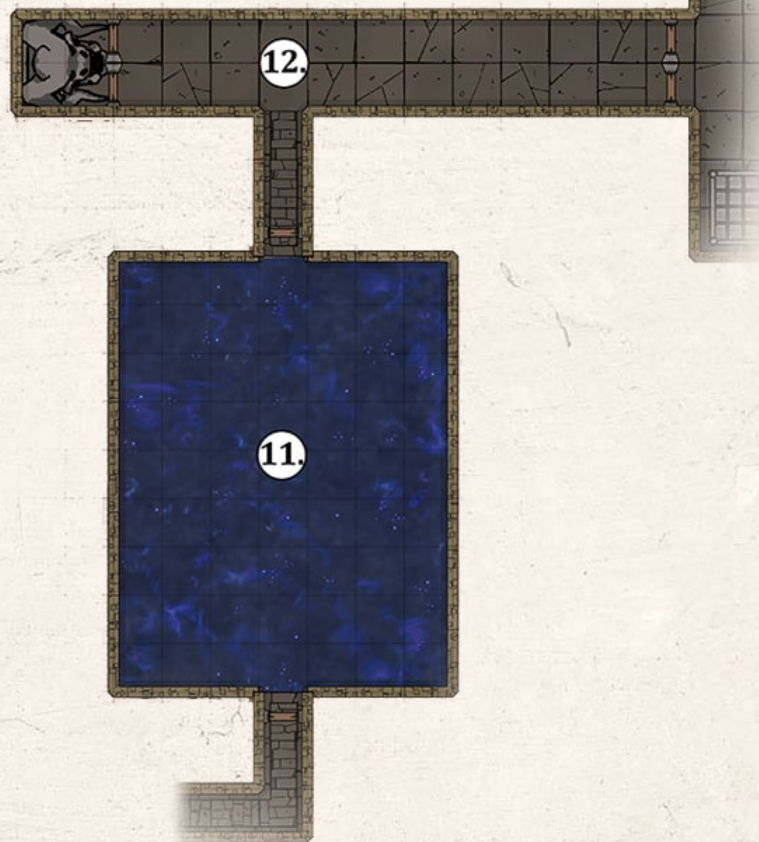
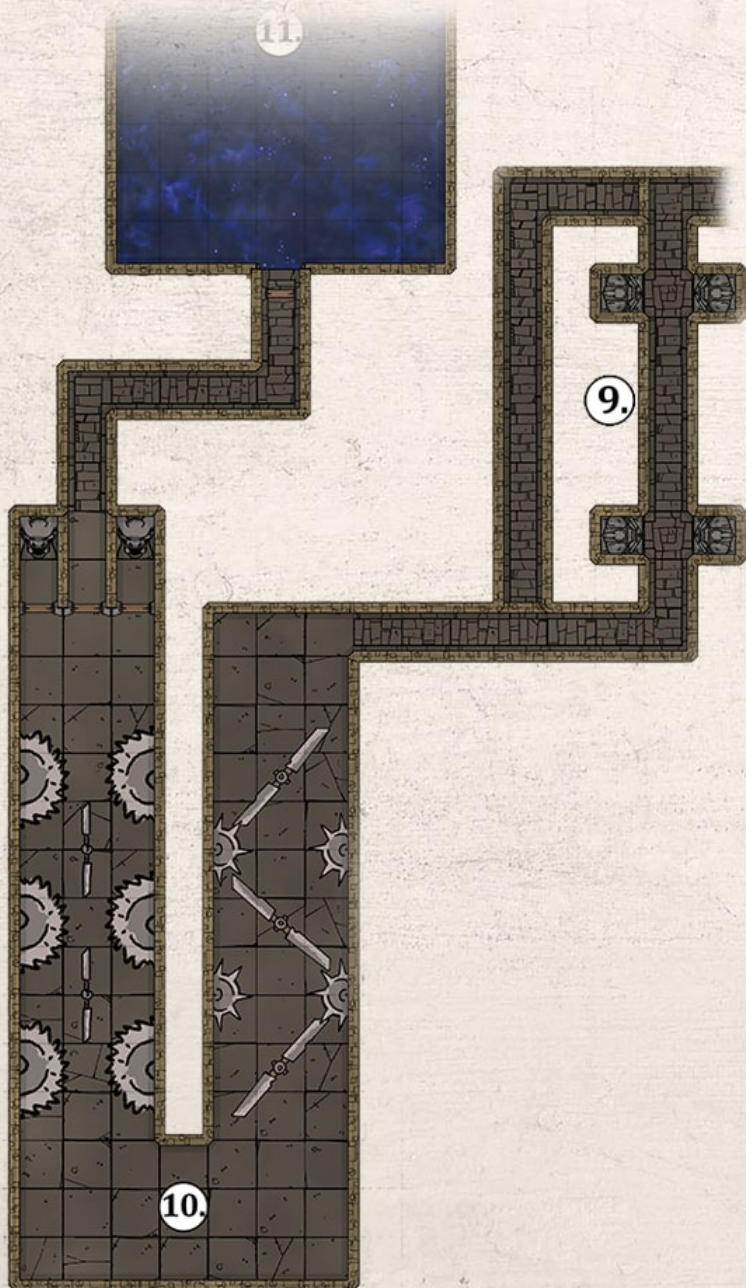


## 10. ЗАЛ ВРАЩАЮЩЕЙСЯ СМЕРТИ

Многочисленные вращающиеся лезвия преграждают путь через эту длинную комнату.

**Ловушка: вращающаяся смерть.** Лезвия могут попасть по любому, кто перемещается по земле. Если кто-то летит, он может легко проскользнуть над ними. Тот, кто хочет пройти по земле, может совершить **проверку Интеллекта с УС 15**. При успехе он понимает закономерность движения лезвий и сможет избежать урона, если преуспеет и в следующей проверке. После этого нужно пройти **проверку Ловкости (Акробатика) с УС 15**, получая бк10 рубящего урона при провале или половину этого урона при успехе.

**Ловушка: три двери.** Три одинаковые деревянные двери находятся на севере этой комнаты. Они не заперты. Если левая или правая дверь открывается, *Молния 3-го уровня (УС спасброска — 15)* вылетает изо рта каменной демонической головы.



## 11. АСТРАЛЬНЫЙ КОЛОДЕЦ

Эта комната, кажется, бесконечно огромна. Там, где должен быть пол и потолок, видна лишь тёмная бесформенная пустота с небольшими проблесками света.

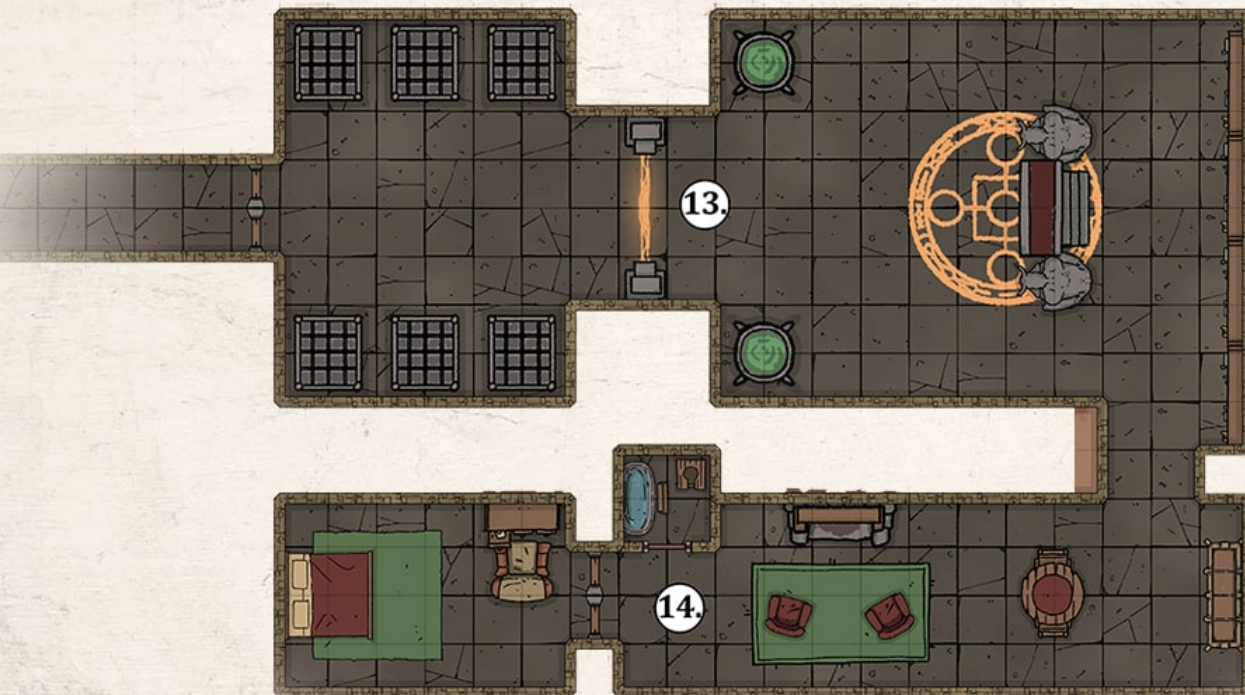
**Ловушка: течение времени.** Эта комната не представляет опасности, если двигаться через неё быстро, тем не менее, за каждый раунд после первого при выходе из комнаты, персонажи получают 1к10 некротического урона.

## 12. ФИНАЛЬНЫЙ ЗАЛ

Этот длинный коридор шире, чем большинство предыдущих. На западе и на востоке находятся массивные двойные двери.

**Ловушка: замораживающее дыхание.** При открытии западной двери из каменной головы демона вылетает *Конус холода 5-го уровня (УС спасброска — 15)*.





## 13. ПАЛАТЫ АРХИМАГА

Эта огромная комната содержит все инструменты и припасы, которые только могут понадобиться магу при проведении экспериментов. Клетки, расположенные вдоль северной и южной стен, содержат тела давно умерших животных и гуманоидов. В центре комнаты сияющее магическое поле преграждает путь к восточной половине зала. За барьером виднеется магический алтарь и две большие статуи.

**Столкновение: безумный маг.** Здесь находится архимаг Хаварим (ЗН человек). Годы изоляции и магических экспериментов свели его с ума, и он понемногу теряет контроль над своими силами. С ним больше нельзя договориться, хотя он постарается убедить героев в обратном и даст им почувствовать, что они контролируют ситуацию. В действительности у него сильная паранойя, и он считает (справедливо по большей части), что они пришли убить его.

Хаварим начинает с того, что использует *Доспехи мага*, *Каменную кожу* и *Сокрытие разума*. Несмотря на безумие, он сражается разумно. Он использует заклинания вроде *Сферы неуязвимости* и *Силовой стены*, чтобы держать противников на расстоянии, а для нанесения большого урона — атакующие заклинания вроде *Конуса холода* и *Молнии*. Если потребуются, он использует *Изгнание*, чтобы разобраться с особенно сильным противником.

Из-за охранных рун на стенах он не может полагаться на *Телепортацию*, чтобы сбежать, но может использовать её или *Туманный шаг* для перемещения по залу.

В своём безумии он уверен, что одержит победу, не важно насколько плохо для него разворачивается схватка.

**Необычные эффекты: нестабильная магия.** Архимаг теряет контроль над своей магией. Каждый раз, когда он сотворяет заклинание 1-го уровня или выше, сделайте бросок по таблице ниже.

### к8 Результат

- 1 Он становится невидимым до конца своего следующего хода.
- 2 Он телепортируется на расстояние до 30 фт в незанятое пространство по своему выбору, которое может видеть.
- 3 Он получает бонус +2 к КЗ и иммунитет к Волшебной стреле до конца своего следующего хода.
- 4 Он восстанавливает потраченную ячейку низшего уровня.
- 5 Он может немедленно сотворить заговор по своему выбору.
- 6 Он испуган ближайшим от него существом, которое может видеть, до конца своего следующего хода.
- 7 Он сотворяет Полет на случайное существо в пределах 60 фт от себя.
- 8 Он теряет все сопротивления к урону до конца своего следующего хода.

## 14. ПОКОИ

Здесь, похоже, и жил архимаг. Вокруг царит беспорядок, тут явно не убирались довольно давно.

**Сокровище: пожитки архимага.** В покоях Хаварима находится его серая *Мантия архимага*, *Кольцо хранения заклинаний* и его книга заклинаний, содержащая все заклинания из списка заклинаний архимага.

## ЭПИЛОГ

Когда Хаварим умрёт, вихрь магической энергии рассеется. Если персонажам была предложена награда, они могут отправиться за ней. Руины будут пустовать какое-то время. Но подобное место быстро привлечет гоблинов или других мерзких существ. Это может стать зацепкой для будущего приключения.



Арт: Shutterstock

Текст: Бенджамин Палмер

Перевод: Арслан Атаназаров

Вёрстка: [Long Story Short](#)

[WWW.ADVENTURESAWAITSTUDIOS.COM](http://WWW.ADVENTURESAWAITSTUDIOS.COM)

Open Gaming License The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other forms in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphics, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title, and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. **Copyright 2021 Adventures Await Studios**

