

DUNGEONS & DRAGONS® CAMPAIGN ACCESSORY

FORGOTTEN REALMS®

the TWILIGHT TOMB

A 3rd-Level Adventure



Сумеречная Гробница

Greg A. Vaughan

Перевод - LE_Ranger

От переводчика

При переводе я старался опираться на все доступные материалы на русском языке и здравый смысл. При переводе имен собственных – доступные транскрипции в комплитах и правила английского языка.

Перевод некоторых спорных слов:

spell — заклинание, чары или (в общем смысле) магия

cast — накладывать, колдовать или читать

caster, spellcaster — колдующий или заклинатель

wizard - волшебник

sorcerer — колдун

outsider — аутсайдер (для существ-аутсайдеров ↑↑) или чужеземец (для неместных людей/эльфов/дварфов и пр).

beast — тварь

fiend — изверг

Благодарю Hallatan³ за предоставленные транскрипции и Йомера – за наработки по переводу названий.

Должен также отметить, что материал данной публикации изложен исключительно в некоммерческих целях. Вся представленная здесь русскоязычная информация является интеллектуальной собственностью LE_Ranger³ и публикуется на правах обзора. Англоязычный материал и иллюстрации являются интеллектуальной собственностью Корпорации Wizards of the Coast.

Данный перевод – версия 1.0 (26.12.2013 — 15.01.2014).

LE_Ranger, le_ranger@mail.ru, http://le_ranger.livejournal.com

Вступление

Это приключение проходит в обширном лесу Юирвуд, расположенном в сердце региона Агларонд в восточном Фаэруне. Агларонд - разделенная земля, ее народ делится на три группы: граждане Алтумбела, люди, населяющие города вдоль скалистого северного побережья Агларонда, и замкнутые сельчане и лесники-полуэльфы, считающие своим домом Юирвуд.

Заросли Юирвуда пропитаны древней магией. Владыки мощных заклинаний, древние звездные эльфы, или мифриловые эльфы, Юриешаниаар, оставили после себя самые разнообразные руины. Среди этих руин есть круги менгиров, стоячих камней-монументов, несущих на себе надписи, высеченные на древнем эльфийском диалекте. Их магия исчезла вместе с силой Юирвуда, но кое-что в них еще осталось.

Круги менгиров - которые довольно трудно обнаружить в подлеске - сеть *порталов*, которые могут активировать те, кто знает их секрет, хотя многие из них управляются звездными эльфами. Некоторые позволяют быстрое путешествие через лес. Считается, что другие предоставляют доступ в скрытое царство Силдеюр. И несколько ведут в опасные отколовшиеся царства, запечатанные подалеже по причинам, утерянным за столетия.

По иере того, как игровые персонажи исследуют Юирвуд, расследование приводит их в глубь диких мест, где они обнаруживают *портал* к запретное Ночное Царство.

Сумеречная Гробница - приключение игры "Подземелья и Драконы", предназначенное для четырех персонажей 3-го уровня. Герои во время приключения должны продвинуться по крайней мере на один уровень и, возможно, еще на два по его завершении.

ПОДГОТОВКА

Вам, как Ведущему, для проведения этого оприключения понадобятся четыре книги: *Руководство Игрока (КИ)*, *Руководство Ведущего (КВ)*, *Руководство Монстров (РМ)* и *Установка Кампании Забытых Царств*. Следующие приложения содержат описания существ, используемых в приключении: *Руководство Монстров III*, *Монстры Фаэруна*, *Libris Mortis*, *Недоступный Восток* и *Утерянные Империи Фаэруна*. Необходимости в этих книгах нет, поскольку вся нужная информация из них представлена здесь. Если вы планируете провести это приключение в районе Агларонда, ознакомьтесь в информацией, представленной на страницах 199-200 *Установки Кампании Забытых Царств*. Углубленная информация о Юирвуде, реликвиях древних звездных эльфов и о нилшаи дана в *Недоступном Востоке*. В остальном не стесняйтесь изменять приключение для адаптации его к другим местам.

Параграфы *курсивом* следует процитировать или перефразировать для игроков в нужное время. Врезки содержат дополнительную информацию для ДМа.

ИСТОКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Более двух тысяч лет назад звездные эльфы жили в глубинах Юирвуда. Столкнувшись лицом к лицу с агрессивными прибрежными поселениями людей вдоль Предела Волшебников, стремящихся очистить землю от древнего леса, звездные эльфы решили вообще уйти с Фаэруна. Эльфийские высокие маги создали охватывающую весь лес сеть каменных кругов, а затем сработали через стоячие камни могучее заклинание, создавшее для звездных эльфов свой демиплан. Как только это было сделано, подавляющее большинство звездных эльфов ушло с Фаэруна в царство, именуемое Силдеюр.

Силдеюр - план невиданной красоты, земля бесконечных сумерек, освещенная блистающими звездами. Звездные эльфы возвели себе великие стеклянные цитадели и до сих пор живут в них - мастера магии песен и владыки этого царства.

Хотя Силдеюр должен был стать царством тишины и покоя, неприятности случались и с ним. Звездный эльф по имени Моурел Идущий на Закате был одной из них. Развращенный и жаждущий силы, Моурел искал способ главенствовать над остальными звездными эльфами. Он возглавил силы зла и пошел на главный город звездных эльфов, стараясь захватить власть в Силдеюре.

Моурел был в конечном счете побежден. Его тело и остатки его жизненной силы были запечатаны в стеклянной цитадели, которая служила ему домом, а затем его стеклянная цитадель была отсоединена от Силдеюра. Эта стеклянная цитадель теперь служит его гробницей - могилой, навсегда отвергнутой царством звездных эльфов.

Звездные эльфы не знали, что в гробнице Моурела сохранился *портал*, связанный с Юирвудом. Злой колдун-нилшаи Толг'бири нашел и активировал этот вход. С тех пор нилшаи использовал гробницу в качестве базы для сбора армии и завоевания Силдеюра. Эта деятельность заставила беспокойный дух Моурела и его служителей пробудиться и схлестнуться с захватчиками. Толг'бири стали жертвой предательства, и теперь неоперившуюся армию нилшаи возглавляет полуорк по имени Савера, истинная природа которого остается тайной для "его" последователей.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

На "отделенной" части демиплана звездных эльфов Силдеюра стоит отдельная стеклянная цитадель, служащая гробницей преступного звездного эльфа по имени Моурел Идущий на Закате. Злорадный колдун-нилшаи обнаружил цитадель и снял охраняющие ее печати, собираясь использовать цитадель в качестве базы для воплощения своих злых планов. Наихудшие из злобных экспериментов Моурела были потревожены присутствием захватчиков, а также беспокойным духом Моурела и представителями его побежденной армии. Игроки оказываются втянутыми в это опасное царство, преследуя свои собственные цели (см. Вовлечение в приключение).

Как только персонажи входят в отколовшееся царство, содержащее стеклянную цитадель Моурела, они оказываются в ловушке, пока не могут прокрасться или прорубить себе путь сквозь здешние угрозы, чтобы наконец нанести поражение миньонам нилшаи и/или нежити Моурел и его служителям. У каждого из лидеров есть возможность открыть *портал* обратно на Фаэрун.

ВОВЛЕЧЕНИЕ В ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Персонажи могут впутаться в это приключение самыми разными способами. Ниже даны четыре примера.

- Говорят, что старый круг камней на краю леса Юирвуд заполонили призраки. Странные огни и пропажа путешественников в этих местах придают таким историям правдоподобность. Другие рассказы утверждают, что старые каменные кольца ведут к покинутым цитаделям звездных эльфов. Кто знает, какие сокровища лежат в этих скрытых царствах?

- Неугомонная дочь видного дворянина пропала после того, как отправилась исследовать историю функционирующего *портала* в лесу Юирвуд. Авантюристы могут как минимум найти своенравную дочь и получить 2,000 gp в награду.

- Полуэльфы Юирвуда обращаются к игрокам за помощью в проблеме. Предсказания мощного оракула показали, что Моурел Идущий на Закате восстал и вновь угрожает лесу. Полуэльфы не знают точно, что это значит, но все сходятся во мнении, что будет беда, если не остановить эту древнюю угрозу. Эта зацепка особенно хорошо подходит для партий, в составе которых есть один или несколько агларондских эльфов или полуэльфов.

- Приветливый велпринталарский торговец Тулин Фарвезер обращается к персонажам с довольно странной просьбой. Недавно могучий волшебник нанял его для перевозки очень важного предмета - *Грааля Шарграйлара* - на корабле из Велпринталара через Юирвуд в деревню Гларондар. Скорчив гримасу, Тулин признает, что потерял Грааль в Юирвуде, близ древнего каменного кольца. Он уверяет, что круг менгиров имеет какое-то отношение к утере предмета, но он и его компаньоны предпочитают не связываться с одним из древних строений. Они предполагают, что группа хорошо оснащенных авантюристов может сделать это за хорошую цену... скажем, за 2,000 gp?

Беготня по Юирвуду

В этой короткой части приключения игроки блуждают по испещренным солнечными зайчиками тропам и по тенистым лощинам Юирвуда, ища каменный круг и информацию о том, с чем они там могут столкнуться.

Простите или перефразируйте игрокам следующий текст:

Лучи, проникающие сквозь запутанные деревья Юирвуда, усеивают тропу солнечными зайчиками и подчеркивают царящий под ветвями мрак. Лесная сень настолько плотна, что ночь словно падает на лес, а небо появляется лишь в виде мерцания света где-то в верхушках деревьев. Это царство чудес и магии, и легко поверить, что в этих первобытных лесах когда-то жили мифические звездные эльфы.

В Юирвуде случайное столкновение может происходить каждые шесть часов по броску 1 на 1d6. Сделайте бросок и выберите столкновение либо по таблице столкновений в Юирвуде (*Недоступный Восток* 94, Таблица 7-16), либо используя Таблицу столкновений в типовом умеренном лесу (*КВ* 87).

В течение каждого дня путешествия есть шанс 25%, что игроки обнаружат деревню полуэльфов. Если они находят деревню, имеется шанс 20%, что жители знают об определенном каменном кольце, которое ищут игроки, и могут дать им надежные указания, как его найти через 1d2 дня. В такой деревне персонажи могут делать попытки проверок Сбора Информации, Знания (местное) или бардских знаний, чтобы узнать о том, что их окружает. Эльфы и полуэльфы получают +4 бонус обстоятельств по этим проверкам.

ДС 5: Темные существа заполняют лес по ночам. Похоже, они что-то ищут, но никто не знает - что именно. Часто их видели близ старых каменных колец.

ДС 10: Ужасный Идущий на Закате из легенд, кошмар из детских сказок на ночь, возвратился из своего Ночного Царства и вновь рыскает по Юирвуду. Но теперь нет высоких магов, способных его остановить.

ДС 15: Древние кольца камней по всему лесу были построены звездными эльфами столетия назад в качестве системы *порталов*. Некоторые из *порталов* все еще работают, перенося народ по лесу или даже в другие миры.

ДС 20: Каменное кольцо, которое вы ищете, долго считалось несущим неудачу. В течение многих поколений рядом с ним исчезал народ. Исчезновения всегда происходят по ночам.

КАМЕННЫЙ КРУГ

Когда персонажи доберутся до каменного кольца, громко прочтите следующее описание:

Из зарослей леса появляется одно из монолитных каменных колец, знаменитых на весь Юирвуд. Огромные каменные столбы поддерживают каменные плиты, образуя круг дольменов. Вы не можете предположить, какие невиданные ритуалы и дикие танцы могли когда-то проходить в этом древнем месте, но вы все еще чувствуете бескрайнюю силу, придающую безмолвное величие этим изъеденным, покрытым лишайником камням и приносящую тишину окрестному лесу.

Каменные менгиры кольца поднимаются на 15 футов, создавая семь дольменных арок. Внутри кольца - поляна 30 фт в диаметре, заросшая легким подлеском. Это каменное кольцо действительно хранит в себе древний *портал* звездных эльфов и излучает слабую ауру превращения, если рассматривать его с *обнаружением магии*.

Этот *портал* функционирует только от заката до восхода солнца - в течение этого времени его аура увеличивается до сильной. Любое существо, входящее в кольцо в этот период остающееся в его пределах в течение 3 раундов, телепортируется в область 1 Ночного Царства. В течение дневных часов *портал* остается инертным, если в него не войдет владелец одного из ключей контроля (см. области 36 и 49), после чего *портал* может быть активизирован безмолвной командой.

В настоящее время *портал* активирован лишь частично. Он может транспортировать существ в Ночное Царство, но тамшний *портал* не может транспортировать существ обратно. Лишь когда каменное кольцо полностью активировано (см. область 55), *портал* будет функционировать в обоих направлениях.



Цитадель из стекла

Персонажи прибывают в Ночное Царство и обнаруживают цитадель из стекла в центре приостановленной войны между двумя фракциями: наемной компанией колдуна-нилшаи (нынче захваченный загадочным капитаном-полуорком) и силами нежити Моурела Идущего на Закате. Что еще хуже, игроки вскоре обнаруживают, что они заперты на демиплане.

Карта этого демиплана дана на внутренней стороне передней обложки.

ОСОБЕННОСТИ ЦИТАДЕЛИ

Стеклянная цитадель Ночного Царства, известная как Цитадель Тир'ин'тирал, когда она еще была частью Силдеюра, состоит из четырех башен, построенных на атолле в темном и бурном море. Четыре башни связаны друг с другом и со входным островом рядом стеклянных мостов. Как и в большинстве цитаделей звездных эльфов, строительный материал Тир'ин'тирала - стекло, без швов сплавленное в единое целое. Кроме прозрачных шпилей и куполов, большая часть стекла полупрозрачна или непрозрачна.

СТЕНЫ И ПОЛЫ

Все стены, полы и потолки цитадели сделаны из магически усиленного стекла 1 фут толщиной, который бесшовно сливается с окружающими структурами. Полы, потолки и внутренние стены, как правило, непро-

зрачны, предоставляя приватность бывшим жителям, но внешние стены могут быть полупрозрачными или прозрачными. Полупрозрачные стены имеют слабый синеватый оттенок и создают достаточные искажения, чтобы скрыть любые детали, кроме движения и источников света.

Некогда магические улучшения внешних стен позволяли их секциям становиться прозрачными по команде, обеспечивая жителям окна. Эта магия исчезла и больше не работает. Если не отмечено иначе, окна застыли в непрозрачном состоянии. Даже те из них, которые все еще прозрачны, сохраняют все свойства стен.

По гладким стеклянным стенам невозможно подняться без использования веревок или магии. Полы цитадели имеют грубую, шероховатую поверхность, не позволяющую им быть слишком скользкими.

Стеклянные стены (секция 10 на 10 фт): 1 фт толщиной; твердость 10; hp 360; поломка DC 60; Подъем DC -.

ДВЕРИ

Двери цитадели - непрозрачные панели, встроенные в стены и видимые по контуру. Сделанные из того же материала, что и стены, и имеющие те же характеристики, двери открываются легким толчком внутрь и последующим сдвигом в пустоты внутри стены (обычно вправо). Замков у них нет. Когда-то это было частью магии цитадели, которая теперь исчезла.

Все интеллектуальные существа, в настоящее время населяющие цитадель, знают, как использовать двери. Неразумная нежить тоже обучена этому.

ОСВЕЩЕНИЕ

Цитадель звездных эльфов красива на вид - блестящие стеклянные башни, сверкающие колдовскими огнями под звездами. К сожалению потенциальных астрономов, Ночное Царство отрезано от звезд Силденаора. Небеса над ним похожи на мрачное полночное небо. Однако, магическое освещение цитадели остается.

Внешняя часть башен цитадели украшена пылающими огнями, родственными *огню фейри*, мастерски размещенными для подчеркивания внешности башен. Точно так же, если иначе не отмечено, грани потолков комнат обработаны такой же магией. В результате вся цитадель (за исключением Гробницы Моурела) сияет светом, эквивалентным свету факела. Это свечение нельзя рассеять, но можно подавить на 10 минут при успешном *рассеивании магии* (против 20-го уровня заклинателя).

ПОГОДА

В Ночном Царстве нет истинной погоды. Легкий ветер постоянно дует с различных направлений, взбивая море, окружающее цитадель, но никогда не приносит осадков или других погодных эффектов. Воздух и вода остаются прохладными (65 градусов по Фаренгейту) по всему демиплану.

НАПРАВЛЕНИЯ

Никакого истинного направления в Ночном Царстве не существует. Однако все путешественники, прибывающие в каменный круг (область 1), появляются лицом к цитадели, и это направление считается севером с точки зрения путешествий и картографии в цитадели. Все остальные направления, упомянутые в приключении, даны относительно этого направления на север.

БУРНОЕ МОРЕ

Башни цитадели гнездятся на темной скале, вздымающейся из окружающего ее соленого моря. Море вечно продувается верами Ночного Царства, по нему гуляют волны высотой от 2 до 5 футов. *Порталы* глубоко под поверхности моря позволяют неразумным существам путешествовать в царство из Моря Упавших Звезд, но они односторонни, и водные существа, войдя, остаются в ловушке. В результате в этих водах существует полная экосистема. Глубина вод неизвестна, но исследователи могут обнаружить, что море простирается на 10 миль в любом направлении, после чего перебрасывается на противоположную сторону демиплана.

ДЕМИПЛАН НОЧНОГО ЦАРСТВА

Ночное Царство существует как отколовшийся демиплан. Демиплан имеет следующие свойства (см. KB 147-150 для деталей):

- Легкая гравитация.
- Плавное время (два дня на Материальном Плате равняется одному дню в демиплане Ночного Царства).
- Конечный размер, отдельный (соседний с Юирвудом, но не соседний или сосуществующий с Эфирным Планом).
- Изменяемый морфирующий.
- Нет черт стихии или энергии.
- Увеличенная магия (звуковые заклинания мощнее и выше на 2 уровня).

В фундаменте каждой из цитаделей есть лестница, встроенная в стеклянную стену, поднимающаяся из воды к нижнему мосту - на случай, если кто-то из обычных ловких звездных эльфов упадет в море. В любой момент, когда существо входит в воды Бурного Моря, сделайте бросок по таблице столкновений (ниже) и еще раз - каждые 10 минут, пока существо остается в воде.

D%	Столкновение	Источник
01-30	Нет	-
31-40	Касатка (EL 5)	PM 283
41-50	2 большие акулы (EL 4)	PM 279
51-60	1d6 морских свинок (EL 1/2-3)	PM 278
61-70	Морской кот (EL 4)	PM 220
71-80	Скум (EL 2)	PM 228
81-90	6 кальмаров (EL 5)	PM 281
91-100	Большой водный элементал (EL 5)	PM 100

Водный элементал живет здесь с эльфийских времен. У него было задание спасти любого, кто упал в море, и перенести его к ближайшей лестнице, и по мере необходимости он все еще исполняет эту обязанность.

МОСТЫ (ОБЛАСТИ А-Е)

Каждый из этих мостов сделан из твердого прозрачного остекла 10-дюймовой толщины. Они закреплены лишь там, где соединяются с различными башнями, но при этом чрезвычайно воздушны. Вдоль нижней части каждого из мостов бегут невиданные огоньки, обеспечивая освещение по всей длине.

МОСТ А

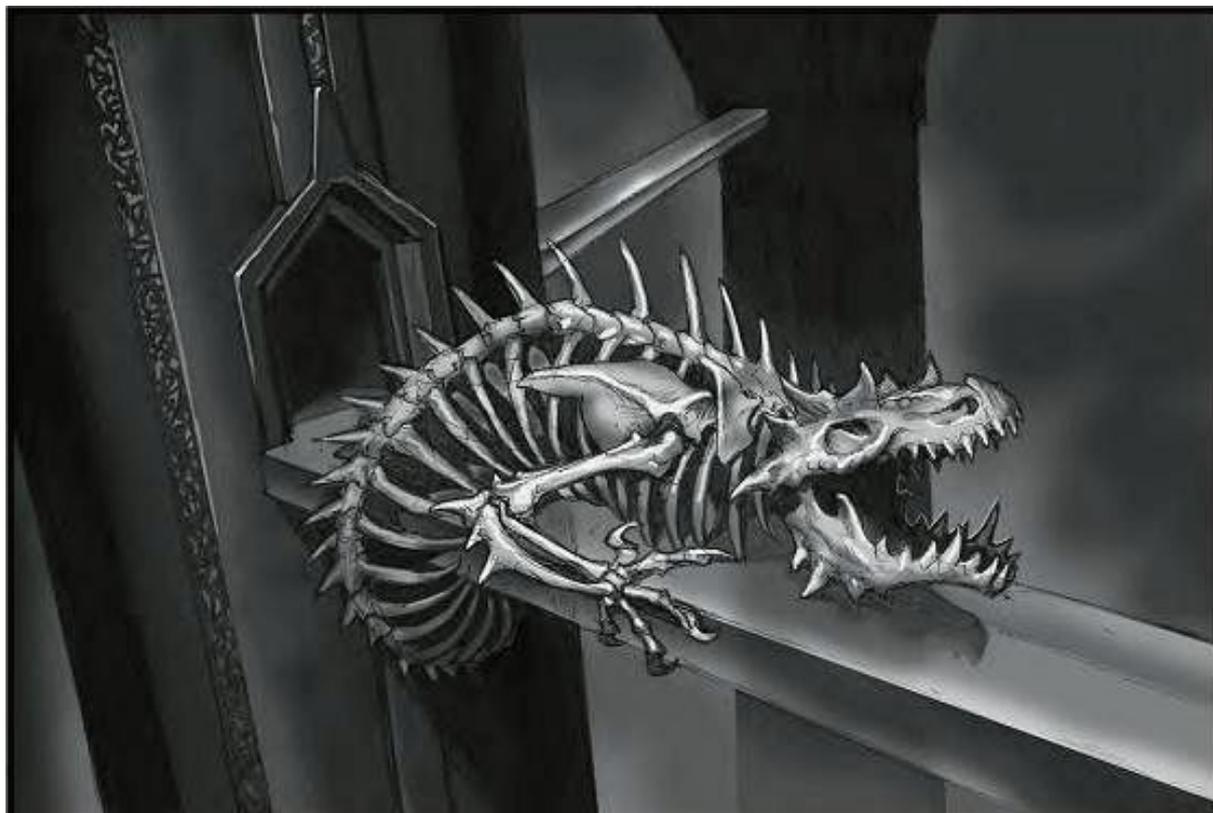
Этот пролет - высотой 20 футов и соединяет Пункт прибытия со Спорной Башней. Вокруг него обвился скелет морского селезня, как описано в области 1.

МОСТ В (EL 1)

Этот пролет - высотой 60 футов и соединяет Спорную Башню с Редутом Нилшай.

Существо: Восточный конец охраняет хобгоблин-копьеносец, наблюдающий за подходами к редуту (см. область 25 для деталей).

Хобгоблин-копьеносец: hp 7; см. область 25.



МОСТ С

Этот пролет - высотой 40 футов и соединяет Спорную Башню с Узлом.

МОСТ D

Этот пролет - высотой 20 футов и соединяет Узел с Гробницей Моурела.

МОСТ E (EL 6)

Этот пролет - высотой 20 футов и соединяет Узел с Центром Контроля Портала.

Существо: Слившись с мостом, этот пролет охраняет шардкастер. Он ждет, когда вторгшиеся достигнут середины моста, а затем нападает.

Шардкастер: hp 63; см. страницу 30.

Тактика: Шардкастер поднимается перед первым из вторгшихся и использует свою способность оживления стекла, создавая 1d4 кристаллических щупалец на всем 40-футовом протяжении моста. В следующем раунде щупальца пытаются схватить противников, в то время как шардкастер колотит ближайшего из игроков своими прозрачными кулаками. Он использует залп осколков против игроков, которые избежали щупалец или вышли за пределы рукопашного удара.

УЗЕЛ (EL 1/2)

Эта стеклянная башнеподобная постройка зависла в 20 футах над волнами. Ее поддерживают три стеклянных моста, подходящие с разных сторон. Один из них высотой 40 футов и соединяется со вторым уровнем Узла, два - на 20 футов ниже и присоединяются к его нижнему уровню. В центре постройки, в комнате 10-фт диаметра, есть спиральная лестница, вьющаяся между двумя уровнями и далее - до крыши в 60 фт над морем.

Существо: Этот перекресток охраняет нежить - останки капитана-орка Гуэрика. Стресс от заточения в Ночном Царстве сломил его, и он ушел в одиночку биться с Моурелом. Это ему не удалось, и теперь он охраняет эту область в виде зомби.

Гуэрик (орк-зомби): hp 16; см. область 14.

ПУНКТ ПРИБЫТИЯ (ОБЛАСТЬ 1)

Когда персонажи впервые появляются в Ночном Царстве, они находятся в центре каменного кольца.

1. КАМЕННОЕ КОЛЬЦО

После тошнотворной болтанки вы оказываетесь в новом месте. Вы все еще внутри кольца каменных монолитов, но лесная поляна исчезла. Теперь вы стоите на маленьком скалистом уступе, окруженном пенным морем под мрачными небесами. На некотором расстоянии возвышаются четыре мерцающих башни, состоящие полностью из стекла или кристалла. Три из них пылают призрачным светом, вершина самой ближней и самой дальней сияют, словно маяки. Паутинчатые мосты, также словно сделанные из стекла, соединяют этот островок с ближайшей башней и сами башни - друг с другом. Как эти тончайшие постройки удерживаются над беснующимися волнами - непонятно.

На мосту прямо перед островом свилась массивная морская змея-скелет, угрожая Вам своей чудовищной тушей.

Портал каменного круга переносит игроков в область 1 Ночного Царства. Однако, портал активирован лишь частично и не может вернуть кого-либо в Юирвуд, пока не будет полностью активирован в центре контроля (область 55). Лишь тогда существа могут встать в пределах кольца на 3 раунда и будут перенесены обратно в Юирвуд.

Скелетная змея, хоть и производит жуткое впечатление - всего лишь неодоушевленные останки морского селезня, давно уже приведенного в царство в качестве стража. Существо умерло вскоре после того, как Ночное Царство было отрезано от остальной части Силдеюра. Несмотря на зловещий вид, этот 60-футовый скелет безопасен. Его грудная клетка формирует невысокую арку, под которой легко пройти на мост.

СПОРНАЯ БАШНЯ (ОБЛАСТИ 2-24)

Во время расцвета цитадели эта постройка называлась Приемной Башней. Здесь администратор башни приветствовал гостей с традиционным гостеприимством звездных эльфов. Все виды удобств были в распоряжении гостей, дабы сделать их пребывание здесь настолько удобным, насколько это возможно. Как только гостям был одобрен доступ, им позволялось ознакомиться со знаниями, хранимыми в Башня Арканум, или войти в погребальные хранилища Мавзолея. Если гости не были членами знати звездных эльфов или их прямыми представителями, они никогда не допускались в Центр Контроля Портала.

Эта башня - гигантский неправильный восьмиугольный обелиск из непрозрачного стекла. Мосты соединяются с тремя сторонами башни на трех разных уровнях. Верхняя половина пирамидальной вершины башни прозрачна и по ночам светится, словно маяк.

Потолки в этой башне имеют высоту 20 футов. Если не отмечено иное, все стены, полы и потолки непрозрачны.

Карта этой башни дана на внутренней стороне первой обложки книги.

2. ВЕЛИКИЙ ХОЛЛ (EL 4)

Вонь гниющих тел заполняет эту квадратную палату, поднимаясь от трупов, разбросанных по полу. Они лежат в боевых позах - орки в доспехах рядом с останками зомби и разбитыми частями скелетов. У стены на северо-востоке стоит высокая статуя, сделанная из облачного хрусталя. Она изображает эльфийку в ниспадающих одеяниях с приятным выражением на лице и чуть распростертыми руками с ладонями вверх, словно в приветствии. Сводчатый проход открывается в стене слева от статуи.

Этот холл недавно был полем битвы между силами Толг'бири и Моурела. Последователи нилшаи одержали победу, но потом отошли на исходные позиции. Любой, кто исследует трупы орков и при этом делает успешную DC 10 проверку Излечения или Знания (природа), быстро заметит, что недавно их клевало какое-то существо. Успешная DC 20 проверка Знания (тайны) позволит персонажу распознать деятельность совиного медведя. Трупы лишены любых ценностей.

Как только любое живущее существо пройдет в эту палату по крайней мере на 10 фт от любого из входов, срабатывает *магический рот* (уровень заклинателя 10-й) на статуе и говорит на древнем диалекте Эльфийского: "Добро пожаловать в Тир'ин'тирал. Мир вам, отдыхайте".

Существо: Среди последователей Толг'бири был совиный медведь, давно уже *зачарованный* нилшаи. Заклинание со временем прошло, но совиный медведь остался преданным и сопровождал нилшаи в Ночное Царство. После недавних событий в Редуте Нилшаи новый лидер армии Савера сочла благоразумным отправить осиротевшую тварь подальше, туда, где она будет представлять меньшую опасность для ее компании. Сowiный медведь не знает, как открыть двери, и по сути заперт здесь, иногда питаясь трупами орков. В связи с этим он забыл уроки своего прежнего владельца и вернулся в дикое состояние. Он нападает на все, что способен поймать.

Совиный медведь: hp 52; PM 206.

Развитие: Сowiный медведь в настоящее время отдыхает в области 3. Он дремлет, но не спит, так что берет -5 штраф по проверкам Слушания. Если он слышит активацию *магического рта* или любой подобный шум, то вскакивает и бежит в область 2, чтобы напасть.

3. ПЕРЕДЕЛАННЫЙ ГАРДЕРОБ (EL 0 ИЛИ 4)

Дверь в эту бывшую гардеробную давно открыта и больше не действует. Теперь комната служит логовом совиному медведю. В ней ничего нет, кроме ошметков меха, растрепанных перьев и ужасных остатков последней трапезы существа. Если его не привели в готовность персонажи из области 2, совиный медведь дремлет здесь в дальнем углу. См. область 2 для деталей.

4. ГОСТИНАЯ (EL 2)

Удобные стеклянные скамьи изящно изгибаются вдоль стен этой комнаты. Мягкие серые подушки покрывают сиденья, обеспечивая удобное место, где можно посидеть, расслабиться или даже прилечь для отдыха.

Эта гостиная позволяла путешественникам отдохнуть и оправиться после путешествия, перед тем как направиться в башню. Когда-то *незримые служители* приносили гостям угощение из кухни, но этот эффект давно исчез.

Существа: Поскольку баланс сил в башне изменился и служители Моурела устроили очередное нашествие, в этой комнате оказались три скелета и два зомби. Они недавно пришли сюда и собираются отправиться в область 2. Скелеты - останки древних звездных эльфов. Зомби - недавно умершие хобгоблины.

Скелеты звездных эльфов (3): hp 6 каждый; PM 226 (как человеческие скелеты-воины).

Хобгоблины-зомби (2): hp 16 каждый; см. ниже.

Сокровище: У одного из скелетов есть короткая серебряная цепочка (25 gp), обмотанная вокруг нескольких ребер. Цель этого сходу непонятна (см. область 44).

ХОБГОБЛИН-ЗОМБИ CR 1/2

NE Средняя нежить

Инициатива +0; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +0, Обнаружение +0

AC 16, касание 10, застигнутый врасплох 16 (+2 естественный, +3 доспех, +1 щит)

Hp 16 (2 HD); DR 5/режущий

Иммунитет иммунитет нежити

Стойкость +0, **Рефлексы** +0, **Воля** +3

Слабость только одиночные действия

Скорость 30 фт (6 квадратов; не может бежать)

Рукопашная длинный меч +3 (1d8+2/19-20) или

Рукопашная хлопок +3 (1d6+3)

Базовая атака +1; **Захватывание** +3

Способности Сила 15, Ловкость 11, Телосложение -, Интеллект -, Мудрость 10, Харизма 1

SQ черты нежити

Умения Крепость

Имущество подбитый кожаный доспех, легкий стальной щит, длинный меч

5. ВАННЫ У ФОНТАНА

Великолепный хрустальный фонтан возвышается в центре этой палаты, сделанный плавными абстрактными линиями, подчеркивающими солнечный свет, искрами отражающийся от воды. Широкий водоем окружает фонтан. Края водоема сделаны так, чтобы гости могли удобно устроиться и расслабиться в нем, нежась под струями фонтана.

Вид был бы идилическим, если бы не два окровавленных трупа, окрашивающих воду в розоватый оттенок. Смазанный кровавый след ведет к закрытой двери в дальней стене. Другая дверь у угла той же стены закрыта.

Вода, поступающая по трубам из Бурного моря внизу, магически очищалась от соли, фильтровалась, нагревалась до комфортной температуры, а затем извергалась из фонтана в этой палате. Дренажные отверстия у основания фонтана и скрытые в полу по краю бассейна отводили излишек воды обратно в море. Гости цитадели использовали эту палату как общественные ванны, где они могли помыться или просто расслабиться и побеседовать. Подобно области 4, *незримые служители*, некогда ухаживавшие за этой комнатой, более не существуют. Из-за постоянной влажности пол комнаты немного скользкий и требует успешной DC 7 проверки Баланса от любого, кто пытается биться или делать что-либо помимо движения в половину скорости. Эта поверхность не представляла особых проблем для ловких звездных эльфов, но может стать проблемой, если в палате начнется бой.

Патруль из трех хобгоблинов недавно прибыл сюда, чтобы исследовать сообщения о том, что нежить опять пробралась в эту башню. Они столкнулись с оставленной оболочкой в области 6 и не имели против этого существа почти никаких шансов. По приказу Моурела оставленная оболочка еще не позволила коже хобгоблинов сойти, чтобы создать из них отродье, но существо утащило один из трупов в область 6, чтобы втайне начать этот процесс.

Сокровище: Эти два хобгоблина оснащены подобно тем, что описаны в *Руководстве Монстров* (страница 153), и имеют в поясных мешочках в общей сложности 32 sp и 5 gr.

6. РАЗДЕВАЛКА (EL 6)

Стеклянные корзины и крючки для одежды покрывают стены этой палаты, на некоторых из них еще висят старые полотенца и халаты. В центре пола лежит мертвый гуманоид, возможно хобгоблин. Кровавый след, ведущий снаружи, оканчивается лужей вокруг трупа. Доспехи и одежда сняты с трупа и отброшены, большая часть его кожи, начиная от головы, снята и завернута к талии. Мускулы, сухожилия, органы и кости открыты. Мертвые глаза расширены от ужаса.

Эта палата служила раздевалкой для звездных эльфов, пользующихся купальнями. В корзинах есть старые полотенца, теперь жесткие и заплесневелые от времени, и несколько халатов из шелка цвета сумерек.

Существо: Как описано в области 5, в этой комнате временно обустроилась оставленная оболочка. Способная подавлять способность создания отродья и имеющая на это приказ мастера, она все же не смогла сопротивляться соблазну преобразовать по крайней мере одного из пойманных ей хобгоблинов. Она медленно и систематически снимала кожу со своей добычи, даже не позволив ей сойти как обычно, и еще не закончила работу. Оставленная оболочка слышала, как игроки открыли дверь, и теперь ждет в куче среди разброшенной одежды хобгоблина. Она скрывается, пока не получит шанс подняться и напасть неожиданно.

Оставленная оболочка: hp 105; *Libris Mortis* 100; см. ниже.

Сокровище: В разбросанных вещах хобгоблина есть 7 gr, 25 sp и +1 *длинный меч*. Меч испускает тусклый зеленый свет и имеет дополнительную силу, позволяющую владельцу постигать слова, сказанные на Эльфийском. Три шелковых одеяния свободны от плесени и стоят по 100 gr каждое, хотя они чуть коротки для существа человеческого размера.

ОСТАВЛЕННАЯ ОБОЛОЧКА CR 6

CE Средняя нежить

Инициатива +5; Чувства темновидение 60 фт; Слушание +11, Обнаружение +15

Языки не может говорить, понимает Общий

АС 17, касание 11, застигнутый врасплох 16 (+1 Ловкость, +6 естественный)

Нр 105 (14 HD); Улучшенная Крепость

Иммунитет иммунитеты нежити

Стойкость +4, **Рефлексы** +7, **Воля** +9

Скорость 30 фт (6 квадратов), копание 15 фт.

Рукопашная хлопок кожи +7* (1d6+12) *

* Включает регулировку от умения Силовой Атаки

Базовая атака +7; **Захватывание** +12

Варианты атаки сжатие (1d6+5), улучшенный захват, Силовая Атака

Специальные действия создания отродья

Способности Сила 21, Ловкость 13, Телосложение -, Интеллект 11, Мудрость 10, Харизма 10

SQ черты нежити

Умения Настороженность, Улучшенная Инициатива, Улучшенная Крепость *, Молниеносные Рефлексы, Силовая Атака

* Новое умение, описанное в *Libris Mortis*; дает дополнительные hp, равные текущему HD

Навыки Подъем +13, Скрытность +22, Слушание +11, Бесшумное Движение +18, Обнаружение +15, Плавание +9

Сжатие (Ex) Оставленная оболочка наносит 1d6+5 пунктов урона при успешной проверке захватывания. Сжатие использует всё тело существо, так что при сжатии другие действия невозможны.

Создание отродья (Su) Существа, убитые оставленной оболочкой, сбрасывают свою кожу через 1d4 раундов. Эта сброшенная кожа - новые оставленные оболочки под управлением породившего их. Такие оставленные оболочки не обладают никакой из способностей, которые они имели при жизни. Данная оставленная оболочка в настоящее время подавляет эту способность.

Улучшенный захват (Ex) Для использования этой способности оставленная оболочка должна успешно поразить противника своей атакой хлопка кожи. Затем она может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если она выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может сжимать.

7. БАШЕННАЯ ЛЕСТНИЦА

Прозрачная стеклянная лестница поднимается из этой в остальном пустой комнаты через проем в потолке. У лестницы нет перил, поддерживается она лишь в точке крепления ступеней к стене. Несмотря свою очевидную недолговечность, лестница чрезвычайно крепка, ее ступени выдерживают любой вес.

8. УРОВЕНЬ ВТОРОГО ЭТАЖА

Прозрачная стеклянная лестница поднимается снизу до здешнего пола. С этого уровня есть два выхода.

9. ПРИЕМНАЯ

Эта маленькая палата служит приемной Великого Зала. Одно окно, навсегда оставшееся прозрачным, смотрит из непрозрачной внешней стены, обеспечивая вид на море и на остров прибытия.

10. УБОРНАЯ

В этой комнате находится маленькое хрустальное возвышение с углублениями. Когда-то это место служило уборной, и углубления магически очищались, но теперь это обычные емкости.

11. ВЕЛИКИЙ ЗАЛ (EL 6)

Освещение, которое есть в других местах этой башни, в этой комнате отсутствует. Единственный свет в этот обширный темный интерьер проникает сквозь большие прозрачные секции стен высоко наверху, пропускающие свечение соседних башен. Комната похожа на огромный бальный зал, но раньше она явно служила полем битвы. Разбитые тела и останки скелетов усеивают пол. В воздухе висит тяжелый запах смерти.

Свет в этой палате - затемненное освещение, дающее укрывательство существам против тех, у кого нет темновидения. Потолок этой палаты поднимается на 40 фт, идя выше через третий уровень. Во мраке с трудом различима галерея, опоясывающая часть комнаты по северо-восточной стене (Обнаружение DC 20, чтобы заметить без темновидения).

В этой комнате произошло серьезное столкновение сил Моурела и Толг'бири. Каждая сторона потеряла множество бойцов, которые теперь усеивают пол - скелеты и зомби, бившиеся за Моурела, и орки, хобгоблины и пара таэров из армии нилшай. Все эти трупы очищены от ценностей.

Существа: В настоящее время три орка-лучника внимательно наблюдают за этой комнатой с галереи в области 13, подозревая, что Моурел может попытаться послать сюда нежить, чтобы вернуть контроль над башней. Они предполагают правильно - три тени скрываются здесь на уровне пола. Тени еще не заметили наблюдающих за ними стражников.

Орки-лучники (3): hp 5 каждый; *PM* 203; см. ниже.

Тени (3): hp 19 каждый; *PM* 221.

Тактика: Орки чрезвычайно встревожены и замечают игроков, входящих в палату, кроме случая, если персонажи стараются не шуметь и преуспевают в противопоставленных проверках Скрытности и Бесшумного Движения. Тени тоже замечают вторгшихся. Они перемещаются бесшумно, будучи бестелесными, и пытаются скрываться с бонусом +12. Независимо от успеха теней против персонажей, один из орков обнаруживает приближающуюся нежить.

Игроки приводятся в готовность, когда голос сверху выкрикивает на грубом Общем: "Оглянись, ты!" Не медленно вниз из темноты летят стрелы. Орки еще не применили свое *масло магического оружия*, так что их стрелы бесполезны против бестелесных теней. Однако, первая же выпущенная стрела - *стрела убийства нежити* (*KB* 228), которая есть у одного из орков. В зависимости от того, как дела у игроков, орки или продолжают стрелять вхолостую, или, если персонажи явно проигрывают бой, используют масло для эффективной стрельбы. За тень, уничтоженную *стрелой убийства*, опыт не предоставляется.

Развитие: Орки распознают в игроках союзников, поскольку они явно не являются нежитью. Если игроки принимают их помощь и не нападают, после боя один из орков кричит: "Поторопись, сейчас подойдут еще. Дверь под нами!". Если игроки подойдут к двери в область 14, орк завопит: "Нет! Не та дверь. Та, что под нами! Быстрее, по лестнице!"

Если персонажи присоединяются к лучникам на галерее, орки приветствуют их, считая потенциальными спасителями, и предлагают отвести их к боссу орков в следующей башне. Если игроки соглашаются, орки благополучно ведут персонажи через области 19 (для избегания ловушки сообщая им, куда именно надо ступать, больше ничего не объясняя), 21, 22, мост В, и 25. Для дальнейших деталей см. область 26. Если с этими орками столкнуться позже, они находятся в области 21, забыв о своем спящем товарище в области 23.

ОРК-ЛУЧНИК CR 1/2

Мужчина орк воин 1

LE Средний гуманоид

Инициатива +1; Чувства темновидение 60 фт; Слушание +1, Обнаружение +1

Языки Общий, Оркский

АС 14, касание 11, застигнутый врасплох 13 (+1 Ловкость, +3 доспех)

Нр 5 (1 HD)

Стойкость +3, **Рефлексы** +1, **Воля** -2

Слабости уувствительность к свету

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная короткий меч +3 (1d6+2/19-20)

Дальнобойная короткий лук +2 (1d6/x3)

Базовая атака +1; **Захватывание** +3

Боевое оснащение *масло магического оружия*

Способности Сила 15, Ловкость 13, Телосложение 12, Интеллект 8, Мудрость 7, Харизма 6

Умения Настороженность

Навыки Слушание +1, Обнаружение +1

Имущество боевое оснащение плюс подбитый кожаный доспех, короткий лук с 20 стрелами (у одного есть одна *стрела убийства нежити*), короткий меч, 1d10 gp, 1d12 sp.

12. БАЛКОН

Узкий балкон без перил смотрит на подходы на мосту А. Мост в 20 футах под ним, поверхность воды - еще в 20 футах.

13. ГАЛЕРЕЯ АТРИУМА (EL 2)

Эта высокая неосвещенная палата поднимается на 50 фт к непрозрачному потолку. Единственный выход находится на уровне пола. Лестница, ни чем не поддерживаемая, кроме крепления к стенам отдельных ступеней, поднимается к галерее на следующем уровне. У этой галереи также нет перил, она смотрит и на атриум, и на великий зал. На этом уровне двери ведут на северо-запад, а еще одна лестница поднимается на 30 фт, к люку в потолке (люк функционирует точно так же, как и нормальные двери цитадели). Когда-то не-прозрачный потолок по команде мог становиться прозрачным, позволяя атриуму купаться в звездном свете Силдеюра, но эта особенность больше не функционирует.

Существа: На галерее атриума стоят на страже три орка-лучника. См. область 11 для деталей.

14. ВХОД (EL 3)

Эта пустая комната просто обеспечивает доступ к мосту С. В настоящее время она кишит нежитью, которую Моурел создал из рядов своих павших противников при подготовке к основному натиску в башню. Его

помощник Киджал Звездный Танцор (описанный в области 45) иногда прокрадывается в комнаты, служившие полем битвы, и своим жезлом оживляет кого-нибудь из убитых в качестве зомби.

Существа: В этой комнате замерли, ожидая приказов, четыре скелета звездных эльфов, два хобгоблина-зомби и орк-зомби. Они нападают на любое живущее существо, входящее в палату.

Скелеты звездных эльфов (4): hp 6 каждый; *PM* 226 (как человеческие скелеты-воины).

Хобгоблины-зомби (2): hp 16 каждый; см. область 4.

Орки-зомби: hp 16; см. ниже.

Сокровище: На двух из скелетов есть серебряные цепочки (по 25 gr каждый), находящиеся внутри их скелетной структуры, как описано в области 4.

ОРК-ЗОМБИ CR 1/2

NE Средняя нежить

Инициатива -1; Чувства темновидение 60 фт; Слушание +0, Обнаружение +0

АС 14, касание 9, застигнутый врасплох 14 (-1 Ловкость, +2 естественный, +3 доспех)

Нр 16 (2 HD); **DR** 5/режущий

Иммунитет иммунитет нежити

Стойкость +0, **Рефлексы** -1, **Воля** +3

Слабость только одиночные действия

Скорость 30 фт (6 квадратов; не может бежать)

Рукопашная фалчион +5 (2d4+6/18-20) или

Рукопашная хлопок +5 (1d6+6)

Базовая атака +1; **Захватывание** +5

Способности Сила 19, Ловкость 9, Телосложение -, Интеллект -, Мудрость 10, Харизма 1

SQ черты нежити

Умения Крепость

Имущество подбитый кожаный доспех, фалчион

15. ОФИС АДМИНИСТРАТОРА (EL 0 ИЛИ 5)

В этой комнате стоит искусно вырезанный дубовый стол, привезенный столетия назад из далекого Иэрлэнна. За ним - стул, сделанный из такого же стекла, как и остальная часть цитадели. Ящики стола пусты.

Существо: Если призрак в области 16 еще не уничтожен, есть совокупный 10% шанс каждый раунд, что он пройдет сквозь стену и нападет на любого, кого заметит.

Сокровище: Стол велик (вес 120 фунтов), но если его удастся так или иначе вывезти из цитадели, то он является прекрасной семейной реликвией эльфов, стоящей 1,500 gr. В столе также есть секретная ячейка за одним из его ящиков (Поиск DC 20 для обнаружения), в которой лежит запечатанная фляга, все еще содержащая *микстуру темновидения*.

16. ГОСТЕВЫЕ КОМНАТЫ (EL 5)

Холл и комнаты за дверью из области 15 не освещены.

Из этого короткого холла ведет множество дверных проемов, все, кроме последнего - в гостевые комнаты. В каждой из комнат есть кровать из прозрачного стекла (без матраца) и стол с двумя табуретами из полупрозрачного стекла. В заднюю стену бесшовно встроена книжная полка из непрозрачного стекла.

Существо: В этой комнате обитает один из новейших и сильнейших служителей Моурела - призрак. Если с ним еще не столкнулись в области 15, он скрывается в этих комнатах, проходя сквозь стены, чтобы занять лучшую позицию, провести неожиданную атаку, а затем отступить. Он предпочитает для победы разделить свою добычу. Привидение знает об орках в области 13, но предпочитает осмотреться перед тем, как истребить их.

Призрак: hp 32; *PM* 258.

17. ГОСТЕВАЯ КОМНАТА

Эта комната обставлена подобно тем, что в области 16, но чуть более роскошна. На стеклянной кровати еще сохранился матрац (теперь слегка заплесневелый) и прекрасное шерстяное покрывало. У стола стоят стеклянные стулья, а не только табуреты.

18. БАЛКОН

Этот балкон поден таковому в области 12, хотя этот смотрит на Узел и Центр Контроля. Мост С в 20 футах под ним, море - в 40 футах.

19. КОРИДОР С ЛОВУШКОЙ (EL ВАРЬИРУЕТСЯ)

В этом зале есть двери в каждом из концов и еще одна - в центре северо-западной стены. Пол усыян останками разбитых скелетов, костями и обломками доспехов.

Отряд нилшаи уничтожил здесь взвод скелетов и контролирует эту область со стороны восточного прохода.

Ловушка: В мусоре скрыта растяжка, пересекающая проход от стены до стены, как показано на карте. Ее можно найти при успешной DC 25 проверке Обнаружения или DC 17 проверке Поиска. Любой идущий по холлу должен преуспеть в DC 20 спасброске Рефлексов, чтобы избежать ее срабатывания. Если провод подсечен, он вытаскивает из ближайшей груды костей череп в шлеме. Несколько камней, положенных в шлем, создают при его падении громкий лязг. Этот звук приводит в готовность жителей областей 20 и 21. Если растяжка найдена, ее можно легко перешагнуть или разоружить при успешной DC 7 проверке Поломки Устройства.

Шип в области 20 использовал эту ловушку как линию защиты против любых вторжений нежити через этот холл. Чтобы справиться с бестелесной нежитью, он пропитал растяжку святой водой, надеясь, что это затронет любую подобную нежить, пытающуюся пройти. Вода с тех пор испарилась, не представляя более опасности для бестелесной нежити.

Тактика: Если сработал сигнал тревоги, орки в области 21 готовятся, как описано. Шип в области 20 готовится вступить в бой, выпивая *микстуру героизма*. В следующем раунде он открывает дверь, и медведь-гризли идет в атаку. На следующем раунде шип использует волнение, вызванное медведем, чтобы скрыться и провести атаки крадучись своими сонными стрелами, целясь сначала в любых явных заклинателей. Он не атакует тех, кого сопровождают орки или другие наемники из компании нилшаи.

Развитие: Если орки из области 13 сопровождают игроков и указывают им, куда ступать, растяжки легко избежать, а заметить ее можно только проверками Обнаружения или Поиска, как указано выше. Если игроки не нашли растяжку, но зайдут сюда позже и проанализируют свои шаги, сделанные по указаниям орков, они получают +5 бонус обстоятельств на спасброски Рефлексов.

20. КУХНИ (EL 6)

В этой палате - обычное кухонное оснащение, хотя все сделано из стекла разной степени прозрачности. Комната остается безукоризненно чистой, потому что *незримые служители*, созданные для нее, действуют и по сей день. Любые маленькие предметы, оставленные на полу более чем на раунд, поднимаются и выбрасываются в стеклянный мусорный бак с одной из сторон комнаты. Это может иметь интересный эффект в бою - когда упавшие стрелы, раскиданные напольные шипы или брошенное оружие таинственно поднимаются в воздух и падают в мусорку.

Существо: В настоящее время в этой палате обитают шип и его компаньон - медведь-гризли. Именно этот шип - исковерканный представитель своего рода, искривленный ложью и магией нилшаи в злостную фею, существующую ныне. Его единственная цель в жизни - служить нилшаи и уничтожать ненавистных звездных эльфов, которых он считает чем-то ненормальным. Не осознавая недавних изменений в командной структуре наемной компании, он все еще полностью лоялен Толг'бири. Он был послан на этот пост нилшаи несколько недель назад, и у орков и хобгоблинов не хватает нервов сообщить ему о текущей ситуации.

Шип: hp 33; *Руководство Монстров III* 172; см. ниже.

Медведь-гризли: hp 51; *PM* 269 (как медведь, бурый).

Тактика: Если шип приведен в готовность вторгшимися в зал, он готовится, как описано в области 19. Если игроки доберутся до его комнаты, не приведя его в готовность, его медведь атакует с разгона и пытается схватить самого большого из противников, чтобы дать шипу выиграть время. Шип стреляет сонными стрелами в заклинателей и жуликов. Если у него есть время, он выпивает *микстуру героизма* и делает попытку замкнуть и провести атаку крадучись против любого, кто занят с медведем.

Сокровище: Любой, кто копается в мусорном баке, может сделать проверку Поиска (DC 15). Успех позволяет найти помятый тайный свиток (*проблеск*, CL 6-й).

ШИП CR 4

NE Маленький фей

Инициатива +6; **Чувства** видение при слабом освещении; **Слушание** +9, **Обнаружение** +9

Языки Общий, Сильванский

АС 19, **касание** 13, **застигнутый врасплох** 17 (+1 размер, +2 Ловкость, +3 естественный, +2 доспех)

Hp 33 (6 HD); **DR** 5/холодное железо

Стойкость +4, **Рефлексы** +7, **Воля** +5

Скорость 20 фт (4 квадрата)

Рукопашная +2 *длинный меч шипов* +10 (1d6+5/19-20)

Дальнобойная длинный лук +6 (1d6/x3)

Базовая атака +3; **Захватывание** +2

Варианты атаки сонные стрелы (DC 16), атака крадучись +2d6

Боевое оснащение *микстура лечения легких ран*, *микстура героизма*, 3 фляги святой воды

Способности Сила 16, Ловкость 15, Телосложение 15, Интеллект 10, Мудрость 10, Харизма 13
Умения Улучшенная Инициатива, Скрытный, Фокус Оружия (длинный меч)
Навыки Дипломатия +3, Скрытность +17, Слушание +9, Бесшумное Движение +13, Поиск +9, Чувство Мотива +9, Обнаружение +9, Выживание +0 (+2 идя по следу)
Имущество боевое оснащение плюс кожаной листевой доспех, баклер, +2 *длинный меч шипов*, длинный лук с 20 сонными стрелами, перидот (185 gr), 37 sp.
Сонные стрелы (Ех): Шип носит сонные стрелы, которые обычно используют пикси. Любой противник, пораженный одной из этих стрел, независимо от своего Hit Dice, должен преуспеть в DC 16 спасброске Стойкости или получить воздействие как от заклинания *сон*. DC спасброска основан на Харизме и включает +2 расовый бонус.
Защепка "Лес нужно очистить от эльфийской заразы!"

21. КОМНАТА ОХРАНЫ (EL 3)

Эту комнату занимает отряд орков во главе с сержантом. Они достаточно хорошо уживаются с наемниками-хобгоблинами, но держатся отдельно, дабы исключить любые возможные неприятности. Орки раскидали драные спальники по краям палаты и обосновались максимально удобно, насколько это возможно в башне с призраками.

Существа: Эту комнату занимают четыре воина-орка и их сержант. В зависимости от того, как развивались события, три орка-лучника из области 13 также могут оказаться здесь. Орки и хобгоблины несут в башне дежурство. Они всегда наблюдают за западной дверью спят очень мало, всегда вполглаза и в страхе. Они хотели бы вернуться к своим товарищам в Редут Нилшаи, но слишком боятся своего нового лидера, чтобы не выполнить его приказ.

Орк-сержант: hp 16; см. ниже.

Воины-орки (4): hp 5 каждый; *PM* 203.

Тактика: Если орки в этой комнате слышат тревогу в области 19, один из них приоткрывает дверь, чтобы посмотреть, что происходит. Затем он сразу захлопывает ее и рапортует сержанту. Сержант стучит в юго-западную дверь, чтобы привести в готовность хобгоблинов. Остальная часть орков выстраивается в линию поперек южной половины комнаты, сержант и орк-наблюдатель - позади них с дротиками наготове. Как только враг входит в комнату, орки из второго ряда метают дротики через головы своих компаньонов, а те сразу бросаются вперед, чтобы удержать дверь. Если наблюдатель не сообщил о бестелесной нежити, сержант ждет, используя свое *масло магического оружия* лишь после того, как убедится, что оружие его подчиненных неэффективно против противника. Сержант и орк-наблюдатель выжидают, стараясь занять замыкающие позиции. Если орки-лучники здесь, то они поддерживают линию, бьются врукопашную, а в случае необходимости стреляют.

Сокровище: У всех воинов-орков вместе есть 29 gr, 56 sp и 112 sp. У каждого есть черепаховая щетка (15 gr), полная вшей.

ОРК-СЕРЖАНТ CR 2

Мужчина орк боец 2

LE Средний гуманоид

Инициатива +1; Чувства темновидение 60 фт; Слушание -1, Обнаружение -1

Языки Общий, Оркский

АС 17, касание 11, застигнутый врасплох 16 (+1 Ловкость. +4 доспех, +2 щит)

Нр 16 (2 HD)

Стойкость +4, **Рефлексы** +1, **Воля** -2

Слабости чувствительность к свету

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная мастерской работы посеребренный скимитар +6 (1d6+3/18-20)

Дальнобойное дротик +3 (1d6+3)

Базовая атака +2; **Захватывание** +5

Варианты атаки Раскол, Силовая атака

Боевое оснащение 2 *микстуры лечения легких ран*, *масло магического оружия*

Способности Сила 17, Ловкость 12, Телосложение 12, Интеллект 8, Мудрость 7, Харизма 6

Умения Раскол^B, Силовая Атака^B, Крепость

Навыки Слушание -1, Обнаружение -1

Имущество боевое оснащение плюс цепная рубаха, тяжелый деревянный щит, мастерской работы посеребренный скимитар, 3 дротика, солнечная палочка, 35 gr, фляга с мерзким виски

Защепка "Заходите и деритесь, поганые личинки! Или вы хотите жить вечно?"

22. ВРЕМЕННОЕ РАЗМЕЩЕНИЕ (EL 2)

Восточная дверь этой комнаты подперта обломком камня, принесенным из острова прибытия (область 1). Запах древесного дыма чувствуется на мосту на расстоянии 50 футов.

Эта палата служит временным местом для размещения маленькой команды хобгоблинов. Это пустая входная комната, лишенная обстановки. Хобгоблины притащили сюда заплесневелые матрацы из других мест цитадели и устроили их рядом вдоль западной стены, свалив у каждого аккуратную грудку вещей. Маленький походный костер устроен прямо на стеклянном полу из обломков деревянных корзин и бывшей обстановки башни. Часть дыма от костра утягивает наружу сквозь восточную дверь.

Существа: Три воина-хобгоблина в этой комнате сидят вокруг своего временного костра и наблюдают за северо-восточной дверью, держа оружие наготове. Им дан приказ поднять тревогу, если нападет нежить, и держать мост изо всех сил.

Воины-хобгоблины (3): hp 6 каждый; PM 153. У каждого есть сигнальный свисток.

Тактика: Будучи приведены в готовность орками из области 21, хобгоблины вытаскивают из походного костра раскаленные клейма. Затем они занимают позиции, блокирующие восточную дверь, и один из них готовится дуть в свисток. Если приходит кто угодно, кроме орков, хобгоблин свистит, приводя в готовность охрану на мосту В (если она все еще там). Если нападавшие выглядят как бестелесная нежить, хобгоблины действуют раскаленными клеймами как факелами (рукопашная -1 [импровизированное], 1d3+1 плюс 1 пункт урона огнем). В иных случаях они швыряют клейма в противников (дальнобойная -1, 1d3+1 плюс 1 пункт урона огнем, увеличение дальности 10 фт) и выхватывают мечи для битвы. Если один из них убит, два других отступают на мост плечом к плечу и пытаются задержать противника. Им дан приказ ждать подкрепление (которого не будет).

Сокровище: У этих воинов есть 22 gp и маленький алмаз (50 gp).

23. ХРАНИЛИЩЕ

Эта комната пуста, если не считать несколько деревянных корзин и бочек. Когда-то это была палата администратора башни. Теперь она используется для хранения продовольствия и прочих припасов. В большинстве корзин - галеты и вяленое мясо, но в некоторых есть стрелы (всего 200). В бочках - пресная вода. Здешних припасов хватит дюжине Средних существ на неделю. Больше ничего ценного тут нет.

24. НАБЛЮДАТЕЛЬНАЯ ПИРАМИДА (EL 1/2)

Любой, кто приблизится к вершине этой башни с внешней стороны, может ясно увидеть внутренность этой палаты сквозь ее прозрачные стены, при этом оставаясь скрытым от существ внутри нее из-за отражений, вызванных источником света в комнате.

Квадрат, отмеченный F - дверь-ловушка из области 13.

Комнату освещает факел, находящийся в центре пола. Стены прозрачны и сходятся в точку по мере удаления от пола, формируя пирамиду 10-футовой высоты. Похоже, когда-то это была обзорная галерея, откуда открывался великолепный вид во все стороны. Однако отблески, вызванные светом факела, отражаются в стеклах внутренней пирамиды и не позволяют видеть то, что снаружи.

Из этой удобной точки гости могли наслаждаться видом на Тир'ин'тирал под звездным светом Силдеюра. По команде пол также мог становиться прозрачным, пропуская звездный свет в атриум внизу. Однако, теперь здесь нет света звезд, и пока в палате есть источник света, ничего снаружи не видно, поскольку свет отражается от стекла. Если источник света убрать, существа, находящиеся внутри пирамиды, четко видят различные светящиеся части цитадели и могут видеть отражения в воде в 70 фт под ними.

Факел в центре комнаты - вечногорящий факел (KB 128).

Существо: Эту палату сторожит орк-лучник. Предполагается, что он наблюдает за теми, кто прибывает в Ночное Царство из каменного круга, или следит за возможным подходом нежити с северного моста. Он на стоял, чтобы ему дали факел, потому что боится нежити. Свет факела, отражаясь от стекла, мешает его способности видеть из этой палаты, кроме тех случаев, когда он прижмется к стеклу и отгородится от света ладонями. Он делал так некоторое время, но потом ему надоело. Теперь он спит в южном углу.

Орк-лучник: hp 5; см. область 13.

Тактика: Спящий орк берет -10 штраф по проверке Слушания (до полного модификатора -9), и его легко застать врасплох. Пробудившись, он начинает паниковать, пока не поймет, что игроки - не нежить. Изначально он безразличен к игрокам, но если они смогут изменить его отношение на дружественное путем проверок Дипломатии, он отвечает подобно своим товарищам из области 13.

РЕДУТ НИЛШАИ (ОБЛАСТИ 25-39)

Эта постройка некогда была Башней Арканум, библиотекой Тир'ин'тирала и одним из величайших центров изучения во всем Силдеюре. Башней и тем, что в ней, заправлял ректора, который традиционно был высоким магом звездных эльфов. Посетители допускались к информации, содержащейся в башке, лишь после осторожного исследования их прошлого и настоящего. Ректор жил на нижнем уровне башни среди секретных лабораторий, доступных лишь самым многообещающим студентам. Здесь разрабатывалась передовая магия звездных эльфов, и здесь отступник Моурел Идущий на Закате, последний из ректоров Башни Арканум, искал средство для управления Силдеюром.

Когда Моурел был побежден, собранные знания и материалы всех его экспериментов были выброшены или уничтожены другими высокими магами или благополучно унесены далеко за пределы досягаемости врагов Силдеюра. Толг'бири привел в эту башню свою компанию наемников в надежде обнаружить утраченные секреты Моурела Идущего на Закате, но был разочарован их отсутствием. Силы нилшаи продолжают стоять лагерем в башне, поскольку ведут войну с нежитью Моурела.

Эта башня - высокая квадратная постройка из полупрозрачного стекла, с каждой стороны квадрата вывешивается стрелковая башенка. Крыша - плоская, с прозрачной четырехгранной пирамидой в центре. Каждый из уровней башни освещен, что обеспечивает призрачное свечение сквозь полупрозрачные стены и яркое сияние в прозрачном пике. Единственный мост (мост В) соединяет Редут со Спорной Башней в 60 фт над поверхностью моря.

Потолки в этой башне имеют высоту 20 футов, если не отмечено иное. У башни типичная силдеюрская конструкция - все внутренние стены, полы и потолки сделаны из непрозрачного стекла. Карта этой башни дана на внутренней стороне задней обложки.

Существа: Два таэра скрываются на юго-западном краю крыши башни. Они остаются присевшими, чтобы их не заметили те, кто внизу, в то время как они сами наблюдают за стеклянным мостом. Они прикрывают хобгоблина, охраняющего мост (см. область 25 и мост В). Их тактика описана в области 25. Их может заметить любой, кто целенаправленно посмотрит на крышу башни и преуспеев в DC 18 проверке Обнаружения.

Таэры забралась туда по двум веревкоподобным паутинам, сплетенным Саверой. Эти паутины закреплены на крыше непосредственно над мостом, и они не липкие, кроме точек их крепления. Любой, кто использует эти паутиные веревки, может забраться на крышу башни с успешной DC 10 проверкой Подъема (из-за скользкости стены альпинистский инструмент неприменим).

Таэры (2): hp 14 каждый; см. область 25.

25. ХОЛЛ БАШНИ АРКАНУМ (EL 5)

Двойная дверь с моста выходит в маленькую приемную и затем расширяется в холл. Единственная дверь находится в дальней стене. Вся палата пропахла резкими собачьими выделениями.

Существа: Как упомянуто для моста В, вход в эту башню защищен копыеносцем-хобгоблином. Еще один обитатель - талисман банды хобгоблинов, рунная гончая, присоединившаяся к Толг'бири. Ее вой во время битвы достаточно, чтобы привести в готовность обитателей области 26. Уровень столкновения для этой комнаты предполагает, что таэры и хобгоблин выживут достаточно долго, чтобы оборонять комнату вместе с рунной гончей.

Копыеносец-хобгоблин: hp 7; см. ниже.

Рунная гончая: hp 37; *Руководство Монстров III* 145; см. ниже.

Таэры (2): hp 14 каждый; *Недоступный Восток* 72; см. ниже.

Тактика: Обнаружив вторгшихся, хобгоблин на мосту скрывается за открытыми двойными дверями и выпивает свою *микстуру силы быка*. Затем он готовит натиск быка, чтобы попробовать сбросить противника с моста. После этого он уходит в комнату, стараясь сдерживать захватчиков своим копыем. Рунная гончая начинает выть, приводя в готовность обитателей области 26, и делает попытку замкнуть одного из противников хобгоблина и сделать атаки возможности со своей необычной досягаемостью.

Как только вторгшиеся вошли в холл, два таэра наверху спрыгивают с крыши, держась за свисающую паутину. Если им удастся DC 10 проверка Силы, то они проваливаются вниз и через двери (если они не были закрыты) проводят неожиданную атаку хлопком на задние ряды игроков - прыжок и раскачивание являются отдельным действием движения. Затем они вытаскивают свои великие дубины и делают попытку замкнуть игроков. Если таэр проваливает проверку Силы, он выпускает из рук паутину и резко падает в 20 фт от поверхности моста, прежде чем сможет присоединиться к рукопашной.

Развитие: Если игроков сопровождают орки из области 13 или другие члены наемной компании, хобгоблин и рунная гончая позволяют им пройти, и таэры на них не нападают. Однако, если игроки вернутся сюда позже без подобного эскорта, хобгоблин реагирует как описано выше, если игроки не сделают успешную DC 20 проверку Блефа.

КОПЫЕНОСЕЦ-ХОБГОБЛИН CR 1

Мужчина хобгоблин боец 1

LE Средний гуманоид (гоблиноид)

Инициатива +1; **Чувства** темновидение 60 фт; **Слушание** +2, **Обнаружение** +2
Языки Общий, Гоблинский
АС 16, **касание** 11, **застигнутый врасплох** 15 (+1 Ловкость, +5 доспех)
Нр 7 (1 HD)
Стойкость +4, **Рефлексы** +1, **Воля** -1
Скорость 20 фт (4 квадрата)
Рукопашная мастерской работы длинное копьё +4 (1d8+1/x3) или
Рукопашная короткий меч +2 (1d6+1/19-20)
Пространство 5 фт; **Досыгаемость** 5 фт (10 фт с длинным копьём)
Базовая атака +1; **Захватывание** +2
Боевое оснащение микстура силы быка, микстура помощи
Способности Сила 13, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 9, Харизма 8
Умения Настороженность, Фокус Оружия (длинное копьё)^Б
Навыки Скрытность -2, **Слушание** +2, **Бесшумное Движение** +2, **Обнаружение** +2
Имущество боевое оснащение плюс цепная кольчуга, длинное копьё мастерской работы, короткий меч, 12 гр, кровавый камень (50 гр)

РУННАЯ ГОНЧАЯ CR 3

NE Средняя аберрация
Инициатива +2; **Чувства** психический нюх, странное слепое видение; **Слушание** +1, **Обнаружение** +5
Языки не может говорить, понимает Гоблинский
АС 16, **касание** 12, **застигнутый врасплох** 14 (+2 Ловкость, +4 естественный)
Нр 37 (5 HD); **быстрое лечение** 3; **DR** 5/серебро
Стойкость +4, **Рефлексы** +5, **Воля** +5
Скорость 50 фт (10 квадратов)
Рукопашная укус +8 (2d6+5) или
Дальнобойная мерзкое изрыгание +5 **касание** (см. текст)
Пространство 5 фт; **Досыгаемость** 10 фт.
Базовая атака +3; **Захватывание** +8
Варианты атаки Боевые рефлексы, мерзкое изрыгание
Способности Сила 20, Ловкость 14, Телосложение 17, Интеллект 5, Мудрость 12, Харизма 8
SQ расширенная досягаемость, психический нюх
Умения Боевые Рефлексы, Молниеносные Рефлексы, Прослеживание^Б
Навыки Скрытность +5, **Слушание** +1, **Бесшумное Движение** +3, **Обнаружение** +5,
Выживание +1 (+21 при прослеживании), **Плавание** +5
Мерзкое изрыгание (Ex) Рунная гончая может производить две токсичных сущности, которые затем способна выплевывать с огромной силой. Она может испускать поток кислоты, наносящий 1d6 пунктов урона за каждый свой Hit Die (5d6 для типичного экземпляра). Успешный DC 15 спасбросок Рефлексов половинит этот урон. Как альтернатива, она может выплевывать каплю клейкой грязи, которая действует как заклинание *паутина* против одной цели; успешный спасбросок Рефлексов отменяет эффект. Обе атаки имеют дальность 100 фт, требуют успешной далекобойной атаки касанием и могут использоваться раз в 1d4 раундов. DC спасброска основан на Телосложении.
Расширенная досягаемость (Ex) Змеиная шея рунной гончей длинна и мощна, давая существу досягаемость 10 фт с его атакой укусом. Из-за гибкости шеи рунная гончая может атаковать смежных с ней противников без штрафа.
Психический нюх (Su) Рунная гончая прослеживает психическую дорожку и след ауры. Она получает +20 бонус по проверкам Выживания, сделанным при прослеживании. Она не получает этот бонус против неразумных существ или существ, огражденных от ментальных эффектов.
Странное слепое видение (Su) Рунная гончая слепа, но чувствует окружающую среду своими психическими чувствами. Эта способность обеспечивает рунной гончей слепое видение до 500 футов. Кроме того, рунная гончая не может быть замкнута.

ТАЭР CR 1

NE Средний гигант (холод)
Инициатива +0; **Чувства** темновидение 60 фт; **Слушание** +0, **Обнаружение** +2
Языки Общий, Гигантский
АС 14, **касание** 10, **застигнутый врасплох** 14 (+2 естественный, +2 доспех)
Нр 14 (2 HD)
Иммунитет холод
Стойкость +4, **Рефлексы** +0, **Воля** +0
Слабость уязвимость к огню
Скорость 30 фт (6 квадратов), **подъем** 30 фт.

Рукопашная великая дубина +3 (1d10+3) или
Рукопашная 2 хлопка +3 (1d3+2) и укус -2 (1d4+1)
Базовая атака +1; **Захватывание** +3
Способности Сила 15, Ловкость 10, Телосложение 13, Интеллект 7, Мудрость 10, Харизма 8
Умения Крепость
Навыки Подъем +10 *, Скройтесь +3, Слушание +0, Обнаружение +2
* Таэры имеют +8 расовый бонус по проверкам Подъема и всегда могут брать 10 на проверку Подъема, даже если их несет или им угрожают.
Имущество кожаный доспех, великая дубина, 2 цитрина (по 50 gr каждый)

26. АРМИЯ ТОЛГ'БИРИ (EL 5)

Этот большой зал отлично освещен, двери располагаются в центре каждой из стен. Северо-западная дверь открыта и подперта трупом, комната за ней темна. В двадцати футах наверху потолок прерывается прозрачной четырехгранной пирамидальной крышей, поднимающейся еще на 20 футов и глядящей в ночное небо. Очевидно, что здесь давно уже разбит военный лагерь, что подтверждается множеством спальных мешков, корзин и бочек, используемых в качестве стульев, и странных предметов оснащения и еды, раскиданных по комнате. Пахнет несвежим потом, разложившейся плотью и испорченной едой.

Эта палата была когда-то обеденным залом для студентов, остающихся в Башне Арканум. Столы и стулья давным-давно убрали. Труп орка подпирает северо-западную дверь. Это существо мертво уже пару недель. Его руки, ноги и голова отрублены, чтобы он не представлял опасности для наемников, будучи оживлен как зомби.

Существа: Здесь расположился основной лагерь наемной компании, собранной Толг'бири. Отсюда наемники контролируют эту башню и большую часть Спорной Башни.

Структура команды недавно изменилась. Несколько недель назад к войску присоединился наемник-полуорк по имени Савера и его маленькая банда таэров. Через несколько дней полуорк объявил, что намерен бросить нилшаи вызов за главенство в компании. Другие наемники, не желая сражения с жестокими таэрами и считая, что у полуорка нет шансов против их магического лидера, позволяют ему сделать это. Когда Савера возвращается через несколько часов на вид невредимым и объявляет себя лидером, наемники нехотя соглашаются, опасаясь любого, кто достаточно силен, чтобы сразить нилшаи в одиночном бою. Затем Савера и таэры перебираются в палаты нилшаи. С тех пор наемников нервнрует их новый лидер, тем более, что иногда они замечают гигантского паука и столбик дыма, движущийся сам по себе. Они не уверены в том, что происходит, и из-за стресса на этом чертовом плане и вопросов о том, что есть Савера, они готовы бежать. Но они не знают, как покинуть Ночное Царство, и боятся предать полуорка - точнее, боятся последствий этого.

В настоящее время в этой палате располагается четыре воина-орка, три воина-хобгоблина, два копыеносца-хобгоблина и сержант-хобгоблин, проводя дни за едой, чисткой оружия, игрой в кости и в прочих попытках убить время. Если жители были приведены в готовность, Трака из области 30 также перемещается сюда (увеличивая EL до 7).

Воины-орки (4): hp 5 каждый; PM 203.

Сержант-хобгоблин: hp 15; см. ниже.

Воины-хобгоблины (3): hp 6 каждый; PM 153.

Копыеносцы-хобгоблины (2): hp 7 каждый; см. область 25.

СЕРЖАНТ-ХОБГОБЛИН CR 2

Мужчина хобгоблин рейнджер 2

LE Средний гуманоид (гоблиноид)

Инициатива +5; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +4, Обнаружение +4

Языки Общий, Гоблинский

AC 16, касание 11, застигнутый врасплох 15 (+1 Ловкость, +1 естественный, +4 доспех)

Hp 15 (2 HD)

Стойкость +5, **Рефлексы** +4, **Воля** -1

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная скимитар +4 (1d6+2/18-20) или

Рукопашная скимитар +2 (1d6+2/18-20) и

+1 легкая булава +3 (1d6+2)

Базовая атака +2; **Захватывание** +4

Варианты атаки одобренный враг нежить +2

Способности Сила 15, Ловкость 12, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 9, Харизма 10

SQ сочувствие диким +2 (-2 магические твари)

Умения Улучшенная Инициатива, Прослеживание^B, Борьба Двумя Оружиями^F

Навыки Скрытность +6, Слушание +4, Бесшумное Движение +10, Обнаружение +4, Выживание +4, Плавание +7

Имущество +1 *подбитый кожаный доспех*, +1 *легкая булава*, *скимитар*, *амулет естественного доспеха* +1, 125 gp, 10 pp

Зацепка "Держать строй! Шаг вперед!"

Тактика: Если наемники в этот момент готовы, орки немедленно вызывают Траку из области 30. Когда вторгшиеся входят в помещение, орки массово делают атаку с разгона. Хобгоблины формируют боевую линию через центр комнаты, копьеносцы встают позади воинов, чтобы делать атаки издалека. Воины стараются концентрировать свои атаки, при необходимости помогая друг другу поразить хорошо бронированных противников. Любой, кто пытается поразить копьеносца, оказывается между двух воинов. Копьеносцы при необходимости используют помощь другому, помогая своим товарищам поразить цель. Сержант-хобгоблин держится в одном из концов боевой линии и замыкает противников или старается атаковать уязвимых заклинателей с тыла. Если Трака присутствует здесь - он разгоняется на любых персонажей, читающих заклинания или ведущих дальнобойные атаки.

Сокровище: Различные драгоценные камни и монеты всего на 250 gp разбросаны по комнате среди личных вещей наемников.

Развитие: Если игроков привели сюда орки из Спорной Башни, наемники приведены в готовность и ждут их вместе с Тракой, стоящим на бочке перед входом в свою комнату. Он представляется как главарь банды и требует, чтобы персонажи рассказали, что им нужно в его цитадели. Если игроки не начинают бой, он неохотно признает, что он и его люди находятся в ловушке и что на них наступает нежить. Он говорит, что у его группы недостаточно сил, чтобы справиться, но если кто-нибудь сможет пробраться в помещение в дальнем западном конце цитадели (Гробница Моурела), то у обосновавшегося там существа-нежити есть ключ, который позволит выбраться из этого царства. Он заявляет, что если игроки вернутся сюда с ключом, он может показать им, как его использовать. Если спросить его о пропавших, Трака говорит, что его разведчики видели несколько дней назад, как нежить увела кого-то из каменного кольца в мавзолей (ложь). Он предупреждает, чтобы игроки не упустили Гуэрика, очень опасного орка, который ушел туда несколько дней назад и больше не возвращался.

Трака позволяет встать у них лагерем на день-два и отдохнуть перед тем, как направиться в Гробницу Моурела. За посетителями постоянно наблюдают, им не позволяют пройти в область 30 или дальше. Их атакууют, если они пытаются сделать это после предупреждения.

Успешная проверка Чувства Мотива, противопоставленная проверкой Блефа Траки, показывает, что полуорк чрезвычайно возбужден. Фактически, во время разговоров он постоянно поглядывает на северо-западную дверь. Любой, кто преуспеет в проверке Чувства Мотива, а затем сделает успешную DC 10 проверку Обнаружения, замечает большого паука, скрывающегося в темноте за дверным проемом в область 29. Даже если нервность Траки не обнаружена, паука замечает любой, кто преуспеет в DC 20 проверке Обнаружения.

Это - Савера в форме паука (см. область 32). Она сообщает полуорку, что говорить, при помощи своей телепатии. Она в этот раз не хочет использовать посетителей и удирает в темноту, если ее обнаружат. Она использует отверстие, соединяющее области 29 и 30, чтобы добраться до трубы лифта, и ждет вторгшихся внизу.

Если персонажи принимают предложение Траки и возвращаются из области 49 с ключом или без него, наемники ждут их здесь и устраивают засаду, используя тактику, описанную выше. Они пытаются захватить игроков живьем, но могут и убить, если придется это сделать.

27. СПАЛЬНЯ

Эта комната некогда была спальней для студентов Башни Арканум. Вся обстановка была убрана, и теперь она служит дополнительной спальней для существ из области 26.

28. УБОРНАЯ

Каждая из этих комнат подобна таковой в области 10. Несколько недель ими пользовались наемники, и теперь выгребные ямы полны вонючих нечистот.

29. СКЛАДЫ

Когда-то это была одна из спален студентов башни. Теперь здесь хранятся коробки, корзины и бочки с продовольствием и припасами, притащенные сюда войсками нилшай, когда у них была возможность активировать *портал*. Еда - в основном галеты и сушеные полоски сомнительного мяса. В бочках содержится в основном вода, кроме нескольких с грязным грогом. В корзинах свалены запчасти к доспехам и снаряжение. Здесь достаточно еды, чтобы обеспечить наемную компанию еще на месяц.

За корзинами в восточном конце комнаты (Поиск DC 10) - часть стены, где стекло взломано и расколото, создавая трещину, ведущую в область 30. Это - результат работы мощной магии, использовавшейся в поединке между Моурелом и высокими магами.

30. КОМНАТА ТРАКИ (EL 4)

Некогда офис ректора, теперь эта комната также лишена обстановки. В ней есть лишь неряшливые меха, которые служат Траке кроватью, и маленький кожаный сундук, где он держит свои личные вещи. Дверь в эту комнату давно уже взорвана во время магической дуэли и поэтому не закрывается.

Существо: Эту комнату занимает Трака, воин-полуорк. Трака - новый лейтенант Саверы, ставший таковым после того, как Гуэрик, старый капитан, явно сошел с ума и сбежал. Трака - неважный лидер и побаивается Саверу, но она *доминирует* над ним, так что он беспрекословно подчиняется ее телепатическим приказам.

Трака: hp 37; см. ниже.

Тактика: Если Трака готов к битве, он выпивает свою *микстуру помощи* и *микстуру кошачьей грации*, увеличивая очки жизни на 9 и получая +1 бонус морали на спасброски против устрашения. Его Ловкость становится 15, давая ему AC 18 (касание 12, застигнутый врасплох 16) и спасбросок Рефлексов +3. Если он полагает, что в битве может участвовать бестелесная нежить, то использует *масло магического оружия*. В остальном его тактика как описана в области 26.

Сокровище: Кожаный сундук не заперт, в нем 500 gr.

ТРАКА, НАЕМНЫЙ ЛЕЙТЕНАНТ CR 4

Мужчина полуорк воин 5

LE Средний гуманоид (орк)

Инициатива +0; **Чувства** темновидение 60 фт; +1 Слушание, Обнаружение +1

Языки Общий, Оркский

AC 16, касание 10, застигнутый врасплох 16; Увертливость (+4 доспех, +2 щит)

Hp 37 (5 HD)

Стойкость +7, **Рефлексы** +1, **Воля** +0

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная мастерской работы великий меч +9 (2d6+6/19-20)

Базовая атака +5; **Захватывание** +9

Варианты атаки Раскол, Силовая атака

Боевое оснащение *микстура помощи*, 2 *масла магического оружия*, *микстура кошачьей грации*

Способности Сила 18, Ловкость 11, Телосложение 16, Интеллект 10, Мудрость 9, Харизма 9

Умения Раскол, Силовая Атака

Навыки Подъем +6, Запугивание +2, Слушание +1, Обнаружение +1

Имущество боевое оснащение плюс цепная рубаха, +1 *баклер*, великий меч мастерской работы, 20 gr, 45 sp

Зацепка "Ух, за это отвечаю я..."

31. ТРУБА ЛИФТА

Прочтите следующее описание, если у трубе приближаются сверху. Соответственно измените его, если подойти снизу.

Труба 8-фт диаметра из полупрозрачного стекла уходит в пол. На ней нет никаких рукояток или других очевидных способов войти. Однако, стены трубы покрыты густой сетью паутины, по которой можно карабкаться.

СЛЕЗЫ КОРОЛЯ

Слезы Короля - поразительно твердые и чрезвычайно редкие драгоценные камни, встречающиеся на Фаэруне. Они неподвластны молоту или горну. Чистые, формой как слеза, с гладкой поверхностью, эти драгоценные камни иногда известны как "застывшие слезы" или "плач лица". Легенда гласит, что это затвердевшие слезы давным-давно умерших королей-некромантов и что в каждом драгоценном камне содержится образ любимой персоны или ужасного случая, из-за которого король плакал. Так ли это - неизвестно, но звездные эльфы где-то обнаружили обширный запас подобных драгоценных камней и использовали их особое свойство, чтобы размещать в них информацию. Размещая драгоценный камень в специальном устройстве, нашептывавшем записанную в его информацию, звездные эльфы получали к ней доступ. Считается, что в Силдеюре существуют обширные библиотеки с подобными драгоценными камнями, но после падения Цитадели Тир'ин'тирал информация об их местоположении очень хорошо охраняется. Драгоценные камни хранят секреты, которые могут быть использованы против звездных эльфов. Члены расы нилшай, знающие о слезах короля, всегда платят большие деньги за один из таких камней (иногда вдвое от их нормальной ценности) в надежде на то, что это может оказаться один из утерянных кладезей знаний звездных эльфов.

Эта труба лифта некогда использовалась воздушными элементалами, подобно таковой в области 50. Однако, во время битвы высоких магов с Моурелом все элементалы были уничтожены. Савера напела паутину, позволяющую ей и ее миньонам подниматься из их логовища и спускаться в него. Паутина не липкая, по ней можно перемещаться при успешной DC 5 проверке Подъема. Труба имеет глубину в 40 фт и заканчивается дверью с юго-западной стороны.

32. БИБЛИОТЕКА АРКАНУМА (EL 8)

Потолок этих светящихся палат вздымается на 40 футов. Высокие стены из прозрачного стекла идут от углов комнаты к ее центру, простираясь от пола до потолка. Эти стены пронизаны тысячами крошечных отверстий, из прочих стены вырастают из них, разделяя пространство на маленькие ячейки. В центре комнаты на несколько футов от пола поднимается маленькая мраморная платформа. Вокруг нее, у торцов внутренних стен, на вершины стеклянных постаментов водружены четыре хрустальных бюста.

Эта комната некогда была великой библиотекой Тир'ин'тирала, известной как Библиотека Арканума. Здесь звездные эльфы хранили знания, собранные сотнями поколений. Вместо того, чтобы хранить магические и мирские знания в недолговечных свитках или книгах, звездные эльфы использовали гораздо более долговечный метод. Они магически отпечатали всю свою информацию на редких и необычных фаэрунских драгоценных камнях, известных как слезы короля. Каждый из драгоценных камней может содержать несколько томов информации.

Тысячи слез короля были сложены в настенных ячейках. Они были не подписаны, и слезы короля невозможно распознать просто так, поэтому обнаружить определенный драгоценный камень было практически невозможно без магии библиотеки. Любой, кто стоит на мраморной платформе, мог приказывать библиотечным *незримым служителям* безошибочно найти любой драгоценный камень и вернуть его на место, когда работа с ним завершена.

Получив слезу короля, пользователь шел с ней к одному из хрустальных бюстов. Каждый из них изображает пронизательного эльфа, одного из бывших ректоров библиотеки, с углублением на лбу в форме драгоценного камня. При установке на него слезы короля бюст пересказывал его содержимое на Эльфийском. Пользователь мог приказывать бюсту сделать паузу, прокрутить информацию вперед или назад и найти определенный фрагмент.

Нилшаи Толг'бири вторгся в цитадель, чтобы добраться именно сюда, надеясь найти утраченные частицы знаний звездных эльфов, которые могли бы помочь его чужеродной расе завоевать Силдеюр. К сожалению злополучного нилшаи, после поражения Моурела высокие маги звездных эльфов переправили все драгоценные камни в более безопасные места своего скрытого царства.

Существа: Не один лишь Толг'бири надеялся заполучить знания звездных эльфов этой стеклянной цитадели. Его преемница в настоящее время использует эту комнату в качестве логовища. Ее зовут Савера, и она - разновидность демона, йохлол, служанка Лолс. Ее могучая владычица точно так же послала ее обнаружить секреты утерянного Тир'ин'тирала, которые будут использовать дети Лолс - дроу.

Когда йохлол и ее таэры присоединились к компании, Савера использовала свою *шляпу маскировки*, чтобы выглядеть как мужчина-воин-полуорк. Взяв *доминирование* над ключевыми членами компании, она прибыла сюда, чтобы разобраться с нилшаи. Толг'бири по глупости решил, что имеет дело всего лишь с полуорком, и не был готов столкнуться с мощью йохлол. Савера убила нилшаи и взяла под свой контроль наемников, поддерживая свой образ полуорка. Она не смогла обнаружить порталный ключ, которым нилшаи активизировал каменный круг, и не уверена, как именно использовались магические врата. Однако, она знает, что такой ключ был у Моурела. Теперь она и ее подданные заточены в стеклянной цитадели до тех пор, пока она не найдет способ получить ключ и спастись.

В этой комнате, наряду с Саверой, располагается ее личное окружение из пяти таэров. Таэры сделали себе лежанки из россыпей тряпья, раскиданные по западной и северной частям комнаты. В комнате всего десять таких лежанок, так что явно тут присутствуют не все имеющиеся таэры.

Савера: hp 40; *Монстры Фаэруна* 34; см. ниже.

Таэры (5): hp 14 каждый; см. область 25.

Тактика: Савера, вероятно, уже знает о приближении игроков из-за своей телепатической связи с Тракой. Когда персонажи входят, она стоит в западном конце комнаты перед лестницей в своей маскировке мужчины-полуорка, с натянутым луком. Таэры заняли позиции в 8 фт на стенах, свисая из отверстий, отмеченных на карте Т. Они готовы прыгнуть, когда кто-то пройдет под ними (рассматривайте это как натиск быка сверху). Пока таэры отвлекают таким образом игроков, Савера накладывает на свой меч *магическое оружие*, а затем поддерживает миньонов *магическими ракетами* (не забудьте о 20% шансе провала тайных заклинаний). Если она считает, что кто-либо может броситься в ее сторону, то блокирует путь *паутиной*. Она продолжает бой *магическими ракетами* и стрелами и использует *подъем паука*, чтобы забраться на полки и получить лучшую точку для атаки. Если кто-либо из противников кажется ей особенно опасным, она пытается использовать против этого персонажа свое псионическое *доминирование над персоной*.

Если Савера вынуждена перейти к рукопашной, она принимает эльфийскую форму, скрывает себя *темнотой* и бьется, используя умение Слепой Борьбы. Если ее окружает несколько противников, она изменяется в свою естественную форму, чтобы использовать в бою все свои щупальца. Будучи уменьшена ниже 10 очков жизни, она изменяется в газообразную форму и пытается сбежать вверх по шахте лифта. Если ей удастся сбежать, то она скрывается за пределами башен, вблизи от воды, ожидая возможности устроить персонажам засаду или хотя бы покинуть демиплан.

САВЕРА CR 7

Демон йохлол колдун 2

СЕ Средний аутсайдер (хаотический, экстрапланарный, злой)

Инициатива +2; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +11, Обнаружение +11 (+15 в форме паука);

Языки Абиссал, Общий, Эльфийский, Оркский; телепатия 100 фт.

АС гуманоидная форма: 17, касание 12, застигнутый врасплох 15 (+2 Ловкость, +5 доспех) или

АС форма паука: 16, касание 11, застигнутый врасплох 14 (-1 размер, +2 Ловкость, +5 естественный) или

АС естественная форма: 12, касание 12, застигнутый врасплох 10 (+2 Ловкость) или

АС газообразная форма: 11, касание 11, застигнутый врасплох 9 (-1 размер, +2 Ловкость)

Нр 40 (8 HD); **DR** 10/холодное железо или добро

Иммунитет электричество, яд

Сопrotивление огонь 20; **SR** 15

Стойкость +6, **Рефлексы** +7, **Воля** +10

Скорость 30 фт (6 квадратов), подъем 20 фт в форме паука, полет 10 фт (совершенно) в газообразной форме

Рукопашная гуманоидная форма: мастерской работы короткий меч +12/+7 (1d6+4/19-20)

или

Рукопашная форма паука: укус +11 (1d8+6 плюс яд) или

Рукопашная естественная форма: 8 щупалец +11 (1d4+4)

Дальнобойная гуманоидная форма: мастерской работы длинный лук +10/+5 (1d8+1/x3)

Базовая атака +7; **Захватывание** +11

Пространство 5 фт, в форме паука 10 фт; **Достигаемость** 5 фт.

Варианты атаки Слепая борьба, яд, паутина

Специальные действия газообразная форма

Боевое оснащение свиток *разрушения нежити* (CL 2-й), свиток *магической ракеты* (CL 2-й)

Известные заклинания колдуна (CL 2-й, 20% шанс провала тайного заклинания в гуманоидной форме):

1-й (5/день) - *магическая ракета*, *магическое оружие*

0-й (6/день) - *кислотный всплеск* (+9 дальнее касание), *танцующие огни*, *обнаружение магии*, *разрушение нежити* (+9, дальнее касание), *читать магию*

Подобные заклинаниям способности (CL 8-й):

По желанию - *зачарование персоны* (DC 14), *темнота*, *осквернение*, *великий телепорт* (только на себя плюс 50 фунтов веса), *подъем паука*, *каменная форма*, *паутина* (DC 16)

Пси-подобные способности (ML 8-й):

По желанию - *доминирование над персоной* (DC 18), *обнаружение мысли* (DC 15), *чистый разум*

Способности Сила 19, Ловкость 14, Телосложение 13, Интеллект 14, Мудрость 15, Харизма 16

SQ изменение формы

Умения Слепая Борьба, Боевое Колдовство, Написание Свитка

Навыки Блеф +12, Подъем +13* (+11 в доспехе) (+21 в форме паука *), Концентрация +10, Дипломатия +14, Маскировка +22 (+24 в действии), Скрытность +11 (+9 в доспехе) (+15 в форме паука *), Запугивание +14, Знание (тайны) +6, Знание (религия) +11, Слушание +11, Колдовство +6, Обнаружение +11 (+15 в форме паука *)

* Йохлол в форме паука имеет +4 расовый бонус на проверки Скрытности и Обнаружения и +8 расовый бонус по проверкам Подъема. В форме паука она всегда может брать 10 на проверку Подъема, даже если ее несет или ей угрожают.



Имущество боевое оснащение плюс *эльфийская кольчуга*, мастерской работы короткий меч, длинный лук мастерской работы, *шляпа маскировки*

Изменение формы (Su) Естественная форма йохлол - 6-фт куча вонючей слизи с восемью мощными щупальцами и одним красным глазом. В этой форме она не может носить доспех или использовать свою атаку укусом, паутину или яд. Она может принимать еще две формы. Первая - гуманоидная форма красивой женщины человеческой или эльфийской расы (обычно дроу). В гуманоидной форме йохлол не может использовать свои атаки щупальцем и укусом, паутину или яд.

Вторая форма - Большой чудовищный паук. Она получает в этой форме атаку укусом, паутину и яд, но теряет доспехи и атаки щупальцем. Будучи в форме паука, йохлол получает скорость подъема 20 фт (4 квадрата).

Йохлол способна менять форму как свободное действие раз в раунд. Изменение формы не может быть рассеяно, но существо возвращается в свою естественную форму, если его убить. Заклинание *истинное видение* показывает ее естественную форму, если она находится в форме паука или гуманоида. Когда она меняется из гуманоидной формы в естественную или паучью, любые доспехи или одежда, которые были на ней, падают.

Газообразная форма (Ex) По желанию и как свободное действие йохлол может превращаться в Большой столп газа, 10 фт высотой и 5 фт диаметром. Эта форма подобна произведенной заклинанием *газообразная форма*, но йохлол может оставаться в газообразной форме сколько пожелает. На существ, входящих в этот газообразный столп, воздействует эффект, подобный заклинанию *вонючее облако* (Стойкость DC 16).

Будучи в газообразной форме, йохлол может общаться со своим родным планом (как при использовании заклинания *контакт с другим планом*).

DC спасброска основан на Харизме.

Яд (Ex) Ущерб, Стойкость DC 14, первичный урон 1d6 Телосложение, вторичный урон 2d6 Телосложение. DC спасброска основан на Телосложении.

Паутина (Ex) В форме паука йохлол может бросать паутину до восьми раз в день. Это подобно атаке сетью, но имеет максимальную дальность 50 фт с приращением дальности 10 фт и эффективно против целей до Огромного размера. Паутина фиксирует цель на месте, не позволяя никакого движения.

Запутанное существо может избежать захвата, преуспев в DC 14 проверке Искусства Побега, или порвать паутину при успешной DC 18 проверке Силы. DC проверки основаны на Телосложении, а DC проверки Силы включает +4 расовый бонус. Паутина имеет 12 очков жизни и уменьшение урона 5/-.

Зацепка "Склонитесь перед мощью Паучьей Королевы, смертные!"

33. ЛЕСТНИЦА ВНИЗ

Эта лестница постепенно спускается на нижние этажи башни. Успешная DC 10 проверка Выживания позволяет персонажу заметить влажные гуманоидные следы, идущие к первой ступени и уходящие вниз. Следы почти высохли и были оставлены помощником Моурела, Киджалом (описан в области 45), несколькими часами ранее, когда он исследовал башню. Следы были обнаружены, и Савера послала на разведку группу таэров (см. область 34).

34. КВАРТИРА РЕКТОРА (EL 5)

Некогда квартира ректора, эта комната опустела еще до того, как высокие маги оторвали цитадель на отдельный демиплан.

Существа: Замок смерти по имени Киджал Звездный Танцор недавно пробрался в башню через секретную дверь в области 36. Осматривая башню, он добрался до лестницы в области 33, затем обнаружил йохлол и ее миньонов и отступил. Некоторые из таэров обнаружили подсыхающие следы, что замок смерти оставил на лестнице. Лидер таэров, адепт по имени Гррунк, взяла двух таэров и пошла по следам вниз. Они проследили их до области 35, но не смогли войти в секретную дверь (Савера не рассказала им о ее существовании), затоптав при этом тропу следов в этой комнате и в области 35. Эти существа возвращаются со своих бесплодных поисков в области 35, когда игроки сталкиваются с ними здесь.

Гррунк: hp 32; *Недоступный Восток* 72; см. ниже.

Таэры (2): hp 14 каждый; см. область 25.

Тактика: Когда таэры обнаруживают игроков, они немедленно предполагают, что нашли тех шпионов, которые оставили влажные следы. Они не слышали битвы (если она была), что произошла в области 32, так как только что вернулись из области 35. Гррунк приказывает таэрам разогнаться, пока она пьет *микстуру пятна* и накладывает на себя *руководство*. Далее она выстреливает *опаляющийся луч* в тяжелобронированного персонажа. Если игроки уклоняются от рукопашной, она читает *сжигающие руки* и использует свой шестопер, по мере необходимости поддерживая других таэров заклинаниями *лечения*. Заклинания на свитках она бережет на крайний случай.

ГРУНН CR 4

Женщина таэр адепт 4

NE Средний гигант (холод)

Инициатива +0; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +2, Обнаружение +6

Языки Общий, Гигантский

АС 15, касание 10, застигнутый врасплох 15 (+2 естественный, +3 доспех)

Нр 32 (6 HD)

Иммунитет холод

Стойкость +5, **Рефлексы** +3, **Воля** +6

Слабости уязвимость к огню

Скорость 20 фт (4 квадрата), подъем 20 фт.

Рукопашная +1 *шестопер* +6 (1d8+2) или

Рукопашная 2 хлопка +4 (1d3+1) и

укус -1 (1d4)

Базовая атака +3; **Захватывание** +4

Боевое оснащение *микстура пятна*, 2 свитка *лечения легких ран* (CL 4-й)

Подготовленные заклинания (CL 4-й):

2-й - *опалюющий луч* (+3 дальнее касание)

1-й - *сжигающие руки* (DC 13), *лечение легких ран* (2)

0-й - *создать воду*, *лечение малых ран*, *руководство*

Способности Сила 13, Ловкость 10, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 14, Харизма 8

Умения Молниеносные рефлексы, Крепость, Фокус оружия (*шестопер*)

Навыки Подъем +10 *, Концентрация +5, Излечение +4, Скрытность +1, Слушание +2, Обнаружение +6, Выживание +4

* Таэры имеют +8 расовый бонус по проверкам Подъема и всегда могут брать 10 на проверку Подъема, даже если их несет или им угрожают.

Имущество боевое оснащение плюс шкурный доспех мастерской работы, +1 *шестопер*, каменный святой символ Аурил, серебряное ожерелье (150 gr)

Зацепка "Убить шпионов!"

35. ЗЕРКАЛО, ЗЕРКАЛО (EL 3)

Чтобы посторонние не получили доступа к секретным лабораториям башни, ректоры прошлого построили эту комнату. Когда игроки войдут в нее, прочтите следующее:

Пол и потолок этой комнаты сделаны из непрозрачного стекла, но четыре стены - идеально отполированные зеркала, создающие бесконечные отражения любого, кто войдет в комнату. Что странно, стена на юго-востоке показывает образ широкой двери, который не отражается в зеркале на противоположной стене.

И Толг'бири, и Савера обнаружили эту комнату и то, как открыть секретную дверь в ней, но ничего не сказали остальным наемникам. Влажные следы, ведущие от секретной двери, оставленные замом смерти во время его недавнего проникновения, были стерты ищущими таэрами (см. область 34).

Если используется *обнаружение магии*, зеркала в комнате излучают слабую ауру иллюзии, но эффект не может быть рассеян, при этом источник нельзя определить точно.

На северо-западной стене есть секретная двойная дверь, которую можно обнаружить обычным способом. Как только секретная дверь найдена, любую ее створку можно открыть, просто надавив на зеркало в одном из двух квадратов в центре стены, после чего соответствующая створка двери распахивается.

Однако, секретная дверь защищена **Ловушкой**, срабатывающей, если кто-либо толкнет любую секцию стены до обезвреживания ловушки. Единственный способ открыть дверь без отключения ловушки - надавить на ее отражение в юго-восточной стене. Это заставит обе створки двойной секретной двери открыться, обнажив лестницу, спускающуюся в область 36 (по желанию DMа, это решение может понять персонаж, преуспевший в DC 20 проверке Интеллекта).

Эти зеркала сделаны из того же материала, что и остальная часть башни, и крепки, как типичная стена.

Ловушка: Любой, кто толчком открывает секретную дверь, подвергается эффекту *шокирующей хватки*. Дверь захлопывается, ловушка перевзводится через 1 раунд.

Ловушка шокирующей хватки: CR 3; магическое устройство; срабатывание при касании; автоматический перевзвод; эффект заклинания (*шокирующая хватка*, волшебник 5-го уровня, 5d6 электричество); Поиск DC 26; Полонка Устройства DC 26.

36. ЗАТОПЛЕННАЯ ЛАБОРАТОРИЯ (EL 5)

Пол следующих трех комнат находится на 5 фт ниже фундамента этого уровня, находящегося на уровне Бурного моря. У ректора и его студентов был необычный вид сквозь полупрозрачные стены комнат - и над

водой, и под водой одновременно. За годы с тех пор печати секретной двери в этой комнате начали сбоить. В результате теперь эти комнаты затоплены холодной водой моря на глубину 5 фт.

Эта странная палата словно обертывает ядро башни. Несколько ступеней ведут вниз от двери, но комната затоплена спокойной, неподвижной водой, доходящей почти до верхней ступени. Из этого безмятежного водоема торчат столы и полки. На одном из столов лежит что-то большое, укрытое тканью. Мутные воды, бьющиеся о башню, еле видны через полупрозрачные внешние стены на той же высоте, что и уровень воды в этой палате.

Эта комната была главной лабораторией Башни Арканум, за которой наблюдал сам ректор. Для перемещения на 1 квадрат по этой комнате Среднее или большее существа должны затратить 4 квадрата движения. Маленькие и меньшие существа должны плыть. Кувырок невозможен. Средние существа в воде имеют покрытие; такие существа, если они присядут, или существа размером меньше Среднего, улучшают покрытие (+8 бонус к АС, +4 бонус на спасброски Рефлексов), но берут -10 штраф на атаки против существ, находящихся не под водой. Хотя вода по внешнему контуру комнаты освещена свечением внешней башни, остальная часть воды в комнате темна. Вода отражает источники света, если они не помещены под ее поверхность, и обеспечивает полное укрывательство для всего, что в нее погружено полностью.

В северном углу комнаты стоит большой стеклянный стол, поддерживаемый другими элементами мебели так, чтобы его вершина была выше уровня воды. Под тканью на этом столе находится полузаконченный голем из плоти. Это - последний эксперимент, с которым Толг'бири работал перед смертью. Нилшаи делал голема из трупов умерших хобгоблинов и орков. Он далеко не завершен и все еще требует всех необходимых заклинаний и расхода ХР, а помимо этого - материалов на 8,000 гр.

Дверь, ведущая в область 35, хорошо видима с этой стороны. Другие ступени в дальнем конце комнаты ведут к нормальной двери. В задней части алькова в центре северо-восточной стены комнаты полупрозрачное стекло скрывает секретную дверь (Поиск DC 20 для обнаружения). Секретная дверь может быть точно так же найдена с внешней стороны. Открытие внешней секретной двери вызывает захлестывание волн Бурного Моря, но не вызывает заметного потока, так как комнаты уже затоплены.

Существо: Под водами этой палаты в полном укрывательстве скрыт труп нилшаи Толг'бири, убитого йохлол. Савера бросила тело здесь, чтобы бывшие миньоны нилшаи не обнаружили его. Когда замок смерти проник в эту палату на разведку, он оживил труп, дабы побеспокоить наемников. Савера еще не обнаружила этого, и зомби-нилшаи следит из-под воды, ожидая, когда кто-то войдет, чтобы неожиданно напасть из-под воды. Когда Толг'бири появится, прочитайте или перефразируйте следующий текст.

Из воды появляется червеподобное существо, неуклюже шевелящее перед собой в воздухе тремя щупальцами. По бокам из его тела торчат перепончатые крылья. Три глаза в центре головы ничего не выражают.

Толг'бири (нилшаи-зомби): hp 107; PM 265 (зомби), *Недоступный Восток* 67 (нилшаи); см. ниже.

Сокровище: Любой, кто исследует содержимое комнаты и преуспеет в DC 23 проверке Поиска, обнаружит секретную дверь в кабинке из непрозрачного стекла недалеко от задрапированного голема. За ней находится ячейка, содержащая футовую платиновую палочку с петлей на одном конце и большим топазом - на другом. Этот предмет стоит 500 гр и также является ключом контроля цитадели (см. область 55). Толг'бири нашел его и использовал для входа в демиплан и выхода из него, но Савера еще не обнаружила палочку и полагает, что Моурел - единственный, кто может оживить *портал* в каменном круге.

НИЛШАИ-ЗОМБИ CR 5

NE Средняя нежить

Инициатива +1; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +0, Обнаружение +0

АС 18, касание 11, застигнутый врасплох 18 (+1 Ловкость, +7 естественный)

Hp 107 (16 HD); **DR** 5/режущий

Иммунитет иммунитеты нежити

Стойкость +5, **Рефлексы** +5, **Воля** +10

Слабость только одиночные действия

Скорость 30 фт (6 квадратов; не может бежать), полет 50 фт (неуклюже)

Рукопашная хлопок +10 (1d6+3)

Базовая атака +8; **Захватывание** +10

Способности Сила 14, Ловкость 13, Телосложение -, Интеллект -, Мудрость 10, Харизма 1

SQ черты нежити

Умения Крепость

37. МАСТЕРСКАЯ

Эта маленькая мастерская пуста и затоплена на глубину 5 футов.

38. СТАРАЯ КУЗНИЦА

Открыв дверь в эту затопленную комнату, вы видите паутина, протянувшуюся от стены до стены и от пола до потолка. За ее слоем еле виден большой стеклянный горн, выступающий из воды в центре комнаты.

Савера в настоящее время использует эту старую мастерскую в качестве временной тюрьмы. Паутина, которую она натянула поперек комнаты - 3 фт толщиной (12 hr на фут толщины, DR 5/-).

Существо: На горне в ужасе скорчилась молодая полуэльфийка Дуладора (NG аристократ 2; hr 7). Она - дочь Бераска Грамелдора, юирвудского полуэльфа-дворянина. Ее отец предложил награду за ее безопасное возвращение. Служители Толг'бири похитили ее месяц назад, когда нилшаи обнаружили ее около каменного круга в лесу и поняли, что в ней есть кровь звездных эльфов. Толг'бири надеялся использовать ее для раскрытия дальнейших секретов цитадели и в качестве метода проникновения в Силдеюр. Савера еще не занимается полуэльфийкой - демон собирается превратить Дуладору в драйдера, чтобы та стала ее слугой.

Дуладора хочет всего лишь вернуться домой. Ее напугал Толг'бири (хотя она не знает, что нилшаи мертвы), и лишь иногда она видела Саверу (всегда в образе полуорка). Она не видела никого уже несколько дней. Наемники оставили Дуладоре небольшой мешок еды и кувшин воды, на которых она может продержаться еще несколько дней.

39. СОКРОВИЩНИЦА

Подобно Толг'бири до нее, Савера использует эту палату для хранения сокровищ, собранных в цитадели. Все они свалены грудой в центре.

Сокровище: Запас включает в себя великолепно вытканый гобелен из серого и полночно-синего шелка (400 gr), хрустальную статуэту обнаженной эльфийской танцовщицы (250 gr), серебряную диадему (150 gr), черный корсет с сапфирами (300 gr), 812 gr, 1,042 sp и слезу короля (5,000 gr).

Слеза короля была обнаружена в углу библиотеки. Савера не понимает, что это - одно из устройств для хранения информации, используемых звездными эльфами. Какая информация хранится в нем - на усмотрение ДМа, но ее вполне можно использовать как зацепку для будущего приключения, когда утраченные знания звездных эльфов будут раскрыты.

ГРОБНИЦА МОУРЕЛА (ОБЛАСТИ 40-49)

Ранее именуемая Мавзолеем, теперь эта постройка называется Гробницей Моурела - по имени казненного здесь звездного эльфа, высокого мага-предателя. В прошедшие века эльфов со всего Силдеюра приносили сюда после их смерти для последних обрядов и погребения согласно различным ритуалам звездных эльфов.

Это низкое здание - купол из непрозрачного стекла, поднимающийся из волн Бурного Моря. Три маленьких крыла отходят с его сторон; одно идет к мосту D, соединяя гробницу с Узлом. В наверху купола - меньший купол из прозрачного стекла.

Это - единственная неосвещенная часть цитадели. Многие описания предполагают, что у персонажей есть темновидение или некий источник света.

Все стены, полы и потолок в этом здании непрозрачны, кроме купола в области 42. Первая комната и таковые на нижнем уровне имеют потолки в 20 футов. Потолки комнат второго уровня следуют контуру купола до его максимальной высоты в 40 фт, после чего меньший прозрачный купол поднимается еще на 20 фт. Карта этой гробницы дана на внутренней странице задней обложки.

40. ПРИЕМНАЯ (EL 5)

Эта темная палата когда-то служила областью для ожидания перед ритуалом похорон. Несколько стеклянных скамей все еще стоят вдоль стен. Отсюда есть три выхода.

Существа: Эту комнату стерегут остатки первоначальных сил Моурела. Три скелета звездных эльфов и один из учеников Моурела, ныне пламенный череп, ждут здесь, атакуя вторгшихся.

Скелеты звездных эльфов (3): hr 6 каждый; PM 226 (как человеческие скелеты-воины).

Пламенный череп: hr 26; Утраченные Империи Фаэруна 171; см. ниже.



Тактика: Пламенный череп держит между собой и врагами скелетов. Он готовится к бою, читая *зеркальное изображение* и *пятно*. Он сбрасывает *огненный шар* на сильно сгруппированных врагов и приберегает *магическую ракету* и *луч истощения* для целей, которые кажутся непробиваемыми, или для тех, которых не может поразить своими пламенными лучами из глаз.

ПЛАМЕННЫЙ ЧЕРЕП CR 4

LE Крошечная нежить

Инициатива +8; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +10, Обнаружение +10

Языки Общий, Эльфийский (всегда говорит на Эльфийском)

АС 19, касание 16, застигнутый врасплох 15 (+2 размер, +4 Ловкость, +3 естественный)

Нр 26 (4 HD); быстрое лечение 2; DR 5/дробящий

Сопrotивление +4 сопротивлению изгнанию; **SR** 19

Иммунитет холод, огонь, электричество, иммунитеты нежити

Стойкость +5, **Рефлексy** +5, **Воля** +5

Скорость полет 50 фт (10 квадратов) (хорошо)

Дальнoбoйная 2 огненных луча каждый +8 касание (1d8 огонь)

Базовая атака +2; **Захватывание** -10

Пространство 2-1/2 фт; **Дoсягаемость** 0 фт.

Подобные заклинаниям способности (CL 4-й):

По желанию - *обнаружение магии*, *рука мага*, *луч мороза* (+8 дальнее касание)

3/день - *пятно*, *магическая ракета*, *луч истощения* (+8 дальнее касание; DC 15)

1/день - *огненный шар* (DC 15), *зеркальное изображение*

Способности Сила 3, Ловкость 18, Телосложение -, Интеллект 11, Мудрость 12, Харизма 14

Умения Настороженность, Улучшенная Инициатива

Навыки Концентрация +9, Скрытность +19, Слушание +10, Обнаружение +10

SQ омоложение, черты нежити

Огненный луч (Su) Дальность 20 фт. Пламенный череп может выстреливать два огненных луча как стандартное действие.

Омоложение (Su) Уничтоженный пламенный череп возрождается со своими полными нормальными очками жизни через 1 час, даже если он был разбит на части. Для предотвращения возрождения его останки следует опрыскать святой водой или подвергнуть заклинаниям *рассеивание магии*, *рассеивание зла* или *удалить проклятие*. Уровень заклинателя пламенного черепа для проверки рассеивания - 14-й.

Зацепка (на Эльфийском) "Вам не следовало приходить. Секреты Моурела - только для него! Теперь вы будете уничтожены."

41. ЛЕСТНИЦА В МЕРТВЕЦКУЮ

Эта комната пуста, если не считать широкую лестницу с невысокими ступенями, спускающуюся к нижнему уровню.

42. ЗАЛ ЦЕРЕМОНИЙ (EL 3)

За двойными дверями открывается обширный, темный зал. В вершине купола, на самом верху, едва виден второй, меньший прозрачный купол. Через него сочится свет из других башен. Остальная часть комнаты погружена в тень. Какая-то темная форма заметна в ее центре.

Любой, у кого есть темновидение или кто несет источник свет, видит, что темная форма в центре комнаты - алтарь из полупрозрачного стекла. Звездный свет Силдеюра некогда мягко сиял сквозь прозрачный купол, освещая этот алтарь. На внутренней части главного купола начертаны сотни эльфийских символов, показывающих смерть, загробную жизнь и другие концепции, уместные для похорон. Успешная DC 15 проверка Обнаружения позволяет персонажу заметить темную фигуру в центре алтаря. Персонаж, преуспевший в DC 22 проверке Обнаружения, понимает, что темный объект фактически находится за алтарем.

Когда живые существа входят в эту палату, активизируется древняя магия. *Танцующие огни* появляются и начинают кружиться по комнате, а *звук привидения* напевает эльфийскую панихиду. Взаимодействие света и тени от *танцующих оней* создает оптический обман - словно темные фигуры танцуют погребальный танец, торжественно кружа по комнате. Это продолжается в течение 5 минут, и комната может исполнять ритуал лишь раз в 6 часов. Эффекты имеют 20-й уровень заклинателя.

Существо: В этой комнате за алтарем прячется дух. Его темную фигуру игровые персонажи могут обнаружить, входя в помещение. Дух - смертные останки одного из учеников Моурела. В отличие от Киджала, ученик не пережил атаки высоких магов, но его злые дела и нечистое сердце позволили ему подняться в форме нежити. Дух все еще служит Моурелу, хоть и неохотно.

Дух: hp 26; PM 255.

Тактика: Дух ждет, когда активизируются огни и музыка. Он перемещается в половину своей скорости и использует Скрытность и Бесшумное движение, затем незаметно подбирается к персонажам, используя для прикрытия движения и тени *танцующих огней*. Огни отвлекают игроков, так что они берут -5 штраф по проверкам Обнаружения в попытках увидеть дух, в то время как звуки панихиды налагают -10 штраф на проверки Слушания для попытки услышать эту нежить.

Сокровище: В одном из изодранных карманов духа лежит немагический золотой амулет (100 gr).

43. МЕРТВЕЦКАЯ

В этой комнате размещены стеклянные столы, на которых лежали умершие в ожидании похорон или последних приготовлений к погребению. Здесь холодно и пахнет смертью, но в остальном пусто.

44. СКЛЕП

Размачивание, древняя традиция звездных эльфов, в нынешние времена непопулярно. Эта практика включала в себя обваривание плоти и мягких тканей с костей умпрших, оставляя лишь голый скелет. Отполированные кости собирались в небольшие связки, перевязанные серебряными цепочками, после чего размещались в небольших нишах в склепах типа этого. Стены усеяны маленькими нишами. В нескольких из них лежат связки идеально сохранившихся костей с серебряными цепочками, каждую из которых венчает отполированный череп.

Сокровище: Всего в комнате двадцать две связки костей в пятидесяти стеновых нишах, остальные оживлены за прошедшие годы Киджалом. Каждая из связок перевита маленькой серебряной цепочкой (25 gr каждая), еще семь цепочек валяется на полу.

45. КРЕМАТОРИЙ (EL 4)

Эта длинная полусферическая палата простирается от края и до края здания. В центре противоположной стены расположена большая печь из непрозрачного стекла. Маленькая дверца на ее лицевой части прозрачна. Рядом с этой печью стоит два больших чана из непрозрачного стекла, в их основаниях встроены подобные, но гораздо меньшие печи. По комнате расставлено несколько стеклянных столов на опорах с колесиками, длина этих столов позволяет разместить на них высокого человека.

Эта комната служила крематорием и размачивательной палатой для Мавзолея. Тела эльфов, которые должны были кремированы или размочены, размещались на здешних столах в ожидании печи или чана.

За прозрачной дверцей большой печи видна длинная, узкая камера со скользящей стеклянной панелью, на которую клались тела и с которой потом снимался пепел. Печи под чанами намного меньше размером; они использовались для кипячения воды в чанах, но сейчас чаны сухи. Стекло всех этих конструкций обработано особым образом, вследствие чего то, что рядом с ними, не нагревается. Видимых средств поджигания этих печей нет - эльфы использовали для этого мощную элементную магию. Аналогично, кантрипы постоянно освежали воздух в палате и не допускали неприятных запахов. И та, и другая магия давным-давно исчезла.

Существо: Южный чан для размачивания несет на себе **Ловушку**. В этом чане находится существо, некогда бывшее величайшим учеником Моурела - звездный эльф по имени Киджал Звездный Танцор. Высокие маги не казнили его, потому что он упал в море во время решающей битвы и считался мертвым. Именно он помог Моурелу достичь его нынешнего состояния. По убеждениям Моурела и для получения большей силы Киджал попытался преобразовывать себя в лича. Хотя ему удалось окончить свою жизнь, некромантская магия не смогла вернуть его в виде лича. Однако смертельная энергия, наполнившая его тело, заставила его восстать в виде меньшего существа-нежити, именуемого замком смерти. Киджал ничего не помнит о своем прижизненном существовании. Моурел дал ему полные знания о цитадели и ее окрестностях, но Киджал не чувствует никакой связи со своей прежней жизнью. Он начал познавать магию с нуля.

Статистика ниже дана для Киджала и извергского чудовищного скорпиона, которого он вызывает (см. Тактику).

Киджал Звездный Танцор: hp 23; *Libris Mortis* 94; см. ниже.

Маленький извергский чудовищный скорпион (1-3): hp 6 каждый; см. ниже.

Тактика: Пока Киджал лежит в своем чане, он активно слушает (игроки должны преуспеть в проверках Бесшумного движения, противопоставленным его проверке Слушания, если хотят войти тайком). В тот момент, когда Киджал обнаруживает вторгшихся, он начинает читать *вызов монстра I* для вызова Маленького извергского чудовищного скорпиона. Он повторяет это действие в следующих 2 раундах, используя все свои ежедневные подобные заклинания способности *вызова монстра*. Затем он читает *щит* перед тем, как встать и начать накладывать заклинания на вторгшихся. Замок смерти использует чан для прикрытия и начинает бой *причинением страха* бойцу и *вспышкой*, нацеленной на любых очевидных волшебников. Затем Киджал использует *магическую ракету*, *луч ослабления* и *луч мороза*. Если игрок приближается к его позиции, Киджал позволяет *глифу холода* парализовать врага, а затем сосредотачивает всю свою магию на этой персо-

не, надеясь привести игрока к почти мертвому состоянию. Затем он поднимается из чана (действие движения), чтобы использовать против беспомощного игрока *смертельный похоронный звон*.

Ловушка: Начертанный на внешней стороне южного чана *глиф гхола* (см. врезку). Она активизируется, если кто-либо помимо Киджала появится в пределах 2 фт от чана.

Ловушка глифа гхола: CR 3; заклинание; срабатывание заклинания; без перевзвода; эффект заклинания (*глиф гхола*, волшебник 4-го уровня, см. врезку для эффектов); Поиск DC 27; Поломка Устройства DC 27.

Обратите внимание: Книга заклинаний замка смерти - фактически отбитый кусок слезы короля, разрушенной в магическом поединке с высокими магами. Осталась лишь часть хранившихся в ней заклинаний. Замок смерти изучает свою книгу заклинаний, размещая битый драгоценный камень во впадине, вырезанной у него на лбу. Игрок, заполучивший книгу заклинаний Киджала, должен использовать один из кристаллических бюстов в библиотеке (см. область 32) каждый раз, когда изучает "книгу", или персонаж должен скопировать информацию, которую расскажет кристаллический бюст, и потом изучить ее. В любом случае, рассматриваемый арканист должен следовать правилам копирования книги заклинаний другого (*КИ* 179). В остальном драгоценный камень бесполезен из-за поврежденного состояния.

КИДЖАЛ ЗВЕЗДНЫЙ ТАНЦОР CR 4

Мужчина замок смерти волшебник 1

NE Средняя нежить

Инициатива +6; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +9, Обнаружение +9

Языки Абиссал, Общий, Адский

АС 13, касание 12, застигнутый врасплох 11 (+2 Ловкость, +1 естественный)

Нр 23 (4 HD)

Иммунитет иммунитеты нежити

Сопrotивление +2 сопротивлению изгнанию

Стойкость +1, **Рефлексy** +3, **Воля** +6

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная укус +1 (1d4)

Базовая атака +1; **Захватывание** +1

Подготовленные заклинания волшебника (CL 1-й):

1-й - *ослабляющий луч* (+3 дальнейшее касание), *щит*

0-й - *оселомление* (DC 12), *вспышка* (DC 12), *луч мороза* (+3 дальнейшее касание)

Подобные заклинаниям способности (CL 4-й):

2/день - *смертельный похоронный звон* (DC 14), *глиф гхола** (DC 14)

3/день - *причинить страх* (DC 13), *магическая ракета*, *вызов монстра I*

По желанию - *обнаружение магии*, *причинение незначительных ран* (DC 13), *читать магию*

Способности Сила 11, Ловкость 15, Телосложение -, Интеллект 14, Мудрость 13, Харизма 14

SQ черты нежити

Умения Настороженность, Улучшенная Инициатива, Написание Свитка^b

Навыки Концентрация +8, Скрытность +8, Знание (тайны) +9, Слушание +9, Колдовство +9, Обнаружение +9

Имущество *жезл оживления мертвого* (CL 8-й; 16 зарядов), книга заклинаний

Книга заклинаний подготовленные заклинания плюс 0-й - все; 1-й - *постигать языки*, *падение пера*, *идентификация*, *магическая ракета*, *уменьшение персоны*, *вызов монстра I*, *незримый служитель*; 2-й - *тайный замок*, *непрерывное пламя*, *хитрость лисы*, *глиф гхола**, *гипнотический образ*, *сопротивление энергии*, *видеть невидимость*; 3-й - *глубокая дремота*, *главное изображение*; 5-й - *мрачный полиморф*; 7-й - *видение*

Зацепка "Как вы посмели осквернить дом моего владыки!"

* Новое заклинание; см. врезку и *Libris Mortis* 66.

МАЛЕНЬКИЙ ИЗВЕРГСКИЙ ЧУДОВИЩНЫЙ СКОРПИОН CR -

NE Маленькая магическая тварь (экстрапланарная)

Инициатива +0; **Чувства** темновидение 60 фт, чувство вибраций 60 фт; Слушание +0, Обнаружение +4

АС 14, касание 11, застигнутый врасплох 14 (+1 размер, +3 естественный)

Нр 6 (1 HD)

Иммунитет иммунитеты паразитов

Сопrotивление холод 5, огонь 5; **SR** 6

Стойкость +4, **Рефлексy** +0, **Воля** +0

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная 2 когтя +1 каждый (1d3-1) и

Жало -4 (1d3-1 плюс яд)

Базовая атака +0; **Захватывание** -4

Варианты атаки Ловкость с оружием, сжатие (1d3-1), улучшенный захват, яд, поразить добро (+1 урон)

Способности Сила 9, Ловкость 10, Телосложение 14, Интеллект 3, Мудрость 10, Харизма 2

SQ черты паразитов

Навыки Подъем +3, Скрытность +8, Слушание +0, Обнаружение +4

Умения Ловкость с оружием^Б

Яд (Ех) Ущерб, Стойкость DC 12, первичный урон 1d2 Телосложение, вторичный урон 1d2 Телосложение. DC спасброска основан на Телосложении.

46. БАЛЬЗАМИЧЕСКИЕ ПАЛАТЫ

По всей комнате рассеяны стеклянные столы на колесиках. Стеклянные ящички с прозрачными дверцами усеивают стены, содержа весь спектр зажимов, пилок, крючков и ножей. В других ящичках стоят фляги и пузырьки. Рядом с ящичками - множество стеклянных цилиндров с присоединенными шлангами, смотанными и повешенными на крюки поблизости. Шланги утыканы большими иглами. К цилиндрам подсоединены меха и насосы, внутренность некоторых цилиндров залепана чем-то темным.

Помимо многих своих навыков, древние звездные эльфы были еще и опытными бальзамистами. Здесь когда-то хранились различные цилиндры и фляги с бальзамическими жидкостями, химические консерванты и кровь, собранная из умерших тел. Органы были помещены во фляги для погребения или для использования в магических исследованиях. Сейчас все фляги и цилиндры пусты, хотя в некоторых еще есть засохшие остатки их бывшего содержимого, включая несколько с кровавыми потеками. Персонаж, преуспевший в DC 15 проверке Поиска, определяет, что один из цилиндров, некогда стоявший на стене среди других, сейчас отсутствует.

Ничего ценного в этой палате не осталось.

47. ПАЛАТА КАЗНИ (EL 5)

В стенах этой маленькой палаты есть множество ниш. В центре комнаты стоят большие деревянные колодки с глубокой выемкой на поверхности. За ними валяются кости обезглавленного гуманоидного скелета.

Эта комната когда-то была склепом, подобно области 44. Когда высокие маги наконец-то захватили Моурела, они перенесли останки в другую цитадель. Моурел был принесен сюда, связанный и с заткнутым ртом, голова его помещена в колодки. Затем высокие маги магически заставили нежить-служителя Моурела

ГЛИФ ГХОЛА (GHOUL GLYPH)

Некромантия

Уровень: Голодный 2, колдун/волшебник 2

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 минута

Дальность: Касание

Эффект: Один глиф гхола, который должен соответствовать 1-фт квадрату

Продолжительность: Постоянно, пока не сработает

Спасбросок: Стойкость - частично

Сопротивление магии: Да

Вы рисуете глиф, парализующий любое живущее существо Большого или меньшего размера, которое входит, проходит или открывает защищенную область. Вы можете начертать глиф в виде слабо светящихся линий или невидимым. Вы можете нарисовать *глиф гхола* на отдельном объекте, но если объект переместить более чем на 5 фт, глиф исчезнет.

Условия срабатывания *глифа гхола* строги. Он срабатывает на любое существо кроме вас, перемещающееся в пределах 2 фт от него или ближе. Он воздействует на невидимых существ как обычно, но не активируется теми, что путешествуют мимо него эфирно. На 5-футовом квадрате можно поставить лишь один *глиф гхола*.

На *глиф гхола* нельзя воздействовать или обойти его такими средствами, как физическое или магическое исследование, хотя его можно рассеять. *Глиф гхола* можно обмануть *зablуждением* и *необнаружением*.

Чтение магии позволяет идентификацию *глифа гхола* при успешной DC 13 проверке Колдовства, если глиф замечен прежде, чем он сработает. Жулик (и только он) может использовать навык Поиска для нахождения *глифа гхола* и Поломку Устройства для его срыва. DC в каждом случае - 27.

Когда глиф активизируется, цель парализуется на 1d6+2 раундов. Помимо этого, если цель проваливает спасбросок Стойкости, она источает отвратительное зловоние, причиняющее рвоту и тошноту в 10-футовом радиусе. Все радиусе должны сделать спасбросок Стойкости или получить -2 штраф на все броски атаки, броски урона оружия, спасброском, проверки навыков и проверки способностей до окончания действия заклинания.

Материальный компонент: Вы чертите глиф землей из логова гхола.

казнить предателя. Когда цитадель была вышвырнута в Ночное Царство, Киджал выкрал и вернул голову своего учителя. Он хранил ее в стеклянном цилиндре в предохраняющих химикатах, взятых в комнате для бальзамирования (область 46), и был способен вернуть ее к жизни в нынешнее состояние, как описано в области 49. Высокие маги сняли с трупа Моурела все ценное.

Существо: Злые эксперименты Моурела включали казнь нескольких его личных телохранителей, которых он затем оживил в виде лояльных зомби жужу с помощью *создания нежити*. Большинство этих зомби было уничтожено в битве с высокими магами, но эльфы сумели вырвать у Моурела контроль над одним из зомби и использовали это, чтобы тот казнил Моурела. Этот зомби жужу все еще остается в этой комнате. Он цепляется за стенные ниши над дверью и ждет, когда игроки войдут, затем падает на пол у них за спиной и атакует.

Зомби жужу не одинок. Две варгульи - остатки писцов-звездных эльфов - порхают по комнате, нападая на чужаков.

Зомби жужу: hp 15; *Недоступный Восток* 66; см. ниже.

Варгульи (2): hp 5 каждая; *PM* 254.

ЗОМБИ ЖУЖУ CR 3

Зомби жужу звездный эльф боец 1

NE Средняя нежить

Инициатива +7; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; **Слушание** +2, **Обнаружение** +2

Языки не может говорить; понимает Общий, Эльфийский

АС 20, **касание** 13, **застигнутый врасплох** 17; **Увертливость** (+3 **Ловкость**, +3 **естественный**, +4 **доспех**)

Нр 15 (1 HD); **DR** 5/режущий

Сопrotивление +4 сопротивлению изгнанию

Иммунитет электричество, *магическая ракета*, иммунитет нежити

Стойкость +2, **Рефлексы** +3, **Воля** +1

Скорость 30 фт (6 квадратов); **подъем** 15 фт.

Рукопашная великий топор +6 (1d12+6/x3) или

Рукопашная хлопок +5 (1d6+6)

Базовая атака +1; **Захватывание** +5

Варианты атаки Силовая атака

Способности **Сила** 19, **Ловкость** 16, **Телосложение** -, **Интеллект** 6, **Мудрость** 12, **Харизма** 12

SQ касание из другого мира, черты нежити

Умения **Увертливость**, **Улучшенная Инициатива**^Б, **Силовая Атака**^Б, **Крепость**^Б, **Фокус оружия** (великий топор)^Б

Навыки **Подъем** +10 *, **Прыжок** +4, **Слушание** +2, **Обнаружение** +2, **Плавание** +2

* Зомби жужу имеет +8 расовый бонус по проверкам **Подъема** и всегда может брать 10 на проверку **Подъема**, даже если его несет или ему угрожают.

Имущество цепная рубаша, великий топор

Касание из другого мира (Su): Между закатом и восходом солнца зомби жужу звездный эльф присуждает способность касания призрака любому рукопашному оружию, которым он владеет, и любому доспеху, который он носит, но только пока держит это оружие в руке или носит этот доспех. Звездные эльфы имеют магическую близость со звездным светом, который дает им необычные свойства в борьбе с экстрапространственными противниками (эта способность никогда не функционирует в Ночном Царстве из-за отсутствия звезд, но указана здесь, чтобы вы могли использовать это существо в других приключениях).

48. СТУПЕНЬКИ ВНИЗ

Лестница из прозрачного стекла спиралью вьется до самого нижнего уровня Гробницы Моурела.

49. УБЕЖИЩЕ МОУРЕЛА (EL 7)

Это простое куполообразное убежище поднимается на высоту 20 фт, в стенах его имеются ниши различных размеров, покрывающие всю его по-



верхность. Когда-то в этом похоронном хранилище содержались урны и гробы, магически запечатанные в нишах. Все они были убраны, когда высокие маги вышвырнули цитадель из Сидеюра.

Существа: Это бывшее хранилище служит логовом жуткого Моурела Идущего на Закате в его нынешней форме - эволюционировавшего мозга во фляге. Его ученик Киджал принес голову Моурела после его казни. Используя методы, с которыми экспериментировал сам Моурел, Киджал извлек мозг и сохранил его во фляге с бальзамической жидкостью. Затем он использовал магические процедуры Моурела, чтобы вернуть к жизни своего учителя в виде существа, которым он является и поныне. В течение долгих столетий своего изгнания Моурел сумел получить шаблон эволюционировавшей нежити дважды.

Для получения большей мобильности и защиты Моурел сделал так, чтобы его ученик оживил труп одного из существ-стражей Моурела - гираллона, убитого высокими магами, в виде зомби, устроив в его груди ячейку для хранения стеклянного цилиндра с самим Моурелом.

Моурел Идущий на Закате (эволюционировавший мозг во фляге): hp 19; *Libris Mortis* 90 (мозг во фляге) и *Libris Mortis* 99 (эволюционировавшая нежить); см. ниже.

Гираллон-зомби: hp 94; см. ниже.

Тактика: При первом столкновении Моурел пытается использовать свои способности *доминирования над персонай* и *предложения* на том из игроков, который похож на лидера группы. Он говорит, что гуманоидные наемники - захватчики, желающие украсть его дом, и просит, чтобы персонажи устранили их для него, говоря, что у гуманоидов наверняка есть сокровище, вполне способное компенсировать усилия персонажей. Если этот подход терпит неудачу или если игроки возвращаются к Моурелу после завершения этой задачи, Моурел атакует и использует любого *доминируемого* члена партии на своей стороне. Гираллон-зомби разгоняется, нападая на персонажей. Его руки, скрещенные над емкостью с Моурелом, обеспечивает его покрытием (+4 бонус к АС, +2 бонус на спасброски Рефлексов). Моурел использует свою способность толчка разума против бойцов и жуликов.

Если гираллон-зомби уничтожен, Моурел вылетает из впадины на его груди и укрывается в одной из ниш в верхней части купола. Он продолжает использовать толчок разума, пока не получит возможность сбежать из Мавзолея. Он не использует в бою свой *телекинез*, экономя его ежедневные использования для открывания дверей для побега. Если он сбегает, то исчезает в ночном небе демиплана.

Сокровище: В углублении поверх цилиндра с Моурелом находится платиновая палочка футовой длины с петлей на одном конце и большим топазом - на другой. Эти предметы стоят 500 гр и являются ключом контроля для цитадели (см. область 55).

В одной из ниш на уровне пола спрятан большой полый рог дракона. Он был полирован, украшен платиной и усеян маленькими драгоценными камнями и используется как рог для питья. Это - *Грааль Шарграйллара* (см. врезку), описанный в секции Зацепки для приключения. Он стоит 2,000 гр.

МОУРЕЛ ИДУЩИЙ НА ЗАКАТЕ CR 6

Эволюционировавший мозг во фляге

NE Крошечная нежить

Инициатива +2; **Чувства** слепое видение 60 фт, темновидение 60 фт; Слушание +9, Обнаружение +9

Языки Телепатия 100 фт.

АС 16, касание 16, застигнутый врасплох 14 (+2 размер, +2 Ловкость, +1 естественный, +1 отклонение)

Нр 19 (3 HD); быстрое лечение 3

Спротивление +4 сопротивлению изгнанию

Иммунитет иммунитет нежити

Стойкость +1, **Рефлексы** +3, **Воля** +6

Скорость полет 30 фт (6 квадратов) (хорошо)

Рукопашная -

Базовая атака -; **Захватывание** -

Пространство 1 фт; **Досыгаемость** -

Варианты атаки толчок разума

Специальные действия безумие, командование нежитью 8/день (+7, 2d6+8, 3-й)

Подобные заклинаниям способности (CL 3-й):

2/день - *видеть невидимость*

Пси-подобные способности (ML 10-й):

1/день - *доминирование над персонай* (DC 20)

3/день - *предложение* (DC 18), *телекинез* (DC 20)

Способности Сила -, Ловкость 14, Телосложение -, Интеллект 16, Мудрость 12, Харизма 20

Умения Настороженность, Железная Воля

Навыки Блеф +11, Дипломатия +11, Знание (история) +9, Знание (псионика) +9, Знание (религия) +9, Слушание +9, Обнаружение +9

Имущество ключ контроля (см. Сокровище, выше)

Толчок разума (Su) Моурел может совершать атаку на мысли одиночного существа, нанося 2d10 пунктов урона, если существо проваливает DC 16 спасбросок Воли. DC спасброска основан на Харизме.

Безумие (Su) Любой, кто нацеливается на разум Моурела обнаружением мысли, контролем разума, телепатией или псионикой, получает 1d4 пунктов урона Мудрости.

Зацепка "Ваши оживленные трупы пригодятся мне, чтобы наконец-то уничтожить звездных эльфов."

ГИРАЛЛОН-ЗОМБИ CR 4

NE Большая нежить

Инициатива +2; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +0, Обнаружение +0

АС 18, касание 11, застигнутый врасплох 16 (-1 размер, +2 Ловкость, +7 естественный)

Нр 94 (14 HD); **DR** 5/режущий

Иммунитет иммунитеты нежити

Стойкость +4, **Рефлексы** +6, **Воля** +9

Слабость только одиночные действия

Скорость 40 фт (6 квадратов; не может бежать), подъем 40 фт.

Рукопашная хлопок +14 (1d8+7) или

Рукопашная коготь +13 (1d4+7) или

Рукопашная укус +8 (1d8+7)

Базовая атака +7; **Захватывание** +18

Способности Сила 24, Ловкость 15, Телосложение -, Интеллект -, Мудрость 10, Харизма 1

Умения Крепость

Навыки Подъем +15 *, Слушание +0, Обнаружение +0

* Гираллон-зомби имеет +8 расовый бонус по проверкам Подъема и всегда может брать 10 на проверку Подъема, даже если его несет или ему угрожают.

ЦЕНТР КОНТРОЛЯ ПОРТАЛА (ОБЛАСТИ 50-55)

Центр Контроля Портала - сердце любой из цитаделей Силдеюра. Эти башни с ограниченным доступом всегда плотно охраняются, чтобы ими не смогли воспользоваться не те люди. Когда высокие маги оторвали Ночное Царство от остальной части Силдеюра, его *портал* был отключен от связи с другими цитаделями. *Портал* все еще доступен через кольцо камней в Юирвуде, но никак иначе. Проверив, что они уничтожили всех жителей нового демиплана, высокие маги закрыли за собой *портал* и сошлись на том, что он навсегда останется запечатанным и безжизненным.

Тонкая восьмиугольная башня из непрозрачного стекла поднимается из моря высоко над цитаделью. Ее венчает массивная восьмиугольная структура с непрозрачным стеклом в нижней части, но с ярко освещенным полупрозрачным куполом. Мост Е соединяет эту башню с Узлом.

Все полы и потолки в этом здании непрозрачны, кроме полупрозрачного потолка-купола в области 55. Высота потолков - 10 фт, если не указано иное. Внутренние стены прозрачны, но настолько толсты, что чего-либо в других областях сквозь них не разобрать.

50. ВХОД В БАШНЮ

Дверь к этой башне запечатана *тайным замком* (CL 20-й). Однако, если кто-либо, у кого есть ключ контроля (из областей 36 и 49), коснется им топаза в двери, ее можно легко открыть в течение 3 раундов, после чего она запирается снова.

51. ТРУБА - ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ ЛИФТ (EL 6)

Входной туннель идет сквозь стены из толстого полупрозрачного стекла и заканчивается круглой шахтой, идущей через ядро башни. Эта внутренняя шахта поднимается на 80 фт ко второму уровню башни и не имеет приметных особенностей.

Существа: В башне живет восемь маленьких воздушных элементаров. Они остаются в шахте, но нападают на любого, кто пытается подняться посредством полета или альпинизма. Однако, при предъявлении одного из ключей контроля элементары слушаются его владельца. Элементары перенесут того, у кого есть ключ, вверх или вниз по шахте. Каждый из элементаров может нести до 75 фунтов. Рядом по шахте они могут лететь вчетвером, перенося за раз 300 фунтов. Для одного рейса элементарам требуется 1 раунд, даже если нагрузка максимальна.

Маленькие воздушные элементары (8): hp 9 каждый; PM 95.

52. ЗАЛ ИСПЫТАНИЙ

Полупрозрачные стены этой комнаты испускают разрозненное синеватое свечение. Под наклоном из комнаты ведут два выхода. Около каждого из проходов - статуя из непрозрачного белого стекла. Северная статуя изображает пожилого эльфа с мягкими чертами и мудрым выражением лица. Восточная статуя - красивая молодая эльфийка с пронзительным взглядом и экспрессией на лице.

Эту комнату звездные эльфы построили для того, чтобы не позволить вторгшимся, которые могли бы украсть ключ контроля, добраться до центра контроля. Статуи в этой комнате предлагают испытание тем, кто стремится войти в центр контроля. Конечно же, эрудированный звездный эльф без особого труда пройдет испытание, но посетителю в лучшем случае придется строить догадки.

Каждая из статуй изображает фактическую числу из древней истории звездных эльфов. Их можно идентифицировать как Гамогана (старик) и Терафф (молодая женщина) при успешной DC 25 проверке Знания (история). Большинство эльфов и полуэльфов получают +2 бонус обстоятельств при этой проверке, в то время как те, в ком есть кровь звездных эльфов, получают +4 бонус обстоятельств из-за знаний звездных эльфов, передаваемых из уст в уста. Бесстрашие Дуладоры (область 38) основывается на ее восхищении Терафф, и она моментально распознает фигуры и чувствует историю сердцем.

В течение большинства своих лет Гамоган считался спокойной и мудрой фигурой, консультируя дворянство звездных эльфов по серьезным вопросам. Он считался голосом вынесения решений и был очень популярен среди звездных эльфов. Терафф была молодой смутьянкой, резко высказываясь против мирных отношений с другими народами, включая других эльфов. Она также была популярна у своих последователей, но большую часть жизни ее считали подстрекателем и демагогом.

В те дни, когда звездные эльфы строили свое царство Силдеюр, Гамоган был противником создания этого царства, заявляя, что это напряжет отношения с людьми и другими союзниками. В попытках "спасти" свой народ он направился к лидерам соседних государств и рассказал им о планах звездных эльфов, надеясь на начало диалога между расами.

Несмотря на добрые намерения Гамогана те, кто погружены в знания звездных эльфов, считают его мерзким предателем. В результате его действий человеческое племя, заявлявшее о дружбе со звездными эльфами, смогло обнаружить секретный анклав и напасть на него, вырезав жителей и похитив ценные материалы и драгоценные камни стоимостью в десятки тысяч золотых монет, что были собраны для создания кое-каких необходимых *порталов*. Гамогана изгнали, и больше о нем никто не слышал.

Терафф тоже действовала во время создания Силдеюра. Она возглавляла банду отступников, совершавшую набеги на лагеря прибрежных поселенцев, которых она считала тайно шпионящими за деятельностью звездных эльфов. Одно время звездные эльфы объявляли ее вне закона за ее радикальные действия. Однако, ее в конечном счете захватила группа прибрежных поселенцев, и ее страхи получили докательство - когда они мучали ее, пытаясь заполучить информацию о местонахождении секретных *порталов* звездных эльфов и о том, как пробраться в новое царство, созданное ими. Поскольку



ГРААЛЬ ШАРГРАЙЛАРА

Этот рог для питья, украшенный драгоценностями и платиной, был вырезан из одного из рогов драколича Шарграйлара. Шарграйлар, один из самых мощных существовавших драколичей, был убит в Сембии Арфи-стами и их союзниками. Рог был взят в качестве трофея и позже обработан в свою нынешнюю форму.

Уинн Кардзен (СЕ мужчина полуэльф некромант 7) недавно обнаружил рог и сделал так, чтобы агенты отправили его в Велпринталар, где местный торговец смог, не возбудив подозрений, унести его в деревню Гларондар. Уинн - тайный лидер ячейки Культа Дракона в Гларондаре и почти убедил Нартелинга, дракона-клыка с Пика Умберггот, стать драколичем. Дабы завершить сделку, Уинн стремился получить реликвию с подходящей репутацией и историей, которая послужит филактерией Нартелинга.

Когда *Грааль* везли через Юирвуд, торговец и его компания разбили лагерь близ каменного кольца-*портала*, ведущего в Ночное Царство. Моурел при разведке окрестного леса сразу клоннул на некромантскую и злую психическую ауру, сохранившиеся вокруг в остальном обычного рога для питья. Он украл его и при-тащил в свое царство, надеясь использовать в ритуале для выявления его сил.

Если пожелаете, вы можете использовать *Грааль* в вашей кампании. Можно просто вернуть его торговцу Тулину Фарвезеру ради получения награды, или персонажи могут ввязаться в заговоры Культа Дракона, поскольку его члены стремятся вернуть *Грааль* для своих подлых целей. Его можно использовать как зацепку для деятельности против культа, что в конечном счете приведет к явному столкновению с Уинном Кардзеном и, возможно, с Нартелингом.

некоторые из ее последователей избежали захвата, Терафф помнят как героиню - за то, что она вынесла все зверские пытки и умерла, не раскрыв секреты своего народа.

Звездные эльфы прокляли Гамогана и канонизировали Терафф. Мораль рассказа об их жизни в интерпретации звездных эльфов - подумать о безопасности перед тем, как доверять незнакомцам, хорошо усвоенный урок для замкнутых звездных эльфов. Также ожидается, что любой знающий звездный эльф поймет, что правильный путь - восточный коридор.

53. ЛОЖНЫЙ КОРИДОР (EL 6)

Коридор обвивается вокруг и в конечном счете заканчивается дверью. Дверь запечатана *тайным замком* (CL 20-й) и несет на себе **Ловушку**.

Ловушка: Дверь - фальшивая и не открывается. При любой попытке открыть ее в коридор испускается *заряд молнии*. Ловушка вновь взводится каждый раунд.

Ловушка заряда молнии: CR 6; магическое устройство; срабатывание при касании; автоматический перезвод; эффект заклинания (*заряд молнии*, волшебник 10-го уровня, 10db электричество, Рефлексы DC 14 - вполовину); Поиск DC 28; Поломка Устройства DC 28.

54. ПРАВИЛЬНЫЙ КОРИДОР (EL 3)

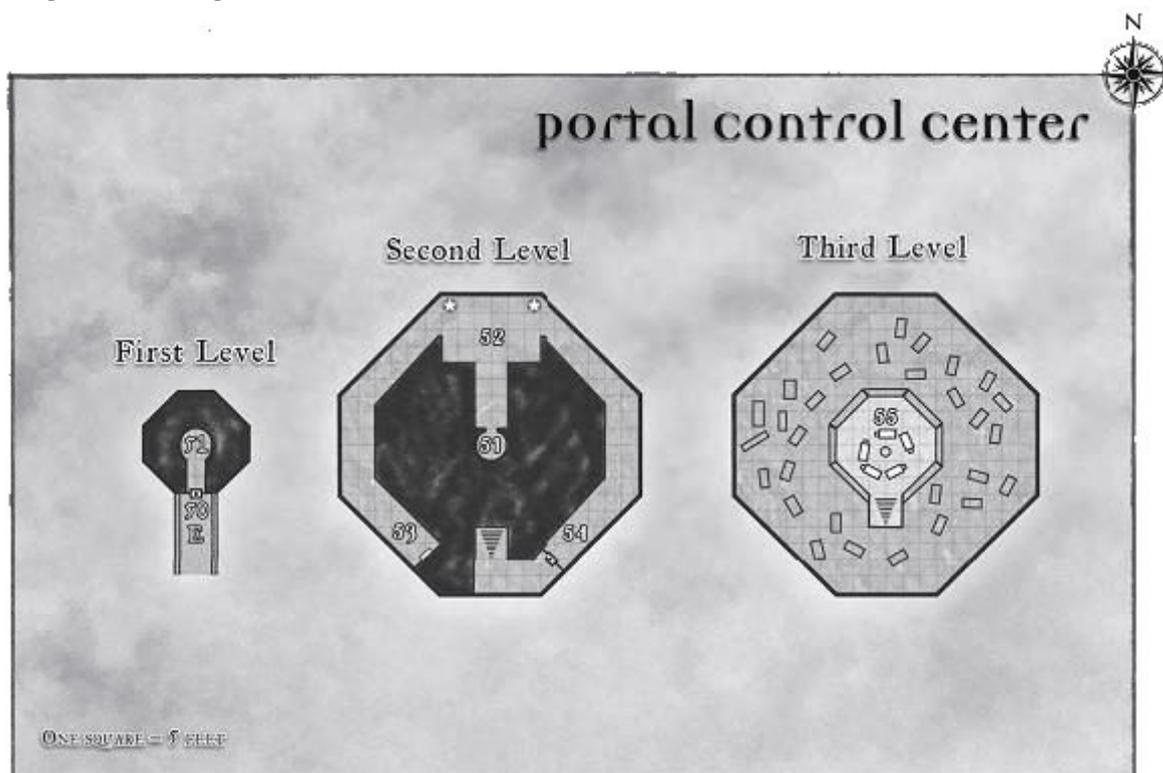
Этот коридор следует по внешнему контуру башни и заканчивается дверью. Дверь запечатана *тайным замком* (CL 20-й) и несет на себе **Ловушку**. Легко видимая прорезь в двери позволяет использовать по назначению ключ управления (или видна потребность в каком-то ключе), что определяется успешной DC 10 проверкой Интеллекта. Если петель на конце ключа управления коснуться прорези, ловушка деактивируется и дверь отходит в сторону, открываясь в течение 1 минуты.

Ловушка: Если делается попытка открыть дверь или если ее касаются чем-либо помимо петли на конце ключа управления, то в коридор испускается *заряд молнии*. Ловушка вновь взводится каждый раунд.

Ловушка заряда молнии: CR 3; магическое устройство; срабатывание при касании; автоматический перезвод; эффект заклинания (*заряд молнии*, волшебник 5-го уровня, 5db электричество, Рефлексы DC 14 - вполовину); Поиск DC 28; Поломка Устройства DC 28.

55. ЦЕНТР КОНТРОЛЯ (EL 4)

Ступени из прозрачного стекла поднимаются на 10 футов к восьмиугольной платформе в центре. На этой платформе возвышается кольцо из полупрозрачных стеклянных менгиров, похожее на каменное кольцо на входе в этот демиплан, хотя намного меньшего размера - каждый из менгиров лишь около 5 футов высотой. Есть и еще одно различие - на двух арках кольца нет завершающих блоков. Нижняя область пола, окружающего центральную платформу, завалена сотнями полупрозрачных стеклянных блоков, подобных тем, что использованы в модели каменного круга. Верхняя часть огромной палаты сделана из прозрачного стекла, открывая захватывающий вид на всю цитадель, включая маленький остров с каменным кругом, через который вы сюда прибыли.



Эта комната - сердце Цитадели Тир'ин'тирал. С этой платформы контролируется *портал* в царство и из него. В виде кольца стоят семь стеклянных менгиров. Пять плит связывают их, формируя дольмены, две арки незавершены. В центре кольца находится маленькая прозрачная опора, невидимая с лестницы.

На вершине опоры есть маленькое отверстие, размером для ключа управления. Когда один из ключей управления помещен в это отверстие, из гнезда выходит маленький крюк, фиксируя ключ. После этого через вершину топаза из пьедестала вырывается светящийся луч, устремляющийся к прозрачному куполу наверху. В куполе формируются силовые потоки, направляющие усики блистающей энергии вниз, в хранилище, дабы полнять на место две недостающих стеклянных плиты и завершить каменный круг. Аналогично управляющий может заставить усики убрать имеющиеся плиты и каменные столбы в яму-хранилище. Каменному кольцу позволяют функционировать лишь определенные плиты, используемые в нем; остальные в области хранения - лишь приманка. Это сделано для того, чтобы плиты нельзя было разместить вручную, без ключа управления. Использование ключа управления автоматически выбирает нужные плиты. Персонаж может понять принцип действия этого аппарата при успешной DC 15 проверке Интеллекта или за 1d4 минут проб и ошибок.

Каменный круг в точке прибытия управляется конфигурированием здешней стеклянной модели. Когда на модели завершены по крайней мере четыре арки, *портал* частично активизирован (в настоящее время завершено пять арок). Будучи частично активным, *портал* может транспортировать существа из Юирвуда на демиплан, но не может возвращать их. Если завершено менее четырех арок - *портал* деактивирован и не может транспортировать существа в любом из направлений. *Портал* полностью активен и способен переносить существ и в Юирвуд, и из него лишь в том случае, когда круг в центре контроля полон. Способность соединять *портал* с теми, что находятся в других цитаделях Силдеюра, давно уже была заблокирована высокими магами.

Существо: Во время битвы с высокими магами один из учеников Моурела превратил любимую ужасную крысу в темную тварь для охраны центра контроля от вторгшихся. Ученик был убит, и высоким магам удалось вывести из строя темную тварь, когда они деактивировали *портал* и откололи Ночное Царство на отдельный демиплан. Поскольку в Ночном Царстве никогда не бывает восхода солнца, темная тварь осталась в своей новой форме, действуя в качестве стража, пойманного в центре контроля. И Моурел, и Толг'бири были бы способны использовать центр контроля, разобравшись с темной тварью, но предпочли оставить ее в покое. Теперь она засела среди камней в яме-хранилище, ожидая тех, на ком сможет выместить свой гнев. Отпечатка заклинания на ней нет. Будучи убита, она возвращается в форму ужасной крысы.

Темная тварь: hp 42; *Монстры Фаэруна* 30; см. ниже.

Развитие: Если игроки до прихода в эту палату еще не сталкивались с Моурелом или Саверой или позволили им сбежать, один из них (или оба) последуют за персонажами, когда те ворвутся в башню контроля - Савера для того, чтобы научиться использовать центр контроля, а Моурел - дабы устранить угрозу своей монополии на использование *портала*. Если один из них или они оба здесь присутствуют, они выждут, пока персонажи разберутся с темной тварью и начнут подниматься по лестнице, и только потом нападут. Если они будут вдвоем, то придут с разницей в 1 раунд. В битве есть шанс 50% на каждом раунде, что они нападут друг на друга, а не на игроков. Оба они будут биться насмерть, справедливо аолагая, что удержание центра контроля - ключ к управлению демипланом.

ТЕМНАЯ ТВАРЬ CR 4

NE Средняя магическая тварь

Инициатива +6; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; **Слушание** +2, **Обнаружение** +2

АС 15, **касание** 12, **застигнутый врасплох** 13 (+2 Ловкость, +3 естественный)

Hp 42 (5 HD)

Иммунитет воздействующие на разум заклинания и способности

SR 15

Стойкость +9, **Рефлексы** +6, **Воля** +1

Слабости уязвимость к свету



Скорость 5 фт (1 квадрат); полет 40 фт (плохо)

Рукопашная 2 когтя +8 (1d4+3) и

укус +3 (1d6+1)

Базовая атака +5; **Захватывание** +8

Специальные действия отпечаток заклинания

Способности Сила 16, Ловкость 15, Телосложение 16, Интеллект 5, Мудрость 11, Харизма 4

Умения Великая Стойкость, Улучшенная Инициатива

Навыки Скрытность +4, Слушание +2, Бесшумное движение +4, Обнаружение +2

Уязвимость к свету (Ex) Будучи подвергнута солнечному свету или освещению, эквивалентному заклинанию *дневной свет*, темная тварь берет -2 штраф на броски атаки, спасброски, проверках навыков, проверки способностей и броски урона.

Отпечаток заклинания (Su) Когда создается темная тварь, ее создатель может наложить заклинание, которое темная тварь будет "нести", пока заклинание не потребуется. На действии владельца темной твари владелец может попытаться наложить отдельное заклинание, отпечатанное на темной твари в пределах 30 фт от себя (как подобная заклинанию способность), как будто он накладывает его обычным путем. Такое прочтение имеет 25% шанс провала с дополнительными +10% на каждые другие заклинания, отпечатанные на темных тварях, которые заклинатель уже пытался читать в этот день. Независимо от того, срабатывает заклинание или проваливается, темная тварь немедленно умирает в струе магического пурпурного пламени, возвращаясь со смертью с свою истинную форму.

Возвращение в Юирвуд

Персонажи получили доступ к центру контроля и, вероятно, разобрались с Саверой и Моурелом, прежде чем вернуться к каменному кольцу в Юирвуде через *портал*. Если они вернули *Грааль Шарграйлара* или спасли Дуладору (или и то, и другое), они могут идти к цивилизации и получить свою награду. Вполне можно устроить им еще какие-нибудь столкновения во время путешествия по Юирвуду.

Если персонажи оставили за собой открытый *портал*, начинают ходить слухи о новых исчезновениях и о смертельных существах, рыскающих в ночи, поскольку любые выжившие существа, пойманные в Ночном Царстве, сбегают в Юирвуд. Если РС вернуться к каменному кругу, они обнаружат лишь почерневшие и разбитые основания менгиров, образовывавших круг. Пока персонажей не было, высокие маги Силдеюра ощутили угрозу Моурела Идущего на Закате. Они сошлись у каменного круга и разрушили его, чтобы навсегда заблокировать зло Ночного Царства. Могут существовать и другие пути доступа к проклятому демиплану, которые можно разработать для будущих приключений в качестве событий, окружающих *Грааль Шарграйлара* (см. врезку на странице 27).

Новый монстр

Шардкастер - новый монстр, представленный в этом приключении; встретить его можно преимущественно в царстве звездных эльфов Силдеюр.

ШАРДКАСТЕР (SHARDCASTER)

Неповоротливая на вид кристалльная форма стремительно движется к Вам, ее суставы устрашающе потрескивают. Полупрозрачные внутренности слабо светятся.

ШАРДКАСТЕР CR 6

N Большая конструкция

Инициатива +2; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; **Слушание** +0, **Обнаружение** +0

Языки понимает приказы создателя

АС 17, **касание** 11, **застигнутый врасплох** 15 (-1 размер, +2 Ловкость, +6 естественный)

Нр 63 (HD 6); **DR** 5/дробящий

Иммунитет иммунитеты конструкции

SR 17

Слабость уязвимость к звуку

Стойкость +3, **Рефлексы** +5, **Воля** +3

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная 2 хлопка +8 каждый (2d6+5, дробящий)

Дальнобойная 4 стеклянных черепка +5 каждый (1d6+5, рубящий)

Базовая атака +4; **Захватывание** +13

Место 10 фт; **Достигаемость** 10 фт.

Варианты атаки стеклянные шупальца, залп осколков

Способности: Сила 20, Ловкость 15, Телосложение -, Интеллект -, Мудрость 10, Харизма 1

SQ черты конструкции, слиться со стеклом

Умения -

Навыки -

Продвижение 7-12 HD (Большой); 13-27 (Огромный)

Стеклянные шупальца (Su) Как свободное действие раз в 5 раундов шардкастер может вырастить 1d4 кристаллических шупалец из одного или нескольких источников кристалла или стекла в пределах 40 фт. Подходящий источник должен содержать по крайней мере 1 кубический фут стекла или кристалла. Каждое кристаллическое шупальце закреплено на своем источнике и имеет 5-футовую достигаемость.

Кристаллическое шупальце делает одиночную атаку хлопком (+8 рукопашная), наносящую 1d6+5 пунктов крошащего урона при успешном попадании. Вместо атаки для нанесения урона шупальце может использоваться для захвата, используя бонус захватывания шардкастера.

Прозрачное шупальце имеет AC 15, твердость 0, DR 5/дробящий и 20 очков жизни. Уничтожение шупальца не повреждает объект, к которому оно прикреплено. Как стандартное действие, не вызывающее атаку возможности, шардкастер может убрать шупальце в его источник и извлечь его из другого источника в пределах дальности для атаки в том же раунде.

Шардкастер может создавать и управлять не более чем четырьмя кристаллическими шупальцами одновременно. Если шардкастер уничтожен, все его оживленные кристаллические шупальца также разрушаются.

Залп осколков (Ex) Шардкастер может испустить залп из четырех иззубренных стеклянных осколков, как стандартное действие (делая бросок атаки отдельно для каждого из осколков). Эта атака имеет дальность 60 фт без увеличения дальности и может быть нацелена на нескольких существ в пределах дальности в любом направлении. Осколки наносят режущий урон.

Слиться со стеклом (Su) Как действие движения, шардкастер может слиться со стеклом, достаточно большим для размещения его тела. Шардкастер может перемещаться со своей нормальной скорости, будучи слитым со стеклом. Пока он находится в стекле, его внутренний источник света маскируется, и по сути он невидим. Однако, его можно обнаружить в стекле заклиниванием *истинное видение*. Шардкастер может появиться из стекла как действие движения и должен появиться из той же поверхности, в которую вошел. Во всем остальном это заклинание функционирует как *слиться с камнем*.

Уязвимость к звуку (Ex) Шардкастер уязвим к звуковой энергии, получая в полтора раза больше (+50%) урона от звуковых заклинаний и эффектов независимо от того, позволяет ли спасбросок или успешен ли он.

Шардкастер полностью состоит из магически оживленного кристалла или стекла. Шардкастеры изначально создавались в качестве стражей звездными эльфами Силдеюра для защиты их легендарных стеклянных цитаделей. Шардкастер около 8 фт высотой и 6 фт шириной и весит порядка 4,000 фунт. Его внутренность испускает синее свечение, по интенсивности равное свече.

СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА

Шардкастеры скрываются в стеклянных цитаделях, которые они охраняют. Как правило, они появляются внезапно, неожиданно нападая на вторгшихся, ударяя их твердыми прозрачными кулаками и швыряя осколки во врагов, находящихся в пределах досягаемости. Полагаясь на свои оживляемые прозрачные шупальца для того, чтобы хватать противников в арьергарде, сами шардкастеры набрасываются на первую линию врагов.

ЗНАНИЯ О ШАРДКАСТЕРАХ

Персонажи с разрядами в Знании (тайны) могут больше узнать о шардкастерах. Когда персонаж делает успешную проверку навыка, ему открываются следующие знания, включая информацию для более низких DC. Звездные эльфы охраняют секреты создания шардкастеров, поэтому DC проверок немного выше обычного.

DC 18: Это существо - шардкастер, конструкция, созданная магией звездных эльфов. Звездные эльфы Силдеюра строят эти прозрачные конструкции для защиты своих стеклянных цитаделей. Шардкастеры получили свое название из-за способности метать иззубренные стеклянные осколки (shard) своих тел. Этот результат демонстрирует все черты конструкции.

DC 23: Шардкастеры особенно уязвимы к звуковым атакам, и их прозрачные тела отвергают часть урона, наносимого колющим и режущим оружием.

DC 28: У шардкастеров есть способность создавать прозрачные шупальца из близлежащих источников кристалла или стекла. Они также могут сливаться с поверхностями, сделанными из кристалла или стекла.

DC 33: Создание шардкастера требует 5,000 gp в материальных компонентах и кого-то, кто квалифицирован в огранке или в изготовлении стекла, наряду с заклинаниями: *оживление объекта*, *обет/миссия*, *слиться с камнем* и *меч Морденкайна*.

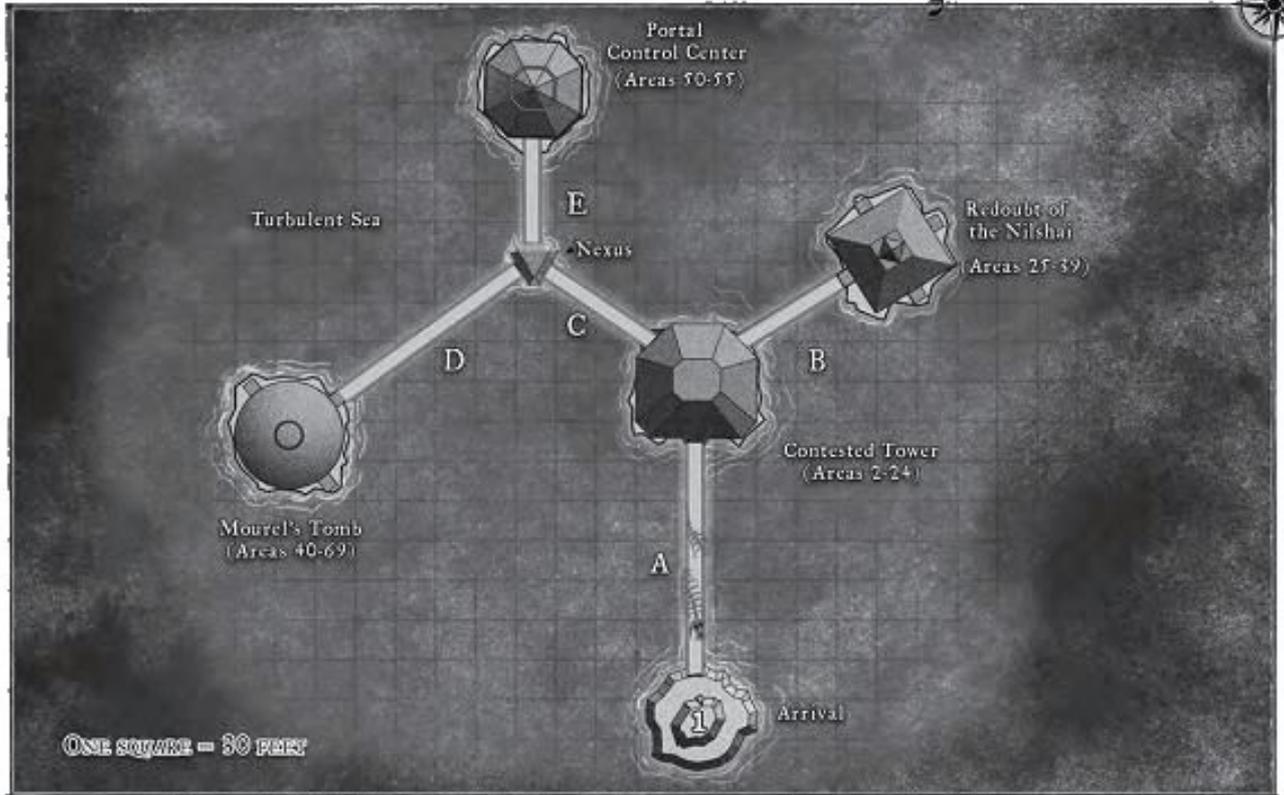
СТРОИТЕЛЬСТВО

Тело шардкастера состоит из цельного куска магически измененного кристалла или стекла весом 4,500 фнт. Создание такого стеклянного блока стоит 5,000 гр. Обработка тела требует успешной DC 20 проверки Ремесла (огранка) или Ремесла (изготовление стекла).

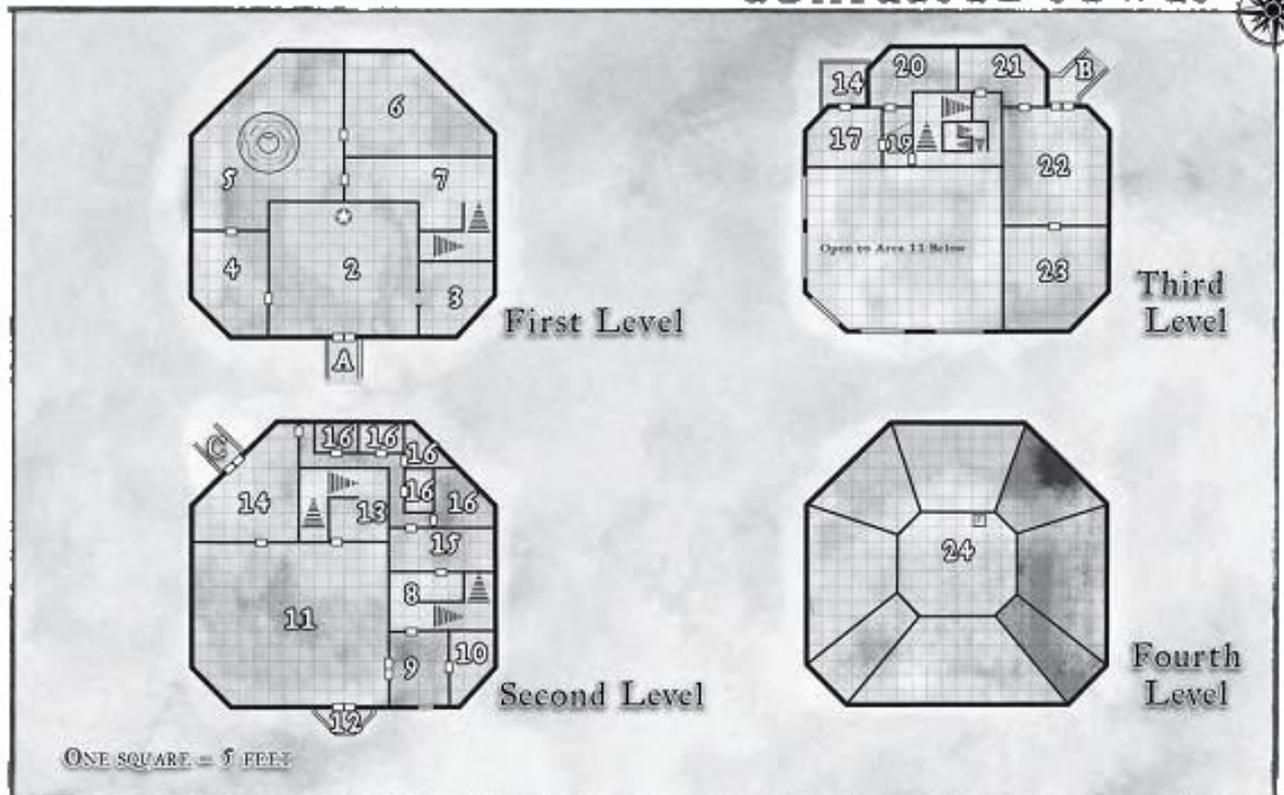
CL 14-й; Изготовление Конструкций, *оживление объекта, обет/миссия, слиться с камнем, меч Морден-кайна*, заклинатель должен быть по крайней мере 14-го уровня;

Цена 90,000 гр; Стоимость 50,000 + 3,400 XP.

The Night Realm

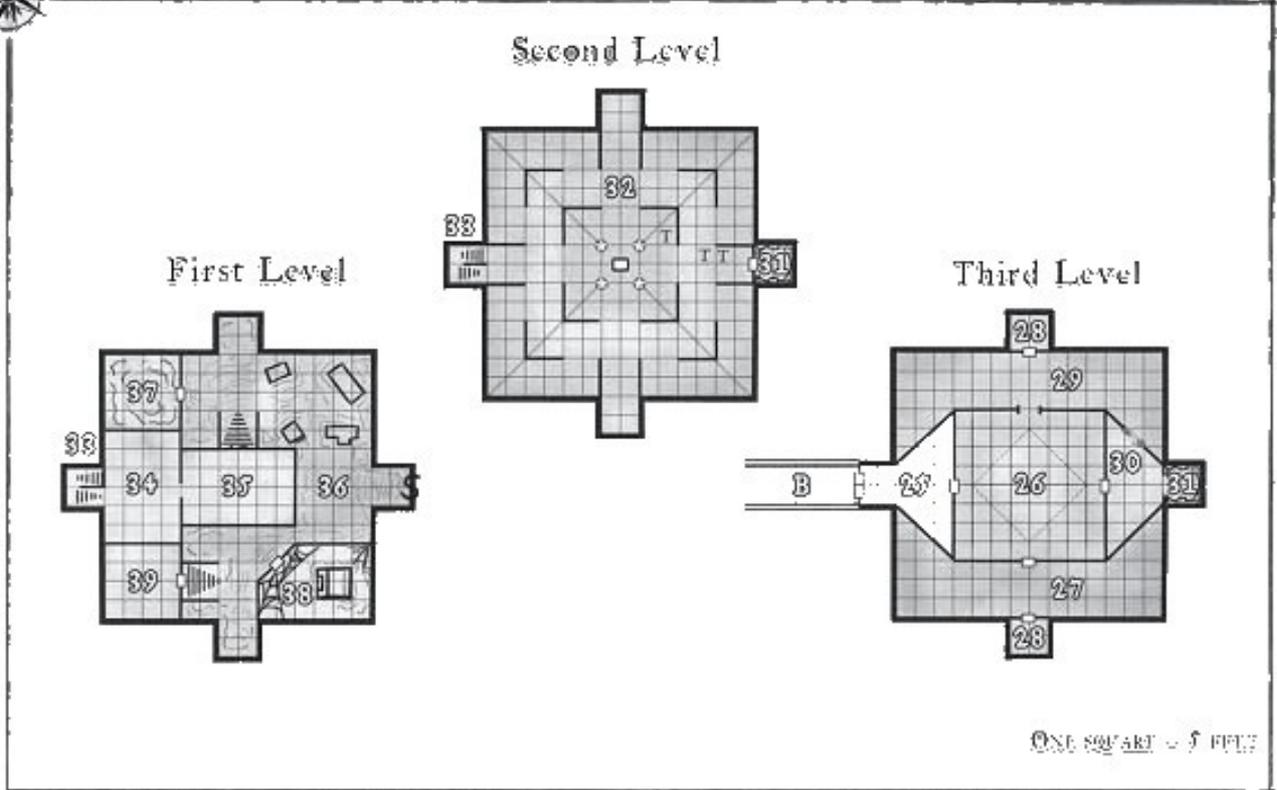


contested tower





Redoubt of the Nilshai



Mourel's Tomb

