

*Лобазов Денис Витальевич*

Игровая система: Anima: Beyond Fantasy

Специальный конкурсный игровой модуль на Ролекон-Кашевар 2013

## **В Глуби, под молотом из звёзд**

### **Введение:**

Игровая система **Anima: Beyond Fantasy** выбрана в силу необычных конструкторов способностей и монстров, представленных в главах 10-13 оригинальной книги правил. Они могли бы в большей степени отразить авторский мир, для которого написан этот игровой модуль. Однако даже если рассматривать этот сценарий как игру по оригинальному миру **Gaia** из Anima, то он найдёт своё место в любом пустынном регионе, где могут оказаться **Забывшие Технологии**, которые используются одной из местных организаций. Это может быть, например, экспериментальная станция **Black Sun** где-то на границе **Салазар (Salazar)** и **Кашмир (Kashmir)** или тайный альков **Wissenschaft**, расположенный где-то в многочисленных пустошах **Кушистана (Kushistan)**. Все остальные названия и организации можно оставить такими же, какими они описаны далее, либо изменить на любые схожие названия, на усмотрение Мастера.

Вы можете также использовать данный игровой модуль и в других Вселенных с небольшими модификациями. Например, в силу наличия летающих кораблей, никаких проблем не возникнет перекинуть действие в **Эбберон**. Пустынные земли мира **D&D Dark Sun** тоже могут подойти, но тогда надо будет что-то делать с летающими кораблями и прочей технологией, хотя их можно обыграть как магические устройства повелителей полисов или как магических зверей.

Игровой модуль «В Глуби, под молотом из звёзд» рассчитан на 5х персонажей 1-3 уровня. Нет никаких ограничений по расам или классам, однако, если кто-то из игроков решается играть нефелином или жителем **Преисподней**, то это следует обсудить с мастером, договорившись о месте в данном мире, и об отношении окружающих к персонажу. Также стоит задуматься о возможности персонажей создавать собственные технические предметы. Этот механизм предлагается использовать подобие **Странной Науки** из **Savage Worlds**: за трейт, аналогичный **Дару**, получать в 2 раза больше техно очков, на которые персонаж может собирать предметы, эффекты которых подобны различным заклинаниям, однако

после некоторых применений ломаются или разряжаются, и нужно вновь тратить очки знаний и деньги на их создание. Пункты технологий даются каждый уровень и каждый раз в том же количестве, в каком персонаж получает опыт.

Ниже приведены некоторые примеры специальных правил для этого игрового модуля:

**D10:** используется не процентный, а 10й кубик. Все цифры в игре делятся на 10 и округляются в меньшую сторону. В листе персонажа всё записывается как обычно, но если итоговый навык, например, будет равен 35 (условно это число называется «уровнем навыка»), вы кидаете d10 и прибавляете 3. Точное число уровня навыка важно только при равенстве бросков нескольких целей, например при броске инициативы.

**Уровень успеха:** распространяется не только на проверки характеристики, но и для удобства на обычные навыки, но считается за каждую единицу (1) перекинутой сложности. Например, вы выкинули в сумме 10, а сложность была 8 (средняя), то у вас 2 уровня успеха.

**Нитевое Вытеснение:** известный эффект наложения магической энергии на технические устройства. Различные свойства энергий двух видов начинают выталкивать друг друга. Результатом становится либо разрядка магических сил, либо коллапс механических структур. Каждый раз, когда механический предмет начинает работать рядом с магическим источником, или наоборот, оба источника кидают базовое присутствие. Если один выкинул на 3 больше, то второй перестаёт действовать на четверть часа плюс ещё четверть часа за каждую единицу (1) разницы в броске. Если один выкинул на 6 больше, то четверть часа превращается в час. Если на 12 больше, то пострадавший тут же кидает сложную проверку физической защиты, а на провал – взрывается (повреждения равны базовому присутствию, дальность в клетках зависит от размера: 1 градация размера = 1 клетке/метру).

**Тэчне против арканы:** все тэчне и владельцы особенностей увеличивают стоимость (в очках развития) всех магических навыков на одну градацию. То же самое касается навыков тэчне для арканистов.

#### **Новые особенности:**

В ногу со временем (1-3) – в зависимости от потраченных очков вы получаете 50/100/150 очков техно знаний, а также получаете доступ к техно особенностям, недостаткам и модулям.

Новое оружие	повр	сила	скор	крепк	слом	присут	Типы атаки	особое
Энерго-пистоль	40	4	0	10	4	25	Проник.	Пробивание брони 3, но не больше 1/2

Стоимость пистолета – 2 золотых, 1 капсуль-обойма стоит 10 серебряных

## Основа сценария

**Войдлен** - пустыня, еще известная как **Сердце Серого Песка**, никогда не была приветливым местом. Более того, здесь уже тысячи лет сохраняется необычный климат, в котором песок перемешан со снегом, и температура не поднимается выше нуля градусов по Цельсию. Ветра, которым приписывают божественные свойства, постоянно разносят этот снег и песок на далёкие километры, перемешивая в умопомрачительном вихре серого цвета. Войдлен всегда был суров к своим обитателям, ведь учитывая то, что после магической войны местное солнце начало выжигать глаза каждому, кто прямо взглянет на него, человек может выжить лишь за стенами особо фортифицированных городов-государств, полисов, каждый из которых управляется мистическим и очень могущественным правителем, **Сииром**. Распространённые здесь гильдии технарей лучше всяких магов могут защитить города от жуткого солнца, которое воспринимают злым богом **Зенитом**. Могущественные правящие дома следят за всеми течениями полисов со стороны, вмешиваясь лишь изредка, точно, удаляя недовольства (и недовольных). И шаткая политическая машина продолжает функционировать. Но порой со стороны пустыни прибывает такая напасть, что справиться с ней дистанционно нельзя. И тогда нужны такие люди, которые могли бы рискнуть своими жизнями за пригоршню монет, кинувшись с головой в снег, песок и ветер, нанося на карты пометки, находя таинственные места и останавливая появившихся мутантов Зенита.

Игровые персонажи – одни из таких людей.



Идёт зима. В Войдлене холоднее обычного. И вдруг на пустыню падают капли дождя. Холод, бури, солнечное излучение... а дождь поливает землю то тут, то там, причём капли падают ровно вниз, несмотря ни на ветер, ни на погодные условия. А если дождь затягивается, то капли воды обращаются в кроваво-красный цвет и начинают проедать многие материалы, словно это и не вода вовсе, а кислота. Уже прошло несколько недель аномальных погодных явлений, и некоторые Гильдмастера забеспокоились, усмотрев в этом серьёзную угрозу. Вполне вероятно, что **времени** уже осталось совсем мало, и если причину этих аномалий не остановить, пустыни обратятся в сущий ад.

**Гильдмастер** Великого Дома **Хао**, настоятель гильдии путешественников, **Хин-Хао**, понимает, что эту ситуацию другие Дома могут использовать по-своему, и нейтралитет политического состояния полисов пошатнётся. В спешке он призывает своих верных агентов-авантюристов, без промедления кидая их в гущу событий, чтобы не терять ни минуты.

Ведь с каждой минутой с небес падает новая капля **Кровавого дождя**, грозя ударить настоящим молотом по несчастным пустыням.

### **Основная цель и правда о Кровавом дожде**

На самом деле над Войдленом висит замок харизматичного и рассудительного высшего эльфа-некроманта **Риламалля**, который погружён в постоянные видения наяву. Он, общаясь с призраками, задействовал редкую магию космоса, обратившись к обитающим на далёких звёздах божественным сущностям. Таким образом, Риламалль использует ритуал **Звездной Привязи**. При помощи призраков он тянет некротические Нити магии с самих звёзд, чтобы связать их с необычным устройством древних рас в глубинах планеты.

Это может быть просто некое устройство, которое даст эльфу власть или, наоборот, упокоения. А, возможно, это некий секрет мироустройства. А, может, это просто намёк на продолжение игры, если ведущий этого захочет. Главное то, что «дождь» на самом деле – это Нити необычной магии, которую магнитом притягивает нечто в Глубинах - подземных туннелях, где некогда пытались скрыться древние народы от магической войны. Народы вымерли, но древние механизмы остались.

Летая на своём парящем замке, некромант посылает «дожди» вниз, чтобы найти место, где находится этот механизм. И когда это произойдёт, то он ударит по земле настоящим молотом из магии звёзд, дорвавшись до Глубин, а там... Пусть Мастер сам решает, что будет потом. Понадеемся лишь на то, что игроки успеют раскрыть все заговоры и остановить Риламалля.

Таким образом, главный противник игроков – это **время**. На все просчёты, полёты и решения загадок предполагается выделить им 3-5 (максимум 7) дней. Это значит, что сражения будут быстрыми, brutальными, без возможности восстановления и отдыха. Если вы не уверены в выживаемости игроков, намекните им, что было бы неплохо, чтобы кто-то из них взял способность «лечение ки» (стр 96) или технарское приспособление для лечение (например, идентичное заклинанию лечащий свет на стр. 119). Чтобы подчеркнуть тематику времени, Мастеру предлагается каждый прошедший день в игре подчёркивать наступление нового дня, отречено объявляя новости, произошедшие в местности. Обычно это подливает масла в огонь и игроки понимают, что кое-что проходит стороной.

Основные этапы игры:

- Кража у V.I.P.-а разведанных (получение кольца с печатью Дома);
- Провокация оскорблением Домов, прорыв на летающие острова;
- Схватка за Глубины, нахождение улики деятельности некроманта;
- Исцеление земель от порчи, последние решения.

Детали Мастер может дополнять и изменять по собственному желанию.

## Часть 1 – Кольцо

Игра начинается с линейной миссии кражи у V.I.P.-а разведанных.

Полис **Хардвилл** находится в великом горном перевале, который делит Войдлен и пустынные дали **Мир'Йил**. Здесь обитатели делают вид, что в пустынях всё в порядке. Да и что шахтёрам до пустынь, если им и в полисе живётся неплохо. Очевидно, того же мнения придерживается и местный Сиир, не проявляя никакого очевидного интереса к внегородским делам. Но Великие Дома – дело другое. Особенно Дом торговцев **Ял'Варран**, что управляют сетью таверн **Пьяный Гоблин**. Их наследный принц, сильф (прямоходящий кот) **Айнат Ран** (фрилансер 5 уровня, Мастеру советуется выдать ему хорошие навыки чутья), самовлюблённый толстый торговец, сильно обеспокоен поставками новых товаров через пустыню, поэтому заплатил хорошенькую сумму **Дому Скрытников Хаало**, чтобы те накопили максимальное количество правдивой информации о погодных аномалиях. Что от них толку торговцам? Используют себе во благо да исчезнут под шумок с драгоценными деньгами. Не дело.

Персонажи находят себя прямо на хардвильском базаре, одетыми в повседневную одежду жителей пустыни, раскиданными по торговой улице и связанными механическими кристаллическими передатчиками. Они замечают передачу разведанных **Скрытником-хафлингом** и торговцу.

Основные условия: нужно составить план неожиданного перехвата информации у Айната, причём сделать это совершенно незаметно, чтобы Дом торговцев не заподозрил Дом путешественников, ведь иначе это будет дело о корпорационном шпионаже (последствия, связанные с мировым Трибуналом, совершенно непривлекательны).

Привлекающие внимание объекты на базаре:

- стену торгового дома ремонтируют дворфы на деревянных помостах;
- уличный театр даёт представление на круглой площади впереди;
- девятиметровый шагающий доспех переносит железные механизмы на складе;
- стража в механических доспехах проверяют документы кобольда-торговца;
- дети играют с мячом, расчертив треугольное поле рядом с дорогой;
- уличные продавцы предлагают попробовать их продукцию, приставая к прохожим;
- со склада переносят грузы на парящую повозку.

Важно дать понять игрокам, что просто подойти и кинуть ловкость рук будет недостаточно. Это должна быть как минимум целая серия бросков навыков. В зависимости от того, как игроки учитывают окружение, будут складываться их сложности, но средней сложностью будет являться 9.

В любом случае, когда пакет с данными окажется на окраине базара, на Айната совершат нападение террористы из **Дома изгоев Сакрацио**. Айнат должен обладать такими навыками, чтобы заприметить бандитов и лидера банды (стр 279), но не иметь возможности справиться с ними. У Сакрацио есть летающая платформа, на которой они постараются задавить Айрана, а потом погонятся за персонажами, т.к. в пакете с данными скрыт небольшой передатчик, данные о котором бандитам продали также Скрытники. Чисто ради прибыли, ничего личного.

«Делайте что угодно, но вас не должны взять! Угоните машину!» - кричит в передатчик Гильдмастер. Рядом с базаром множество летающих платформ, но волей судьбы именно в той, куда садятся персонажи, в грузовом отделении оказывается шагающий доспех.

Если игроки настоят на том, чтобы найти такой «грузовик» без грузового отделения, то они получат +3 на все проверки при погоне, но потом им будет только сложнее.

Начинается погоня, правила которой во многом схожи с особенностями слежки, но только с большими опасностями для жизни. Навык вождения техно транспорта в данном случае будет являться уворотом от пушечных выстрелов воздушных кораблей.

Вскрыв конверт с данными, герои обнаружат, что внутри скрывается кольцо с печатью **Дома охотников за головами Слудокс**. Шагающий доспех окажется тестовой и контрабандной разработкой **Дома изгнанников Изрантар**, по сути, террористов. По летающему аппарату персонажей начинается стрельба из машины Сакрацио, с летающего корабля Слудокс (патрулировали местность на предмет Скрытников) и вокруг начинают кружиться водители на парящих байках Изрантар, террористы стреляют каждый 3й ход погони из гранатомётов (или схожего оружия). Если кто-то из игроков сядет в шагающий доспех, то может по своему навыку блока отбивать летящие снаряды при помощи портативного раскладного щита и энергетического клинка, прикрепленного за спиной доспеха. Также этот шагающий доспех проецирует силу ки, поэтому техники 1го уровня применимы.

Главная цель погони: так влиять по улицам города, чтобы все три стороны преследователей передрались друг с другом. Легче всего это сделать, если выдать «грузовик» Сакрацио за грузовик персонажей, но тогда игроки должны придумать, в какой момент персонажу в доспехе (если он активирован) выпрыгнуть и успеть скрыться (под каким-нибудь мостом, например).

Часть заканчивается, когда все персонажи собираются в небольшой штаб квартире гильдии в трущобах.

## Часть 2 – Провокация

Более свободная для игроков часть про то, как персонажи попадают на летающие острова.

Оказывается, что не только путешественники занялись исследованием погодных аномалий Войдлена. Больше всего ими заинтересовались Дома изгнанников, которые хотят



использовать Кровавые дожди во вред полисам. В пакете данных говорится, что гильдия охотников обнаружила странные магические постройки на летающих островах над пустыней. Очевидно, эти постройки – что-то вроде якорей для некой (сложность 12, чтобы по описанию узнать – некромантской) магии. Очевидно также, что существует прямая связь между дождями и этими якорями.

Основная задача части 2: добраться до построек и выяснить, что они связаны с определёнными точками Глубин.

Постройки являются мощным источником магии, поэтому механические приборы рядом с ними моментально выходят из строя. Такие якоря могли быть построены лишь мощным магом (некромантом, на бросок знаний со сложностью 12 выяснится, что это эльфийская магия, а на сложность 15 – что еще и космическая). Чтобы десантироваться на летающий остров с якорем, нужно это сделать не на механическом устройстве. Единственное исключение – сила ки, которая, по сути, есть гармоничное течение энергий. Поэтому найденный доспех может спрыгивать с летающего корабля вниз без проблем. Но замерить направление магической энергии при помощи механики всё равно нельзя, поэтому нужно с собой прихватить некий изолированный магический измерительный кристалл.

Измерительные кристаллы могут быть найдены в **Доме Засечения Сай-го**, в **Доме Написания Ааль’Кор**, либо у подпольного движения магов **Стилл Скай** – смотря до чего додумаются игроки, или с кем у персонажей получается связь, в зависимости от их предыстории. Теоретически можно вновь обратиться к Скрытникам, но они не предадут, если игроки додумаются сделать с ними проверку переговоров со сложностью **15**. Если о действии персонажей узнают Дома, то за ними будет послан карательный отряд с персонажами минимум 3го уровня (классы в зависимости от того Дома, кто заметит их). Официально никаких конфликтов не прослеживается.

Вторая проблема – излучение якорей. Технарство вновь тут не поможет. Необходимы силы ки защиты от сил смерти, магия света, либо психическая пси сила неприкосновенности (см. в главах 10-13). Есть и лёгкая лазейка: призванные демоны варлока все достанут и вычислят за персонажей с лёгкой сложностью, но тогда начнут торговаться за свою свободу и кусочек души персонажей, если только их не унять навыком Печать со сложностью в зависимости от уровня демона.

Третья, и главная проблема – пристальное внимание к гильдии странников после происшествия на базаре. Торговцы поднимают бучу, вопя о невероятном **оскорблении** их чести и прав, и, в зависимости от того, что решили игроки сделать с Айнатом, все окружающие Дома проверяются гильдией детективов, **Домом Сё-Ин**. Поскольку у

персонажей нет времени, чтобы терять его на политические дразги, Гильдмастер Хин-Хао предложит провести провокацию между Домами за счёт кольца, которое оказалось в руках персонажей.

Игроки должны составить план взаимодействия с местными организациями и властями, чтобы каким-то образом использовать кольцо, отвлекая внимание на других, а персонажами проникнуть к магическим устройствам на летающих островах, минуя летающие корабли **гильдии защитников Хиуз**, которые взяли возможные улики в оцепление.

В данной части все зависит от хитрости игроков и их находчивости, однако сразу же можно предположить несколько примеров решения проблемы:

- подсунуть кольцо кому-то важному из Домов, подставив их;
- создать ложные улики, отведя от себя подозрение, переключив внимание детективов Сё-Ин на новый источник, а пока те будут «брать» новую цель с силами Хиуз, прошмыгнуть к цели;
- продать кольцо Скрытникам, подставив их, проучив контрабандистов;
- объединиться с террористами, подделав приказы с помощью печати, устроив в полисе хаос и большие разрушения;
- использовать шагающие доспехи, чтобы вызвать на дуэль кого-то из Домов и при победе (сомнительной) потребовать услугу;
- с бросками большой сложности добраться до правителя полиса, **Сиира гнома Литуса Торро**, вмешав и этого самовлюблённого мистического иллюзиониста в гонку власти, найдя причину вмешаться.

Дополнительные ресурсы команды:

Летающий корабль Виктис, термокостюмы для спуска в Глубины, шагающий доспех без ки-передатчика.

Особое:

Шагающие доспехи создаются по обычным правилам создания монстров в главе 26 базовой книги, но лишь с той разницей, что у них обязательно должно быть взято правило «защита от повреждений». Персонажи буквально управляют этими «монстрами». Мастер сам определяет, какие шагающие доспехи встречаются (и достаются) игрокам. Не обязательно тратить все очки развития доспеха, давая возможность игрокам развить свои машины потом.

### Часть 3 – Схватка

Измерения магических источников покажут, что есть на самом деле Кровавый дождь (Нити звёздной магии). Среди игроков могут возникнуть вопросы о том, почему никто до этого раньше не додумывался. Вполне возможно, что и додумывался – тут есть несколько способов обыграть это:

- сами по себе магические Нити слишком неочевидны без должного рассмотрения. Т.е. маги могут почуять, что дождь – «волшебный», но без знания источника сказать точно невозможно (или очень сложно, бросок со сложностью 30-40);
- маги, которые додумывались до этого, бесследно пропадали силой некроманта **Риламалля** или гильдиями, которые не хотели (или, наоборот, хотели) паники.

Теперь игроки точно знают, что источник всех проблем – магический. Мастер может открыто озвучить, сколько времени у них осталось. Пока время еще есть, нужно спуститься в Глубинные туннели, чтобы найти то, к чему тянулись эти Нити, а оттуда можно выяснить место, откуда они передавались. Предполагается, что входы на Глубины доступны прямо под магическими якорями, поэтому осталось его лишь взорвать или откопать, а затем использовать приспособления, имеющиеся в гильдии, которые спустят персонажей вниз (эти устройства – паровые сборные лифты без дополнительных свойств).

В рамках данного модуля предполагается всего одно место, которое посетят персонажи, но это не слишком логично, лучше три места, чтобы вычисление замка **Риламалля** оказалось делом очевидным.

По сути эта часть – почти классический **dungeon delve** в мрачной обстановке глубинных подземных тоннелей, созданных древними народами, более совершенными в плане развития, чем современные расы. Описывайте Глубины как невероятно холодные тоннели с идеально вырезанными гранями, на стенах которых нанесены руны на древнем языке (смесь драконьего и эльфийского языка). Каждые 10 минут, проведенные в этой обстановке наносит 10 повреждений холодом, если на персонаже не одет особый костюм с паровой грелкой, который, кроме того что даёт защиту 10 от холодных повреждений, является еще и лёгким слоем брони и даёт штраф за наложение брони, как это описано на стр 75. Также на Глубинах мёрзнет абсолютно все, поэтому оставаться там на отдых

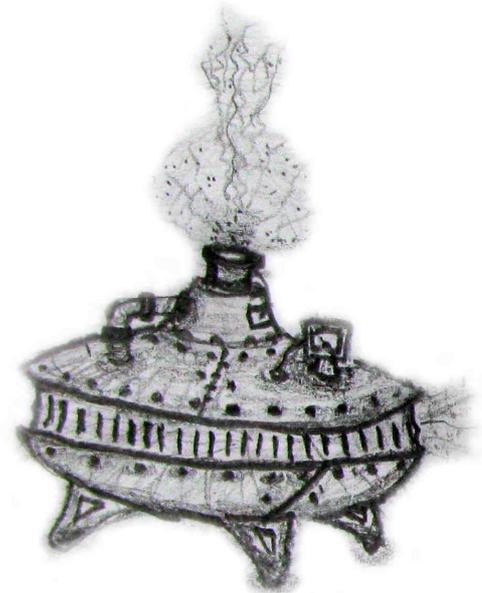
невозможно - придётся подниматься наверх. Единственной поддержкой станут шагающие доспехи, которые перемещаются без особых проблем и могут сражаться с большими монстрами в широких залах, или, как минимум, стоять на стороже паровых лифтов.

Мастеру советуется добавить загадок и головоломок по своему вкусу и возможностям игровой партии. Подземелье лучше заполнить следующим набором монстров: 3 тени (стр 300), 4 грנדеля (стр 305), 9 зомби (стр 307), 1 абберация (стр 311) и что-то самодельное и очень большое для последней схватки, но слабее, чем, например, дракон. Особенность системы в том, что вам предлагается создавать большинство частей вашей игры самому, поэтому предложенный набор монстров – лишь примерный «план» препятствий. Также не стоит селить в одну комнату всех грнделей сразу. В действительности 3 тени за раз – уже серьёзный бой, особенно если ваша игра быстрая и не подразумевает затянутые возвращения в город. В таких случаях высылайте вместе с союзниками и согильдийцами персонажей подкрепления и провиант, целительные припарки и ремонтные наборы для защитных одежд и доспехов.

Как вариант вы можете дать игрокам пройти часть подземелья в могучих шагающих доспехах, заставив монстров встретиться с более могущественными созданиями, вооружёнными мечами, которые бьют с каждым ударом 80 повреждений с типом energy. Однако чтобы сохранить атмосферу холода и страха, не давайте игрокам возможности передохнуть.

Поднимая кристаллические светильники перед собой, персонажи, напрягая зрение до боли, вглядываются в темноту, в надежде разглядеть хоть что-то, но чувствуют лишь ледяной холод Глубин. Но в действительности это уже потусторонняя тень заползает в душу персонажа, сладко нащёптывая на ухо: убей себя, приятель, вышиби себе и друзьям мозги. Противостоять шёпоту Глубин можно на бросок психической защиты со сложностью 80, либо потерять 1 усталости. Такие проверки необходимы в каждой новой обозначенной локации и каждый час пребывания под землёй. Если усталость иссякает, персонаж получает психические расстройства, как описано в руководстве Мастера, либо теряет настоящие хиты, пока не умрёт.

Прорыв к сердцу Глубинных тоннелей – сплошная схватка, противостояние собственной слабости персонажей в надежде, что время в итоге не окажется сильнее, а они не станут рабами этого



промёрзшего ада, ведь над ними уже завис жуткий молот из магии звёзд. Итоговой локацией подземелья должна стать большая зала в виде атриума, где в центре шипит некий механизм, извергая в ледяной воздух тонны пара, вибрируя от больших повреждений магических Нитей (см. Нитевое Замещение в начале файла). Из-за завесы пара и появляется последний монстр подземелья, здоровенный монстр, которого советуется создать Мастеру самостоятельно.

После освобождения Глубин станут ясны координаты замка некроманта, и очевидны его задумки – просто расскажите о его «возможном» плане, судя по всем уликам.

## Часть 4 – Исцеление

Находясь у полуразрушенного механизма древних рас, персонажи понимают, что Кровавый дождь изначально был создан для того, чтобы «докопаться» до какого-то схожего механизма. Но злой гений ищет что-то более *грандиозное*. Если игроки сами не решатся, то им подскажет Гильдмастер, что магические устройства на летающих островах над пустыней были установлены с летающего замка, и теперь они могут вычислить движение этого замка. Дело за малым – лететь на последнюю битву и исцелить земли от присутствия жутких Кровавых дождей.

Само собой, заметив приключенцев на подходе, **Риламалль** заволнуется и ускорит свою установку по призыву Нитей звёздной магии, что сыграет со всеми участниками эпилога злую шутку. Начиная с этого момента, прямо под замком начинает идти Кровавый ливень, и все города и деревни, оказавшиеся на его пути, обращаются в руины за считанные минуты. Когда персонажи прибывают, в их воздушный корабль бьёт мощнейшая молния, откалывая от него куски. Лучше всего сделать этот момент рядом состязаний навыков, от которых зависит количество повреждений, полученных персонажами после падения прямо в парящий замок некроманта.

Мастер вновь может поступить, как и в предыдущей части игры, создав замок в виде «подземелья», наполненного скелетами, зомби и тенями (монстры 0-3 уровней). В сердце замка – панель управления, которую надо отключить, пока замок не достиг своей критической точки. Из-за перенапряжения всё вокруг трещит и взрывается, стены осыпаются прямо на ходу. Замок явно разрушается и вскоре рухнет в пустыню. Оказавшись в середине замка, игроки понимают, что, если не отключить основные системы, они продержатся максимум несколько минут. Отключив основной двигатель, персонажи должны скорее

спасаться. Если они хотят поискать некроманта, то всё равно все следы ведут в ангар. Там они встретят высшего эльфа в чёрном эбонитовом элегантном шагающем доспехе.

«Простые смертные даже понять не могут воли божьей,- с холодной ненавистью говорит он, доставая оружие, - группе убийц не остановить их замысл!»

Сражение с **Риламаллем** представляет собой сражение на шагающих доспехах, однако, если среди игроков они есть не у всех, либо вообще не у кого, то доспеху **Риламалля** надо ломать ноги. Каждые 250 снятых хитов он рычит, и пропускает раунд, открывая кабину доспеха, призывая d10 зомби и скелетов (0-1 уровней), справиться с которыми проще всего атаками опытных воинов. Пока **Риламалль** высовывается из кабины, его можно попробовать ударить (взять характеристики архимага из руководства Мастера или путеводителю по Гайе).

Когда эльфу наносится последний удар, он покрывается трещинами и начинает хохотать, приговаривая: «Все мы падём под молотом из звёзд на Глубины тьмные!» В этот момент персонажи чувствуют, что Нити звёздной магии наполняют их тела, разум и кулаки. Разбегаясь, не чувствуя ран, они подлетают к полуразбитому доспеху врага и наносят по одному поочередному удару. Всполох серебряной энергии озаряет залу. От их кулаков рвётся ледяная энергия пустоты, луч которой от ударов объединяется в один поток, рассекая верхнюю часть замка пополам. Осколки ходячего доспеха и самого эльфа выносит куда-то в потолок, разнося его в щебень.

Заканчивается сцена тем, что столп остаточной звёздной магии устремляется высоко в небеса, возвращаясь к первоисточнику. Пустыни спасены и исцелены. Персонажи – Герои.

## Эпилог

Персонажи стоят на краю падающего замка, обессиленные и побитые. Они могут спастись на лёгкой шлюпке, оказавшейся в ангаре. Но за их спинами, в залах, хранится ценнейшая информация о том, что же на самом деле искал высший эльф. Еще есть немного времени, чтобы сбегать за дневниками **Риламалля**, узнать всё-всё, что они могли пропустить, что могли еще не узнать.

Что выберут игроки: передать информацию Домам, оставить себе, или похоронить вместе с этим замком? Их выбор определяет, с чего же начнётся их следующее невероятное и опасное приключение!

Мастер обозначает итоговые результаты, описывает, что произошло на местности после их приключений.

Раздаётся опыт.

**Конец**

