

Пропасьть Здравомыслия

Введение

Пропасьть Здравомыслия это приключение, разработанное для пяти 25ти уровневых игровых персонажей (PC), являющееся частью набора *D&D Delve Night*.

Пожалуйста, ознакомьтесь с инструкцией по обращению с набором *D&D Delve Night* перед тем как использовать это приключение. Приключение использует поля из набора тайлов *DU3 Caves of Carnage*. Приключение проходит в сети пещер рядом с Пропасьтью Здравомыслия, расщелиной из первозданного огня и земли ведущей напрямиком в Абисс.

Когда персонажи будут готовы к игре, прочтите:

В ваших многочисленных приключениях вы служили многим могущественным и экзотическим покровителям, но не один не был даже близко похож на вашего теперешнего просителя. Массивный коатль—один из мистического семейства змей Астрального Моря— по имени Корифасат попросил вас отправиться к переменчивому ландшафту Первозданного Хаоса; но что ещё хуже, в этой области служащей входом в Абисс вам предстоит спасти одного из ангелов Айон от судьбы намного ужаснее чем смерть.

У становки

Задание персонажей освободить ангела, захваченного сектой фанатиков-элементалистов во главе с бормочущей сферой с целью его метаморфозы в демона по средствам злого ритуала который не только убьёт ангела, но и также уничтожит саму его сущность.

Корифасат служит Айон, он даёт это задание от лица и по воле своей богини, а поэтому не скрывает мотивы и не утаивает никакую информацию.

Отвечая на вопросы, Корифасат рассказывает персонажам следующее:

♦ Ангела зовут Израфэл, когда-то он был ангелом мести на службе у Корда. Израфэлю было видение, что его судьба стать инструментом в окончательном разрушении Абисса и он пришел служить Айон, чтобы отыскать значение и способы достижения своей судьбы.

♦ Израфэл верил, что его судьба была связана с Пропасьтью Здравомыслия, таинственной расщелиной в первозданной земле, ведущей в Абисс.

♦ Корифасат верит, что Израфэл был захвачен, когда узнал о секте элементалистов и достиг Пропастей Здравомыслия. Он, несомненно, необходим секте для каких-то грязных целей, и хотя даже Айон не может узнать всех деталей, но она знает наверняка, что если их план удастся, Израфэл - который должен стать инструментом окончательного разрушения Абисса - будет полностью уничтожен.

♦ Наконец, Корифасат дарует персонажам благословение, позволяющее им использовать следующий неограниченный талант.

Слово Силы: Тишина Специальная Сила

Неограниченная ♦ Божественная, Очарование

Стандартное Действие Ближний взрыв 5

Цель: Одно существо в радиусе взрыва

Атака: Харизма +4 vs. Воля

Попадание: Существо не может разговаривать до конца своего следующего хода.

Эта сила может использоваться некоторыми использующими её игроками для создания смешных ситуаций, но она крайне

эффективна в Столкновении 4, где она способна отменить атаку *бормотания* бормочущей сферы. Персонажи теряют эту силу в конце этого приключения.

У равновешивание Столкновений

Хотя это приключение и разрабатывалось для 5ти персонажей 25го уровня, вы можете сделать простые корректировки чтобы "подогнать" его под 4 или 6 персонажей 25го уровня.

Просто уберите или добавьте противника примерно равного уровню столкновения, из описанных в установках этого столкновения.

Ифрит Властитель Золы (С) **Уровень 23 Стрелок**
Большой элементальный гуманоид (огненный) XP 5,100

Инициатива +19 **Чувства** Внимательность +15
Пылающая Душа (Огонь) аура 1; любое существо в ауре, получающее продолжительный урон от огня, получает на 5 продолжительного урона от огня больше. **НР** 169; **Ранен** 84; смотрите также *проклятие ифрита* **АС** 36; **Стойкость** 33, **Рефлексы** 34, **Воля** 32; смотрите также *щит пламени*
Иммунитет огонь
Скорость 6, полёт 8 (парение)

⚔ **Скимитар** (стандартное; неограниченное) ♦ **Огонь, Оружие**

Досыгаемость 2; +25 vs. АС; 2d10 + 7 урона (критический 6d10 + 27) и 5 продолжительного урона от огня (спасбросок оканчивает).

⚡ **Огненный Болт** (стандартное; неограниченное) ♦ **Огонь, Оружие**

Дистанция 10; +28 vs. АС; 2d6 + 8 огненного урона и 5 продолжительного урона от огня (спасбросок оканчивает).

⚡ **Проклятие Ифрита** (стандартное; перезаряжается когда впервые ранен) ♦ **Огонь**

Дистанция 10; +28 vs. АС; 1d6 + 8 огненного урона, 10 продолжительного урона от огня (спасбросок оканчивает) и у цели пропадает сопротивление к огню до конца столкновения (без спасбросков).

⚡ **Раздуть Пламя** (стандартное; неограниченное) ♦ **Огонь**

Дистанция 20; действует только на цель, получающую продолжительный урон от огня; автоматическое попадание; цель получает 3d6 огненного урона и ифрит может сделать вторую атаку против всех существ находящихся рядом с целью. *Вторая Атака:* +17 vs. Рефлексы; 2d6 огненного урона.
Промех: Половина повреждений.

Щит Пламени (мгновенное прерывание, когда ифрит властитель золы получает урон от дистанционной атаки; неограниченное) ♦ **Огонь**

Щит пламени окутывает ифрита, в половину уменьшая урон от атаки.

Мировоззрение Злое **Языки** Изначальный

Навыки Блеф +22, Восприятие +20, Запугивание +22

Str 24 (+18) **Dex** 27 (+19) **Wis** 18 (+15)

Con 25 (+18) **Int** 16 (+14) **Cha** 22 (+17)

Снаряжение скимитар

Столкновение 1: Трупная Яма

Столкновение Уровень 25 (35,500 XP)

Установки

4 кровавых изверга (В) (уровень 23 солдат)

3 ифрита властителя золы (С) (уровень 23 стрелок)

Оставленные здесь в качестве стражи для кровавых извергов, пожирающих тела ангелов и дев устилающих пол, эти существа мгновенно реагируют на появление персонажей.

Когда персонажи входят в линию видимости трупной ямы в центре пещеры, прочтите следующее:

Четыре кроваво-красных гуманоидных существа - с пальцами, усеянными бритвенно острыми зубами, и четырьмя руками, оканчивающимися порочными когтями - борются между собой за трупы ангелов и дев, лежащих на дне ямы. Грязные существа громкошипят, и хотя вы не уверены, но вам кажется, что этот звук недовольства от прерванной трапезы или из-за надежды на более свежее мясо. На этот зов быстро появляется свет, освещающий пещеру за ямой, и вот из теней выходят три огненных, рогатых гуманоида.

Существа в этой части Пропasti нападают на персонажей.

Особенности Области

Освещение: Единственный свет в этой большой пещере это свет излучаемый огненными ифритами.

Трупная Яма: Стены трупной ямы высотой 20 футов.

Нижние клетки, заваленные телами ангелов и дев, пропитались их кровью. Клетки, залитые кровью, считаются окровавленными камнями. Существо, стоящее в клетке с окровавленными камнями наносит критический удар при натуральном броске кубика 19 или 20.

Тактика

Кровавые изверги взлетают вверх, чтобы остановить персонажей своим ужасным взглядом, пока ифриты сдерживают их на расстоянии так долго, сколько это возможно, обстреливая непрошенных гостей дистанционными атаками. Пока кровавые изверги не займут места на флангах, их основная стратегия - дать ифритам возможность сфокусировать свои огненные способности на одном персонаже. Когда существо станет ранено, все изверги сосредотачиваются на нём, вытягивая силу из этого несчастного используя свой кровожадный укус, а в это время властители золы переходят к следующей цели. Когда раненной становится следующая цель, кровавый пир переключается на новую жертву.

Конец Столкновения

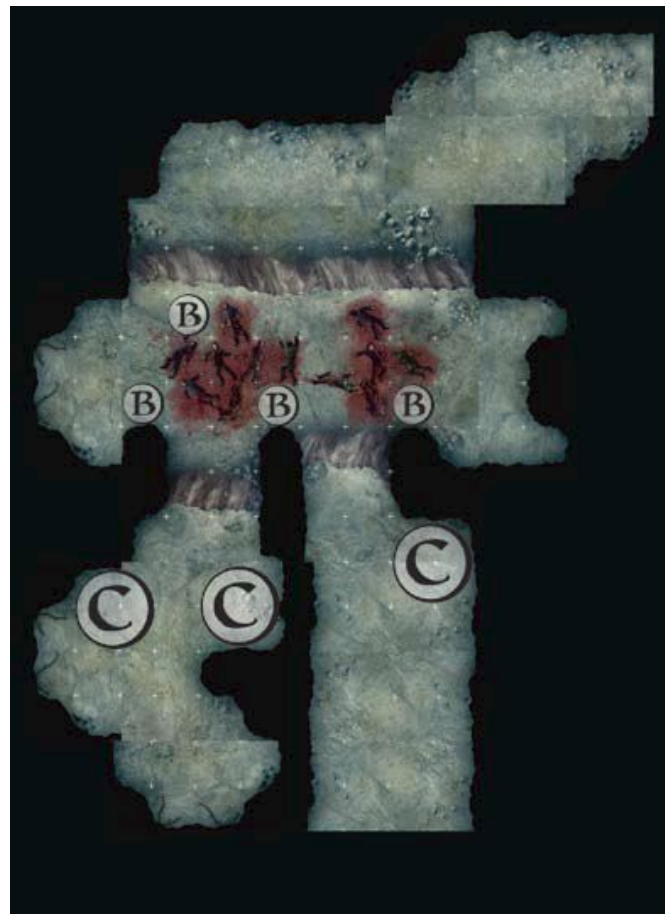
Когда персонажи побеждают кровавых извергов и ифритов, они могут продвинуться дальше в глубь Пропasti.

Пещера в другом конце трупной ямы держит свой путь через Пропасть, в конце концов, приводя к Столкновению 2: Странная Переправа.

Сокровище

При обыске тел обнаружатся следующие сокровища: 30 астральных бриллиантов, 2 зелья восстановления и +3 пояс жертвы (эпический путь).

Кровавый Изверг (В)	Уровень 23 Солдат
Средний элементальный гуманоид	XP 5,100
Инициатива +21 Чувства Внимательность +23; темновидение НР 220; Ранен 110 АС 41; Стойкость 36, Рефлекс 34, Воля 32 Иммунитет страх Скорость 8, полёт 10	
⚔ Когти (стандартное; неограниченное) +28 vs. АС; 2d8 + 10 урона.	
⚔ Кровожадный Укус (стандартное; неограниченное) ⚔ Лечение Требуется боевое превосходство; +28 vs. АС; 1d8 + 10 урона, цель схвачена и получает 10 продолжительного урона (пока не освободится). Также, кровавый изверг восстанавливает 10 очков здоровья.	
↔ Ужасный Взгляд (малое; неограниченное) ⚔ Страх Ближняя волна 3; +24 vs. Воля; цель обездвижена (спасбросок оканчивает).	
Боевое Превосходство Кровавый изверг получает боевое превосходство против любого живого раненного противника.	
Мировоззрение Хаотичное Злое Языки Изначальный	
Навыки Запугивание +24	
Str 30 (+21) Dex 26 (+19) Wis 24 (+18)	
Con 28 (+20) Int 22 (+17) Cha 27 (+19)	



Столкновение 2: Странная Переправа

Столкновение Уровень 26 (51,250 XP)

Установки

1 первобытная гидра (Н) (уровень 25 одиночный громила)

1 ловушка символа страданий (Т) (уровень 24 привратник)

2 землеветренных опустошителя (Е) (уровень 23 контроллер)

Глубже в петляющих пещерах Пропасти Здравомыслия, персонажи находят мост, пересекающий реку, несущую свои воды в небе над Абиссом. Странная, в каком либо другом месте, подобная смесь элементов часто встречается в Элементальном Хаосе.

В этой странной пещере виден мост, пересекающий поток. Лишь ниже по течению виднеются завихрения элементарей воды. Вам кажется, что здесь очень глубоко, но поток остаётся относительно чистым, и вы отчётливо видите, что у реки нет дна, а её поток уходит в сам Абисс.

К счастью мост кажется достаточно крепким, так как его удерживают тросы из адамантина, а его поверхность изготовлена из железного дерева.

♦ **Внимательность (DC 24):** Вы замечаете, как что-то поистине огромное плавают в воде под мостом, и что несколько кусков каменной породы на другой стороне каверны слегка двигаются, как будто они дышат.

♦ **Внимательность (DC 28):** Персонаж замечает сияние, исходящее от странного символа начерченного посреди моста.

♦ **Религия (DC 32):** В руне начерченной посреди моста вы узнаете символ страданий.

Пещера настолько же опасна насколько и странна. Мост пролегает всего в 5 футах над водой парящей реки. В самой реке плавают первобытная гидра. Центр моста охраняется символом страданий. На дальней стороне каверны притаились пара землеветренных опустошителей, приблизительно в 50 футах над землёй среди каменной породы. Они нападают на всех, кто осмелится пересекать реку по воздуху, а не через мост.

Особенности Области

Освещение: Странное сияние, исходящее из Абисса поднимается от воды, освещая пещеру странным багровым светом.

Парящая Река: Парящая элементарная река очень быстра и чрезвычайно непредсказуемая. Каждый попавший в неё обязан пройти проверку Атлетики DC 25, чтобы остаться на плаву. Если эта проверка провалилась на 5 или более, персонаж тонет, уходя под воду на 5 клеток относительно поверхности. Река глубиной 10 клеток, и когда существо достигает противоположной стороны, оно проваливается в Абисс и считается мёртвым или и того хуже.

Мост: Сделанный из железного дерева и адамантиновых тросов, мост выглядит очень крепким. Он обладает следующей статистикой: АС/Рефлексы 4; Стойкость 32; 200 очков здоровья.

Тактика

Когда персонажи пересекают мост, гидра поднимается из воды и атакует. Она старается полностью перекрыть их продвижение по мосту, продолжая атаковать, но, не покидая воду.

Землеветренные опустошители покидают свои укрытия и в первую очередь атакуют персонажей пробующих обойти мост. Если персонажей желающих перелететь пещеру не находится, элементарии помогают гидре в её напоре на пересекающих мост персонажей, или целятся в «контроллеров» и «нападающих» атакующих гидру с расстояния. Элементарии используют свою атаку *вихрем*, чтобы или затолкнуть персонажей глубже в зону досягаемости гидры, или, разыскав персонажа, который кажется им наименее атлетичным, они сталкивают этого персонажа в воду.

Конец Столкновения

Если персонажи обходят гидру, то зверь не покидает воду, преследуя персонажей (вместо этого она может плыть “вверх по течению” и персонажи вновь встретятся с ней в Столкновении 4). Землеветренные опустошители продолжают преследование, следуя за персонажами, если это необходимо, в Столкновение 3.

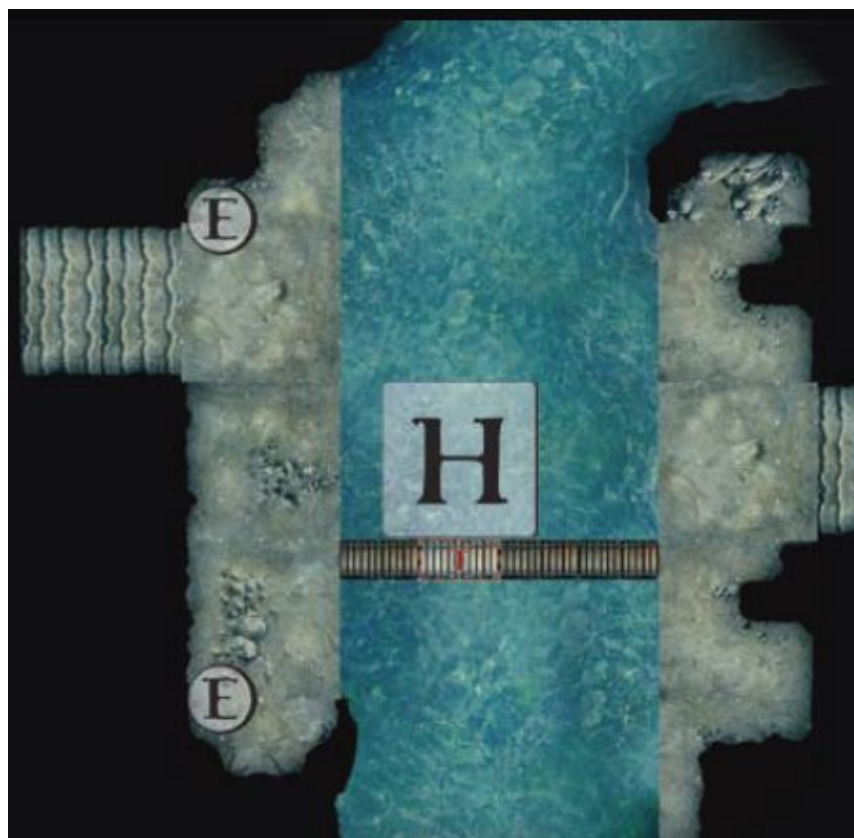
Сокровище

В этой пещере нет никаких сокровищ.

Первобытная Гидра (Н) Уровень 25 Одиночный Громила Гигантский элементарный зверь (рептилия) XP 35,000
Инициатива +18 Чувства Внимательность +21; всестороннее зрение, темновидение НР 1,200; Ранен 600 АС 38; Стойкость 40, Рефлексы 35, Воля 33 Сопrotивляемость 20 кислота, 20 огонь Спасброски +5 Скорость 8, плавание 16 Очки Действия 2
Ⓢ Укус (стандартное; неограниченное) Досягаемость 4; +28 vs. АС (+30 во время атаки при возможности); 1d10 + 8 урона или 1d10 + 13 при успешной атаке при возможности.
Ⓢ Плевок Пылающей Кислоты (стандартное; неограниченное) ♦ Кислота, Огонь Дистанция 10; +25 vs. Рефлексы; 1d10 + 8 урона кислотой и огнём.
Ⓢ Ярость Гидры (стандартное; неограниченное) Первобытная гидра делает восемь базовых атак (в любой комбинации атак <i>укусом</i> и <i>плевком пылающей кислоты</i>).
Многоголовая Каждый раз, когда первобытная гидра становится изумлена или оглушена, она теряет одну из своих следующих атак вместо следующего хода. Несколько подобных эффектов складываются.
Угрожающая Досягаемость Первобытная гидра проводит атаки при возможности против всех противников в радиусе своей досягаемости (4 клетки).
Мировоззрение Хаотичное Злое Языки — Str 26 (+20) Dex 22 (+18) Wis 18 (+16) Con 32 (+23) Int 4 (+9) Cha 12 (+13)

Землеветренный Опустошитель (Е)	
Уровень 23 Контроллер	
Большой элементарный магический зверь (воздушный, земной)	
XP 5,100	
Инициатива +21 Чувства Внимательность +14	
НР 219; Ранен 109	
АС 37; Стойкость 34, Рефлексы 36, Воля 29	
Иммунитет болезни, окаменение, яд	
Скорость полёт 8 (парение)	
⚡ Удар (стандартное; неограниченное)	
Досыгаемость 2; +26 vs. Стойкость; 2d8 + 10 урона.	
✈ Воздушный Дьявол (стандартное; поддержка малым; неограниченное)	
Землеветренный опустошитель создаёт завихрение воздуха, приподнимающее цель над землёй. Дистанция 5; +26 vs. Стойкость; 4d8 урона и цель обездвижена до конца следующего хода опустошителя.	
Существо может поддерживать этот эффект малым действием, нанося 2d8 урона по цели (не требует броска атаки) и сохраняя обездвиживание до конца своего следующего хода.	
↻ Вихрь (стандартное; неограниченное)	
Ближний взрыв 1; +24 vs. Стойкость; 1d8 + 10 урона и цель отталкивается на 2 клетки.	
⚡ Ударная Волна (стандартное; перезарядка ⚡ ⚡)	
Ближняя волна 3; +24 vs. Стойкость; 4d8 + 8 урона и цель оглушена до конца следующего хода землеветренного опустошителя.	
Мировоззрение Без мировоззрения	
Языки Изначальный	
Навыки Скрытность +26	
Str 24 (+18) Dex 30 (+21) Wis 17 (+14)	
Con 27 (+19) Int 6 (+9) Cha 16 (+14)	

Символ Страданий (Т)	
Уровень 24 Привратник	
Ловушка	
XP 6,050	
<i>Сияющий символ преграждает путь впереди.</i>	
Ловушка: Каждый, кто знаком с магией распознает в символе могущественный знак, опекающий от прохода. Но его точная природа неизвестна, пока существо не приблизится достаточно близко, чтобы изучить его. Сработав однажды, символ причиняет мучительную боль.	
Внимательность	
♦ DC 28: Персонаж замечает сияющий символ.	
Дополнительный Навык: Религия	
♦ DC 32: Персонаж понимает природу символа.	
Триггер	
Когда существо приближается на 5 клеток от символа, ловушка атакует. После того как существо вошло в область, оно может оставаться в области без страха вновь быть атакованным. Ловушка вновь атакует, когда другое существо входит в область, или если существо покидает, а затем вновь входит в область.	
Атака	
Действие при Возможности	Ближний взрыв 5
Атака: +27 vs. Воля	
Попадание: 3d6 + 9 психического урона и цель замедлена до начала её следующего хода.	
Последующий эффект: 15 продолжительного психического урона и цель обездвижена (спасбросок оканчивает оба).	
Контрмеры	
♦ Стоящий рядом персонаж может обезвредить ловушку проверкой Воровства DC 36 или Арканы DC 32.	



Столкновение 3: Спектральный Барьер

Столкновение Уровень 26 (46,800 XP)

Установки

6 огненных архонов учеников пепла (А) (уровень 20 стрелок)

1 титан смерти (D) (уровень 25 элитный громила)

7 разъярённые души (уровень 26 слуга)

Перед тем как персонажи доберутся до этой огромной пещеры, они слышат странные песнопения её обитателей.

Один низкий голос и хор шипящих голосов распевает где-то впереди прохода. Хотя слова, которые они произносят, кажутся бессвязными, их повторение говорит о том, что их декламируют чётко и с жаром. Кажется это похоже на исполнение своего рода ритуала.

Существа исполняют ритуал на Глубинной Речи.

♦ Аркана (DC 24) и персонаж знает Глубинную Речь:

Вы подтверждаете, что пение это ритуал, но персонажи не могут разобрать, ни для чего он служит, ни как долго уже продолжается.

В сиянии исходящем из центра этой большой пещеры, больше похожем на яму, светится жуткая мембрана из фантомов или даже возможно душ. Они кружатся и странно дёргаются, создавая барьер между этой каверной и тем, что лежит под ней.

Вокруг этого странного спектрального барьера стоят пылающие гуманоиды под предводительством серокожего гиганта вооруженного огромным топором. Эта группа, кажется, выглядит полностью сконцентрированной на барьере, отточено напевая свою тарабарщину до тех пор, пока не замечает вас. В тот же самый момент гигант хватает своё оружие и движется к вам, а странный поток серых призрачных душ следует за ним, оставляя кошмарно выглядящий след.

♦ Аркана (DC 28): Вы понимаете, что ритуал связывает и удерживает возмущённую душу, находящуюся в яме по ту сторону барьера.

Титан смерти привёл огненных архонов для помощи в исполнении ритуала бормочущей сферой, находящейся под спектральным барьером (смотрите Столкновение 4). Они помогают создавать спектральный барьер, расширяя область воздействия ритуала. Когда персонажи входят в область, два огненных архона и титан смерти двигаются к ним, оставляя других четырёх архонов продолжать поддерживать преграду. Если любой из этих четырёх архонов задет атакой, то их участие в ритуале обрывается, разрушая барьер и превратив его в группу из семи разъярённых душ, которые присоединяются к битве.

Особенности Области

Освещение: Странное и призрачное освещение спектрального барьера и огонь, источаемый архонами, освещают эту пещеру. Когда они исчезают, в пещере темнеет, и лишь слабые отблески пробиваются из пещеры вниз (Столкновение 4).

Спектральный Барьер: Спектральный барьер полностью не проходим, пока не прервётся ритуал создания. Любой, кто входит или начинает свой ход в клетке со странным барьером (представленными на карте пустыми клетками) получает 15 очков некротического урона.

Тактика

Титан смерти в ярости оттого, что персонажи прервали ритуал обещающий превратить его и его союзников в демонов. Он устремляется вперёд, размахивая своим топором. Два огненных архона поддерживают его атаку своим *дождем огня*, стараясь оставаться подальше от рукопашной схватки так долго насколько это возможно, используя *шаг пламени*.

Когда ритуал прерван, шесть учеников пепла телепортируются рассредоточиваясь по комнате, избегая атак и сея огненное безумие. Разъярённые души работают сообща, атакуя и ослабляя врагов, тем самым, давая архонам больше шансов на успешное применение их зональных атак.

Конец Столкновения

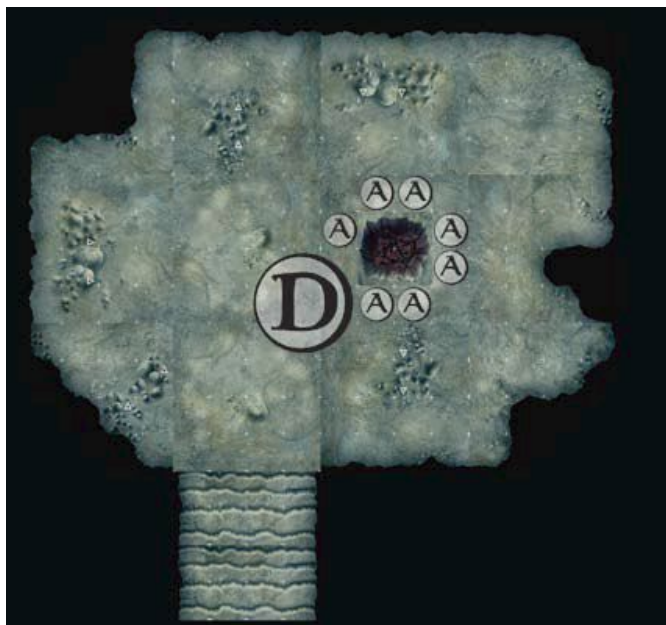
Столкновение заканчивается, когда слуги бормочущей сферы побеждены и спектральный барьер разрушен, что позволяет персонажам получить доступ к столкновению, описанному в Столкновении 4. Яма уводит вниз на 40 футов, достигая дна Столкновения 4.

Сокровище

В мешке титана смерти находится следующее сокровище: 3,500 пм и кольцо звёздного опала.

Разъярённые Души	Уровень 26 Слуга
Средний природный гуманоид (нежить)	XP 2,250
Инициатива +16 Чувства Внимательность +19; темновидение	
Аура Некромантии (Некротическая энергия) аура 2; любое живое существо входящее или начинающее свой ход в ауре получает 5 урона некротической энергией.	
НР 1; промахнувшаяся атака никогда не повреждает слугу.	
АС 42; Стойкость 36, Рефлексы 42, Воля 38	
Иммунитет болезни, яд; Сопrotивляемость 20 некротическая энергия	
Скорость 6	
Ⓢ Прикосновение Смерти (стандартное; неограниченное) ♦ Некротическая энергия +30 vs. АС; 13 некротического урона и цель ослаблена до конца её следующего хода.	
Мировоззрение Злое	
Языки Абисса, Всеобщий, Глубинная Речь	
Навыки Аркана +24	
Str 11 (+13) Dex 12 (+14) Wis 13 (+14)	
Con 14 (+15) Int 22 (+19) Cha 18 (+17)	

Огненный Архон Ученик Пепла (A) Уровень 20 Стрелок Средний элементарный гуманоид (огненный) XP 2,800
Инициатива +18 Чувства Внимательность +13 НР 150; Ранен 75; смотрите также <i>смертельные угли</i> АС 33; Стойкость 33, Рефлексы 34, Воля 29 Иммунитет болезни, яд; Сопrotивляемость 30 огонь Скорость 8; смотрите также <i>шаг пламени</i>
⚡ Пылающий Кулак (стандартное; неограниченное) ♦ Огонь +20 vs. Рефлексy; 1d8 + 5 огненного урона и 5 продолжительного огненного урона (спасбросок оканчивает).
⚡ Дождь Огня (стандартное; столкновение) ♦ Огонь Зональный взрыв 1 в пределах 10; +23 vs. Рефлексy; 2d8 + 8 огненного урона и 5 продолжительного огненного урона (спасбросок оканчивает). <i>Промax:</i> Половина урона и нет продолжительного урона.
⚡ Волна Пламени (стандартное; столкновение) ♦ Огонь Ближняя волна 5; +23 vs. Рефлексy; 2d8 + 8 огненного урона, цель отталкивается на 2 клетки и получает 10 продолжительного огненного урона (спасбросок оканчивает).
⚡ Взрыв Золы (стандартное; столкновение) ♦ Огонь Ближний взрыв 5; +23 vs. Стойкость; 2d8 + 8 огненного урона и цель ослеплена (спасбросок оканчивает).
⚡ Смертельные Угли (когда очки здоровья опускаются до 0) ♦ Огонь Как эффект <i>взрыва золы</i> . Ученик Пепла разлетается во взрыве, оставляя после себя лишь металлическую одежду.
Шаг Пламени (движение; неограниченное) ♦ Телепортация Ученик Пепла может телепортироваться в любую точку в пределах 3 клеток от любого огненного существа в радиусе 20 клеток от него.
Мировоззрение Хаотичное Злое Языки Изначальный Str 20 (+15) Dex 27 (+18) Wis 16 (+13) Con 24 (+17) Int 14 (+12) Cha 15 (+12)
Снаряжение чешуйчатый доспех (металлическая одежда)



Титан Смерти (D) Огромный теневой гуманоид (гигант)	Уровень 25 Элитный Громила XP 14,000
Инициатива +18 Чувства Внимательность +20; темновидение Сжигатель Души аура 5; враги в ауре получают –2 пенальти на броски атаки и защиты; существо, которое умирает в ауре, становится одним из осколков души титана (смотрите <i>покров душ</i>). НР 574; Ранен 287 АС 39; Стойкость 42, Рефлексы 38, Воля 35 Сопrotивляемость 30 некротическая энергия Спасброски +2 Скорость 8 Очки Действия 1	
⚡ Большой Топор (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие Досыгаемость 3; +28 vs. АС; 2d8 + 10 урона (критический 6d8 + 26).	
⚡ Двойная Атака (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие Титан смерти делает две атаки большим топором.	
⚡ Пожирание Души (стандартное; перезарядка ⏏) ♦ Некротическая энергия Дистанция 5; +28 vs. Стойкость; цель теряет одно дневное исцеление и покров душ титана смерти получает один осколок души. Цель без дневного исцеления получает урон равный половине его текущих очков здоровья.	
⚡ Взрыв Огня Души (стандартное; неограниченное) ♦ Некротическая энергия Ближний взрыв 1; +26 vs. Рефлексy; 2d12 + 6 некротического урона. Титан смерти должен потратить один осколок души для использования этой силы.	
Поглощение Осколка Души (малое; неограниченное) ♦ Лечение Титан смерти тратит один осколок души и восстанавливает 20 очков здоровья.	
Покров Душ <i>Покров душ</i> состоит из осколков душ которые вращаются вокруг титана смерти защищая и усиливая его. В начале столкновения, <i>покров душ</i> содержит четыре осколка душ. Когда <i>покров душ</i> исчерпывает осколки душ, титан смерти получает штраф -2 на все броски атаки.	
Мировоззрение Злое Языки Гигантов Навыки Запугивание +20 Str 31 (+22) Dex 23 (+18) Wis 17 (+15) Con 27 (+20) Int 12 (+13) Cha 16 (+15) Снаряжение латные доспехи, большой топор	

Столкновение 4: Край Безумия

Столкновение Уровень 27 (59,800 XP)

Установки

1 бормочущая сфера (G) (уровень 27 одиночный контроллер)

1 Израфэл, ангел мести (I) (уровень 19 элитный громила)

Израфэл так стремился на встречу со своей судьбой, что поверил во всё то невнятное бормотание, что нашептывала ему бормочущая сфера. Он поверил, что план бормочущей сферы состоит в том, чтобы погрузить Пропать Здравомыслия в сердце чистого Элементального Хаоса.

Единственное о чём он не знает, так это о том, что он был обманут и теперь управляется безумными чарами сферы.

Большая каверна разделена бурной рекой элементарной воды. Поток устремляется в дальнюю часть пещеры, где втекает в дыру; наиболее вероятно, что поток ниспадает в ужасный Абисс под Пропатью Здравомыслия. Прямо за этим водопадом цепями к стене прикован ангел Израфэл, отблески ужасной энергии Далёкого Царства играют на его теле, отмечая его целью какого-то ритуала. Между вами и Израфэлом парит чудовищная сфера из глаз и бормочущих ртов. Поначалу сложно разобрать, что говорят все эти многочисленные рты, но после нескольких мгновений вы различаете ту же самую странную группу слов, что произносили элементарные существа в пещере расположенной над каверной с бормочущей сферой. Ритуал ещё не закончен, и хотя вы не уверены в ожидаемом эффекте, вам кажется, что не стоит ждать ничего хорошего.

♦ **Аркана (DC 20):** Некоторые из многочисленных ртов бормочущей сферы исполняют странный ритуал, который кажется, если его не остановить, погрузит Пропать Здравомыслия в Абисс, превратив всех существ (и живых и мёртвых) в демонов.

Если ритуал не будет прерван в течение следующих 10 раундов, то он будет успешно завершён. Прервать ритуал можно, или убив бормочущую сферу, или заставив её замолчать на 3 раунда подряд.

♦ **Восприятие (DC 30):** Хотя сложно сказать наверняка, поскольку у ангелов невыразительные лица, но ангел, кажется, не очень озабочен своим положением. По факту язык его тела говорит о том, что он готов, если даже не ожидает, принять последствия ритуала.

♦ **Внимательность (DC 35):** Цепи на ангеле не достаточно прочны, чтобы удержать его. Кажется, он вовсе не связан.

Особенности Области

Освещение: Пятна относительно безопасного элементарного огня парят по пещере то тут, то там. Они никак не влияют на битву, но дают достаточно света, чтобы осветить всю каверну.

Элементарная Река: Река, проносящаяся через каверну это поток элементарной воды связанный с парящей рекой в Столкновении 2. Чтобы плыть по реке, персонажам необходима успешная проверка Атлетики DC 25. Каждый, кто провалит проверку на 5 или больше,

утянут течением под воду, приближаясь к яме впереди Израфэла. Каждый, кто достиг ямы, должен сделать спасбросок или провалится в Абисс. Вода в реке в большинстве мест глубиной в 2 клетки и 1 клетку глубиной как раз там, где вода льётся через яму в Абисс.

Тактика

Бормочущая сфера атакует персонажей, держа их на расстоянии, и продолжая проводить ритуал. Она пытается держать их подальше от Израфэла так долго насколько это возможно.

Цепи Израфэла действительно не сдерживают ангела мести, и он может разорвать их в любой момент. Если персонажи пробуют помочь ему сбежать или ситуация складывается так что ритуал вскоре будет окончен (например, когда бормочущая сфера ранена или персонажей отделяет всего один раунд тишины сферы, чтобы прервать ритуал), то Израфэл нападает на персонажей. Он проклинает их за их помощь, уверенный, что бормочущая сфера это инструмент, посланный его судьбой, чтобы очистить Абисс. Только победа над бормочущей сферой или конец ритуала выводит ангела из заблуждения.

Если ритуал закончен, и бормочущая сфера всё ещё жива, Израфэл помогает персонажам в борьбе против неё.

Наконец, если персонажи не смогли победить гидру в Столкновении 2, она протискивается через дыру спустя два раунда после начала боя. Если это необходимо, то за время прошедшее с первой встречи персонажей с гидрой, она тратит до трёх своих дневных исцелений, восстанавливая до 900 очков здоровья (по 300 очков здоровья за каждое исцеление).

Сокровище

В этой пещере нет никаких сокровищ.



Бормочущая Сфера (G) Уровень 27 Одиночный Контролёр Огромный искаженный магический зверь XP 55,000
Инициатива +22 Чувства Внимательность +20; всестороннее зрение, темновидение Беспощадные Глаза аура 5; в начале хода каждого противника, если это существо находится в пределах ауры и в зоне видимости бормочущей сферы, то бормочущая сфера использует одну случайную силу <i>глазной луч</i> против этого существа. HP 1,230; Ранен 615 АС 41; Стойкость 33, Рефлексы 39, Воля 40 Спасброски +5 Скорость полёт 8 (парение) Очки Действия 2
⬇ Укус (стандартное; неограниченное) +30 vs. АС; 4d6 + 10 урона, и отделившийся от сферы рот делает новую атаку укусом против цели каждый раунд в начале хода бормочущей сферы. Когда рот промахивается, он падает на землю, превращаясь в бесполезную мёртвую серую плоть.
↔ Бормотание (свободное, один раз за ход бормочущей сферы перед тем как она совершит какие либо другие действия; неограниченное) ♦ Психическая энергия Ближний взрыв 10; глухие существа иммунны; +29 vs. Воля; цель изумлена до конца следующего хода бормочущей сферы.
↗ Глазные Лучи (стандартное; неограниченное) ♦ смотрите текст Бормочущая сфера может использовать два разных <i>глазных луча</i> (выберите из списка ниже или определите случайным броском). Каждый луч должен быть нацелен на разных существ. Использование глазных лучей не провоцирует атаку при возможности. 1—Луч Вырезающий Разум (Психическая энергия): Дистанция 10; +30 vs. Воля; 2d8 + 12 психического урона и цель изумлена (спасбросок оканчивает). 2— Луч Поедающий Плоть (Некротическая энергия): Дистанция 10; +30 vs. Стойкость; 2d8 + 12 некротического урона и 10 продолжительного некротического урона (спасбросок оканчивает). 3—Луч Выворачивающий Кости: Дистанция 10; +30 vs. Стойкость; 2d8 + 12 урона и цель ослаблена (спасбросок оканчивает). 4—Луч Кровавого Пира: Дистанция 10; +30 vs. Рефлексы; 2d8 + 12 урона и 10 продолжительного урона (спасбросок оканчивает). 5—Луч Дальнего Послания (Психическая энергия, Телепортация): Дистанция 10; +30 vs. Рефлексы; цель ненадолго переносится в Далёкое Царство, вновь появляясь в том же самом месте (или в ближайшей незанятой клетке, если его клетка занята) в конце следующего хода бормочущей сферы. После своего возвращения, существо получает 2d8 + 12 психического урона и получает штраф –5 на спасброски до конца столкновения. 6— Луч Поедающий Душу (Некротическая энергия): Дистанция 10; +30 vs. Воля; цель замедлена (спасбросок оканчивает). <i>Первый Проваленный Спасбросок:</i> Вместо замедления цель обездвижена (спасбросок оканчивает). <i>Второй Проваленный Спасбросок:</i> Цель мертва.
Мировоззрение Без мировоззрения Языки — Str 27 (+21) Dex 28 (+22) Wis 15 (+15) Con 22 (+19) Int 17 (+16) Cha 31 (+23)

Израфэл, Ангел Мести (I) Уровень 19 Элитный Громила Большой бессмертный гуманоид (ангел) XP 4,800
Инициатива +13 Чувства Внимательность +16 HP 446; Ранен 223 АС 34; Стойкость 33, Рефлексы 29, Воля 33; смотрите также <i>плащ мести</i> Иммунитет болезни, страх; Сопrotивляемость 15 холод, 15 огонь, 15 сияющая энергия; смотрите также <i>столп холодного огня</i> Спасброски +2 Скорость 8, полёт 12 (парение); смотрите также <i>знак мести</i> Очки Действия 1
⬇ Длинный Меч (стандартное; неограниченное) ♦ Холод, Огонь, Оружие Досягаемость 2; +25 vs. АС; 1d10 + 9 урона плюс 1d8 урона огнём плюс 1d8 урона холодом.
⬇ Двойная Атака (стандартное; неограниченное) ♦ Холод, Огонь, Оружие Ангел мести делает две атаки длинным мечом.
↗ Знак Мести (малое; столкновение) ♦ Телепортация Дистанция в пределах видимости; ангел мести ставит невидимый знак на цель. До конца столкновения, в качестве действия движения, ангел может телепортироваться на любую клетку рядом с целью.
↔ Столп Холодного Огня (свободное, когда впервые становится ранен; столкновение) ♦ Холод, Огонь, Полиморф Ангел превращается в столп синего пламени 30-футов высотой. Ближний взрыв 2; +23 vs. Рефлексы; 1d8 + 9 урона холодом плюс 1d8 + 9 урона огнём. Ангел мести иммунен ко всем повреждениям до начала своего следующего.
Плащ Мести (пока ранен) ♦ Холод, Огонь Атаки против ангела мести получают штраф –2 до тех пор, пока он остаётся ранен. Когда действует <i>плащ мести</i> , существо, которое провело успешную атаку против ангела, получает 1d8 урона огнём плюс 1d8 урона холодом.
Мировоззрение Любое Языки Небесный Навыки Восприятие +21, Запугивание +22 Str 27 (+17) Dex 18 (+13) Wis 25 (+16) Con 23 (+15) Int 19 (+13) Cha 26 (+17) Снаряжение латные доспехи, 2 длинных меча

Конец Столкновения

Столкновение заканчивается, когда бормочущая сфера уничтожена и ритуал окончен. Как только Израфэл освободится от странных чар бормочущей сферы, он видит, что это безудержное преследование собственной судьбы было ошибкой, и он благодарит персонажей за своё спасение.

Все права на оригинал принадлежат
Wizards of the Coast LL C. ©2009 Wizards.

Перевод: AKLER
AKLER.MORTIFERUS@GMAIL.COM