

DUNGEONS & DRAGONS®

CAMPAIGN ADVENTURE

FORGOTTEN REALMS®

ANAUROCH

The Empire of Shade™

A Campaign Adventure for Characters of Levels 9–13



Анаурох: Империя шейдов

Greg A. Vaughan

Thomas M. Reid · Sean K Reynolds

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

Внимание! Номера страниц в тексте книги относятся не к переводам, а к нумерации в оригинальных англоязычных изданиях!

Благодарю Hallatan 'а 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_Ranger 'а и публикуется на правах обзора. Англоязычный материал и иллюстрации являются интеллектуальной собственностью Корпорации Wizards of the Coast.

Данный перевод – версия 1.0 (12.03.14, 17.05.14 – 13.11.14).

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

Вступление

Опаляющие ветры дуют над горячими, сжигающими песками Анауроха, исчезает сама ткань магии. Заклинания больше не работают, некогда мощное оружие теряет свою силу, и даже заповедные залы давно забытых руин содрожаются, ибо привидения и призраки их прежних жителей просто исчезают. Принцы Шейда готовятся к наступлению по всей земле - дабы с помощью духовенства Шар уничтожить Плетение раз и навсегда.

Заставив замолкнуть магию по всему Великому Песчаному Морю, шедовары кажутся неприступными в своем летучем городе. Но кто-то должен найти способ положить конец их злоедем планам, даже если ради этого придется пробиться по раскаленной пустыне и встретиться с шейдами на их территории - причем без магической поддержки.

Анаурох: Империя Шейдов - приключение, предназначенное для четырех персонажей 13-го уровня игровой системы "Dungeons&Dragons". Игровые персонажи во время приключения минуют 14-й и 15-й уровни и, возможно, по его окончании достигнут 16-го или 17-го уровня.

Подготовка

Для проведения этого приключения вам понадобится четыре книги: *Руководство Игрока (КНИ)*, *Руководство Ведущего (РВд)*, *Руководство Монстров (РМ)* и *Установка Кампании Забытых Царств (УКЗЦ)*. Также немало об опасностях пустыни основано на правилах, представленных в *Песчаной Буре*. Для наслаждения историей вам не нужна эта книга, но она является неплохим ресурсом при проведении приключений в пустыне.

По всей этой книге используются сокращения (часто в виде сноски) для обозначения игровых элементов и других материалов, данных в определенных приложениях. Приложения и их сокращения следующие: *Книга Воина (КВ)*, *Магия Фазруна (Маг)*, *Руководство Эпического Уровня (РЭУ)*, *Расширенная Книга Псионики (РКП)*, *Фолиант Извергов (ФИ)*, *Libris Mortis (LM)*, *Утерянные Империи Фазруна (УИФ)*, *Руководство Монстров II (РМ2)*, *Руководство Монстров III (РМ3)*, *Руководство Монстров IV (РМ4)*, *Монстры Фазруна (Мон)*, *Руководство Игрока по Фазруну (РИФ)*, *Расы Фазруна (Рас)*, *Песчаная Буря (ПБ)* и *Подземье (Под)*.

Хотя это приключение - продолжение двух предыдущих приключений серии - *Кормир: Разрыв Плетения* и *Шэдоудейл: Очистка земель* - вам необязательно проходить те приключения перед началом этого. *Анаурох: Империя Шейдов* прекрасно работает и как автономное приключение.

Мы рекомендуем вам перед проведением этого приключения ознакомиться с информацией об Анаурохе и шейдах в *Установке Кампании Забытых Царств* (стр. 99 и 280 соответственно). Вы также найдете более детальную информацию об Анаурохе в приложении к этому приключению.

Это приключение использует тактический формат для описания столкновений, которые могут закончиться боем. Приключение разделено на рассказ (начало каждой главы), в котором описания местоположений и столкновений представлены традиционным способом, и тактические столкновения в конце каждой главы, в которых определенные битвы описаны в формате, удобном для их проведения.

Как использовать тактический формат

Помеченные статьи в этом тексте - в сущности, описание приключения. Места или случайные столкновения, которые могут закончиться боем, вынесены в тактическое столкновение в конце рассматриваемой главы.

Когда рассказ о приключении перенаправляет вас к тактическому столкновению, просто обратитесь к указанной странице. Самая очевидная черта каждого тактического столкновения - карта комнаты или области, где оно происходит. Каждую карту сопровождает текст: вводная информация, которую нужно процитировать игрокам, и другие детали, определяющие особенности тактической области. Начните с вводной секции, описывающей начальные позиции существ и обстоятельства битвы. Остальные секции - описания существ и их статистика, тактику существ, ловушки (если они есть) и другая полезная информация.

Столкновения в этом приключении разработаны для использования с *Миниатюрами D&D*. В некоторых случаях имеющаяся у вас миниатюра может в точности представлять персонаж или существо. Если у вас нет точной миниатюры, просто замените ее миниатюрой того же размера и сообщите игрокам, кого именно она представляет.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ТАКТИЧЕСКИЕ КАРТЫ

Как описано в *PВd 59*, если особенность на карте покрывает более половины данного квадрата, то считается, что она простирается в тот квадрат. Если она покрывает менее половины квадрата, то не простирается в этот квадрат.

Например, если область легкого подлеска опоясывает грани квадрата, но остальная часть квадрата чиста, то для входа в этот квадрат нет штрафа движения. Если подлесок проходит по середине квадрата, то для входа в него потребуется 2 квадрата движения..

Истоки приключения

В -700 DR, собирая Летопись Лет, провидец, известная как Аугатра Безумная, начала получать темные видения. Тезультоматом этих страшных пророчеств стала *Книга Черноты*. Мучаясь от Черной Хронологии, которую она увидела вплетенной меж годами, Аугатра стала блуждать по Фаэруну, понемногу впадая в безумие и тем самым заслужив свое прозвище.

Потерянная на годы, *Книга Черноты* попала в руки Темных Прорицателей Башни Песни Ветра, вернувших ее из Храма Теней в 684 DR. Вдохновленные *Книгой Черноты* и своей способностью видеть будущее, Темные Прорицатели Башни Песни Ветра сделали вывод о грядущей слабости Шар и записали свои наблюдения во втором томе, *Листьях Одной Ночи*.

Шар немедленно прокляла письма Прорицателей, и вскоре после этого воры, нанятые Церковью Шар, украли у Прорицателей *Книгу Черноты*, а заодно и единственный экземпляр *Листьев Одной Ночи*. В надежде освежить свою работу (и понимая, что дела пошли не так) Темные Прорицатели покинули Башню Песни Ветра. Раанагон Кормраэл (названный так по имени давно уже мертвого известного священника Шар нетерезов) вернулся в Храм Теней на поиски новых ответов. Его сестра, Шар Кормраэл (названная по имени самой богини), отправилася на поиски Склепа Аугатры Безумной.

Никто из них не вернулся.

В попытках уничтожить Плетение и заменить его Теневым Плетением - и таким образом уничтожить Мистру - Шар велела своим последователям устанавливать зоны мертвой магии по всему Фаэруну. В первых приключениях этой трилогии, духовенство Шар пыталось основать зоны мертвой магии в Обширном Болоте и в Шэдоудейле; в обоих случаях игровые персонажи помешали их планам.

Неустрашимая, Шар повела своих последователей на союз с шейдами, также не особо использующими Плетение. Заинтригованные предложением шарран, Принцы Шейда решили позволить им создать самую амбициозную зону мертвой магии - прямо над Анаурохом, покрыв ей все, кроме краев великой пустыни. Очарованной зоной и заинтересованные ее расширением, шейды решают разыскать больше информации.

Прибытие из Шэдоудейла

Группам, прошедшим до этого приключение *Шэдоудейл: Очистка земель*, может потребоваться дополнительная тропка к началу этого заговора. Есть кое-какие указания и советы по поводу того, как гармонично сделать переход между этими двумя приключениями.

В первую очередь, множество подсказок указывает на причастность шедоваров к приключению в Шэдоудейле. Самая важная из них - письмо к Эсвел от Принца Идера Тантула. Оно не только однозначно говорит о причастности шейдов, но и дает многочисленные подсказки к следующему месту назначения для игровых персонажей - останки Башни Песни Ветра в Миф Дранноре. Если персонажи не нашли письмо, но смогли забрать *кольцо Башни Песни Ветра* Эрегула, будет не слишком сложно найти мудреца, способного распознать его происхождение.

Если группа не смогла приобрести какую-либо из этих улик, все равно есть очевидные подсказки, указывающие на шедоваров. Эмиссар Ирфина живет в качестве гостя в логовище лича Алоккайра. Если персонажи сумели переговорить с ней, а не просто убить, она с готовностью признает, что является гражданином Города Шейд и состоит на службе у Лорда Теламонта. Если игровым персонажам удастся вышвырнуть теневой симулакрум Принца Идера Тантула, они смогут получить дополнительные свидетельства вмешательства шедоваров.

Даже если персонажи не могли пообщаться с кем-либо из этих индивидуумов, властные структуры Шэдоудейла должны быть способны распознать труп шейда и сделать вывод о соучастии шедоваров.

Единственное, что останется - дополнительный пинок в направлении Башню Песни Ветра, а не в саму пустыню. Просто примите меры, чтобы письмо и кольцо из того приключения попали в руки персонажей - либо пусть они найдут изделия на другом теле (с изменением адресата на письмо), либо некий низкоранговый чиновник (возможно, офицер, помогающий очищать городок после боя) принесет игровым персонажам изделия, дескать, "посмотрите, нашел кое-что интересное". Если они так и не поняли, куда идти, любой из оставшихся членов правления Шэдоудейла может взглянуть на подсказки и порекомендовать направиться к башне.

Делая это, они натываются на неповрежденный комплект *Нетерских Свитков* (как давным-давно и предполагала Шар). Со свитками в руках шейды готовы начать завоевание всего Фаэруна.

Обзор приключения

Анаурох: Империя Шейдов предлагает игровым персонажам возможность наконец-то противостоять честолюбивым махинациям Принцев Шейда, взявшим в кулак силу почти как у самого Карсуса. Игровые персонажи должны расследовать эту историю, чтобы понять, какая угроза нависла над землей, а затем преодолеть проблему путешествия по враждебной окружающей среде без комфорта Плетения и помощи его магии. Дабы не позволить шейдам продвинуть их амбиции против остального мира, персонажам придется проникнуть в самое сердце Империи Тени. Лишь развеяв страницы *Нетерских Свитков*, они смогут помешать планам шедоваров и не позволить Шар уничтожить магию навсегда.

Глава 1: Башня Песни Ветра. Персонажи исследуют руины Башни Песни Ветра в древнем Миф Дранноре и узнают, что агенты шедоваров были там совсем недавно в поисках информации о Темных Прорицателях, *Книге Черноты* и *Листьях Одной Ночи*. Игровые персонажи обнаруживают, что шейды случайно нашли комплект *Нетерских Свитков* в форме магического дерева, известного как Куэсс Ар Терантвар, и забрали его в свой летучий город.

Глава 2: Склеп Аугатры Безумной. Следуя некоторым из подсказок, полученных у древнего жителя Башни Песни Ветра, игровые персонажи определились в поисках последнего известного приюта знаменитого провидца, изначально описавшего темные секреты магии Шар. Они обнаруживают, что Аугатра не умерла, но столетиями существовала в виде пленника ужасных фаэриммов. Нанеся поражение едокам магии и поговорив с Аугатрой, игровые персонажи решают, что они должны найти легендарного Землевидца, если надеются остановить шейдов.

Глава 3: Исследование и развитие. Посетив некоторые из многочисленных библиотек Фаэруна, игровые персонажи наконец узнают следующее место назначения - утерянный город Ореми, остаток цивилизации в Анаурохе, предшествовавшей даже Нетерилу. Зная, что они не выдержат жаркий и мертвый без магии пустынный ландшафт без соответствующего оснащения, персонажи посещают Бирадун, путешествующий город-караван, который бродит по краям песчаной пустоши. Затем они отправляются на поиски скрытого жилища Землевидца.

Глава 4: Под Белыми Башнями. Затем игровые персонажи должны нанести поражение ужасному отращиванию, заточившему Землевидца, и после этого узнать, что необходимо для того, чтобы положить конец планам шейдов. Их успех полагается на артефакт, который они должны добыть из хорошо охраняемых хранилищ глубоко под пустыней. После боев с легендарными талууд у них наконец появится инструмент для завершения своих поисков.

Глава 5: Теневое Побережье. Финальная конфронтация персонажей приводит их в самое сердце территории шейдов. Они должны найти Куэсс Ар Терантвар и уничтожить его прежде, чем шейды смогут закончить свой ритуал. Тем не менее, если им это удастся - результат будет двояким, поскольку это действие не только рассеет страницы *Нетерских Свитков*, но также уничтожит последние остатки Стены Шарнов (см. стр. 46), полностью освободив фаэриммов.

Приложение 1: Анаурох описывает особенности Великой Пустыни.

Приложение 2: Магия и Монстры содержат новых монстров, магические изделия и другую информацию, необходимую для проведения приключения.

Зацепки для приключения

Персонажи могут впутаться в это приключение самыми разными способами.

Из Шэдоудейла: Предполагая, что вы только что играли в *Кормир: Разрыв Плетения* и/или *Шэдоудейл: Очистка земель*, игровые персонажи, возможно, получили *кольцо Башни Песни Ветра* и обрывки пергамента из шарранского тома, известного как *Книга Черноты*. Подсказки, собранные вокруг *Книги Черноты*, привели их к Башне Песни Ветра.

Случайность: Игровые персонажи обнаружили магическое кольцо среди неких других сокровищ, которые они недавно заполучили, и при попытке использовать его они неосторожно переносятся к Башне Песни Ветра.

Отчаянный призыв: Игровые персонажи, в какой-то мере связанные или преданные доброй организации (вновь основанное эльфийское королевство Миф Драннор, Арфисты, Пурпурные Драконы Кормира, Церковь Латандера или престижный орден типа Рыцарей Чаши) получают вызов от союзника или от своего куратора. Эта персона узнала из надежного источника, что шейды с недобрыми намерениями крутятся у Миф Драннора, и просит персонажей (или приказывает им) пойти в Башню Песни Ветра и выяснить, что происходит.

Башня Песни Ветра

Миф Драннор, когда-то известный вдаль и вширь как Город Песен, столетиями лежал в руинах в глубинах Леса Кормантор. Защищенные синелистами, теневыми верхушками, дубами и вейрвудами, безмолвные камни ждали, служа домом для самых разнообразных существ - как для маленьких, так и для чудовишных. Но прошло время, и пришли живые существа, дабы вернуть себе легендарный город и восстановить его - если не до его прежней славы, то по крайней мере до уровня функционирующего поселения. Лунные эльфы, потомки основателей Миф Драннора, вернулись в Кормантор, чтобы вновь возродить его как столицу своего народа.

Но не только им нужны эти земли. Армии Темной Надежды, возглавляемой Сциллоа Темной Надеждой, Каstellаном Жентил Кипа и Высоким Капитаном Жентарима, было поручено уничтожить вновь поднимающийся Миф Драннор. При поддержке союзников - сначала Бригад под Маской (объединенные силы дроу, Дома Джаэрл и клана Озковин), а затем Церкви Шар и дроу Дома Дхуурнив - часть армии Сциллоа с переменным успехом билась со свежесформированной Армией Миф Драннор - этот конфликт известен как Корманторская Война. Стычки в лесах вокруг Миф Драннора происходили постоянно, и когда двое Избранных Мистры, помогавших силам Миф Драннора, покинули их, чтобы помочь Шэдоудейлу, война начала оборачиваться против эльфов. Но поражение жентов и их союзников в Шэдоудейле сплотило отряды Миф Драннора, и с новой поддержкой они рьяно возобновили защиту восстанавливающегося города.

Теперь, когда игровые персонажи победили жентов и шедоваров (см. *Шэдоудейл: Очистка земель*), им придется не допустить, чтобы те использовали в своих мерзких планах *Нетерские Свитки*. Таким образом, их следующая остановка - Миф Драннор, под Башней Песни Ветра хранится единственный оставшийся полный комплект *Нетерских Свитков*. Однако, шедовары переиграли игровых персонажей - свитки уже них. Последний оставшийся страж свитков, Даркассан Далековидящий, использовал заклинание *греза*, чтобы спроецировать загадочное сообщение о потере, в надежде, что оно привлечет авантюристов, которые вернут свитки.

(Для тех, кто заинтересованы: в *Утерянных Империях Фаэруна* есть детальная информация о *Нетерских Свитках*. Однако, ничего из той информации не является значимым для этого приключения.)

Предполагается, что у игровых персонажей есть одно или несколько колец *Башни Песни Ветра*. Каждое из этих колец заставляет любой *портал* в пределах 5 миль от центра Миф Драннора переносить носителя к Башне Песни Ветра, а не к своему обычному месту назначения. Таким образом, все, что требуется от игровых персонажей - найти функционирующий *портал*, чтобы с его помощью войти в башню (см. стр. 11).

Событие 1: Прибытие в Миф Драннор

Миф Драннор вновь стал шумным местом. Изящные шпильки вздымаются над линией деревьев, несколько построек на лесной земле, похожие, полностью восстановлены или заменены новыми зданиями. Немалая часть города покрыта палатками - сейчас здесь многолюдно. Палатки всех размеров, форм и цветов стоят на большинстве открытых площадок в черте города. Тут и там поднимаются дымки кухонь, пологи нескольких палаток подняты, демонстрируя столовые, временные магазины и мастерские. Вооруженные патрули движутся по восстановленным улицам и тихим дорожкам между рядами палаток и прогуливаются по периметру города, зорко следя за возможными врагов.

Из-за продолжающихся боевых действий против жентов и дроу Миф Драннор действует как вооруженный лагерь размером с город. Большинство уже восстановленных зданий в настоящее время служат либо казармами для защитников города, либо квартирами важных персон, занятых на восстановлении. Остальная часть новых жителей города живет в палатках.

В отсутствие легендарных *мифалей* города встала потребность обезопасить периметр. Наземные патрули, состоящие из эльфов-рейнджеров и бойцов, при поддержке тайных заклинателей бросают вызов всем, кто открыто приближается к городу. Треанты, *пробужденные* ястребы, гигантские совы и друиды в дикой форме обращают внимание на присутствие любых посетителей, пытающихся обойти патрули, и сообщают о проходе подобных личностей капитанам стражи, которые поручают оперативникам плотно присматривать за деятельностью таких персон. Тех, кто идет на некие жертвы, чтобы пробраться в город, лично не допрашивают, если они не причиняют неприятностей, но за ними плотно наблюдают, поскольку эльфы предпочитают знать, перед кем отчитываются потенциальные шпионы и чем они занимаются в городе.

Если игровые персонажи приближаются к городу открыто, их останавливает один из патрулей периметра, как описано в столкновении-взаимодействии ниже. Если они пытаются войти любыми другими способами,

их обнаруживают в окружающем лесу оперативники Миф Драннора, если их меры предосторожностей не окажутся чрезвычайно эффективными. В этом случае их не допрашивают, но пока они в городе, за ними будет вестись плотное наблюдение.

Стой! Кто идет?

Ныне многочисленные восстановленные дороги и утопанные тропы ведут в Миф Драннор, но похоже, что доступ в город все еще ограничен. Вооруженные патрули лунных эльфов останавливают всех одиночных путешественников. "Стойте! Назовите ваши имена, и что вам нужно в Миф Дранноре!" - говорит властный голос. Выходят два эльфа, вооруженные мечами и длинными луками, их сопровождает волк. Один из эльфов держит кусок пергамента и ручку.

Охранники - Лерин и Дулар (оба - CG мужчина лунный эльф рейнджер 5); волк - компаньон Лерина. Если игровые персонажи закончили приключение в Шэдоудейле, они, вероятно, получили определенную известность. Таким образом, если игровые персонажи скажут свои реальные имена, охранники узнают в них "героев Шэдоудейла" и горячо поприветствуют их, предлагая проводить их в любое место, куда они пожелают.

В ином случае охранники запыивают информацию и, если объявленное дело персонажей не звучит слишком подозрительно, позволяют им пройти. После этого, если персонажи не причиняют каких-либо неприятностей, они могут свободно перемещаться по палаточному городку на свое усмотрение.

Если Лорд Моурнгрим пережил битву в Шэдоудейле и прибыл после этого сюда, он может поручиться за личности игровых персонажей и защитить их от любых нападков (если он встречал их раньше). Он также готов помочь им найти *порталы*, получить припасы и услуги или обеспечить встречу с теми, кого они пожелают увидеть.

Если игровые персонажи принесли из Шэдоудейла *Военный клинок* (см. *Шэдоудейл: Очистка земель*), Коронал Исвил Миритар с удовольствием примет дар. В ответ он одарит каждого из персонажей одним магическим изделием, ценность которого не превышает 10,000 гр.

Событие 2: Песнь Потери

Над шумом суеты поднимается одинокий голос, напевающий самую грустную мелодию из тех, что вам доводилось слышать - грустную настолько, что услышавшие останавливаются на мгновение, вытирают слезы, встряхивают головой, и лишь потом продолжают идти по своим делам.

*Деревья под башней росли в тишине,
Хоть башня не башней была.
Их чары с клинками хранили всегда
И Мистры улыбка цвела.*

*Слова, словно мед, сочились с листов,
Но всех их не слышал никто.
Но нынче они – в руках у воров,
И Магию ждет острие.*

*Откроет к ним путь волшебника круг,
Ключом он послужит, поверь,
Но так и лежит та земля в тишине
Хоть в Зале Природы есть дверь.*

*Живущий найдет же потерю скорей
Иль мир разлетится в куски.
И смертный, и бог потеряют свой дар
И будет лишь царство тоски.*

Дословный перевод:

*"Высоко деревья росли на скрытой поляне,
Под башней, что вовсе не башня.
Хранимые вечность заклинанием и клинком
Стражи, что владела силой Мистры.*

*"Слова сочлились сквозь их золотые листья
Их слышали частично, но целиком - никогда.
Но высокие деревья пали в руки воров
И смерть Магии – теперь их цель.*

*"Драгоценный круг волшебника -
Ключ к разодранной земле.
Место, где были они, лежит в тиши,
Пока не найдена дверь в зале Природы.*

*"Живущий должен найти то, что потеряно
Прежде, чем мир расколется,
Или смертные и боги заплатятся
И потеряют данное им благословение "*

Голос принадлежит Келлорену Синяя Звезда (СГ мужчина полуэльф бард 6), сидящему на скале у предметный палаточного городка. Прошлые две ночи он видел сон, в котором таинственный незнакомец, одетом в зеленое, рассказал ему о краже "деревьев", и он переложил услышанные слова на музыку. Фактически голос, который он слышал, принадлежал Даркассану Далековидящему, в течение нескольких прошедших ночей посылавшему одного из своих теневых двойников (Даркассана Ловкого) найти кого-нибудь, кто сможет донести до других его горестный рассказ. Большинство тех, кто в настоящее время находится в Миф Дранноре - эльфы, и поэтому для его плана не подходят. Но когда Даркассан встретил Келлорена, сидящего у руин Башни Песни Ветра и напевающего, он решил, что этот товарищ - идеальное транспортное средство, и послал ему сообщение в форме заклинания *греза*.

Слова, которые Келлорен услышали во сне, были шифрованным сообщением, способным привести в готовность любого, кто знает о краже *Нетерских Свитков*, при этом не открывая излишних подробностей тем, кому их знать не надо. Келлорен не понимает слов - он не знает, что "деревья" - на самом деле *Нетерские Свитки*, или что "драгоценный круг волшебника" - *кольцо Башни Песни Ветра*, дающее доступ в Башню Песни Ветра. Однако, он отчетливо понимает глубокое чувство потери, сопровождавшее слова в его сне.

Келлорен счастлив поговорить с игровыми персонажами о его сне, если они подойдут к нему. Он дает следующую информацию в ответ на вопросы.

- "Мой сон начался с того, что ко мне подошел мужчина в зеленом. Он не называл своего имени, но это был солнечный эльф - высокий, со светлой кожей и золотыми волосами, на глазах его была полумаска. На нем был темно-зеленый плащ поперех походной одежды и пара мягких ботинок".
- "Он говорил о деревьях, о роще каких-то исключительно особенных деревьев, и говорил так, словно любил их всю жизнь".
- "Деревья были так или иначе необычными. В них хранился некий великий магический секрет".
- "Он не сказал точно, что случилось с деревьями, но пояснил, что кто-то украл их. Звучит странно, я знаю, но они не погибли. Кто-то забрал их".
- "Мужчина не сказал, кто забрал их, но, похоже, он знает это".
- "Кажется, он хотел, чтобы кто-то пришел и проверил то место, где были деревья - кто-то по-мощнее, чем я".
- "Он велел мне спеть его рассказ всем, кто выслушает его. Он выглядел очень грустным, но целеустремленным на то, чтобы все исправить".

Успешная DC 15 проверка Знания (Миф Драннор местное) распознает в "Зале Природы" Гильдию Натуралистов, где находится известный и все еще функционирующий *портал*. Успешная DC 25 проверка Знания (аркана) идентифицирует "волшебника круг" как *кольцо Башни Песни Ветра*. Успешная DC 35 проверка Знания (аркана) распознает в "деревьях" конкретное дерево, известное как Куэсс Ар Терантвар (Золотая Роща Скрытого Знания) - замаскированную форму полного комплекта *Нетерских Свитков*. Любую из этих проверок можно заменить на проверку бардского знания с тем же DC.

Развитие: Келлорен может сопроводить игровых персонажей к Гильдии Натуралистов, если они попросят его. Он может также направить их эльфам, знающим гораздо больше о Миф Дранноре, чем он - если они неверно интерпретируют сообщение.

Событие 3: Приманка

Ворон с блестящими черными перьями покидает насест под верхушкой навеса таверны и подлетает поближе. "Так вы хотите узнать о пропавшем древе, не так ли?" - говорит птица. - "В Миф Дранноре много

секретов, и некоторые секреты могут убивать - когда они вам неизвестны. Встретьтесь с моей владычицей, Киивосен Нигили, в Домике Терновника в полночь." - сказав это, птица взлетает к ветвям над вами и исчезает в листве.

Ворон - Медар, фамильяр Киивосен Нигили. Киивосен - агент шедоваров, посланная присматривать за всем происходящим в Миф Дранноре. После кражи Куэсс Ар Терантвар Киивосен получила приказ проследить за тем, чтобы никто не пошел по следу *Нетерских Свитков*, пока у шедоваров не появится шанс извлечь их магию. Она наблюдала за областью и видела движение теневых проекций Даркассана. Она также знает, что молодой бард Келлорен пел об утраченных свитках, хотя она и не знает, как он добыл информацию. Как только Келлорен начал разговор с игровыми персонажами о "деревьях", шедовар оценила группу и составила план смертельной засады.

Киивосен использовала давно покинутый Домик Терновника в качестве базы еще с момента кражи свитков. Он находится менее чем в миле от собственно Миф Драннора, на север от палаточного города. Некогда он принадлежал семейству Терновник, довольно преуспевающему человеческому клану, жившему в старом Миф Дранноре, а теперь полуразрушен. Поскольку он находится за пределами города, эльфы еще не принимали каких-либо усилий по его восстановлению, хотя и выгнали большинство обустроившихся там монстров.

РС могут узнать направление к Домику Терновника, сделав успешную DC 15 проверку Сбора информации в любой из местных таверн или столовых, или могут спросить Келлорена - он знает его местоположение, поскольку помогал очищать тот район от монстров. Лорд Моурнгрим и весь персонал Коронала также знают его местоположение.

Если игровые персонажи спросят о Киивосен, успешная DC 12 проверка Сбора информации покажет, что она - довольно худощавая и умелая человеческая женщина с темной кожей и талантом к магии. Она более года обитает в окрестностях Миф Драннора, помогая очищать опасные места от монстров и отгоняя забредающих захватчиков. Эта информация верна - но в то же время она и собирала информацию для шедоваров. Никто в Миф Дранноре за пределами близкого круга общения Киивосены не знает о ее шпионской деятельности.

Событие 4: Охотничий домик

Впереди находится каменная постройка, которая, вероятно, когда-то была прекрасным охотничьим домиком. Западная сторона разрушилась от давления деревьев, растущих слишком близко к стене, но основная часть постройки выглядит неповрежденной, кроме того, места, где обвалилась часть крыши. Войти, пожалуй, можно лишь через двойную дверь из покрытого мхом дуба.

Карту домика можно найти на странице 30. Главная часть домика все еще крепка, хотя крыша находится в неважном состоянии - повсюду дыры и течь. Стены в западном крыле, которое использовалось для размещения гостей, прибывших в домик насладиться неделей охоты, разрушены. Два значительных дерева теневой верхушки выросли рядом со стеной, и их корни взломали фундамент. Лишь несколько покрытых мхом камней лежат друг на друге, отмечая прежние границы постройки, помимо этого - только битый камень.

Киивосен наняла несколько членов корманторского племени Народа Черной Крови, чтобы те помогли ей разобраться с любыми нарушителями, пытающимися выследить свитки. Она и ее банда вервольфов жили в этом домике, расположившись в нем спустя несколько дней после кражи. Вервольфы охотятся в окрестностях по ночам, пополняя кладовку, и иногда делают набеги в город в человеческой форме для сбора информации о потенциальных угрозах.

Киивосен разместила вокруг домика несколько ментальных заклинаний *тревоги*, чтобы знать о приближении чужаков. Ее компаньоны-вервольфы не вызывают срабатывание заклинаний. Когда приходят игровые персонажи, фамильяр Киивосен, Медар, отсутствует, исполняя ее поручение.

L1. Главный зал

Двойные двери легко открываются в просторный зал, освещенный лишь тусклым лунным светом, просачивающимся через дыры в крыше. На полу тут и там лежат обломки и груды листвы, вдоль сторон палаты стоят длинные столы. В дальнем конце зала - каменный камин, на стенах развешаны деревянные доски с пыльными головами давно уже мертвых существ - оленей, кабанов, волков и других.

Четыре существа в этой галерее еще живы. Четыре компаньона Киивосен, вервольфы, просунули головы в дыры, изображая охотничьи трофеи, пока она не даст им сигнал нападать. Успешная DC 20 проверка Слушания обнаруживает звук их дыхания. Лишь если игровые персонажи обеспечат приемлемое освещение, можно будет увидеть, что волчьи головы менее пыльные, чем все остальное.

Развитие: Если столкновение оборачивается против нее, Киивосен пытается бежать, бросив своих наемников-вервольфов на произвол судьбы. Как только вервольфы понимают, что она сбежала, они также пытаются бежать, если полагают, что игровые персонажи представляют собой серьезную угрозу.

Тактическое столкновение: M1: Дурная кровь, стр. 30.

L2. Кухня

Хотя на стенах и полу есть старые потеки воды, а на потолке зияет дыра, эта кухонька сравнительно чиста и явно недавно использовалась. Большой кирпичный очаг в одной из стен все еще теплый на ощупь, внутри тлеют угольки. Длинный стол чист и протерт, мойка влажная после мытья посуды, на стойке в центре комнаты висит несколько кастрюль. В воздухе витает аромат жареного мяса.

Киивосен в основном готовит здесь, выпекая себе хлеб и жаря мясо. Ее компаньоны-вервольфы предпочитают сырое мясо.

В буфетах есть лишь несколько тарелок и кубки.

L3. Кладовая

Вдоль стен этой прямоугольной палаты стоят полки, еще большие их стоит рядами в центре комнаты. В углу рядом с дверью - несколько открытых пустых бочек. Полки тут и там сломаны, словно на них пыталось взобраться какое-то тяжелое существо. На некоторых полках еще что-то есть - маленькие контейнеры, подписанные как "мука", "соль", "сало" и "сахар", плюс несколько мешков сушеных плодов, лука и картофеля.

Бродячие животные и монстры давно сожрали большинство пищевых припасов, оставшихся здесь со времен расцвета домика. Киивосен держит здесь кое-что для себя.

Сокровище: Помимо оснащения, что есть у Киивосен и ее наемников, она держит здесь коллекцию драгоценных камней и наличных денег, спрятанных среди пищевых припасов. Она использует это богатство для оплаты услуг своих служителей и для случайных взяток. Требуется успешная DC 18 проверка Поиска, чтобы найти все награбленное. Тайник включает слезу короля (5,000 гр), 3 пламенных желтых корунда (по 1,000 гр каждый), 18 белых турмалинов (по 100 гр каждый), 35 мшанных агатов (по 10 гр каждый), 2,570 гр и 28 прр.

L4. Столовая

Главное в этом некогда величественном зале - массивный дубовый стол. Стены украшены изодранными гобеленами, вытертыми до неузнаваемости. Тяжелая деревянная стулья стоят в ряд по обе стороны от стола, на поверхности стола лежат разбитые остатки люстры из оленьих рогов, а также куски потолка и крыши.

Люстра некогда была артистичным и причудливым произведением искусства, использующим изогнутые оленьи рога в качестве подсвечников для толстых свечей. Она разбилась при обвале крыши. Киивосен и ее миньоны забросили эту комнату - им не нужны обеденные церемонии.

Башня Песни Ветра

Более семи сотен лет назад великий город Миф Драннор гордился школой тайной магии, давшей миру одних из самых одаренных волшебников, известных на Фаэруне после падения Нетерила. Истинную степень влияния Башни Песни Ветра никто никогда не узнает, поскольку сотрудники всегда хранили свои личности (и таковые своих учеников) в строжайшей тайне. Аналогично, повседневная деятельность в пределах школы и все долгосрочные проекты, предпринимаемые персоналом, скрыты тайной и по сей день. Когда игровые персонажи войдут в школу, они раскроют кое-какие из ее секретов - к добру или наоборот.

Краткий обзор

Первоначально школа была комплексом из трех связанных зданий и лабиринта карманных измерений и других экстрапространственных мест. Вставка на карте на странице 21 показывает постройки, существовавшие на Материальном Планае.

Главной постройкой была круглая четырехэтажная каменная башня без явно видимых окон или входов. Сложная резьба на внешней части башни отражала эльфийскую эстетику и придавала этому месту органичный вид - словно постройка выросла из скалы под ней (причем рассказы некоторых бардов утверждают, что это действительно было так). Когда ветер дул через резной фасад башки, звучало низкое гудение, слышное за сотню ярдов, а то и дальше. Эльфы Миф Драннора оценили звук прекрасный и музыкальный, хотя многие

из посетителей города сочли звук невыносимо жутким. Этот музыкальный эффект дал школе ее популярное название - Башня Песни Ветра - хотя это название должным образом применимо лишь к центральной башне. Башню окружал железный забор, укрепленный смертельными магическими оберегами, эффективно препятствуя кому-либо приближаться к ее внешним стенам. У башни был один физический вход - невидимый сводчатый проход, положение которого менялось, находясь под солнцем или луной по мере их движения по небу (в безлунные ночи вход исчезал вообще). Лишь те, кто хорошо знаком со школой, могли пересечь смертельные обереги и найти вход.

В школу также входили две внешние постройки. На севере стояло Дерево Теневой Песни, магически измененная теневая верхушка, которая была древней даже в годы расцвета Миф Драннора. В стволе и в нижних ветвях Дерева Теневой Песни было встроено трехэтажное здание. На юге высоко в ветвях массивного дуба висело трехэтажное Орлиное гнездо Песни Ветра.

Подобно Башне Песни Ветра, ни у Дерева Теневой Песни, ни у Орлиного гнезда Песни Ветра не было никаких явных проходов в стенах. Большинство граждан Миф Драннора полагало, что у школы скорее всего есть множество дверей и окон, и все они скрыты заклинаниями иллюзий. Предположение в значительной степени верно, хотя большая часть доступа в комплекс осуществлялась через сеть управляемых *порталов*.

Школа сегодня

Разрушительное действие времени и несчастья оставили от центральной башни груды обомшелого камня.

Единственная секция плиточного пола, квадрат примерно в 30 фт, торчит примерно в футах над обломками. Плитка - все, что осталось от палаты первого этажа внутри башни. Постоянный эффект, подобный заклианию *дневной свет*, покрывает область плитки. Этот эффект имеет 35-й уровень заклинателя. Будучи рассеян, он возвращается через 1d4 раунда.

До недавнего времени область плитки функционировала как *портал* в подземелья под школой. Занятые граждане, восстанавливающие Миф Драннор, обшарили подземелья некоторое время назад и вынесли все, даже отдаленно напоминающее примечательное или ценное. После того, как подземелья были очищены, нынешние городские лидеры деактивировали ведущий к ним *портал* заклинанием *запечатывание портала*. Они сделали это, дабы не позволить преступникам или врагам города использовать подземелья в качестве

Знания о Башне Песни Ветра

Персонажи, имеющие разряды в Знании (история) или Знании (аркана), могут получить важную информацию о Башне Песни Ветра. Когда персонаж делает успешную проверку навыка, открываются следующие знания, наряду с информацией для более низких DC. Барды и мастера знаний могут раскрыть похожую информацию.

Знание (история) или бардское знание

- | DC | Результат |
|----|---|
| 10 | В городе эльфов Миф Драннор была Башня Песни Ветра, школа волшебников, давших ей название из-за резного фасада, который буквально "пел", когда дул ветер. |
| 12 | Личности преподавателей и студентов школы всегда держались в строгом секрете. |
| 15 | Школа была одним из последних бастионов защиты, когда Миф Драннор пал перед захватчиками в 714 DR. Башня была разрушена в жестокой магической битве. |
| 17 | По сути школа состояла из трех зданий - главной башни и пары зданий на деревьях на севере и на юге. Постройки на деревьях пережили финальную битву. |
| 20 | Окончившим школу давались кольца с начертанными с внутренней стороны магическими символами. |
| 25 | Группа волшебников школы, Темные Прорицатели, в свое время навлекли гнев Шар, написав трактат, раскрывший кое-какие из ее секретов. |

Знание (аркана) или знания мастера знаний

- | DC | Результат |
|----|---|
| 10 | Башня Песни Ветра, известная школа волшебства в Миф Дранноре, действовала в строжайшей тайне. Ее многочисленные магические обереги победили предсказания, и даже ее двери и окна были скрыты реалистичными иллюзиями. |
| 12 | У школы немного физических входов; основные средства входа - управляемые <i>порталы</i> . |
| 15 | Школу некогда защищал железный забор, наполненный смертельными магическими эффектами. За прошедшие годы эти обереги распались. |
| 17 | Школа была защищена своей собственной <i>мифалью</i> , победившей заклинания предсказания и большинство форм магического путешествия. |
| 20 | Окончившим школу давались кольца, несущие на себе символ школы - арфу, окруженную вьющимися ветрами. |
| 25 | Продвинутые студенты школы имели доступ к источнику магического знания, более мощному, чем кто-либо видел со времен падения Нетерила - включая секреты изготовления <i>мифали</i> . |

базы или убежища. Если игровые персонажи оживят *портал*, ведущий подземельям, они найдут лишь ряд пустых комнат и коридоров.

Однако, на плиточном полу еще есть кое-что ценное для игровых персонажей. Большая руна, состоящая из треугольника алмазов, каждый с колючим хвостом, тянущимся от одной из вершин, начертана посреди пары концентрических кругов как раз в центре мощеной территории. Внутренний круг - 8 фт в диаметре, и руна заполняет его полностью. Эта руна обеспечивает один из входов в школу (см. Событие 5: Вход).

Хотя от главной башни на Материальном Плате осталось не так много, игровым персонажам все еще доступны несколько экстрапространственных палат, некогда связанных с главной башней.

Дерево Теневой Песни продолжает процветать, и постройка на нем остается неповрежденной, как и все связанные с ним экстрапространственные палаты. Верхняя часть, в ветвях дерева, столь плотно окутана листвой, что по сути невидима с расстояния более чем в несколько футов. Левая часть карты на странице 26 показывает Дерево Теневой Песни.

Орлиное гнездо Песни Ветра - разбитая громадина. Крыша большей частью обвалилась, в полах зияют дыры. Листва поддерживающего его дуба заполняет большую часть интерьера. Снаружи орлиное гнездо напоминает разрушенное эльфийское дерево-здание. Однако, внутри игровые персонажи могут обнаружить входы в несколько экстрапространственных палат, все еще присоединенных к орлиному гнезду; они остаются в хорошем состоянии. Правая часть карты на странице 26 показывает руины орлиного гнезда.

Событие 5: Вход

Эльфы, построившие школу, нашли способ затруднить вход незваным гостям. Меняющийся вход в главную башню был разрушен вместе с постройкой. Осталось два более-менее легких способа войти. Первый - *портал*, расположенный в битом камне, отмечающем то место, некогда стояла центральная башня. Второго - обломки Орлиного гнезда Песни Ветра; определенная партия также может проникнуть внутрь, прорубив стены Дерева Теневой Песни.

Портал: На плите, торчащей среди битого камня главной башни (см. вставку карты на странице 21), есть большая руна, отмечающая *портал*. Этот *портал* дает доступ экстрапространственным помещениям главной башни и остается активным даже при том, что смежный *портал*, ведущий в подземелья школы, запечатан (см. предыдущую секцию).

Любой, кто носит *кольцо Башни Песни Ветра*, активизирует *портал* руны, коснувшись любой части руны или двух концентрических кругов, окружающих ее. Будучи активизированным, *портал* остается открытым на 1 раунд, позволяя любому другому существу, коснувшемуся руны (или кругов), проследовать сквозь него. *Портал* ведет к области 1 внутри Башни Песни Ветра.

Кольцо Башни Песни Ветра также позволяет носящему перенаправлять *портал* в область Миф Драннора, чтобы он вел к битому камню, где некогда стоял вестибюль главной башни. См. статью о *кольце Башни Песни Ветра* на странице 149 для деталей.



Если игровые персонажи ищут такой *портал*, они могут найти его, осматривая область Миф Драннора с использованием заклинания *анализ портала* или сделав успешную DC 25 проверку Знания (аркана). Игровые персонажи также могут знать о местоположении действующего *портала* в районе Миф Драннора после предыдущих посещений города. Если у них есть нужные друзья, они могут узнать о местоположении *портала*, просто задав вопрос. Исвил Миритар, новоиспеченный Коронал Миф Драннора, конечно же, знает о местных порталах (игровые персонажи могут сделать для нее доброе дело, вернув легендарный Военный клинок после событий *Шэдоудейл: Очистка земель*), равно как и многие из официальных лиц Церкви Мистры или дворян Эльфийского Двора.

Персонаж, использующий кольцо описанным здесь способом, появляется в области битого камня примерно в 100 футах к востоку от руны. Пройти по битому камню к руне несложно. Если игровые персонажи прошли предыдущее приключение этой серии и победили Эрегала Фристейва, они скорее всего получили его *кольцо Башни Песни Ветра*. Если игровые персонажи не захватили кольцо Эрегула, они могут найти *кольцо Башни Песни Ветра* где-нибудь среди сокровищ или получить его через контакт, наставника или спонсора.

Орлиное гнездо Песни Ветра: Если игровые персонажи сумеют взобраться или долететь до остатков Орлиного гнезда Песни Ветра, они смогут войти через балкон в области 34. Они также могут проскользнуть сквозь дыры в стенах, полах или крыше.

Дерево Теневой Песни: Игровые персонажи также могут подняться по Дереву Теневой Песни и буквально прорубить себе путь внутрь. Крыша - самая уязвимый точка. Пробив там быру, можно попасть в область 33.

Обереги Башни Песни Ветра

Активная *мифаль* защищает все оставшиеся области внутри школы. Эта магия имеет следующие эффекты:

- Заклинания предсказания проваливаются, когда нацелены или направлены куда-либо внутри школы. Персонажи, носящие *кольца Башни Песни Ветра*, могут избежать этого ограничения, при условии, что у них есть линия видимости на область, которую они исследуют. Даркассан, как единственный оставшийся старший школы, также игнорирует это ограничение.
- Никакое заклинание не может повредить, изменить или проникнуть сквозь стены, потолки или полы школы, если заклинатель не сделает успешную DC 40 проверку уровня заклинателя. Персонаж, носящий *кольцо Башни Песни Ветра*, получает +10 бонус по проверке уровня заклинателя.
- Все заклинания и эффекты подшколы телепортации и все заклинания и эффекты, позволяющие планарное путешествие, проваливаются, если место ухода или прибытия заклинателя находится внутри школы. Если заклинатель при использовании заклинания находится внутри школы, его швыряет в бесформенную пустоту на 1d10 минут. Спустя это время заклинатель возвращается в ту же область, которую он покинул. Заклинатель перемещается на 1d4x10 футов в случайном направлении (используйте диаграмму в *КНИ* 158). Если новое место прибытия занято другим существом или твердым объектом, путешественник появляется на ближайшей доступной открытой площади, имеющей поверхность, способную поддерживать персонажа. Существо, носящее *кольцо Башни Песни Ветра*, игнорирует этот эффект, если пункт ухода и точка прибытия лежат в пределах школы и у заклинателя есть линия видимости и линия эффекта на место назначения. Этот эффект не препятствует способности теневой проекции Даркассана, *порталам* школы или заклинаниям призывания или отречения, вызывающим, призывающим или изгоняющим существ.
- Персонажи, носящие *кольца Башни Песни Ветра*, получают эффекты заклинаний *защита от зла* и *защита от закона*, пока находятся в пределах школы. Эти эффекты не действуют, если персонаж, носящий кольцо, имеет злое мировоззрение.
- Персонажи, носящие *кольца Башни Песни Ветра*, получают выгоду заклинания *мнемонический зачарователь Рари* раз в 24 часа. Если персонаж готовит заклинания, находясь внутри школы, этот эффект позволяет персонажу готовить дополнительные заклинания или вспоминать уже наложенное заклинание, как отмечено в описании заклинания. Если персонаж готовит заклинания за пределами школы, этот эффект позволяет персонажу только вспоминать уже наложенное заклинание. Этот эффект не действует, если персонаж, носящий кольцо, имеет злое мировоззрение.
- Заклинания и эффекты, позволяющие удаленное манипулирование объектами, внутри школы не действуют. Эта заклинания включают *левитацию*, *руку мага*, *телекинез* и *незримого служителя*. Персонаж, носящий *кольцо Башни Песни Ветра*, избегает этого ограничения, если он не имеет злое мировоззрение; Даркассан также игнорирует это ограничение.

Последний из Старших

Один из старших Башни Песни Ветра, Даркассан Далековидящий, все еще живет здесь. Даркассан служит стражем и хранителем башни. В отличие от других эльфов, оставшихся на Фаэруне после Исхода эльфов в виде привидений или баэлнорнов, Даркассан решил слиться с самой башней. В гостиной Даркассана (область 30) есть красивый деревянный пол с мозаикой, изображающей Даркассан, склонившегося над хрустальным шаром; весь этаж - нынешнее тело Даркассана, теперь он конструкция. Преобразование из живого существа в конструкцию дорого обошлось Даркассану, но он получил и новые силы. Его физические атрибуты - таковые неподвижной конструкции, хотя он сохраняет большинство своих ментальных способностей.

Теневые проекции

Давно ходили слухи, что старшие из Башни Песни Ветра стремились создать некие виды симулякров для сохранения и распространения своего обучения (а и возможно, и для оберегания и усиления самих себя).

Несколько старших, в том числе Даркассан, посвятили некоторое время и усилия экспериментам с заклинаниями иллюзии подшколы тени (типа *проекции*) в усилиях по поддержке защиты башни и ради того, чтобы оставаться на шаг впереди своих самых целеустремленных студентов. Если каждый из старших сможет командовать даже малым количеством своих теневых дубликатов, телепатически связанных друг с другом, они будут реальной силой. Старшие смогли бы нанести поражение любому захватчику и казаться почти всемогущими для своих студентов.

После нескольких столетий работы Даркассан вплотную подошел к достижению цели старших; он научился производить различные "теневые версии" самого себя. Эти проекции функционируют в чем-то подобно симулякрам, а в чем-то подобно проекциям. Они полуматериал, но могут манипулировать объектами и проводить физические атаки. Они также могут читать заклинания и общаться.

Даркассан может создавать четыре различных теневых проекции самого себя; создание теневой проекции - стандартное действие для Даркассана. Он может заставить новую теневую проекцию появиться где угодно в пределах границ Башни Песни Ветра в том виде, как она выглядит во время этого приключения - остается лишь предполагать, сможет ли он также производить образы в тех частях башни, которые могут быть восстановлены в будущем. Даркассан не может заставить теневую проекцию появиться внутри *антиматического поля* или в любом месте, куда нельзя телепортироваться; однако, проекция способна физически перемещаться в такие области. Хотя теневая проекция может появиться лишь в пределах Башни Песни Ветра, она может уходить из башни после того, как Даркассан создаст ее.

Одновременно Даркассан может поддерживать функционирование лишь одной теневой проекции, и если она уничтожена, он должен выждать 1d4 дня, прежде чем сможет вновь создать эту специфическую версию себя. Однако, Даркассан может отозвать для удержания или отклонить теневую проекцию всякий раз, когда сочтет нужным. Он может выпустить удерживаемую проекцию вновь, когда ему заблагорассудится (обеспечив неактивность другой проекции; см. ниже). Выпущенная проекция может появиться где угодно в пределах Башни Песни Ветра, как и свежесозданная.

Даркассан CR 16

Нр 122 (15 HD); **DR** 10/адамантин

Мужчина слившийся с башней солнечный эльф прорицатель 13/эксперт 2

CG Огромная конструкция

Инициатива -5; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; **Слушание** +9, **Обнаружение** +9

Языки Чондатанский, Общий, Гигантский, Гномский, Эльфийский, Сильванский; телепатия 60 фт.

АС -1, касание -7, застигнутый врасплох -1

Иммунитет урон способности, иссушение способности, критические попадания, смертельные эффекты, смерть от массового урона, болезни, иссушение энергии, истощение, усталость, магия, воздействующие на разум заклинания и способности (зачарования, принуждения, фантомы, образы и эффекты морали), эффекты некромантии, бессмертный урон, паралич, яд, эффекты сна, ошеломление, любой эффект, требующий спасброска Стойкости, если он также не работает на объектах

Стойкость +5, **Рефлексы** -, **Воля** +12

Слабость не может излечивать урон, разрушенный до 0 или менее hp

Скорость 0 фт.

Пространство 15 фт; **Достижимость** 0 фт.

Базовая Атака +7; **Захватывание** -

Подготовленные заклинания волшебника (CL 13-й): Нет

Запрещенная школа: некромантия

Подобные заклинаниям способности (CL 15-й):

По желанию - *яснослышание*, *ясновидение*

Способности Сила -, Ловкость -, Телосложение -, Интеллект 17, Мудрость 12, Харизма 13

SQ черты конструкции, теневая проекция

Умения Настороженность, Создание Чудесного Предмета^B, Сковать Кольцо^B, Написание Свитка^B, Улучшенная Инициатива, Фокус навыка (Блеф), Фокус навыка (Чувство мотива), Фокус заклинания (иллюзия), Проникновение Заклинания

Навыки Блеф +8, Концентрация +15, Ремесло (переплет) +7*, Ремесло (обработка металлов) +7*, Ремесло (работа с камнем) +7*, Расшифровка Записи +15, Дипломатия +5, Скрытность -8*, Знание (аркана) +16, Знание (история) +16, Слушание +9, Профессия (писец) +13, Чувство Мотива +8, Колдовство +17

* Указывает навыки, который Даркассан знает, но не может использовать, будучи неподвижной конструкцией.

Книга заклинаний подготовленные заклинания плюс 0-й - все, кроме некромантии; 1-й - *тревога, разум стрел, сжигающие руки, зачарование персоны, цветной спрей, постигать языки, обнаружение секретных дверей, обнаружение нежити, маскировка себя, вынести элементы, стирание, быстрое отступление, падение пера, жир, гипноз, идентификация, доспех мага, магическая ракета, магическое оружие, магическая аура Нистула, необнаружимая аура Нистула, затемняющая мгла, защита от зла, защита от закона, разбивающий спрей, щит, тихое изображение, истинный удар, незримый служитель, чрево вещание*; 2-й - *изменить себя, таран, пятно, непрерывное пламя, темнота, дневной свет, обнаружение мысли, пылающая сфера, блестящая пыль, гипнотический образ, невидимость, удар, ловушка Леомунда, нахождение объекта, магический рот, кислотная стрела Мелфа, незначительное изображение, зеркальное изображение, неверное направление, затемнение объекта, сопротивление энергии, уловка веревки, ожог, видеть невидимость, теневой спрей, разбивание, вызов роя, отвратительный смех Таши, паутина*; 3-й - *анализ портала, проблеск, яснослышание/ясновидение, темновидение, рассеивание магии, огненный шар, полет, спешка, сфера невидимости, острый край, заряд молнии, магический круг против зла, магический круг против закона, великое магическое оружие, главное изображение, необнаружение, защита от энергии, отражение стрел, предложение, языки, стена ветра*; 4-й - *тайный глаз, отдача, замешательство, наблюдение обнаружения, дверь измерений, черные щупальца Эварда, огненный щит, ледяной шторм, иллюзорная стена, великая невидимость, нахождение существа, эластичная сфера Отилука, призрачный убийца, наблюдение, теневое призывание, крик, каменная кожа, громовое копье, стена льда*; 5-й - *вставляющая рука Бигби, конус холода, контакт с другим планом, доминирование над персоной, греза, слабоумие, меньший железный страж, мираж аркана, преданная собака Морденкайнена, кошмар, постоянное изображение, меньшее планарное связывание, любопытные глаза, телепатическая связь Рари, посылка, великое теневое призывание, меньшая магическая матрица, телекинез, телепорт, стена силы, стена камня*; 6-й - *кислотный шторм, анализ дгеомера, антимагическое поле, решительная рука Бигби, великое рассеивание, знание легенд, напряженная работа Морденкайнена, запрограммированное изображение, проекция, отражение, запечатывание портала, оттенки, превращение Тенсера, истинное видение*; 7-й - *схватывающая рука Бигби, отсроченный взрыв огненного шара, эфирная прогулка, великое наблюдение, ограниченное желание, меч Морденкайнена, призматический глаз, призматический спрей, симулакрум, обращение заклинаний, видение*

Иммунитет к магии (Ex) Даркассаном иммунен к любой магической или подобной заклинанию способности, позволяющей сопротивление заклинаниям, кроме заклинаний со звуковым описателем, способных наносить урон (типа *крика*). Заклинание, имеющее световой описатель и направленное на Даркассана, ремонтирует 1d6 пунктов урона на уровень заклинания.

Теневая проекция (Su) Даркассан может создавать до четырех теневых дубликатов бывшего себя. Эти проекции могут удерживаться в матрице его тела конструкции или могут быть выпущены действовать как независимые существа. Даркассан может накладывать заклинания лишь через свои теневые проекции. Если он содержит в своем теле одну или несколько проекций, Даркассан может использовать любые заклинания, подготовленные его теневыми проекциями, на себя или на предметы, которых он может коснуться. Одновременно можно выпустить для функционирования лишь одну теневую проекцию. Независимая теневая проекция остается телепатически связанной с Даркассаном. Любые заклинания, наложенные проекцией, исходят от этой проекции. Если теневая проекция уничтожена, Даркассан должен выждать 1d4 дня, прежде чем сможет заменить эту проекцию.

Навыки Даркассан, будучи конструкцией, сохраняет свои расовые модификаторы эльфа (+2 на проверки Слушания, Поиска и Обнаружения).

ТЕНЕВЫЕ ПРОЕКЦИИ КАК СУЩЕСТВА

Каждая теневая проекция имеет свои собственные показатели способностей, очки жизни, колдовские способности и другую игровую статистику. Поскольку теневые проекции функционируют как призванные существа, их нельзя рассеять или повредить *антимагическим полем*. Хотя это и призванное существо, теневая проекция не экстрапланарна, когда находится в пределах башни или на Материальном Plane и не подвержена *распусканию* или *изгнанию*.

Теневая проекция разрушается, когда уменьшена до -10 очков жизни. После разрушения теневая проекция (тело и снаряжение) рассыпается на части и испаряется за 1 раунд.

Когда Даркассан создает новую теневую проекцию, она появляется с полными очками жизни и с полным комплектом заклинаний. Новая проекция может появиться в виде, когда одно или несколько заклинаний уже используются - до одного такого заклинания на пункт ее бонуса Интеллекта. Такое заклинание должно иметь персональную или фиксированную дальность или быть нацелено на саму теневую проекцию. Всякий раз, когда теневая проекция читает заклинание, ей не нужен какой-либо материальный или фокусирующий компонент.

Как отмечено ранее, теневая проекция лишь отчасти реальна. Персонажи, взаимодействующие с теневой проекцией, могут делать попытку DC 24 спасброска Воли, чтобы не поверить в иллюзию. Если персонаж успешно не поверил в теневую проекцию, ее оружие наносит неверующему лишь 80% своего нормального урона. Однако, любое заклинание, производимое теневой проекцией, в конечном счете исходит от Даркассана и потому полностью реально. Например, если теневая проекция атакует мечом или луком, урон от такой атаки может быть уменьшен при помощи недоверия. Однако, заклинание *огненный шар* от теневой проекции вполне реально и недоверию не подчиняется.

Также, как отмечено ранее, теневая проекция полуматериальна. Теневая проекция может лететь и двигаться сквозь твердые объекты или существа, как бестелесное существо, и атаки со стороны материальных су-

ществ (даже при помощи заклинаний) имеют 50% шанс провала (оружие касания призрака отменяет шанс промаха). Теневая проекция не может упасть, быть подсеченной или снесенной натиском быка, и при этом не производит какого-либо шума, если не желает этого. Теневая проекция имеет +8 расовый бонус на проверки Слушания, Поиска, Обнаружения и Скрытности.

Теневая проекция может свободно манипулировать объектами и проводить физические атаки. Бонусы доспеха защитника и бонусы естественного доспеха против физических атак теневой проекции вполне эффективны. Теневая проекция может сама использовать бонусы доспеха и бонусы естественного доспеха; также она имеет бонус отклонения к Классу Доспеха, равный ее модификатору Харизмы (минимум +1). В действительности теневая проекция может функционировать и как материальное, и как бестелесное существо - смотря что выгоднее. Она даже может функционировать и как материальное, и как бестелесное существо одновременно. Например, она может атаковать мечом, скрываясь внутри стены.

В пределах *антимагического поля* сверхъестественные признаки теневой проекции подавляются. Ее физические атаки эффективны лишь на 80%, она не может летать или проходить сквозь твердые объекты, и атаки против нее не имеют шанса промаха. Теневая проекция также теряет свой +8 расовый бонус на проверки Слушания, Поиска, Обнаружения и Скрытности и свой основанный на Харизме бонус отклонения к Классу Доспеха.

ОТКЛОНЕННЫЕ И ОТОЗВАННЫЕ ПРОЕКЦИИ

Даркассан может отклонить или отозвать теневую проекцию как стандартное действие. Когда Даркассан отклоняет активную теневую проекцию, она разрушается и распадается, как описано выше.

Даркассан также может отозвать активную проекцию удерживать ее в матрице своего физического тела.

Удерживаемые теневые проекции излечивают урон и могут восстанавливать заклинания точно так же, как и живущее существо. Если отозванная теневая проекция страдает от некоего состояния или ухудшения (например, усталость), она сохраняет это состояние, пока не пройдет достаточно времени, чтобы она оправилась. Время, проведенное в удержании в теле конструкции Даркассана, считается временем сна или временем покоя с низкой физической деятельностью - на выбор Даркассана. Например, теневое изображение, получившее 12 пунктов урона и провалившее спасбросок против заклинания *безумие*, будучи отозванным, остается поврежденным и под эффектами заклинания, пока удерживается. Проекция необходимо 8 часов отдыха, чтобы вернуть потерянные очки жизни, но эффект безумия остается, пока Даркассан не отклонит проекцию (и не создаст замену) или не удалит эффекты *безумия* каким-либо иным путем (например, *ограниченным желанием*, подготовленным и наложенным другой проекцией).

Когда Даркассан решит выпустить удерживаемую теневую проекцию, он может разместить ее где угодно внутри Башня Песни Ветра, как отмечено выше для недавно созданных проекций.

Пять сущностей Даркассана

Даркассан - глубокий мыслитель, в случае необходимости способный на решительные действия. После столетий обучения магии находчивых молодых эльфам он развил методы для определения двуличности и для противодействия случайным уловкам. В состоянии конструкции у Даркассана нет показателей Силы и Ловкости и он не может предпринимать какие-либо физические действия, но он может общаться телепатически и просматривать окружающую среду *ясновидением* и *яснослышанием*. Чтобы любой физической активности Даркассан должен использовать теневые проекции.

Даркассан разделяет чувства теневой проекции. Он знает то, что знает проекция, и наоборот. Если теневая проекция теряет сознание или уменьшена до 0 очков жизни или ниже, Даркассан обычно отзывает или отклоняет ее.

Даркассан назначает заклинания теневым проекциям из своих книг заклинаний, содержимое которых хранится в его теле.

В своем состоянии конструкции Даркассан не может читать какие-либо заклинания, кроме тех, которые в настоящий момент подготовлены у любых теневых проекций, хранящихся в его теле. Хотя у Даркассана есть способности *ясновидения*, *яснослышания* и телепатии, у него нет линии видимости или линии эффекта к чему-либо, кроме самого себя (включая любые проекции, которые он держит) или вещей, контактирующих с его телом.

Каждая из теневых проекций Даркассана отражает некий аспект Даркассана в его основной жизни (или по крайней мере то, как сам Даркассан помнит это). Все они разделяют его личность и способности, но, как отмечено ранее, у каждой есть свои собственные способности и причуды. Каждая выглядит как мужчина-солнечный эльф средних лет, с золотыми волосами, бронзовой кожей, тонким носом и острым подбородком, но детали внешности для каждой из версий много варьируются.

ДАРКАССАН ЛОВКИЙ

Даркассан использует эту теневую проекцию чаще всего. Она представляет пылкий и непоседливый дух Даркассана. Проекция проворна и хорошо действует руками. Она напоминает высокого, тощего солнечного эльфа с бледно-золотыми волосами до плеч. Он носит выцветший зеленый плащ поверх светло-зелено-

го лесного костюма с кучей заплат и штопки. Верхняя часть его лица скрыта зеленой полумаской. Нижняя часть лица бронзовая. У него есть длинный меч, лук и поношенный кожаный футляр с инструментами.

Даркассан использует эту проекцию для ремонта башни и патрулирования участка в поисках вторгшихся. Это, скорее всего, первая из проекций, с которой столкнутся игровые персонажи. Когда это произойдет, Даркассан использует проекцию, чтобы прощупать их защиты и определить их слабости.

ДАРКАССАН ВОИН

Помимо магического обучения, у Даркассана есть боевой дух, проявляющийся в этой проекции. У проекции коротко стриженные ярко-золотые волосы, широкие плечи и рубленные черты лица. У него есть великий меч, длинный меч и длинный лук. Он носит короткий зеленый плащ поверх зеленой туники и легкие серые бриджи.

Проекция использует *превращение Тенсера* для улучшения своего боевого мастерства, теряя при этом способность читать другие заклинания.

ДАРКАССАН СТРАЖ

У Даркассана есть ощущение обязанностей и стойкости, что и представляет эта проекция. В этом приключении страж по максимуму делает все, чтобы разделить и победить партию. У проекции темно-золотые (почти что медно-красные) волосы и очень тонкие щеки и губы. Он носит длинную зеленую монашескую робу, перехваченную в поясе веревкой.

ДАРКАССАН МАГ

Эта проекция, возможно, ближе всех к истинному Даркассану. У нее мощный интеллект и превосходное восприятие. Будучи в этом облике, Даркассан более открыт для рассмотрения новых возможностей - в том числе и для того, чтобы увидеть, что игровые персонажи - действительно хорошие парни.

Проекция имеет ниспадающие золотые волосы и общую торжественность. Она одета в легкую зеленую блузу со множеством карманов, серые бриджи и длинный темно-зеленый плащ, украшенный по низу вышивкой в виде множества магических и астрологических символов.

Даркассан Маг CR 16

Нр 41 (15 HD)

Мужчина солнечный эльф прорицатель 13/эксперт 2

CG Средний гуманоид

Инициатива +9; **Чувства** видение при слабом освещении; Слушание +17, Обнаружение +17

Языки Чондатанский, Общий, Гигантский, Гномский, Эльфийский, Сильванский; телепатия 60 фт.

АС 25, касание 17, застигнутый врасплох 25

Шанс промаха 50% (теневое существование)

Иммунитет эффекты магического сна

Стойкость +4, **Рефлексы** +9, **Воля** +14; +2 против зачарований; +2 против эффектов от злых заклинателей с *защитой от зла*

Скорость 60 фт (12 квадратов) с *быстрым отступлением*, полет 30 (совершенно)

Рукопашная +4 *длинный меч предупреждения* +11/+6 (1d8+4) с *великим магическим оружием*

Дальнобойная +4 *длинный лук* +16/+11 (1d6+4) с *великим магическим оружием*

Базовая Атака +7; **Захватывание** +7

Боевое оснащение *малая метамагическая палочка Тихого Заклинания*

Подготовленные заклинания волшебника (CL 13-й; 1d20+15 для преодоления SR):

7-й - *схватывающая рука Бигби* (+31 рукопашная, +35 захватывание), *меч Морденкайна* (+22 рукопашная)

6-й - *кислотный шторм* (DC 25), *великое рассеивание магии*, *напряженная работа Морденкайна*, *обращение заклинаний* †, *истинное видение*

5-й - *вставляющая рука Бигби*, *слабоумие* (DC 24), *усиленный огненный шар* (DC 22), *усиленный заряд молнии* (DC 23), *кошмар* (DC 25), *телекинез* (DC 24)

4-й - *огненный щит*, *усиленная кислотная стрела Мелфа* (3, +12 рукопашное касание), *призрачный убийца* (2, DC 24), *увеличенный теневой спрей*^{УКЗЦ} (DC 24)

3-й - *заряд молнии* (DC 22), *усиленная магическая ракета* (2), *великое магическое оружие* † † (2), *защита от энергии* (2), *обращение стрел* † (см. стр. 143), *языки*

2-й - *таран* (см. стр. 142), *дневной свет*, *обнаружение мысли* (DC 21), *блестящая пыль* (DC 21), *видеть невидимость* †, *разбивание* (DC 21), *отвратительный смех Таши* (DC 21)

1-й - *разум стрел* † (см. стр. 142), *зачарование персоны* (DC 20), *быстрое отступление* †, *жир* (DC 20), *защита от зла* †, *защита от закона*, *разбивающий спрей*^{УКЗЦ} (DC 20), *щит* † (2)

0-й - *ошеломление* (DC 19), *обнаружение магии*, *звук привидения* (DC 19), *рука мага*, *ловкость рук*

† уже наложено

Запрещенная школа: некромантия

Подобные заклинаниям способности (CL 15-й):

По желанию - *яснослышание*, *ясновидение*

Способности Сила 10, Ловкость 20, Телосложение 11, Интеллект 28, Мудрость 12, Харизма 13

Умения Настороженность, Увеличение Заклинания^Б, Улучшенная Инициатива, Ускорение Заклинания^Б, Написание Свитка^Б, Фокус навыка (Блеф), Фокус навыка (Чувство мотива), Фокус заклинания (иллюзия), Проникновение Заклинания

Навыки Блеф +8, Концентрация +18, Ремесло (переплет) +13, Ремесло (обработка металлов) +13, Ремесло (работа с камнем) +13, Расшифровка Записи +21, Дипломатия +5, Скрытность +13, Знание (аркана) +22, Знание (история) +22, Слушание +17, Профессия (писец) +13, Поиск +17, Чувство Мотива +8, Колдовство +23, Обнаружение +17

Имущество боевое оснащение плюс *амулет естественного доспеха +1*, *наручи доспеха +3*, *кольцо защиты +2*, *+1 длинный меч предупреждения^{Маг} (+4 с великим магическим оружием)*, длинный лук мастерской работы (+4 с великим магическим оружием), 20 стрел, *перчатки Ловкости +2*, *лента интеллекта +2*

Теневое существование (Su) Даркассан Маг является и полуматериальным, и лишь частично реальным. Он может проходить сквозь физические объекты (но не силовые эффекты) также, как бестелесное существо. Все атаки, даже заклинания (кроме силовых эффектов), имеют 50% шанс провала. Оружие касания призрака отменяет этот шанс промаха. Существо, взаимодействующее с ним, может сделать попытку DC 24 спасброска Воли, чтобы не поверить в проекцию. При успешном недоверии физические атаки проекции (но не ее заклинания) наносят лишь 80% своего нормального урона. Вы можете вычислить уменьшенный урон или использовать следующее: длинный меч 1d8+2, длинный лук 1d6+2, невооруженный удар 1d3-1. В пределах *антимагического поля* Даркассан теряет свою скорость полета, способность проходить сквозь твердые объекты, бонус отклонения к Классу Доспеха и шанс промаха. Он также теряет свой +8 расовый бонус на проверки Слушания, Поиска, Обнаружения и проверках Скрытности (см. ниже).

Навыки Даркассан имеет +8 расовый бонус на проверки Слушания, Поиска, Обнаружения и Скрытности благодаря своей полуматериальной природе. Как эльф, он имеет +2 расовый бонус на проверки Слушания, Поиска и Обнаружения.

Действия Даркассана

Даркассан посвятил себя охране секретов и сокровищ башни. Поскольку посетителей было немного и появлялись они с паузами в десятилетия или даже столетия, Даркассан привык на недели уходить в медитацию, пробуждаясь лишь для того, чтобы создать теневые проекции для поддержания палат башни в чистоте и в исправном состоянии. У него нет инструментов или других ресурсов для восстановления секций, которые были разрушены. В любом случае Даркассан полагает, что любое заметное восстановление привлекло бы к башне неуместное внимание. Даркассан считает, что его самое мощное оружие - секретность.

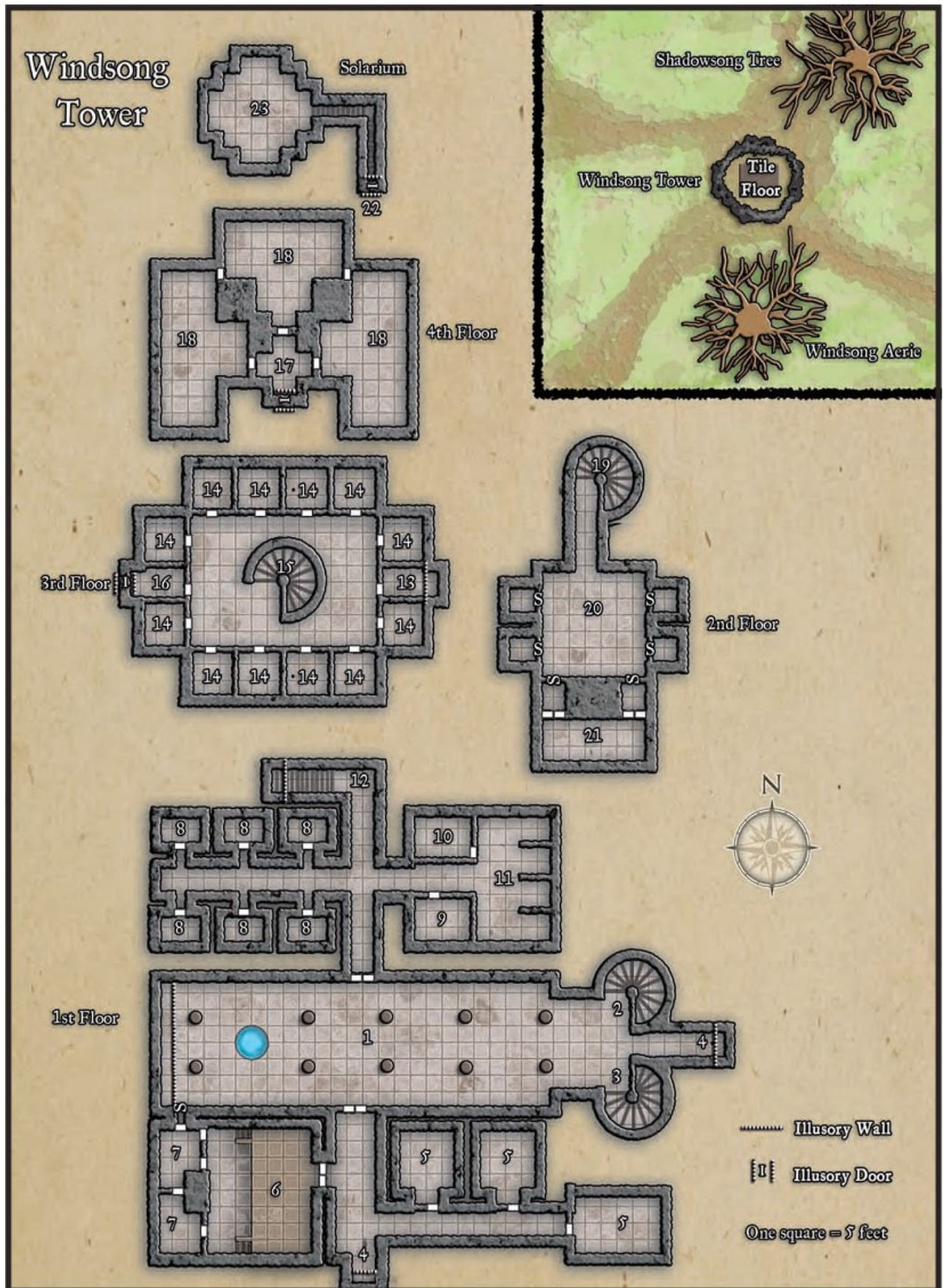
Когда шедовары вторглись в башню, они застали Даркассана врасплох, но заодно пробудили его от очередной вялости. После того, как шедовары сбежали с *Нетерскими Свитками*, Даркассан оценил урон, который они нанесли, и сделал обширный ремонт, зачастую при помощи заклинаний. Сейчас он использует и свои заклинания и подобные заклинаниям способности, и свою Ловкую теневую проекцию для патрулирования башни и наблюдений за дальнейшими атаками. Он также использовал Ловкую проекцию, чтобы совершить несколько тайных вылазок в Миф Драннор. Он был поражен, увидев, что город опять на подъеме, но все равно не пожелал раскрыться. Он использовал заклинание *греза*, чтобы распустить кое-какие намеки на то, что произошло в Башне Песни Ветра.

Когда игровые персонажи входят в башню, Даркассан почти мгновенно узнает об их присутствии и тратит кое-какое время на то, чтобы противостать новому вторжению.

Цели Даркассана

Даркассан не знает, почему шедовары украли *Нетерские Свитки*, но опасается самого худшего. Он знает, что в группе, вторгшейся в школу, были прихожане Шар, таящие глубокую ненависть к Мистркс - они потратили столь ценное время, оскверняя святыню Мистры в школе (область 26) и уничтожая *Глаза Мирджалы* - магический портрет, позволявший ограниченную связь с Леди Тайн. Он подозревает, что идет некий заговор против Мистры - и он прав. Он не знает, насколько глубок этот заговор, но полагает, что его следует остановить. Он также хотел бы вернуть *Нетерские Свитки* в школу, если это возможно.

Когда игровые персонажи входят в школу, Даркассан подозревает в них агентов шедоваров, пришедших, чтобы устроить в школе еще большее опустошение, но в то же время надеется, что они пришли в ответ на его призывы о помощи. Он решает проверить их силу и намерения боем со своими теневыми проекциями. Понаблюдав за их действиями, он сможет лучше судить о том, что они из себя представляют. Такой подход в чем-то бессердечен, поскольку Даркассан использует в том числе и смертельно опасные силы. Если игровые персонажи не справятся, у Даркассана есть средства излечить их и даже поднять из мертвых (используя своих союзников из области 31).



Событие 6: Встреча с Даркассаном

Это событие происходит, когда игровые персонажи входят в квартиру Даркассана в школе (область 30) или в любой момент, когда Даркассан решит, что пришло время показаться игровым персонажам (скорее всего после того, как партия столкнулась с тремя его теневыми проекциями - Ловкого, Стража и Воина).

Изящная фигура золотоволосого эльфа, одетого в длинный зеленый плащ, поднимается перед вами прямо из пола. О его возрасте судить трудно, но на лице его торжественное выражение, означающее мудрость, полученную трудным путем.

"Думаю, мы уже немного знакомы", - говорит эльф. - "Вы можете называть меня Даркассаном, и обломки этой школы - мои владения."

Слова Даркассана звучат внутри вашей головы. - "Мои альтер-эго обошлись с вами довольно грубо, но ваша целеустремленность похвальна. Быть может, мы прекратим бросаться друг на друга и поговорим?"

Если игровые персонажи не склонны говорить, Даркассан настаивает. Он выражает сожаление, что не разбился с группой, но объясняет, что сделал вывод, что люди показывают свое истинное лицо, лишь когда находятся в смертельной опасности. После недолгих разговоров Даркассан делится с игровыми персонажами следующей информацией:

- Не так давно команда шедоваров, возглавляемая двумя шейдами и сопровождаемые парой клериков Шар, вторглась в школу, разрушили часовню, посвященную Мистре, и уничтожили устройство, способное устанавливать контакт с богиней.
- Что еще хуже, шедовары ворвались в самую охраняемую палату школы и украли самое секретное и ценное, чем владеет школа - Куэсс Ар Терантвар.
- Более широкоизвестное название Куэсс Ар Терантвар - *Нетерские Свитки*, документ с почти безграничным магическим потенциалом. При неправильном использовании знание, содержащееся в свитках, может уничтожить само Плетение.
- Даркассан не может точно определить, где Куэсс Ар Терантвар находится сейчас; однако, эта версия *Нетерских Свитков* была создана целенаправленно для эльфов. Ясно то, что теперь у шейдов есть свитки, и они однозначно постараются преобразовать их в более понятную для себя форму.



Чтобы сделать это, им придется унести свитки вглубь своей территории и исполнить долгий ритуал, хотя бы потому, что Куэсс Ар Терантвар - мощный артефакт, который не так просто изменить или повредить.

- Чтобы вернуть свитки, ритуал шедоваров следует приостановить и повернуть вспять. Даркассан исполнил несколько предсказаний, указывающих, что первый шаг лежит в работе всей жизни Аугатры Безумной, записи которой (а может, и сама Аугатра) можно найти в склепе, носящем ее имя.

Развитие: Если игровые персонажи не уничтожили нежить, оставленную шедоварами в области 18, или не разобрались с Киивосен Нигили (из события 3), Даркассан может попросить игровых персонажей позаботиться об этом. Он не смог уничтожить нежить и просто присматривал за Киивосен, чтобы не раскрывать шейдам своего присутствия.

Если игровые персонажи соглашаются последовать за *Нетерскими Свитками*, Даркассан может сослаться на историю Аугатры, но он не знает, чем на самом деле является ее склеп. Он может сообщить игровым персонажам, что склеп следует искать на границе между Анауроком и Каменными Землями (это местоположение - опорная точка для части приключения, разворачивающейся в Главе 2.)

Он также может дать группе возможность изучить книги заклинаний, запасенные в хранилище (область 31), а также некоторую сумму денег на расходы, до 25,000 гр на персонажа, но не более того, что есть в хранилище (которое содержит ценностей примерно на 112,000 гр). Даркассан также предлагает группе шанс изучить *Скрижали Фариссолнита* (см. стр. 149). Даркассан позволяет игровым персонажам забрать неизвестные изделия, собранные в школе, типа магического оружия, взятого в арсенале, но не серьезные изделия, типа нефритового постамента из солярия или каких-либо книг. Если в группе есть божественные заклинатели, посвященные Мистре, Даркассан дает этим персонажам *Осколки Мирджалы* (см. стр. 148).

Внутри школы

Интерьер школы был предназначен обеспечивать приятную атмосферу (по крайней мере для эльфов), с обилием естественно выглядящего искусственного света, с приятной температурой и свежим воздухом. Эти эффекты все еще работают в большинстве мест внутри трех зданий школы.

Окружающая среда

Если не отмечено иное, во всей школе преобладают следующие условия.

Свет: Потолки школы распространяют свет, подобный таковому в тенистой роще в ясный летний день, освещая пространство под собой в течение 16 часов каждый день. В оставшиеся 8 часов свет приглушается, создавая темное освещение. Внутренний свет приглушается поздним вечером и вновь становится ярче через 8 часов.

Температура: Температура внутри школы - около 70F (+21° C) при ярком освещении и около 65F (+18° C) при неярком свете (см. выше).

Звук: Все звуки в пределах школы приглушены, кроме тех, что издают ее жители или посетители. Шум в экстрапространственные области школы не проникает.

Качество воздуха: Нежный ветерок дует в каждой из палат и коридоров школы. Воздух всегда свежий, чуть пахнущий лесной прохладой. Магические эффекты, создающие облака или газы, длятся вдвое меньше, чем обычно.

Планарные условия: Экстрапространственные области школы имеют планарные черты (*PВd* 147), идентичный таковым Материального Плана. Все эти области сосуществуют с Материальным Планом, хотя магическое путешествие между ними и другими местами (включая в планы помимо Материального) ограничено из-за *мифали* школы (см. Обереги Башни Песни Ветра, стр. 11).

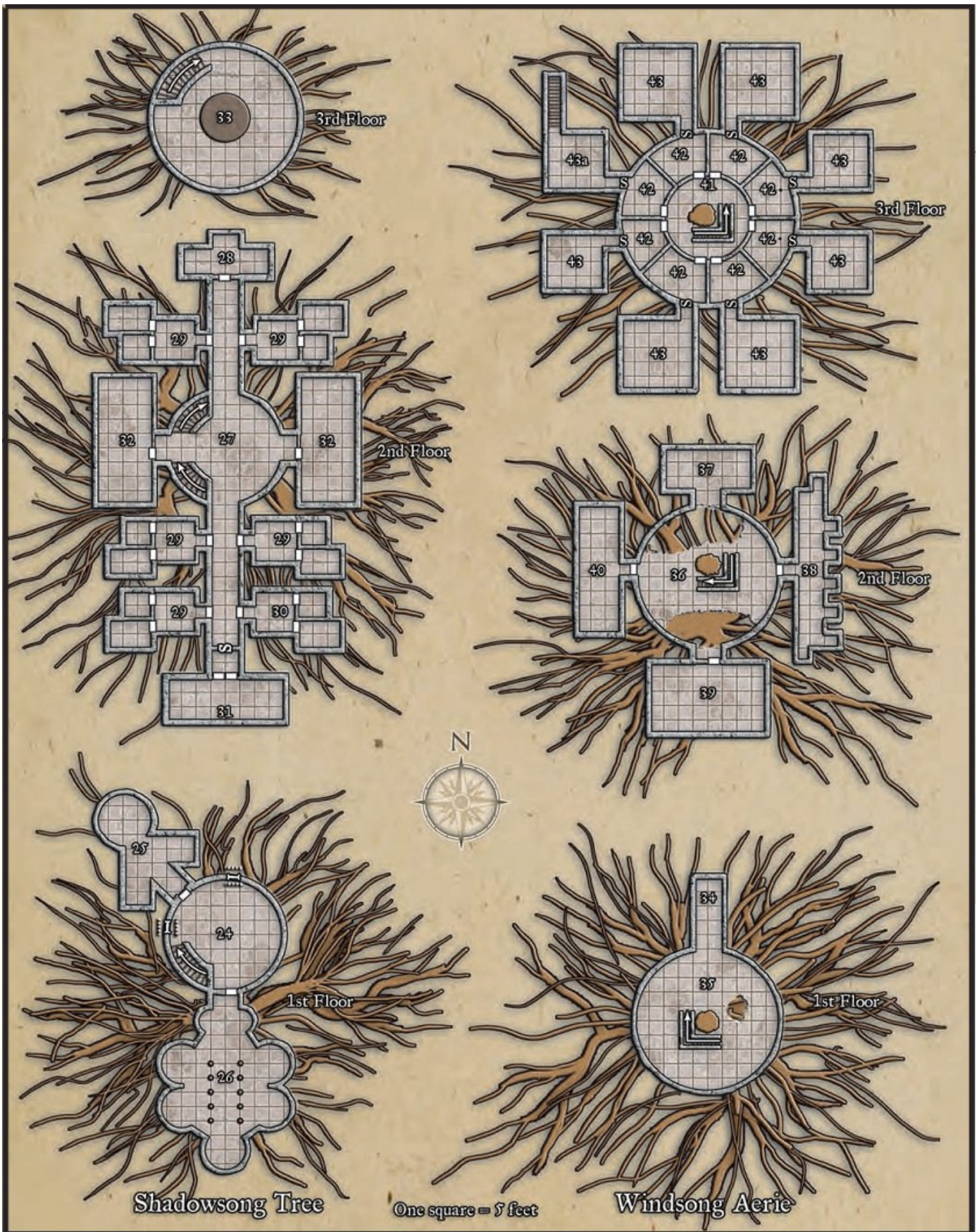
Хоть они и подобны Материальному Плану, экстрапространственные области школы также имеют одну характеристику, общую с переходными планами - ни одно существо, находясь внутри них, не имеет экстрапланарного подтипа.

Особенности

Благодаря Даркассану большинство оставшихся построек школы находятся в хорошем состоянии (хотя кое-на-какие плюнул даже Даркассан). Если иное не отмечено в описании столкновения, различные особенности школы имеют следующие характеристики.

Двери: Двери школы сделаны из досок, укрепленных стальной филигранью и отполированных до абсолютного сияния, с соответствующей фурнитурой. Большинство дверей открывается легко, но некоторые застряли или зафиксированы заклинанием *тайный замок*, 35-й уровень заклинателя. Если *тайный замок* отменен или рассеян, он возвращается через 1d4 раунда.

Прочные деревянные двери: 2 дм. толщиной; АС 6; твердость 10; hp 40; поломка DC 0 (открываются легко), DC 35 (заперты магически).



Секретные двери: 2 дм. толщиной; АС 6; твердость 10; hp 40; поломка DC 0 (открываются легко), Поиск DC 25.

Каменные полы: Эти поверхности сделаны из песчаника, отполированы до блеска и имеют толщину как минимум 6 футов.

Деревянные полы: Они из досок, сделанных из различного дерева. Толщина полов - около 3 футов, они магически усилены для дополнительной твердости и прочности.

Каменные стены и столбы: Они сделаны из плотно пригнанных блоков зеленого мрамора или серого гранита. Толщиной они как минимум 1 фт.

Каменные стены: 1 фт толщиной; твердость 18; hp 180; поломка DC 45; Подъем DC 25.

Эти стены увеличивают DC проверок Слушания, чтобы услышать сквозь них, на 15. Очки жизни и DC поломки даны для 10-футовой секции. Если деревянная стена разрушена, разрушенные и примыкающие нестенные квадраты станут плотным щебнем.

Деревянные стены: Они подобны деревянным полам, за исключением того, что их толщина - 6 дюймов.

Деревянные стены: 6 дм. толщиной; твердость 5; hp 60; поломка DC 20; Подъем DC 21.

Деревянные стены увеличивают DC проверок Слушания, чтобы услышать сквозь них, на 5. Очки жизни и DC поломки даны для 10-футовой секции. Если деревянная стена разрушена, разрушенные и примыкающие нестенные квадраты станут легким щебнем.

Иллюзорные двери/стены: Эти постоянные иллюзии прикрывают *порталы*, позволяющие перемещение между различными областями школы. У них нет магической ауры, но *анализ двоемера* или *истинное видение* показывают их; если персонаж использует действие движения для изучения двери или стены, он может сделать DC 30 спасбросок Воли, чтобы заметить ее иллюзорную природу.

Иллюзорные двери выглядят в точности как обычные двери школы, но существо, касающееся двери (даже используя оружие) вызывает срабатывание *портала* двери и перемещение персонажа к месту назначения *портала*. Снаряд или другой брошенный объект отскочит от иллюзорной двери.

Иллюзорная стена создает отражение коридора или палаты перед стеной (кроме любых существ, развалин или подвижной обстановки). Например, иллюзорная стена в конце коридора длиной 30 фт создает изображение еще 30 футов коридора. Касание иллюзорной стены влечет тот же результат, что и касание иллюзорной двери.

1. Холл

Этот зал с колоннами обеспечивает основной доступ к экстрапространственным помещениям центральной башни. Строители башни намеревались сделать его внушительным, но удобным.

Персонажи, использующие руну *портала* на битом камне башни (см. Событие 5: Вход, стр. 11), появляются рядом с фонтаном в западном конце зала.

Даркассан Ловкий (см. стр. 33) раз в 24 часа накладывает заклинание *тревога*, сосредоточенное на фонтане. *Тревога* дает ментальное предупреждение, и прибытие любого существа через *портал* вызывает срабатывание заклинания.

На первый взгляд эта область похожа на приятную рошу с фонтаном - это такое хорошее местечко для отдыха. Более плотный осмотр показывает, что это всего лишь прямоугольная палата, а буйство зелени нарисовано на стенах. "Деревья", стоящие двумя рядами у середины палаты - фактически облицованные каменные столбы, поддерживающие сводчатый потолок, светящийся разрозненным светом. От фонтана в центре зала идет успокаивающий звук журчащей воды, воздух напоен ароматом диких цветов.

Иллюзорная стена в западном конце создает второе изображение всего зала, фонтана и всего остального. Продвижение через стену активизирует *портал*, возвращающий существ к области битого камня примерно в 100 футах к востоку от вымощенной области, на которой начертана руна.

Тактическое столкновение: M2: Ловкий вызов, стр. 32.

Сокровище: Бассейн фонтана содержит 321 гр, 22 рр, 3 платиновых и изумрудных диадемы, стоящие по 275 гр каждая, и 8 водных звезд, стоящие по 100 гр каждая. Чтобы собрать их все, одному персонажу потребуется около 10 минут. Даркассан разбросал эту мелочевку здесь после набега шедоваров, надеясь отвлечь и задержать любых новых захватчиков. Он взял изделия из хранилища в области 31.

2. СЕВЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Спираль ступеней круто уходит вверх, поворачивая по часовой стрелке. Ступени испорчены многочисленными сколами и царапинами, преимущественно по центру.

Эта лестница поднимается к области 19.

Выбоины на лестнице были сделаны в разное время големами из области 20, когда их вызывали для защиты школы. Даркассан напустил их на шедоваров, когда те ворвались в школу, поскольку сам был не готов противостоять им. Во время боя вторгшиеся сумели уничтожить двух из големов.

Персонаж, имеющий умение Прослеживание, может сделать попытку DC 28 проверки Выживания, чтобы обнаружить, что выбоины были сделаны двумя или более двуногими существами по крайней мере 8 фт ростом, которые были слишком тяжелы для их размера. Они пересекали лестницу в обоих направлениях несколько раз, причем один раз - совсем недавно.

3. ЮЖНАЯ ЛЕСТНИЦА

Эта область почти идентична области 2. Лестница ведет к области 15. На ступенях нет щербин и царапин, но середины их за несколько столетий изношены от ног студентов. Успешная DC 15 проверка Знания (строительство подземелий) или Выживания (для персонажей с умением Прослеживание) казывает на причину износа.

4. ВЫХОДЫ

Обе эти иллюзорные стены скрывают *порталы*, ведущие к области 24 в Дереве Теневой Песни.

5. КОМНАТЫ ДЛЯ ВСТРЕЧ/ЛЕКЦИЙ

Несколько изящно вырезанных деревянных столов размещено маленькими группами у стен этого облицованного панелями зала. Напротив двери стоит деревянная кафедра перед большим круглым белым диском, установленным вертикально на стене. По каменному полу идет ковер, занимающий половину ширины комнаты и украшенный орнаментом из лозы и покрытых листьями ветвей.

Персонал использовал эти комнаты для конференций, и иногда - для лекций маленьким группам студентов. Диск - кусок отесанного белого мрамора, который преподаватели использовали в роли своеобразного экрана, проецируя на него иллюзии во время лекций.

Сокровище: Обстановка и ковры в этих комнатах имеют огромную ценность как антиквариат и исторические объекты. Каждый стол весит 35 фунтов и стоит 150 gr; каждый ковер весит 75 фунтов и стоит 450 gr.

6. АУДИТОРИЯ

Большинство огромной палаты скрыто во тьме, кроме прямоугольной секции, чуть приподнятой над полом, в дальнем ее конце, которая залита тусклым светом. Меж дверью и этой приподнятой областью - три ряда деревянных скамей, поставленных полукругом. По краям и за приподнятой областью висит занавес, как и над ней, создавая идеальную сцену для исполнения чего-либо.

Эльфы использовали эту палату для важных встреч и лекций, а также для музицирования и театральных исполнений. Пол в восточном конце комнаты примерно на 6 дюймов ниже, чем в коридоре за ее пределами, и наклоняется еще на 5 футов вниз, к сцене в западном конце. Потолок в этой комнате не испускает света, но вся сцена освещается тусклым свечением, при этом окружающее помещение укрыто темным освещением.

7. КОМНАТЫ ДЛЯ ПЕРЕОДЕВАНИЯ

Верхнюю часть дальней стены этой маленькой палаты полностью занимает огромное зеркало. Под ним идет длинный прилавок, запачканный самыми разными цветами. Вдоль левой стены идет ряд закрытых шкафчиков, вдоль правой - ряд дверей.

Эти палаты использовались для подготовки к исполнению или лекциям в области 6. Двери открываются наружу, за ними - гардеробы, в которых еще есть несколько одеяний волшебников и другие костюмы. В шкафчиках - грешки и горшки с высохшей косметикой для сценических исполнений, плюс несколько кувшинов и ванночек под воду для мытья.

8. КОНУРЫ

Вдоль одной из стен этой древней белой палаты составлены многочисленные клетки. Они самого разного размера, с длиной стороны от 3 футов до 6 дюймов. В центре - длинный деревянный стол, отполированный до блеска, в каждом углу - несколько деревянных бочек и другие контейнеры различных размеров.

В этих палатах когда-то размещался весь спектр животных, подходящих для того, чтобы стать фамильярами студентов. В бочках хранилась вода, в контейнерах - еда для различных существ. Комната была полностью очищена, никаких следов животных в ней не осталось.

9. СМОТРОВАЯ

Эта маленькая палата снабжена крепким деревянным столом с сильно исцарапанной поверхностью, удобной на вид высокой скамьей и маленьким шкафчиком. Рисунки на стенах изображают прыгающих кошек, птиц, ласок, жаб и других существ.

Школа в свое время использовала кое-какой персонал для заботы о семьянах и других маленьких существах. Целители животных использовали эту комнату для обследования пациентов и распределения средств существам, которые заболели или поранены. В шкафчике - пачки старых высушенные травы и маленькие пузырьки с эликсирами; ни у одного из них нет какой-либо лекарственной или коммерческой ценности.

10. КОМНАТА ДЛЯ ЛЕЧЕНИЯ

Эта чистая белая палата чем-то похожа на маленькую кухню - особенно с учетом буфетов и полок у большинства стен. У одной из стен - каменный бассейн, над ним мраморная доска с двумя краниками. В центре комнаты - крепкий стол с каменной столешницей.

Ветеринарный персонал использовал эту палату для осмотра и лечения животных с серьезными повреждениями или болезнями. Стол использовался для хирургии. В буфетах и на полках лежат хирургические инструменты, а также различные травы и мази.

Сокровище: В ящиках лежат бинты, травы и другие лекарства, большинство которых все еще годны к применению. Также тут есть 2 микстуры лечения легких ран и фляга мази *Кеогтома*, в которой осталось еще три дозы. Чтобы найти их среди прочего, требуется успешная DC 18 проверка Поиска.

11. САЛОН ПО УХОДУ

В каждой из маленьких ячеек в восточном конце этой комнаты есть низкая скамья, на которой лежит пара прочных тканевых перчаток. Вдоль северной и южной стен идут кабинки.

Эта палата использовалась для ухода за животными. В кабинках есть гребенки, резак, масла для ухода и т.п.

12. ЛЕСТНИЦА СПАЛЕН

Иллюзорная стена наверху этой лестницы скрывает портал к области 13.

13. ВОСТОЧНЫЙ ВЫХОД СПАЛЕН

Иллюзорная стена здесь - место расположения портала к вершине лестницы в области 12.

14. СПАЛЬНИ

Простая, но комфортная на вид кровать стоит у дальней стены этой удобной палаты. В ногах кровати - чемодан с полированной медной отделкой. Слева от кровати - письменный стол; справа - пухлая зеленая бархатная подушка, обрамленная золотым шитьем, на маленьком возвышении.

В каждой из этих палат некогда размещался студент, посещавший школу. Стол пуст, кроме пары ручек и бутылки чернил. Чемодан незаперт и пуст, кроме двух фарфоровых блюд (для еды и воды для семьяна студента). Подушка - спальное место семьяна, на некоторых все еще сохранились кошачьи волосы или змеиные чешуйки. В нескольких комнатах вместо подушек стоят насесты.

15. ЛЕСТНИЦА СПАЛЕН

Эта спиральная лестница напоминает ту, что в области 3. Лестница ведет вверх, к еще девяти этажам палат, аналогичным области 14.

16. ЗАПАДНЫЙ ВЫХОД СПАЛЬНИ

Эта иллюзорная дверь ведет к области 17.

17. ВЫХОД КЛАДОВОЙ

Эта иллюзорная дверь ведет к области 16.

18. КЛАДОВЫЕ

Пустые полки стоят вдоль стен этой маленькой палаты. На передней части каждой из них есть маленькие отметки. В центре комнаты стоит несколько бочек и небольших деревянных бочонков.

Эти палаты когда-то содержали припасы для одной из кухонь школы, размещенной в ныне разрушенной части главной башни. Даркассан давно очистил это место от припасов, которые некогда здесь хранились, но оставил несколько бочек хорошего эльфийского вина. Отметки показывают, на какой из полок что хранилось. Бочки ничем не помечены и пусты.

Налетчики-шедовары оставили после себя ночного охотника и двух призраков страха, чтобы запутать любого, кто может сунуться в школу для расследования произошедшего. Шедовары ожидали, что эта нежить будет скрываться в холле (область 1), но они не учли Даркассана, которого считали побежденным. Теневые проекции Даркассана несколько раз сталкивались с нежитью, и существа фактически уже убили пару "Даркассанов" - но его проекции просто вновь появляются несколько дней спустя и продолжают изводить нежить. В настоящее время ситуация безвыходная. Даркассан знает, что нежить скрылась здесь, но он решил позволить им спрятаться в этом дальнем углу, чтобы не истощить себя в попытках нанести им поражение.

Тактическое столкновение: МЗ: Смертельная ночная тень, стр. 34.

19. ЛЕСТНИЦА АРСЕНАЛА

Эта спиральная лестница ведет к области 2.

20. АРСЕНАЛ

На крюках и скабах по стенам этой квадратной палаты висит разнообразное оружие. На одних стойках в центре комнаты установлено крупное оружие, типа копий, древкового оружия и тяжелых копий. На других стойках развешены элементы легких доспехов, размером для эльфов.

Большинство оружия и доспехов, находящихся в этой комнате, немагические.

В секретных альковах в стенах стоит пара продвинутых каменных големов, похожих на высоких эльфийских воинов, вооруженных массивными луками, и один боевой ужас^{УИФ}. Даркассан приказал этим существам атаковать любого, кто войдет в эту палату, кроме его самого.

Тактическое столкновение: М4: Стражи камня, стр. 36.

Сокровище: Коллекция военного оснащения, собранная здесь, включает пару +1 длинных мечей, +3 рапиру, +2 баклер и 20 +2 стрел. Требуется около 2 минуты, чтобы найти их все заклинанием *обнаружение магии*.

21. КУЗНИЦА

Массивный горн, сложенный из почерневшего камня, занимает большую часть дальней стены этой палаты. Из него исходит красный жар, отбрасывая по комнате жуткие тени. Перед горном стоит наковальня, подраббитая за многолетнее использование, на стене поблизости висят различные инструменты. В двух корзинах свалены отходы металла, а на длинном столе разложены куски обработанного металла и большие каменные глыбы.

Даркассан собрал в этой палате куски двух каменных големов, уничтоженных шедоварами; он надеется когда-нибудь заменить их. Поверхностный взгляд на куски камня на столе позволяет распознать в некоторых из них конечности - руки, ноги и кисти.

Огонь в горне - вечногорящее пламя. Сейчас оно по яркости и жару примерно соответствует факелу, но по команде оно заревет и станет достаточно жарким, чтобы плавить металл. Горн имеет сильную ауру магии воплощения, уровень заклинателя 25-й.

22. ЛЕСТНИЦА В СОЛЯРИЙ

Иллюзорная дверь ведет к области 43а в Орлином гнезде Песни Ветра.

23. СОЛЯРИЙ

Дверь ведет в палату, пол которой похож на песчаную лесную лужайку, испещренную заплатами мха. И тут, и там вокруг разбросаны группки отполированных водой валунов, а также деревянные скамейки и стулья - некоторые из них отполированные, некоторые грубые, некоторые обиты тонко выделанной кожей. В центре палаты стоит круглый нефритовый пьедестал 8 футов в поперечнике и 2 фута высотой.

Темный песчаниковый пол этой палаты испещрен прожилками зеленого минерала, что дает ему вид замшелого. Потолок отображает небо над башней, показывая тот свет или погоду, что снаружи. Стены показывают образы местности вокруг башни, словно окна от пола до потолка.

Куэсс Ар Терантвар некогда стоял на вершине пьедестала, его золотые корни охватывали камень. Успешная DC 25 проверка Поиска показывает царапины на камне, оставшиеся после того, как дерево вырвали.

В расцвете школы в эту палату позволялось заходить одному студенту одновременно - и сидеть, стоять или бродить перед деревом, чтобы рассмотреть содержащиеся в нем сообщения. Эта комната была создана, чтобы помочь эльфам понять сложное и глубокое магическое знание, содержащееся в *Нетерских Свитках*.

Сокровище: Нефритовый пьедестал весит более 8 тонн и стоит 40,000 гр.

Дерево Теневой Песни

Это огромное дерево теневой верхушки - высотой около 120 фт, ствол его около 18 фт в поперечнике - примерно на треть больше, чем у обычной взрослой теневой верхушки. Постройка в нем - трехэтажная и в большинстве своем экстрапространственная. Везде видна деревянная архитектура, хотя несколько палат на нижнем этаже - каменные. Центральная секция - цилиндр шириной 30 фт и высотой около 60 фт, но лишь крохотная часть здания фактически находится внутри дерева - цилиндр 6 футов в поперечнике, высотой 40 фт. Эта секция остается в верхней половине ствола дерева, начинаясь примерно в 30 фт над землей.

Два нижних яруса высотой по 15 фт каждый. Верхний этаж чуть шире и выше, чем два нижних этажа, и существенная часть верхнего этажа и коническая крыша постройки выпирает над вершиной ствола дерева и нижними ветвями.

Можно ворваться в здание или по стволу дерева, или через крышу. И крыша, и ствол при помощи древней эльфийской магии сделаны прочнее камня и имеют такие же иммунитеты и защиты, как и стены внутри школы. Персонаж, носящий *кольцо Башни Песни Ветра*, может использовать для входа заклинание *стенопроход*. Другим придется входить более грубыми методами.

Ствол: 5 фт толщиной, твердость 16, поломка DC 70, hp 1,080, Подъем DC 15.

Крыша: 1 фт толщиной, твердость 16, hp 180, поломка DC 55.

Крыша - коническая, с крутыми склонами. Персонажи, перемещающиеся вверх (к смежному квадрату выше) должны потратить 2 квадрата движения, чтобы войти в каждый квадрат крутого склона. Персонажи, бегущие или разгоняющиеся вниз (к смежному квадрату ниже), должны преуспеть в DC 10 проверке Баланса. Персонажи, проваливающиеся на 5 или более, падают ничком в квадрате, где заканчивают движение. Крутой склон увеличивает DC проверок Кувьрка на 2.

Внутри стены и полы сделаны из древесины, кроме тех мест, где отмечено иное.

24. КОМНАТА ОТДЫХА

Ряды деревянных сидений идут вдоль восточной части этой круглой палаты. Лестницы изгибаются на юго-западе, по комнате расставлено несколько столов. В южной и северо-западной части стен - двойные двери, сделанные из крепкого дуба и инкрустированные причудливыми лесными образами из более дорогой древесины. Простые одиночные двери обеспечивают выход на запад и на север.

Студенты когда-то использовали эту область для несложных изучений и общения. В расцвете школы она почти всегда была занята. Иллюзорная дверь на западе ведет к области 4 Башни Песни Ветра. Студенты могли при помощи ключевого слова определить, которая из дверей Башни Песни Ветра (южная или восточная) будет местом назначения. Когда персонаж использует дверь без ключевого слова, определите дверь прибытия случайно. Если несколько персонажей используют дверь без ключевых слов, случайно определите место назначения для каждого из персонажей - даже если они используют дверь одновременно.

Иллюзорная дверь на севере ведет к области 36 в Орлином гнезде Песни Ветра.

25. ЧАСОВНЯ ПОЛУМЕСЦА

Звезды мерцают в эбеновом небе наверху, испуская тусклый свет, освещающий палату необычной формы. Где-то впереди кричит сова, шелестит трава от шагов какого-то ночного существа. Земля ощущается мягкой и пружинящей, словно покрытая лесным мхом. На северо-западе в круглой секции палаты стоит пьедестал.

Эта палата, форма которой напоминает рукоять меча, посвящена Кореллону Ларетиану, одному из двух божеств-покровителей школы. Потолок всегда изображает звездное ночное небо, соответствующее небу над ним. Окружающее освещение всегда эквивалентно таковому леса, освещенного четвертной луной. Пол абсолютно тверд и гол, несмотря на эластичное ощущение, и никаких существ здесь не живет - звуки иллюзорны. На пьедестале в северо-западной части - полумесяц, символ Кореллона.

26. ЧАСОВНЯ СЕМИ ЗВЕЗД

Два ряда столбов, высеченных в виде женских фигур - основная черта этой сводчатой каменной палаты, но они были истерты до такой степени, которых людей, которых они когда-то изображали, не узнать. Свежие следы долбления в центре пола отмечают круглую область, которая, вероятно, могла быть неким мозаичным рисунком, судя по частицам цветного камня, смешанным со щебнем. По периметру палаты - семь круглых альковов.

Эта палата посвящена Мистре, еще одному божеству-покровителю школы. Столбы изображали богиню в виде череды волшебников-специалистов, по одному для каждой школы магии. Мозаика на полу была символом Мистры, дугой из семи звезд с потоком красной мглы, текущей изнутри. Шедовары стерли и столбы, и мозаику.

Центральная область этой палаты была предназначена для групповых богослужений. Семь круглых альковов, устроенные по периметру, изображают символ Мистры, но были предназначены для частных медитаций. Потолок в этой палате выглядит нормальным в течение дня, но по ночам отображает небо, реально находящееся наверху.

Даркассан был слишком занят наблюдением за новыми захватчиками, чтобы восстанавливать разрушенное здесь, но он в любом случае найдет время разобраться с этим. Хотя сейчас комната и выглядит ужасно, она еще полна мощной магии. Любое божественное заклинание, наложенное персонажем, божество-покровитель которого - Мистра (а не только заклинания клериков Мистры), получает выгоду от одного метамагического умения (на выбор заклинателя) без необходимости использовать магическую ячейку более высокого уровня. Выгода заканчивается, если заклинатель покидает часовню.

27. САДОВАЯ ПАЛАТА

Папоротники, мох и цветущая лоза обильно растут на аккуратной группе больших камней, находящейся в центре этой круглой палаты. Камни многоцветны и многогранны. В восточной части палаты стоит несколько стульев и низкие столы, большинство из которых сильно повреждены. Одна изящная лестница изгибается вниз в юго-западной четверти, другая уходит вверх в северо-западной четверти.

Персонал использовал эту палату в качестве неофициального места для общения и встреч с продвинутыми студентами.

Постоянный барьер, подобный куполообразной стене силы, защищает сад камней, а постоянный эффект контроля погоды сохраняет атмосферу внутри прохладной и влажной. Область сада имеет умеренную ауру воплощения и сильную ауру превращения. Даркассан бился здесь с шедоварами, и по мебели видно, что конфликт был тяжелым.

Тактическое столкновение: М5: Воин атакует, стр. 38. Возможно также М7: Просто тренировка, стр. 42.

Событие 7: Уход от борьбы

Даркассан особенно плотно присматривает за этой палатой, не забывая и о других вторжениях. Когда он замечает, как кто-либо входит сюда или начинает отираться поблизости, он посылает ко вторгшимся свою теневую проекцию Воина. Он скорее всего обратит внимание на игровых персонажей, когда те находятся на лестнице, но скрытный персонаж может прокрасться сюда и осмотреть мебель или открыть одну из дверей, прежде чем Даркассан заметит его.

Когда появится Даркассан Воин, прочтите:

Широкоплечий эльф с коротко подстриженными золотыми волосами, переломанным носом и ямочкой на подбородке появляется прямо из воздуха. Он крутит великим мечом. Надменный голос звенит у вас в голове: "Нарушители, ваши деяния известны! Бросьте оружие и подчинитесь правосудию башни - это больше, чем вы заслуживаете, но того требует честь. Подчиняйтесь немедленно!"

Воин говорит с группой телепатически. Он отклоняет все возражения, протесты и попытки объясниться презрительным жестами или хмыканьем. Если все игровые персонажи не бросят любое оружие, которое у них есть, все мешочки с магическими компонентами, святые символы и магические изделия типа жезлов - воин атакует.

Если все игровые персонажи исполняют требование воина о сдаче, воин собирает брошенное оснащение и прячет его где-то среди мебели в восточной половине комнаты. Затем он направляет группу в область 30 в Дереве Теневой Песни на встречу с самим Даркассаном.

Если игровые персонажи возражают против того, чтобы воин забрал их оснащение, он предлагает им взять его и делать что они считают нужным. Если по игровым персонажам видно, что они готовы биться, воин атакует немедленно, не давая персонажам времени собрать свое оснащение.

28. ЧИТАЛЬНЫЙ ЗАЛ

В альковах в стенах этой фрко освещенной апалаты установлены три 10-футовых книжных полки. В центре комнаты стоит покрытый кожей стол и комплект стульев с прямыми спинками. Книжные полки заполнены примерно на две трети, а на столе аккуратно сложены поврежденные книги.

В этой палате преподаватели и персонал школы хранили скромную коллекцию (примерно 1,500 штук) того, что считали легким чтением: главным образом философия и история, но также и география, отчеты о путешествиях, народные сказания и биология. Комната ярко освещена по периметру.

Шедовары обыскали эту комнату на предмет подсказок по *Нетерским Свиткам*. Ничего не найдя, они с досады порвали часть книг. Даркассан разложил неповрежденные книги по полкам и собрал поврежденные книги на столе для дальнейшего ремонта. Затем он рассортировал их по степени повреждений - от порванных или согнутых обложек до всерьез испорченных томов.

Сокровище: Книги в этой палате стоят как минимум 10,000 гр за все.

29. КВАРТИРЫ ПЕРСОНАЛА

Полированный деревянный пол этой палаты сделан из светлых и темных дощечек, тщательно собранных в узор, изображающий пеструю от солнца землю леса. Деревянные стены украшены резьбой, изображающей деревья и животных. Обстановка комнаты включает диван, два стула с высокими спинками, низкий стол и камин с деревянным экраном.

Тут когда-то жили преподаватели и другой ключевой персонал школы. Каждая квартира состоит из гостиной (квадрат по 15 фт), спальни (10 фт на 15 фт) и рабочего помещения (квадрат по 10 фт).

Обстановка старая, но удобная и качественная.

Описание выше дано для типичной гостиной. Другие палаты в каждой из квартир выглядят похоже, различаясь лишь обстановкой. Ни в одной из квартир нет ничего ценного.

30. ЖИЛИЩЕ ДАРКАССАНА

Резные деревья, животные и птицы украшают деревянные стены этой палаты. Мозаика демонстрирует золотоволосого эльфа с длинным подбородком, пристально глядящего в хрустальный шар. Большинство мозаики сделано из дерева, натуральный цвет которого придает сцене тона сепии, слоновой кости, бежевого и коричневый. Хрустальный шар - диск чистейшего синего кварца. Мебели в этой палате нет вообще.

В этих трех комнатах столетиями живет Даркассан. Перед своим превращением он убрал всю мебель из гостиной и сложил ее в рабочем помещении. Пол гостиной - теперь его тело конструкции (см. стр. 13).

Даркассан защищает школу из своей гостиной. Если игровые персонажи входят, он позволяет им немного осмотреться, изучая их при этом своими способностями *яснослышания* и *ясновидения*. В это время игровые персонажи, исследующие мозаику, изображающую Даркассана, на полу, могут видеть образ своей группы в синем кварцевом диске, который служит на изображении хрустальным шаром.

Любой, кто сделает успешную DC 20 проверку Слушания, может услышать слабое эхо разговоров партии, идущее из этого диска. Как только партия явно чувствует что-то неладное, Даркассан использует свою теневую проекцию Мага, чтобы встретиться с игровыми персонажами; см. событие 6 на странице 16.

31. ХРАНИЛИЩЕ

Двойные двери, ведущие сюда, защищены *тайным замком*.

Четыре эладрина, три продвинутых бралани и гаэла, охраняют эту палату в рамках договора, давным-давно заключенного с персоналом школы. Хотя школа столетиями пустовала, эладрины все еще здесь - охраняют остатки сокровищницы школы и время от времени используют свои заклинания и магические силы для помощи Даркассану. Эладрины знают о краже Куэсс Ар Терантвар, и они несколько раздражены, что Даркассан не поручил охранять этот предмет им. В тот момент, когда Даркассан узнает, что кто-то вошел в школу, он посылает свою теневую проекцию Мага в хранилище, чтобы предупредить эладринов. Гаэла перемещается в альков за секретной дверью и ждет там в форме сферы.

Время от времени она выглядывает через секретную дверь, получая выгоды бестелесной формы сферы, чтобы проходить прямо сквозь дверь.

Игровые персонажи могут увидеть гаэлу, когда приблизятся к секретной двери. Сделайте проверку Скрытности для гаэлы (см. на стр. 41 ее статистику), противопоставленную проверкам Обнаружения партии. Игровые персонажи могут делать свои проверки Обнаружения, находясь в пределах 1d4x10 фт от двери (DC проверок Обнаружения для игровых персонажей увеличивается на 1 за каждые 10 футов расстояния между ними и гаэлой). Если игровые персонажи обнаружат гаэлу, прочтите:

Слабое свечение идет из стены в алькове впереди. Сфера не испускает особо много света и не похожа на драгоценность или элемент убранства.

Гаэла не выглядывает дольше чем на несколько секунд. Едва увидев, как кто-либо приближается (она всегда держит эффект *видеть невидимость*), она мчится в хранилище, чтобы предупредить бралани. Затем она возвращается в альков за пределами хранилища (за секретной дверью) и принимает гуманоидную форму, похожую на мускулистую эльфийку со снежно-белыми волосами и переливающимися глазами, и ждет развития событий.

Когда игровые персонажи откроют секретную дверь, прочтите:

Дверь открывается, показывая маленький альков с парой тяжелых на вид каменных дверей. На этих дверях не видно ручек или отметок; перед ними стоит мускулистая эльфийка с переливающимися глазами.

Если игровые персонажи сумели открыть дверь незамеченными, они застают гаэлу в форме сферы; в любом случае, гаэла говорит с ними, если они не нападают на нее сразу же. Гаэла приветствует игровых персонажей и предупреждает их, что за двойные двери проходить нельзя. Если игровые персонажи уходят, столкновение заканчивается. Если игровые персонажи явно склонны ворваться в хранилище, гаэла принимает (или сохраняет) гуманоидную форму и мчится обратно в хранилище.

Внутри посетители видят сокровищницу школы:

Вдоль стен палаты за двойными дверями идут дюжины металлических дверей. Есть также крепкий стол с несколькими стульями с прямыми спинками. Вдоль стен стоят ряды металлических ящиков и встроенных кабинок.

Тактическое столкновение: М6: Стражи Хранилища, стр. 40.

Сокровище: За большинством металлических дверей в этой палате находятся пустые кабинки (см. стр. 40 для статистики). Однако, в некоторых еще хранятся ликвидные активы школы. Запас включает в себя 4,076 гр (в пяти кожаных мешках), 680 рр (в двух кожаных мешках), 881 золотых брусков (по 1 фунту, 50 гр за каждый), 72 платиновых бруска (по 1 фунту, 500 гр за каждый), 3 глубоких зеленых изумруда в твердом кожаном футляре (5,000 гр каждый) и 7 звездчатых сапфиров в твердом кожаном футляре (1,000 гр каждый).

В одной из кабинок лежит сломанная рама от картины и несколько обрывков холста с краской. Это - остатки *Глаз Мирджалы*, магического портрета, когда-то висевшего в Садовой Палате школы (область 27). Шедовары уничтожили живопись, но некоторые из оставшихся полос все еще имеют магическую силу (см. *Осколки Мирджалы*, стр. 148). Даркассан, обнаружив портрет, перенес его сюда.

В другой кабинке содержится длинная полоса мягкой кожи с тридцатью семью карманами, в каждом из которых содержится чешуйка великого черного вирма. На чешуйках нанесена почти невидимая гравировка с информацией о драконах. Это - *Скрижали Фариссолнита* (см. стр. 149). Скрижали некогда хранились в 42 в Орлином гнезде Песни Ветра. Даркассан перенес их сюда после набега шедоваров.

В последней кабинке хранится семнадцать книг заклинаний, заполненных тайными заклинаниями из *Руководства Игрока*, *Установки Кампании Забытых Царств*, *Магии Фаэруна* и *Утерянных Империй Фаэруна*.

Эти тома когда-то хранились в области 43.

32. КОМНАТЫ ДЛЯ ПРАКТИКИ

Дверь ведет к груде руин, оплетенных джунглями. Битый камень и обрушенные колонны разбросаны по площадке из взломанных и вздыбленных плит шириной около 20 фт, длиной - примерно вдвое больше.

Персонал создал эти палаты, чтобы дать студентам кое-какой практический опыт в использовании их магии. Каждая комната способна создавать разнообразные столкновения через различные эффекты иллюзий и призывания. Чередой командных слов преподаватели могли устроить почти любую практическую сессию на вой вкус.

Даркассан в настоящее время устроил в обеих комнатах магические ловушки для вторгшихся. Обломки на полу - эффект *главного создания* (уровень заклинателя 20-й), функционирующего лишь в пределах комнаты. Обломки, вынутые из груды, держатся в течение 20 часов, а затем исчезают.

"Запуганные джунгли", занимающие стены и потолок этих комнат - часть эффекта *миража арканы* (уровень заклинателя 20-й), подробно описанного в тактическом столкновении на странице 43. Будучи рассеяна, иллюзия вновь появляется через 1d4 раунда.

Вход в комнату заставляет сработать заклинание *вызов монстра IX*, приводящее двух извергских ужасных тигров (западная палата) или трех небесных ужасных медведей (восточная палата).

Ловушка вызова монстра IX: CR 10; магическое устройство; срабатывание на близость (*тревога*); автоматический перевзвод; пароль для обхода; магический эффект (*вызов монстра IX*, CL 20-й), Поиск DC 31; Поломка Устройства DC 34. *Стоимость:* 77,000 gp, 800 XP.

Тактическое столкновение: M7: Просто тренировка, стр. 42.

Развитие: Даркассан Воин может попытаться затащить сюда игровых персонажей, если бьется с ними в Садовой Палате (область 27). Даркассан входит в палату сквозь стену и использует пароль для обхода ловушки, надеясь, что игровые персонажи последуют за ним и заставят ее работать.

33. ОБСЕРВАТОРИЯ

Эта широкая, круглая палата пуста, не считая круглого возвышения в центре, примерно в фут высотой и 15 фт в поперечнике. На поверхности возвышения начертана некая диаграмма. Наверху открывается вид на чистое небо.

Персонал использовал эту палату для изучения звезд, и она все еще неплохо служит этой цели. Однако, вид на небо, как и у других комнат в этом задний всего лишь изображение на каменном потолке.

Диаграмма на возвышении - взгляд ученого на Абер-Торил (см. УКЗЦ 231 для примера). Любой, кто стоит на диаграмме между закатом и восходом солнца и концентрируется на потолке (Концентрация DC 15), видит небо точно так, как оно выглядит с того места, на образе которого он стоит на диаграмме. Персонал школы счел этот инструмент неоценимым для обучения студентов.

Орлиное гнездо Песни Ветра

Массивный дуб, поддерживающий это трехъярусное здание, вздымается примерно на 140 футов, его ствол - почти 25 футов толщиной у основания. Постройка опирается на три огромные ветви, отходящие от ствола примерно в 80 футах над землей. Довольно тонкая часть главного ствола дерева также проходит через центр здания, обеспечивая дополнительную поддержку.

В отличие от остальной части школы, большая часть орлиного гнезда находится на Материальном Планае, хотя на верхних этажах есть несколько экстрапространственных помещений. Постройка целиком сделана из дерева. Внутренние стены и полы идентичны особенностям, описанным на странице 17. Внешние стены и крыша магически укреплены и исключительно прочны.

Внешние стены и крыша: 1 фт толщиной, твердость 16, hp 180, поломка DC 55.

Крыша - коническая, с крутыми склонами. Персонажи, перемещающиеся вверх (к смежному квадрату выше) должны потратить 2 квадрата движения, чтобы войти в каждый квадрат крутого склона. Персонажи, бегущие или разгоняющиеся вниз (к смежному квадрату ниже), должны преуспеть в DC 10 проверке Баланса. Персонажи, проваливающиеся на 5 или более, падают ничком в квадрате, где заканчивают движение. Крутой склон увеличивает DC проверок Кувырка на 2.

Внутри каждый из ярусов - высотой около 15 фт. Снаружи орлиное гнездо выглядит лишенным окон, но не изнутри; эльфы установили на внешние стены панели, которые выглядят непрозрачными, если на них смотреть снаружи, и прозрачными, если смотреть изнутри. Поэтому орлиное гнездо в солнечные дни залито светом, но при этом интерьер его скрыт от любопытных глаз. Кроме верхнего этажа (освещенного магически; см. стр. 45), орлиное гнездо не имеет иного освещения.

В орлином гнезде находится один из двух первоначальных физических входов в школу - балкон в области 34. Но время, насилие и стихия не пощадили эту постройку, и теперь есть несколько дыр, через которые могут войти инициативные персонажи. Летающие или карабкающиеся персонажи могут также войти через области 35 или 36.

34. БАЛКОН

Этот узкий проход окружает всё здание. Он открыт для стихий и не имеет ограждения. Невидимый переход, также без перил, ведет на юг. Когда-то он уходил вверх, у кроне соседнего дерева, где лестницей спускался с широкой ветви. Теперь этот переход разрушен всего в нескольких футах от балкона.

Тактическое столкновение: M8: Битва в Орлином гнезде, стр. 44. Эта область и области 35-41 формируют единое тактическое столкновение.

35. НИЖНИЙ ЭТАЖ

В этой палате - расколотый деревянный пол и запах сырости и плесени. Большие секции мутного стекла в изогнутых секциях внешних стен позволяют видеть верхушки деревьев снаружи. Любой ветерок, шевелящий листья за этими окнами, словно создает сквозняк. Центральный столб в этой палате - ствол дерева, и покрытые листвой ветви заполняют большинство ее внутренностей. Сквозь листву еле видны несколько перегородок и лестница, обернувшаяся вокруг ствола дерева.

На этом этаже некогда размещался лазарет школы и несколько палат, используемых для музыкальной практики и инструктажей. Около четверти пола обвалилось, и листва поддерживающего дерева заполнила большую часть интерьера.

Персонажи могут использовать лестницу, чтобы подняться вверх, в Скрипториум (область 36); они могут также подняться наверх по ветвям дерева (Подъем DC 12) или пролететь через дыры в потолке.

Тактическое столкновение: М8: Битва в Орлином гнезде, стр. 44. Эта область и области 34-41 формируют единое тактическое столкновение.

36. СКРИПТОРИУМ

Воздух наполнен ароматами лесного ветерка и обомшелых стволов деревьев. Осталось достаточно кусков постройки, чтобы предположить, что эта область некогда была полностью закрытой, но сейчас она почти целиком открыта. К остаткам пола все еще прикреплено несколько деревянных столов, хотя буйство листьев и ветвей загораживает обзор во всех направлениях. В сводчатых проходах на север, юг, восток и запад все еще есть деревянные двери - все они одностворчатые, кроме одной двойной с южной стороны.

Эльфы писали в этой просторной палате свитки, книги и ежедневную корреспонденцию. Стены и пол в большинстве своем отсутствуют, и все пронизано живыми ветвями и листьями.

Лестница в этой области ведет к области 35 и к области 41.

Тактическое столкновение: М8: Битва в Орлином гнезде, стр. 44. Эта область и области 34-41 формируют единое тактическое столкновение.

37. ПЕРЕПЛЕТНАЯ МАСТЕРСКАЯ

Тяжелый верстак и пара низких табуретов - единственная мебель в этой палате. На колышках на стенах палаты развешены ножницы, молоты с обитыми кожей или мехом головами и длинные иглы. На столе - несколько пачек страниц, сшитых вместе и прикрытых кожаными и тонкими деревянными прямоугольниками. В одном из углов комнаты стоит устройство с тяжелым клинком, связанным с ножной педалью.

Эта экстрапространственная палата - полностью оборудованный цех для переплета книг. Даркассан недавно использовал его для восстановления нескольких томов из тех, что шедовары повредили в области 28.

Клиновое устройство, включаемое нажатием ноги, обрезает целую пачку страниц сразу. Любопытно, кто заглянет под стол, увидит два деревянных сундука (проверка не требуется). В одном - инструменты для кожевенного дела, в другом - письменные принадлежности.

Тактическое столкновение: М8: Битва в Орлином гнезде, стр. 44. Эта область и области 34-41 формируют единое тактическое столкновение.

38. ЧЕРДАК ТКАЧЕЙ

Вдоль трех стен этой длинной, узкой палаты идут кабинки. Четвертая стена от пола до потолка покрыта пустыми полками. В кабинках слева и справа стоят прялки, в пяти кабинках напротив двери - пыльные ткацкие станки. На полу видны нечеткие пятна всех оттенков радуги.

В этой экстрапространственной палате содержатся прялки и ткацкие станки для изготовления тканей. Здешняя деятельность не является для школы жизненно необходимой, но помогала некоторым студентам удовлетворять их творческие импульсы.

Эльфы использовали главный этаж для отбеливания и покраски своего текстиля, и на древесине сохранился отпечаток нескольких столетий таких действий. Даркассан убрал красильные чаны и другое оборудование, но еще не восстановил полы.

Тактическое столкновение: М8: Битва в Орлином гнезде, стр. 44. Эта область и области 34-41 формируют единое тактическое столкновение.

39. ДЕРЕВООБРАБАТЫВАЮЩАЯ МАСТЕРСКАЯ

Стены этой палаты украшены всем спектром дбуравов, пил, рубанков, молотков и стамесок. В каждом из углов тяжелого верстака в центре комнаты укреплены тиски. Налево от двери - стойка с сотнями досок, блоков и других деревянных заготовок, некоторые из них испускают очень приятный аромат.

Эта экстрапространственная палата служит деревообрабатывающей мастерской. Персонал школы использовал ее для изготовления самых разных деревянных изделий, от половиц до шкафчиков и луков.

Сокровище: Среди запасов древесины в этой палате есть и редкая, в том числе из самого Чалта. Исключительные куски стоят в целом 8,200 gr и весят 210 фунтов. Требуется успешная DC 20 проверка Оценки, чтобы выделить ценное среди обычного материала.

Тактическое столкновение: М8: Битва в Орлином гнезде, стр. 44. Эта область и области 34-41 формируют единое тактическое столкновение.

40. ГРАНИЛЬНАЯ МАСТЕРСКАЯ

Воздух в этой палате кажется необычайно сухим, все поверхности покрыты мелкой пылью. Крепкий деревянный стол и табурет бледны от скопившегося песка. По серой поверхности разбросано несколько каменных молотов, металлические бруски и гладкие палки.

Эта экстрапространственная палата служит цехом для гранки драгоценных камней. Даркассан перенес большинство инструментов в область 21 для работы по восстановлению каменных големов. Предметы на столе - то, что Даркассан оставил после сбора инструментов для ремонта големов.

Тактическое столкновение: М8: Битва в Орлином гнезде, стр. 44. Эта область и области 34-41 формируют единое тактическое столкновение.

41. ВЕРХНЯЯ ЛЕСТНИЧНАЯ КЛЕТКА

Центральная особенность этой круглой палаты - лестница, ведущая вниз. Восемь деревянных дверей равномерно распределены по окружности комнаты.

Эта лестница ведет к области 36.

Тактическое столкновение: М8: Битва в Орлином гнезде, стр. 44. Эта область и области 34-40 формируют единое тактическое столкновение.

42. БИБЛИОТЕКИ

Вдоль стен этой подукруглой палаты стоят ряды изогнутых полок. Все они пусты, но и пыли тут нет. Сквозь прозрачные панели в изогнутых внешних стенах видны кроны леса снаружи. Просматривается лишь один сводчатый проход с деревянной площадкой.

В этих палатах персонал школы хранил коллекцию книг, касающихся каждой из восьми школ магии. Даркассан убрал книги, оставив лишь пустые полки.

Секретные двери, ведущие из этих комнат, некогда давали доступ к областям, указанным как 43, но Даркассан поместил на все двери заклинания *запечатывание портала*. Удаление заклинания *запечатывание портала* требует заклинания *рассеивание магии* или *великое рассеивание магии* и успешной DC 24 проверки уровня заклинателя.

43. ОГРАНИЧЕННЫЕ БИБЛИОТЕКИ

Четыре стены этой палаты занимают встроенные книжные полки высотой от пола до потолка, еще несколько полок стоит в центре. На части полок стоят книги разнообразных размеров и содержания.

Эти экстрапространственные палаты содержат книги, которые считались слишком ценными или слишком опасными для любого, кроме сотрудников и продвинутых студентов. Даркассан переместил большинство книг из библиотек (области 42) в эти комнаты и забрал некогда хранившиеся здесь книги заклинаний и магические тома в область 31.

43А. БИБЛИОТЕКА СЕКРЕТНОГО ОТСТУПНИКА

Эта палата напоминает все остальные секретные библиотеки. Ее секретная дверь выглядит как секция книжных полок, заполненная книгами. Для ее нахождения требуется успешная DC 30 проверка Поиска. Секретная дверь - *портал*, переносящий пользователя к экстрапространственной лестнице, в свою очередь ведущей к солярию Башни Песни Ветра (область 23). *Портал* управляемый, открытие его требует *кольца Башни Песни Ветра* и особого разрешения директора школы, который должен присутствовать во время активации *портала*. Нынешний директор школы - Даркассан, так что его разрешение есть. Однако, в любом случае лишь одно существо может пройти за *портал* за один раз. Он деактивируется, когда кто-либо пройдет сквозь него, и не может быть оживлен, пока этот кто-то не вернется через него же.

Шедовары обошли *портальный* ключ, используя заклинание *желание*. После того, как они получили доступ к солярию, Даркассан наложил *запечатывание портала*.

Заключение

После того, как персонажи исследовали школу и узнали то, что им должен сообщить Даркассан, у них есть достаточно информации для продолжения приключения. Если они последуют совету Даркассана, им придется посетить Склеп Аугатры Безумной, и это даст партии лучший шанс завершить приключение; склеп описан в Главе 2. Однако, игровые персонажи могут решить, что идти по пятам шедоваров безрассудно, как это случилось сейчас. В этом случае перейдите к Главе 5, даже при том, что игровые персонажи скорее всего вынуждены будут отступить после встречи с патрулем шедоваров (пока персонажи не прошли другие части этого приключения и не получили кое-какие магические изделия Теневого Плетения, они скорее всего не справятся с противниками, которых встретят в зоне мертвой магии Анауроха).

СТОЛКНОВЕНИЕ М1: ДУРНАЯ КРОВЬ

Уровень столкновения 14

Вводная

Запускайте это столкновение, когда игровые персонажи посетят Домик Терновника. Киивосен и ее вервольфы затаились в ожидании игровых персонажей.

Киивосен ждет, скрывшись в месте, отмеченном К. Она уже использовала свою подобную заклинанию способность *невидимость* и наложила на себя *кошачью грацию*. Вербольфы стоят за восточной стеной, в местах, отмеченных W, высунув головы в дыры в стене. Разместите игровых персонажей в любом порядке исходя из того, как группа построена при приближении к зданию, с ведущими персонажами на входе, если они решили войти.

Если игровые персонажи не обнаружат Киивосен, когда войдут в палату, на ее стороне будет неожиданность. Игровые персонажи могут увидеть ее при помощи *видеть невидимость* или подобного заклинания. Персонаж, использующий заклинание, должен сделать успешную проверку Обнаружения, противопоставленную проверке Скрытности Киивосен, чтобы увидеть ее.

Если неожиданность будет на стороне Киивосен, прочтите:

Прохладный женский голос звучит из теней: "Я так рада, что вы пришли - знаете, некоторые секреты смертельны", - голос что-то бормочет, и отвратительный туман заполняет палату.

Если Киивосен не удастся напасть неожиданно, она все равно говорит вышеуказанное; однако, она должна бросить инициативу перед тем, как прочесть заклинание.

Тактика

Когда заклинание *тревога* объяви о прибытии игровых персонажей, Киивосен использует свою способность *щита теней*, улучшая защиту следующим образом: АС 27, касание АС 20, застигнутый врасплох АС 21, шанс промаха 20% (укрывательство).

Когда начинается бой, Киивосен использует *теневое призывание*, чтобы положить *вонючее облако* на столько противников, сколько возможно (это - эффект, описанный в тексте вводной). Вербольфы набрасываются на любых еще действующих игровых персонажей, появляющихся из облака.

Когда вервольфы вступают в рукопашную, Киивосен читает *танец стали* и перемещается на фланг противника. Она использует свои силы *теневого шага* и *теневого изображения*, чтобы предотвращать направленные на нее атаки. Всякий раз, когда она не может провести эффективную рукопашную атаку, она исполь-



зует *магическую ракету* или *теневое воплощение* (*заряд молнии* или *ледяной шторм* - смотря что она сможет использовать, не повредив вервольфам).

Киивосен сбегает (вероятно, используя *теневого шага*), будучи уменьшена до 10 очков жизни или ниже. Выйдя из боя, она бежит из Миф Драннора; вервольфы бегут, если Киивосен убита, выведена из строя или отброшена.

Развитие

Если игровые персонажи захватят Киивосен, она по возможности постарается сбежать, используя *теневого шага*. Успешная проверка Блефа или Запугивания убедит ее в общих чертах рассказать о задании. Киивосен не знает, кто совершил кражу из школы магии или что в точности было украдено.

Любые схваченные вервольфы знают лишь то, что Киивосен наняла их в качестве силовиков; они не признают свое членство в Народе Черной Крови.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Двери: В дверях - рабочие замки. В начале столкновения они незаперты, но Киивосен может закрыть и запереть их (используя свой ключ). 1-1/2 дм. толщиной; АС 5; твердость 5; hp 15; поломка DC 18 (заперта), Открывание Замка DC 20.

Свет: Освещение темное, персонажи без видения темновидения могут видеть смутно, другие существа имеют укрывательство относительно такого персонажа.

Деревянные стены: 6 дм. толщиной; твердость 5; hp 60; поломка DC 20; Подъем DC 21.

Деревянные стены увеличивают DC проверок Слушания, чтобы слышать сквозь них, на 5. Очки жизни и DC поломки даны для 10-футовой секции. Если деревянная стена разрушена, разрушенные и примыкающие нестенные квадраты станут легким щебнем.

Легкий щебень увеличивает DC проверок Баланса и Кувырка на 2 и налагает -2 штраф по проверкам Бесшумного движения. Для бега или разгона по легкому щебню требуется успешная DC 10 проверка Баланса. Провал означает, что персонаж может действовать, но не может бежать или разгоняться в этом раунде.

Дыры: Существа за дырами в стенах имеют улучшенное покрытие, что дает им +8 бонус к Классу Доспеха, +4 бонус на спасброски Рефлексов и выгоду особенности класса улучшенное уклонение.

Киивосен Нигили CR 13

Нр 66 (+11 в темноте или теньях) (11 HD); быстрое лечение 2
Женщина человек шейд^{УКЗЦ} жулик 2/волшебник 5/адепт тени^{РИФ} 4
NE Средний гуманоид

Инициатива +6; **Чувства** видение при слабом освещении, темновидение 60 фт; Слушание +3, Обнаружение +3

Языки Общий, Драконий, Дварфский, Эльфийский

АС 27, касание 24, застигнутый врасплох 21 в темноте или теньях; Увертливость или

АС 23, касание 20, застигнутый врасплох 17; Увертливость

Спротивление уклонение; **SR** 22 (только в темноте или теньях)

Стойкость +10 (+14 в темноте или теньях), **Рефлексы** +17 (+21 в темноте или теньях), **Воля** +13 (+17 в темноте или теньях); +1 против зачарований, иллюзий, некромантии и заклинаний с описателем темноты

Слабость теряет способности шейда (темновидение, увеличенная скорость, *теневого шага*, быстрое лечение, *контроль света*, *невидимость*, *теневое изображение*), будучи не в темноте или теньях

Скорость 30 фт (6 квадратов), 50 фт в темноте или теньях; *теневого шага*

Рукопашная +2 *короткий меч* +15 (1d6+4/19-20) в темноте или теньях или

Рукопашная +2 *короткий меч* +13 (1d6+2/19-20)

Дальнобойная короткий лук мастерской работы +13 (1d6+2/x3) в темноте или теньях или

Дальнобойная короткий лук мастерской работы +11 (1d6/x3)

Базовая Атака +5; **Захватывание** +5

Варианты атаки атака крадучись +1d6

Специальное действие щит теней

Боевое оснащение микстура лечения *серьезных ран*

Подготовленные заклинания волшебника (CL 9-й):

5-й - *теневое воплощение* (DC 18)

4-й - *теневого призвание* (DC 18), *теневого колодеца* (см. стр. 144)

3-й - *черный свет*^{УКЗЦ} (DC 16), *рассеивание магии*, *танец стали* (см. стр. 144), *предложение* (DC 16)

2-й - *кошачья грация* †, *темнота*, *невидимость*, *кислотная стрела Мелфа*, *зеркальное изображение*

1-й - *тревога* † † (2), *причинить устрашение* (DC 14), *маскировка себя*, *магическая ракета*

0-й - *обнаружение магии*, *звук привидения*, *рука мага*, *открыть/закрыть*

† уже наложено

Подобные заклинаниям способности (CL 11-й):

1/вокруг - *невидимость* (только в темноте или теньях)

3/день - *теневого изображение* (как *зеркальное изображение*, 1d4+4 изображений, только в темноте или теньях)

Способности Сила 10, Ловкость 22, Телосложение 15 (17 в темноте или теньях), Интеллект 17, Мудрость 8, Харизма 14 (16 в темноте или теньях)

SQ фамильяр (нет в настоящее время), нахождение ловушек

Умения Увертливость, Расширение Заклинания, Коварная Магия^{Б РИФ}, Пагубная Магия^{Б РИФ}, Ускорение Заклинания, Написание Свитка^Б, Магия Теневого Плетения^{РИФ}, Тихое Заклинание, Стойкая Магия^{Б РИФ}, Ловкость с Оружием

Навыки Оценка +6, Баланс +13, Блеф +13, Концентрация +16, Дипломатия +11, Поломка Устройства +8, Сбор информации +7, Скрытность +19, Запугивание +4, Прыжок +2, Знание (аркана) +11, Знание (планы) +14, Слушание +3, Бесшумное Движение +19, Открывание Замка +11, Поиск +8, Чувство Мотива +4, Колдовство +19, Обнаружение +3, Кувырок +11

Имущество боевое оснащение плюс *наручи доспеха* +3, +2 *короткий меч*, короткий лук мастерской работы с 20 стрелами, *плащ сопротивления* +2, *кольцо тарана*, ключ к домику. Обратите внимание: все имущество Киивосен - магические изделия Теневого Плетения (см. врезку в Главе 5, стр. 112).

Книга заклинаний подготовленные заклинания плюс 0-й - все; 1-й - *зачарование персоны, доспех мага, сеть теней, постоянный клинок Шелгарна, тихое изображение, вызов монстра I, истинный удар*; 2-й - *когти тьмы, неверное направление, теневая маска, теневой спрей, вызов монстра II*; 3-й - *необнаружение, обращение стрел, вызов монстра III*; 4-й - *вызов монстра IV*; 5-й - *облако-убийца, великое теневое призывание, серая мантия Гримвалда, теневая рука, вызов монстра V*

Быстрое лечение (Ex) Киивосен излечивает 2 пункта урона каждый раунд, если она еще жива и находится в темноте или теньях.

Теневой шаг (Sp) При темном освещении Киивосен может исчезнуть из своего текущего местоположения и вновь появиться в любой темной области в пределах 300 футов один раз каждые 2 раунда, как действие движения.

Контроль света (Sp) При темном освещении Киивосен может уменьшать уровень света в пределах 100-футового радиуса фактором до 100%. Этот эффект уменьшает полную эффективную дальность видения для персонажей и существ, зависящих от света, на тот же процент. Персонаж в зоне воздействия получает +1 бонус по проверкам Скрытности на каждые 25% уменьшения света.

Щит теней (Su) Киивосен может окружить себя сферой пурпурно-черной силы, как стандартное действие. Этот щит функционирует подобно заклинанию *щит*, предоставляя +4 бонус щита к АС и поглощая брошенные в нее *магические ракеты*. Кроме того, он обеспечивает укрывательство против рукопашных и дальнобойных атак. Она может использовать его до 11 раундов в день, но это время не обязательно должно быть последовательным.

Навыки Киивосен имеет +4 расовый бонус на проверки Слушания и Обнаружения в темноте или теньях и +8 расовый бонус на проверки Бесшумного Движения и Скрытности. Она не получает штрафов из-за условий слабого освещения.

4 вервольфа (гибридная форма) CR 7

Нр 45 каждый (6 HD); DR 10/серебро

Мужчина или женщина человек вервольф жулик 2/боец 2

СЕ Средний гуманоид (меняющий форму)

Инициатива +5; **Чувства** видение при слабом освещении, нюх; **Слушание** +9, **Обнаружение** +0

Языки Общий; сочувствие волкам

АС 25, касание 15, застигнутый врасплох 20; Увертливость, Мобильность

Сопротивление уклонение

Стойкость +10, **Рефлексы** +12, **Воля** +5

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная +1 *короткий меч* +10 (1d6+4/19-20) и укус +5 (1d6+1) или

Рукопашная 2 когтя +9 каждый (1d4+3) и укус +5 (1d6+1)

Дальнобойная композитный короткий лук мастерской работы +10 (1d6+2/x3)

Базовая Атака +4; **Захватывание** +7

Варианты атаки Слепая борьба; проклятие ликантропии, атака крадучись +1d6

Боевое оснащение *микстура лечения серьезных ран*

Способности Сила 16, Ловкость 20, Телосложение 16, Интеллект 10, Мудрость 15, Харизма 8

SQ нахождение ловушек

Умения Слепая борьба, Увертливость^Б, Железная Воля^Б, Мобильность, Прослеживание^Б, Ловкость с Оружием^Б, Фокус оружия (укус)

Навыки Баланс +7, Блеф +4, Подъем +5, Дипломатия +1, Сбор информации +4, Скрытность +10, Запугивание +1, Прыжок +7, Слушание +9, Бесшумное Движение +10, Обнаружение +9, Выживание +2 (+6 при прослеживании нюхом), Кувырок +10, Использование Магического Устройства +4

Имущество боевое оснащение плюс +1 *подбитая кожа*, +1 *баклер*, +1 *короткий меч*, композитный короткий лук мастерской работы (+2 бонус Силы) с 20 стрелами, *плащ сопротивления* +1

Проклятие ликантропии (Su) Любой гуманоид или гигант, пораженный атакой укусом вервольфа, должен преуспеть в DC 15 спасброске Стойкости или получить ликантропию.

СТОЛКНОВЕНИЕ М2: ЛОВКИЙ ВЫЗОВ

Уровень столкновения 16

Вводная

Если игровые персонажи прибывают сюда через *портал* в западной стене (см. стр. 11), они появляются одновременно и беспорядочно вокруг фонтана. Разместите каждую из миниатюр игровых персонажей рядом с фонтаном.

Если игровые персонажи прибывают сюда из другого места школы, разместите их миниатюры в том порядке, в каком они шли, с учетом того, что их лидеры только вошли в комнату. Даркассан внимательно наблюдает за палатой, используя свои способности *яснослышания* и *ясновидения*. Кроме того, Даркассан Ловкий наложил заклинание *тревога* на фонтане в этой комнате. Когда он замечает, что тут кто-либо есть, Даркассан посылает свою Ловкую теньевую проекцию разобраться с вторжением. Даркассан Ловкий наложил на себя *разум стрел*, *необнаружение*, *великую невидимость* и *меньшую матрицу заклинаний*. *Меньшая матрица заклинаний* содержит заклинание *дневной свет*. Даркассан также наложил на свои меч и лук *великое магическое оружие*.

Даркассан начинает в квадрате со столбом, отмеченном D.

Если первая встреча между Даркассаном и игровыми персонажами происходит здесь, Даркассан подозревает, что игровые персонажи могут быть агентами шедоваров, прибывшими разграбить башню, и он устраивает им испытание. Если Даркассан встречал игровых персонажей раньше, он скорее всего сомневается, что группа связана с шедоварами, но решает проверить их характер, притворяясь агентом шедоваров, оставшимся после набега.

Если это первый раз, когда Даркассан встречается с игровыми персонажами, прочтите:

Острый упрек эхом отзывается в зале: "Сколько мне можно тут торчать? Несколько дней уже жду. В чем проблема-то? Слишком долго любовались на здешние деревья?" У голоса нет видимого источника, но кажется, что он идет от столбов в восточной половине комнаты.

Даркассан может связываться телепатически, но говорит на Чондатанском. Персонажи, не знающие этого языка, могут услышать раздраженные интонации, не понимая слов. Если явно никто его не понимает, он повторяет сказанное на Общем.

Если это не первый раз, когда Даркассан встречается с игровыми персонажами, прочтите:

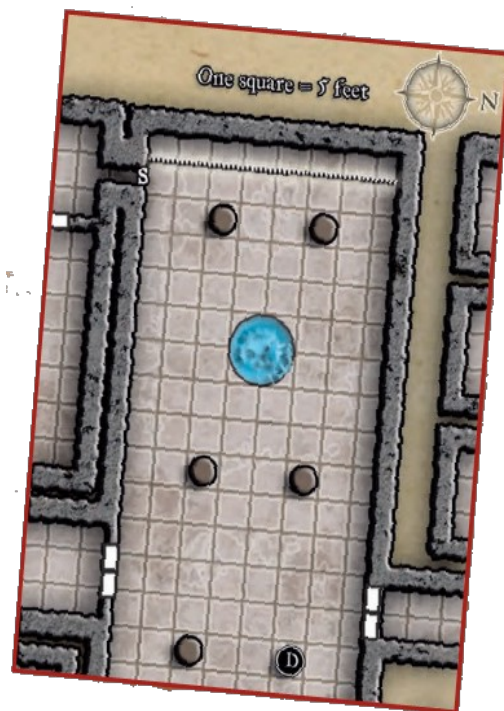
Бесплотный смех эхом отзывается в зале. Надменный голос словно говорит напрямую с вашим разумом: "Ну как, вам нравится? Самое время немного оживить ваш опыт!"

Тактика

Первичная цель Даркассана - исследовать и проверить игровых персонажей, дабы понять их истинные побуждения. Он читает *обнаружение мысли* при первой же возможности и старается, чтобы партия разговаривала как можно дольше.

Когда Даркассан готов биться, он выбирает одного или нескольких бронированных персонажей или персонажей, которых он подозревает опасными в бою, и накладывает на них свое увеличенное заклинание *теньевой спрей*. Затем он направляет ускоренную *кислотную стрелу Мелфа* в заклинателя.

После этого он накладывает *призматический глаз* и оставшуюся ускоренную *кислотную стрелу Мелфа* в другого заклинателя. Затем он читает *черные щупальца Эварда*, нацеливая заклинание так, чтобы преградить выходы из палаты. Он использует *эластичную сферу Отлука* или *вставляющую руку Бигби* против игрового персонажа, успешно напавшего на него. Если противостоящие заклинатели представляют для него неудобство, он использует *обращение заклинаний* или сходит в рукопашную, используя свои *символы пера Кваал*, чтобы запутать этих персонажей.



Во время битвы Даркассан остается в той части зала, где есть столбы, используя их как покрытие. Он может войти прямо в столб, поскольку он полуматериален.

Даркассан поддерживает свою атаку на высоком уровне, пока не потратит все заклинания, не будет уменьшен до 15 очков жизни или меньше или пока партия не покинет школу, пройдя сквозь иллюзорную стену на западе. Когда он чувствует, что столкновение близится к завершению, он выбирает одного из персонажей, который вряд ли может иметь эффективный спасбросок Воли, и накладывает на этого индивидуума *доминирование над персоной*. Если это заклинание срабатывает, Даркассан более ничего не делает; см. секцию Развитие. После наложения *доминирования над персоной* Даркассан возвращается в свое тело конструкции.

Развитие

После окончания боя Даркассан обдумывает то, что узнал об игровых персонажах. После этого столкновения Даркассан практически уверен, что игровые персонажи не связаны с шедоварами, но он еще не готов поручить им работу по возврату Куэсс Ар Терантвар. Если он встречал группу ранее, то может быть готов заключить сделку.

Если Даркассан сумел *доминировать* над кем-либо, он выжидает. Когда представится возможность, Даркассан заставит жертву в одиночку прийти в свою гостиную (область 30) для долгой дружеской беседы.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Столбы: 2 фт толщиной, 20 фт высотой; АС 4; твердость 16; hp 500; поломка DC 50; Подъем DC 20.

Существо, стоящее в том же квадрате, что и столб, получает +2 бонус покрытия к Классу Доспеха и +1 бонус покрытия на спасброски Рефлексов. Даркассан может стоять внутри столба, получая +4 бонус покрытия к Классу Доспеха и +2 бонус покрытия на спасброски Рефлексов. Присутствие столба в остальном не затрагивает боевое пространство существ. Столб может быть опрокинут с успешной DC 50 проверкой Силы, нанося 6d6 пунктов урона существам в квадратах, куда он падает (Рефлексы DC 15 - вполтину). Опрокинутый столб заполняет квадраты, куда он упал, плотным щебнем.

Фонтан (бассейн): 1 фт толщиной, 3 фт высотой; твердость 16; hp 180; поломка DC 55.

Даркассан Ловкий CR 16

Нр 41 (15 HD)

Мужчина солнечный эльф прорицатель 13/эксперт 2

CG Средний гуманоид

Инициатива +9; **Чувства** видение при слабом освещении; Слушание +17, Обнаружение +17

Языки Чондатынский, Общий, Эльфийский, Гигантский, Гномский, Сильванский; телепатия 60 фт.

АС 26, касание 18, застигнутый врасплох 26

Шанс промаха 50% (теневое существование)

Иммунитет эффекты магического сна

Стойкость +4, **Рефлексы** +9, **Воля** +14; +2 против зачарований

Скорость 30 фт (6 квадратов), полет 30 (совершенно)

Рукопашная +4 *длинный меч предупреждения* +11/+6 (1d8+4) с великим магическим оружием

Дальнейшая +4 *длинный лук* +16/+11 (1d6+4) с великим магическим оружием

Базовая Атака +7; **Захватывание** +7

Боевое оснащение 2 символа пера Кваал (кнут)

Подготовленные заклинания волшебника (CL 13-й; 1d20+15 для преодоления SR):

НЕВИДИМОСТЬ И ШАНСЫ ПРОМАХА

Нападение на Даркассана в течение этого столкновения может оказаться для персонажей довольно сложным. Он большинство времени невидим благодаря использованию *великой невидимости*, а *необнаружение* затрудняет его обнаружение даже с магией предсказания. Персонажи могут сделать попытку DC 20 проверки Обнаружения, чтобы заметить Даркассана поблизости, или DC 40 проверки Обнаружения, чтобы определить его точное местоположение в комнате. В любом случае персонаж, делающий проверку, берет -1 штраф по проверке на каждые 10 футов расстояния между собой и Даркассаном.

Проверки Слушания также могут указать на невидимое существо.

Однако, Даркассан не производит шума, если не захочет. Если он использует заклинание, имеющее устный компонент, его можно услышать. Поблизости Даркассана заметить можно, когда он говорит. Обнаружение его местоположения требует успешной DC 20 проверки Слушания.

Имейте в виду, что Даркассан продолжает перемещаться во время битвы, и игровые персонажи, использующие проверки Обнаружения или Слушания, скорее всего заметят то место, где он был, чем то, где он находится сейчас. Даже если персонаж знает местоположение Даркассана, есть шанс промаха для любой атаки, при которой нападавший не может увидеть его. Этот шанс промаха не связан с шансом промаха от того, что Даркассан полуматериален. Если нападавший не использует оружие касания призрака, он должен бросить второй шанс промаха.

7-й - *призматический глаз* (+6 дальнейшее касание, DC 19), *обращение заклинаний*
 6-й - *кислотный шторм* (DC 22), *великое рассеивание магии*, *ускоренная кислотная стрела Мелфа* (2, +12 дальнейшее касание)
 5-й - *вставляющая рука Бигби*, *доминирование над персоной* (DC 21), *слабоумие* (DC 21), *меньшая матрица заклинаний* † (см. стр. 144), *телекинез* (+12 дальнейшее касание, DC 21)
 4-й - *черные щупальца Эварда*, *великая невидимость* † (2), *эластичная сфера Отилук*, *увеличенный теневой спрей* (DC 21), *крик* (DC 20), *громовое копьё* (см. стр. 145) (+13/+5 рукопашная)
 3-й - *спешка*, *заряд молнии* (2) (DC 19), *великое магическое оружие* † † (2), *необнаружение* † (DC 28 проверка уровня заклинателя), *обращение стрел* (см. стр. 143)
 2-й - *таран* (см. стр. 142), *дневной свет* †, *обнаружение мысли* (DC 17), *кислотная стрела Мелфа* (+12 дальнейшее касание), *ожог* (2, DC 17), *видеть невидимость*
 1-й - *тревога* †, *разум стрел* † (см. стр. 142), *магическая ракета* (4), *щит* †
 0-й - *обнаружение магии* (2), *звук привидения* (DC 15), *рука мага* (2)
 † уже наложено

Запрещенная школа: некромантия

Подобные заклинаниям способности (CL 15-й):

По желанию - *яснослышание*, *ясновидение*

Способности Сила 10, Ловкость 20, Телосложение 11, Интеллект 22, Мудрость 16, Харизма 17

Умения Настороженность, Увеличение Заклинания^Б, Улучшенная Инициатива, Ускорение Заклинания^Б, Написание Свитка^Б, Фокус навыка (Блеф), Фокус навыка (Чувство мотива), Фокус заклинания (иллюзия), Проникновение Заклинания

Навыки Блеф +10, Концентрация +15, Ремесло (переплет) +12, Ремесло (обработка металлов) +12, Ремесло (работа с камнем) +12, Расшифровка Записи +18, Дипломатия +7, Скрытность +13, Знание (аркана) +19, Знание (история) +19, Слушание +19, Профессия (писец) +15, Поиск +14, Чувство Мотива +10, Колдовство +20, Обнаружение +19

Имушество боевое оснащение плюс *амулет естественного доспеха* +1, *наручи доспеха* +3, *кольцо защиты* +2, +1 *длинный меч предупреждения*^{Маг} (+4 с великим магическим оружием), *длинный лук* мастерской работы (+4 с великим магическим оружием), 20 стрел, *перчатки Ловкости* +2, *лента интеллекта* +2, инструменты ремесленника мастерской работы

Теневое существование (Su) См. стр. 15

Навыки Даркассан имеет +8 расовый бонус на проверки Слушания, Поиска, Обнаружения и Скрытности благодаря своей полуматериальной природе. Как эльф, он имеет +2 расовый бонус на проверки Слушания, Поиска и Обнаружения.

СТОЛКНОВЕНИЕ МЗ: СМЕРТЕЛЬНАЯ НОЧНАЯ ТЕНЬ

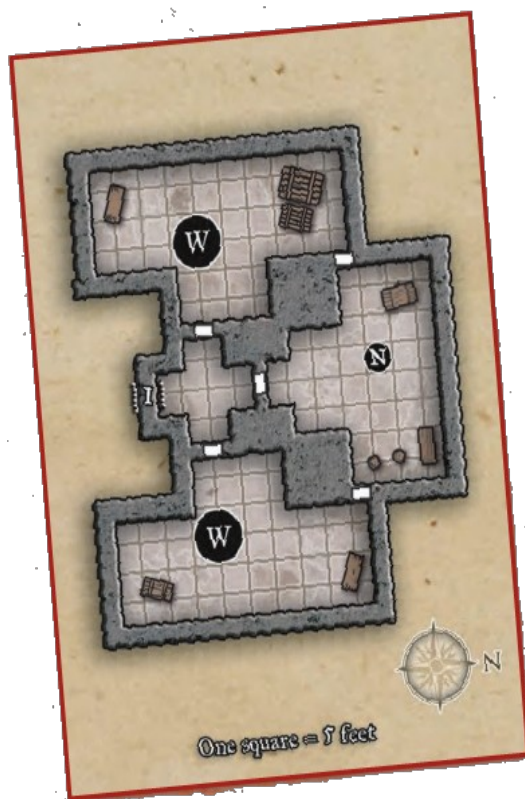
Уровень столкновения 16

Вводная

Это столкновение происходит, когда игровые персонажи входят в одну из кладовых (область 18 в Башне Песни Ветра). Лидер нежити, продвинутый ночной охотник, сидит в месте, отмеченном N. Существо всегда держит на себе эффекты *невидимости* и *видеть невидимость*. Компаньоны ночного охотника, пара призраков страха, занимают два места, отмеченные W, и скрываются среди корзин и бочек.

Игровые персонажи могут обнаружить ночного охотника заклинанием *видеть невидимость* или подобным эффектом. Пока ночной охотник не перемещается и не действует, требуется успешная DC 40 проверка Обнаружения или Слушания, чтобы понять, что в палате есть невидимое существо, и успешная DC 60 проверка Обнаружения или Слушания, чтобы точно определить его местоположение. Как только существо начинает двигаться, требуется успешная DC 20 проверка Обнаружения или Слушания, чтобы заметить его, или успешная DC 40 проверка Обнаружения или Слушания, чтобы точно распознать его местонахождение.

Игровые персонажи могут заметить скрывающегося призрака страха, сделав проверки Обнаружения, противопоставленные проверкам Скрытности призраков (увеличивая DC Обнаружения на 1 за каждые 10 футов расстояния между наблюдателем и призраком страха).



Если игровые персонажи не замечают существ, прежде чем те нападут, нежить получит эффект неожиданности. Когда атакует ночной охотник, прочтите:

Зловонное дыхание и змеиное шипение слишком поздно говорят вам о присутствии отвратительного крылатого существа, которое словно зачумляет воздух своими острыми когтями и хлопающими крыльями.

Когда атакуют призраки страха, прочтите:

Призрачная форма размером с огра словно смертельный туман поднимается над каменным полом и бьет призрачной рукой, хватающей вас прямо за сердце.

Тактика

Призраки страха нападают на партию с тыла, а ночной охотник зависает, используя подобные заклинаниям способности против первых рядов, начиная с *перста смерти* и *удержания монстра*. Ночной охотник использует свою скорость полета для перемещения по комнатам (атакуя сквозь дверные проемы), стараясь оставаться вне досягаемости, но при этом держа призраков страха в пределах своей оскверняющей ауры. При возможности он также накладывает *спешку* на себя и союзников.

Если игровые персонажи пытаются заблокировать его движение, ночной охотник выбирает самого быстрого противника и использует на нем свою способность улучшенного захвата.

Если нежить изгнана, призраки страха спасаются в стенах, а ночной охотник использует свою силу *смены плана*. Призраки страха возвращаются в область столкновения, когда эффект изгнания заканчивается. В случае *смены плана* ночной охотник не может вернуться в течение 1d10 минут, благодаря *мифали* школы.

Развитие

Если игровые персонажи уничтожат здесь любую нежить, Даркассан в конечном счете обнаружит это при помощи своих способностей предсказания и будет более благосклонно смотреть на персонажей.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Потолки: Потолки - высотой 20 фт.

Двери: 2 дм. толщиной; АС 3; твердость 16; hp 40; поломка DC 0 или 25 (если завалены).

Двери здесь - 8 футов (внешние двери) или 5 футов (внутренние двери) высотой и 8 фт шириной. Они открываются легко, если персонажи расчищают их (например, от обломков корзин), что является действием движения.

Бочки и корзины: 1 дм. толщиной; АС 6; твердость 5; hp 10; поломка DC 17.

Продвинутый ночной охотник^{уиф} CR 13

Hp 136 (16 HD); DR 15/серебро и магия

СЕ Средняя нежить

Инициатива +12; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +23, Обнаружение +23

Аура оскверняющая 20 фт.

Языки Чондатанский, Общий, Эльфийский; телепатия 100 фт.

АС 33, касание 20, застигнутый врасплох 25; Увертливость

Иммунитет иммунитеты нежити

SR 24

Стойкость +7, **Рефлексы** +15, **Воля** +16 с оскверняющей аурой

Слабости отвращение к дневному свету, не может быть поднят, разрушается при 0 или менее hp

Скорость 40 фт (8 квадратов), полет 60 фт (хорошо)

Рукопашная 2 когтя +18 каждый (1d6+9) с оскверняющей аурой и

укус +15 (1d6+4) с оскверняющей аурой

хвост-кнут +15 (2d4+4) с оскверняющей аурой

Базовая Атака +8; **Захватывание** +17

Варианты атаки Боевые Рефлексы; иссушение энергии, улучшенный захват

Специальные действия вызов нежити

Подобные заклинаниям способности (CL 16-й):

По желанию - *глубокая темнота*, *обнаружение магии*, *видеть невидимость*, *безобразный упадок* (DC 18)

3/день - *инфекция* (DC 18), *великое рассеивание магии*, *спешка*, *невидимость*

1/день - *перст смерти* (DC 21), *удержание монстра* (DC 19), *ледяной шторм*, *смена плана* (DC 21)

Способности Сила 29, Ловкость 27, Телосложение -, Интеллект 14, Мудрость 18, Харизма 18

SQ черты нежити

Умения Боевая Экспертиза, Боевые рефлексы, Увертливость, Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Фокус оружия (коготь)

Навыки Баланс +20, Концентрация +23, Скрытность +27, Прыжок +20, Слушание +23, Обнаружение +23, Кувырок +29

Имущество *наручи доспеха* +3, *кольцо защиты* +2, *плащ Харизмы* +2, *пояс силы гиганта*

Отвращение к дневному свету (Ex) Будучи подвергнут естественному дневному свету (а не просто заклинанию *дневной свет*), ночной охотник берет -4 штраф на все броски атаки, спасброски и проверки навыков.

Оскверняющая аура (Su) Ночной охотник излучает испускание чрезвычайного осквернения в 20-фт радиусе, наполняя окружающее негативной энергией. Эта способность работает во многом подобно заклинанию *осквернение*, за исключением того, что зло ночного охотника настолько велико, что считается святыней злой силы. Каждое существо нежити в пределах 20 футов от ночного охотника (включая само существо) получает +2 светский бонус на броски атаки, броски урона и спасброски и +2 очка жизни на Hit Die (данные по Hit Dice, атаке и спасброскам ночного охотника, указанные здесь, включают эти светские бонусы). Проверки Харизмы, сделанные для изгнания нежити в пределах этой области, берут -6 штраф.

В отличие от других сверхъестественных способностей, заклинание *рассеивание зла* или подобный эффект может рассеивать ауру осквернения. Если эффект рассеян, ночной охотник может возобновить его как свободное действие на своем следующем ходу. Если ночной охотник входит в посвященную или освященную область, и его аура осквернения, и эффект посвящения или освящения подавляются, пока он остается в области.

Иссушение энергии (Su) Любое живущее существо, против которого ночной охотник выигрывает проверку захватывания, получает два отрицательных уровня. DC 20 для спасброска Стойкости для удаления отрицательного уровня.

Улучшенный захват (Ex) Для использования этой способности ночной охотник должен поразить противника до Большого размера обеими своими атами когтем. Затем он может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаки при возможности. Если он выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может использовать свою атаку иссушения энергии.

Вызов нежити (Su) Ночной охотник может призывать существ нежити раз за ночь: 3-6 теней, 2-4 призрака или 1 великая тень. Нежить прибывает за 1d10 раундов и служит в течение 1 часа или пока не будет отпущена.

2 призрака страха CR 11

Нр 104 каждый (16 HD)

Большая нежить (бестелесная)

Инициатива +12; **Чувства** темновидение 60 фт, чувство жизни 60 фт; Слушание +25, Обнаружение +25

Аура неестественная 30 фт.

Языки Общий, Адский

АС 25, касание 25, застигнутый врасплох 17; Увертливость, Мобильность

Иммунитет иммунитеты нежити; может быть поврежден только другими бестелесными существами, магическим оружием, заклинаниями, подобными заклинаниям способностями или сверхъестественными способностями

Спротивление 50% шанс игнорировать любой урон из материального источника (кроме силовых эффектов и атак, сделанных с оружием касания призрака)

Стойкость +5, **Рефлексы** +13, **Воля** +14

Слабость не может быть поднят, бессилие при дневном свете, разрушается при 0 или менее hp

Скорость полет 60 фт (12 квадратов) (хорошо); Быстрая Атака; может проходить сквозь твердые объекты (но не силовые эффекты) по желанию, движется бесшумно (нельзя услышать с проверками Слушания, если не пожелает)

Рукопашная бестелесное касание +15 касания (2d6 плюс 1d8 иссушение Телосложения)

Пространство 10 фт; **Достигаемость** 10 фт.

Базовая Атака +8; **Захватывание** +12

Варианты атаки Слепая борьба, Боевые рефлексы; атаки игнорируют естественный доспех, доспехи и щиты (хотя бонусы отклонения и силовые эффекты работают как обычно), иссушение Телосложения

Специальные действия создание отродья

SQ черты нежити, бестелесные черты

Умения Настороженность^B, Слепая борьба, Боевые рефлексы, Увертливость, Улучшенная Инициатива^B, Улучшенная Естественная Атака (бестелесное касание), Мобильность, Быстрая Атака

Навыки Дипломатия +12, Скрытность +23, Запугивание +25, Знание (религия) +20, Слушание +25, Поиск +22, Чувство Мотива +23, Обнаружение +25, Выживание +6 (+8 при прослеживании)

Иссушение телосложения (Su) Живущее существо, пораженное атакой бестелесным касанием призрака страха, должно преуспеть в DC 25 спасброске Стойкости или потерять 1d8 пунктов Телосложения. При каждой такой успешной атаке призрак страха получает 5 временных очков жизни.

Создание отродья (Su) Гуманоид, убитый призраком страха, восстает через 1d4 раунда как призрак под контролем призрака страха. Его тело остается неповрежденным и неодушевленным, но дух оторван от тела и преобразован. Он не обладает никакими из способностей, которые имел при жизни.

Бессилие при дневном свете (Ex) Призрак страха бессилен при естественном солнечном свете (а не просто при заклинании *дневной свет*) и бежит от него.

Чувство жизни (Su) Призрак страха замечает и обнаруживает живущих существ в пределах 60 футов, как если он обладал способностью слепого видения. Он также автоматически чувствует уровень их жизненных сил, как при наложенном *наблюдении смерти*.

Неестественная аура (Su) Животные, дикие или одомашненные, могут ощущать неестественное присутствие призрака страха на расстоянии 30 футов. Они по своей воле не подойдут ближе и впадут в панику, если их вынудить сделать это; они отступят паникующими, пока находятся в пределах дальности.

СТОЛКНОВЕНИЕ М4: СТРАЖИ КАМНЯ

Уровень столкновения 15

Вводная

Даркассан приказал трем конструкциям в этой палате - двум каменным големам и боевому ужасу - атаковать любого (кроме самого Даркассана), кто войдет, не обойдя ловушку.

Конструкции стоят во внутренних альковках за секретными дверями. Големы находятся на местах, отмеченных G, боевой ужас находится в месте, отмеченном B. Все три конструкции могут видеть в палату через глазки в секретных дверях.

Два квадрата, отмеченные T - активаторы ловушки, открывающей секретные двери в этой комнате (см. Особенности области). Если любой персонаж наступит на один из этих квадратов до того, как ловушка будет обезврежена, все секретные двери в комнате откроются одновременно, и конструкции нападают неожиданно.

Если персонажи повреждают или обходят ловушку, конструкции остаются на своих потайных местах до обнаружения персонажей или до попытки открыть любую из секретных дверей по периметру большой палаты. Когда это произойдет, бросайте инициативу. Конструкции должны использовать действия движения для открывания дверей, прежде чем они смогут покинуть свои потайные места и пойти в бой.

Как только конструкции покажутся, прочтите:

Множество каменных панелей отходит с грубым скрежетом, и появляются три высокие фигуры с луками наготове.

Тактика

Если на стороне конструкций неожиданность, два голема начинают бой, стреляя из луков, а боевой ужас читает *магическую ракету*. Если персонажи избежали ловушки, конструкции начинают бой, используя рукопашные атаки, если окажутся рядом со вторгшимися.

После этого големы используют свою силу *замедления*, когда цель окажется в зоне действия. Затем они набрасываются на любого, кто попадает в зону досягаемости, и используют свою силу *замедления* максимально часто. Иначе они бросаются на любого, кого могут достать.

Боевой ужас предпочитает вступать в рукопашную, используя свой великий меч с активированной громовой специальной способностью. Он использует свою воздушную прогулку и подобные заклинаниям способности по мере необходимости, чтобы продолжать бой (он может использовать свою способность *двери измерения* как при ношении *кольца Башни Песни Ветра*; см. стр. 149). Конструкции бьются, пока не будут уничтожены.

Развитие

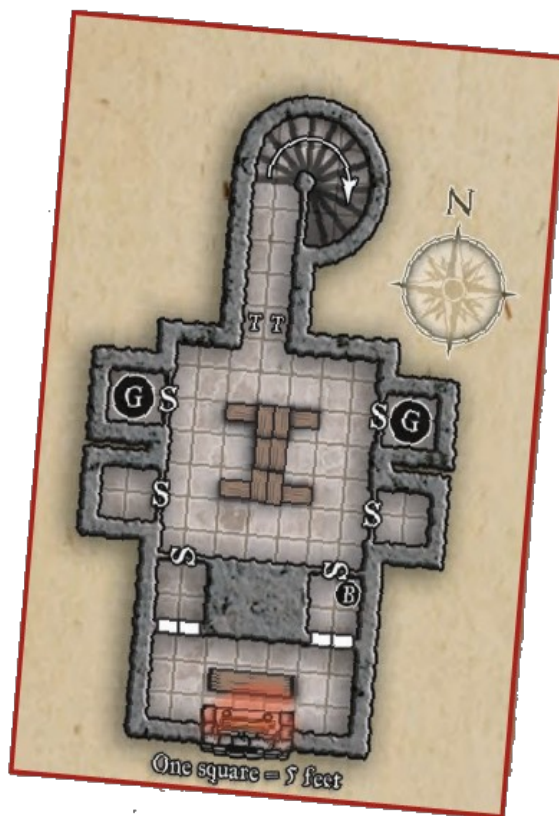
Даркассан будет недоволен, если игровые персонажи уничтожат конструкции, но он понимает, что они всего лишь защищались.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Секретная дверь: 4 дм. толщиной; AC 3; твердость 16; hp 120; поломка DC 48 (заперта), Поиск DC 30.

Тяжелая стойка для оружия: 6 дм. толщиной, высота 5 фт; AC 6; твердость 10; hp 40; поломка DC 38.

Несколько таких стоек есть в центре большой палаты в этой области. Любой, кто находится позади стоек для оружия, получает покрытие (+4 к AC, +2 на спасброски Рефлексов). Персонаж может опрокинуть 5-футовую секцию стойки для оружия, как стандартное действие, с успешной DC 22 проверкой Силы. Любые существа в квадратах, куда упадет стойка, получают 2d6 пунктов урона (Рефлексы DC 15 - вполнину) и 1d4



атаки от падающего оружия. Атаки имеют +4 бонус атаки и наносят 1д6 пунктов урона. Упавшая стойка создает легкий щебень в квадратах, которе накроет.

Легкий щебень увеличивает DC проверок Баланса и Кувырка на 2 и налагает -2 штраф по проверкам Бесшумного движения. Для бега или разгона по легкому щебню требуется успешная DC 10 проверка Баланса. Провал означает, что персонаж может действовать, но не может бежать или разгоняться в этом раунде.

Ловушка на двери: CR 4; механическая; срабатывание на местоположение; автоматический перевод; Поиск DC 20; Поломка Устройства DC 20; Обход - скрытый замок. *Рыночная цена:* 22,800 гр.

Эта ловушка, будучи активирована, открывает все секретные двери сразу после того, как первый персонаж пройдет через квадраты, отмеченные Т, если ловушка не была повреждена или если вторгшийся не использовал скрытый замок, встроенный в стену коридора. У Даркассана - единственный ключ, но игровые персонажи могут использовать замок с успешной DC 30 проверкой Открывания Замка; требуется успешная DC 20 проверка Поиска (отдельная от проверки, требуемой для обнаружения ловушки) для нахождения замка.

2 продвинутых каменных голема CR 12

Нр 129 каждый (18 HD); DR 10/адамантин

N Большая конструкция

Инициатива -1; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; Слушание +0, Обнаружение +0

Языки принимает команды на Эльфийском

АС 26, касание 8, застигнутый врасплох 26

Иммунитет урон способности, иссушение способности, критические попадания, смертельные эффекты, смерть от массивного урона, болезни, иссушения энергии, воздействующие на разум заклинания и способности, эффекты некромантии, несмертельный урон, паралич, яд, сон, ошеломление, любой эффект, требующий спасброска Стойкости, если он также не работает на объектах; иммунитет к магии

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

Слабость не может излечивать урон, разрушается при 0 или менее hp

Скорость 20 фт (4 квадрата)

Рукопашная 2 удара +21 каждый (2d10+9)

Дальнобойная +2 *композитный длинный лук* +13/+8/+3 (2d6+7/x3)

Пространство 10 фт; **Достигаемость** 10 фт.

Базовая Атака +13; **Захватывание** +26

Специальные действия замедление

Способности Сила 29, Ловкость 9, Телосложение -, Интеллект -, Мудрость 11, Харизма 1

SQ черты конструкции

Умения Мастерство Военного Оружия (длинный лук)^B

Навыки Скрытность -5

Имущество +2 *композитный длинный лук* (+5 бонус Силы) с 20 стрелами

Иммунитет к магии (Ех) Продвинутый каменный голем иммун к любой магии и к подобным заклинаниям способностям, которые позволяют сопротивлению заклинаниям. Кроме того, определенные заклинания и эффекты функционируют против существа иначе, как отмечено ниже.

Заклинание *превращение скалы в грязь* замедляет голема (как заклинание *замедление*) на 2д6 раунда. Заклинание *камень в плоть* отменяет уменьшение урона голема и его иммунитет к магии на 1 полный раунд. Голем не получает спасброска против любого из этих эффектов.

Заклинание *превращение грязи в скалу* излечивает все потерянные очки жизни голема.

Замедление (Su) Как заклинание *замедление*; 1/2 раунда; дальность 10 фт; продолжительность 7 раундов; Воля DC 19 - отменяет; 18-й уровень заклинателя. Формирование этой способности - свободное действие.

Боевой ужас^{УИФ} CR 12

Нр 130 (20 HD)

N Средняя конструкция

Инициатива +6; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении, видеть невидимость; Слушание +20, Обнаружение +21

Языки Эльфийский

АС 28, касание 15, застигнутый врасплох 26

Иммунитет урон способности, иссушение способности, критические попадания, смертельные эффекты, смерть от массивного урона, болезни, иссушения энергии, воздействующие на разум заклинания и способности, эффекты некромантии, несмертельный урон, паралич, яд, сон, ошеломление, любой эффект, требующий спасброска Стойкости, если он также не работает на объектах; иммунитеты к заклинаниям

Стойкость +6, **Рефлексы** +8, **Воля** +11

Слабости разрушается при 0 или менее hp

Скорость 40 фт (8 квадратов), полет (воздушная прогулка) 40 фт (хорошо)

Рукопашная великий меч мастерской работы +25/+20/+15 (2d6+12/17-20)

Дальнобойная +2 *композитный длинный лук* +20/+15/+10 (1d8+10/x3)

Базовая Атака +15; **Захватывание** +23

Специальные действия сила оружия

Подобные заклинаниям способности (CL 7-й):

По желанию - *магическая ракета*

3/день - *проблеск*

1/день - *дверь измерений*

Способности Сила 26, Ловкость 16, Телосложение -, Интеллект 13, Мудрость 16, Харизма 6

SQ черты конструкции, быстрый ремонт

Умения Раскол, Великая Стойкость, Улучшенный Критический (великий меч), Улучшенная Инициатива, Силовая атака, Крепость, Фокус оружия (великий меч)

Навыки Дипломатия +5, Слушание +20, Поиск +18, Чувство Мотива +20, Обнаружение +21, Выживание +3 (+5 при прослеживании)

Имущество великий меч мастерской работы, +2 *композитный длинный лук* (+8 бонус Силы) с 20 стрелами

Иммунитеты к заклинаниям (Ех) Боевые ужасы иммунны к заклинаниям *магическая ракета, огненный шар, заряд молнии и дезинтеграция.*

Сила оружия Как свободное действие, боевой ужас может наполнять свой великий меч громовой специальной способностью. Это - функция конструкции, а не оружия.

Быстрый ремонт Боевой ужас, отдыхающий в течение 1 полного часа, возвращает 1 очко жизни, при условии, что имеет по крайней мере 1 оставшееся очко жизни.

СТОЛКНОВЕНИЕ М5: ВОИН АТАКУЕТ

Уровень столкновения 16

Вводная

Это столкновение происходит, когда игровые персонажи впервые входят в Садовую Палату (область 27 на карте Древа Теневой Песни); оно немедленно следует за событием 6 на странице 16, если игровые персонажи не сдаются Даркассану Воину.

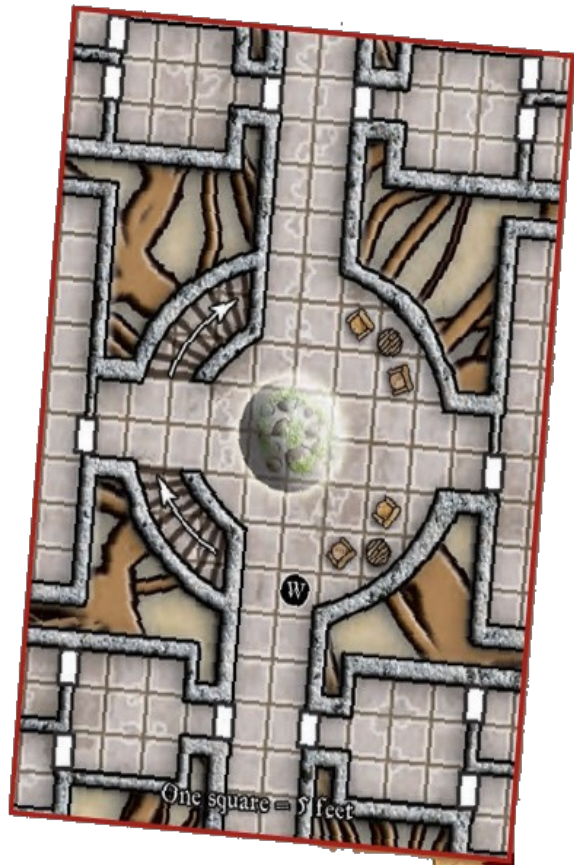
Как только игровые персонажи входят в школу, Даркассан уделяет особое внимание этой палате, не забывая присматривать и за другими местами. Когда он замечает, что кто-либо входит сюда, Даркассан посылает свою теневую проекцию воина для противостояния вторгшимся.

Даркассан, скорее всего, заметит игровых персонажей при подъеме по южной лестнице. Разместите миниатюры игровых персонажей на лестнице в том порядке, в каком они идут; Даркассан Воин появляется в месте, отмеченном W.

Даркассан наложил на себя *спешку, щит, каменную кожу, обращение заклинаний и превращение Тенсера*, а на свой великий меч и лук - *великое магическое оружие*. У скрытных персонажей есть возможность войти в палату и немного ее осмотреть, прежде чем Даркассан заметит их присутствие. Он обращает внимание на любые разговоры между персонажами (благодаря его способности *яснослышания*) или любые попытки открыть двери или исследовать обстановку (благодаря его способности *ясновидения*). В этом случае разместите игровых персонажей там, где их застали. Даркассан Воин может появиться в комнате где угодно, стараясь, чтобы у него была возможность разгона на игровых персонажей.

В зависимости от того, как прошли его предыдущие встречи с игровыми персонажами (и что он увидел, наблюдая за их действиями внутри школы), Даркассан может быть явно враждебным, а может всего лишь хотеть проверить характер игровых персонажей. В любом случае, он ставит перед группой ультиматум (как описано в событии 7, стр. 23). Если игровые персонажи не соглашаются сдаться, прочтите:

Мускулистый эльф широко усмехается, обнажая сломанные зубы: "Очень хорошо!" - рычит он. - "Получайте!"



Тактика

Закливание *превращение Тенсера* Даркассана Воина не позволяет ему читать какие-либо заклинания, пока действует эффект. В течение этого столкновения Даркассан - боевая машина. Когда начинается битва, Даркассан разгоняется на ближайшего противника и атакует своим великим мечом. Он рубится, пока игровые персонажи не начнут окружать его. Как только это случится, он использует свою скорость полета и парит над куполом сада камней. Он убирает в ножны великий меч и на несколько раундов переключается на лук, беспокоя легкобронированных противников. Когда игровые персонажи найдут эффективный способ контратаковать, Даркассан возвращается к рукопашной, разгоняясь на того противника, который беспокоит его сильнее всего.

Если игровые персонажи сумеют рассеять или иначе отвергнуть заклинание *превращение Тенсера*, Даркассан переключится на магические атаки, выпуская свои ударные заклинания, типа *ледяного шторма* и *отсроченного взрыва огненного шара* (всегда внимательно следя за тем, чтобы их не погасил купол сада).

Если Даркассан понимает, что не сможет увернуться от персонажей, он перемещается в область 32 и старается заманить партию туда, чтобы она попала в магические ловушки.

Развитие

Даркассан плотно наблюдает за этим столкновением. Он обращает особое внимание на реакцию персонажей на требование воина сдаться (и на скрытый намек воина на их преступления). Даркассан знает, что искренние люди по крайней мере обдумают возможность предаться справедливому суду - хотя он также понимает, что несправедливые обвинения вызовут возмущенный ответ.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Купол силы: Это силовое поле формирует низкий купол, 20 футов в поперечнике и высотой 5 фт в центре. Эффект несколько похож на фиолетовый слой заклинания *призматическая стена*, кроме отмеченного здесь. Купол невидим. Он имеет подавляющую ауру магии отречения, и заклинания *видеть невидимость* или *истинное видение* показывают его в виде искрящегося купола. Он непроницаем для антимагии, но нацеленное заклинание *рассеивание магии* отменяет его на 1d4 раунда, если заклинатель преуспеет в DC 31 проверке уровня заклинателя. Брошенные объекты, ударяющие купол, просто отскакивают от него. Существа, стоящие позади купола, получают +4 бонус покрытия к Классу Доспеха и +2 бонус покрытия на спасброски Рефлексов. Магические эффекты отменяются, если они нацелены в купол или если их эффекты касаются купола; эффект по области отменяется, если любая часть области касается любой части купола.

Существо, касающееся купола, выбрасывает в экстрапространственный вихрь вокруг школы на 1d10 минут, оно вновь появляется через этот отрезок времени в месте, смежном с куполом. Успешный DC 22 спасбросок Воли отменяет это. Поверхность - абсолютно гладкая; существа, встающие на купол и не брошенные в вихрь, должны сделать DC 22 проверку Баланса, чтобы двигаться. Если проверка персонажа проваливается, он должен прекратить перемещение на этом ходу; если проверка проваливается на 5 или больше, персонаж падает вниз. Персонаж, не знающий о куполе и случайно встающий на него, берет -5 штраф по проверке. Персонажи, перемещающиеся по куполу, не должны делать новых спасбросков Воли, пока они остаются на нем, но должны делать попытку новых спасбросков, если покинут купол и потом вернуться на него.

Обстановка: Вход в квадраты с обстановкой обходится в 2 квадрата движения (Даркассан игнорирует это увеличение). Персонажи, стоящие в квадрате с мебелью, получают +2 бонус покрытия к Классу Доспеха и +1 бонус покрытия на спасброски Рефлексов. Персонажи, присевшие или вставшие на колени в квадрате с мебелью, получают +4 бонус покрытия к Классу Доспеха и +2 бонус покрытия на спасброски Рефлексов.

Даркассан Воин CR 16

Нр 101 (15 HD) с *превращением Тенсера*; **DR** 10/адамантин с каменной кожей

Мужчина солнечный эльф прорицатель 13/эксперт 2

CG Средний гуманоид

Инициатива +10; **Чувства** видение при слабом освещении; Слушание +17, Обнаружение +17

Языки Чондатанский, Общий, Гигантский, Гномский, Эльфийский, Сильванский; телепатия 60 фт.

АС 30, касание 19, застигнутый врасплох 30

Шанс промаха 50% (теневое существование)

ПРЕДЫДУЩЕЕ ПРИНУЖДЕНИЕ?

Если Даркассан сумел *доминировать* над кем-либо во время предыдущей встречи, то сейчас самое время проявить контроль над этим персонажем. Даркассан заставляет подчиненного встретить вызов воина пламенным согласием. Однако, едва начнется бой, Даркассан приказывает воинственному персонажу бежать без оглядки через южную дверь. Если позволить ему это, персонаж идет к области 30 в Дереве Теневой Песни для встречи с Даркассаном; воин позволяет убегающему персонажу покинуть поле боя и старается, чтобы никто этому "спасению" не помешал.

Иммунитет эффекты магического сна

Стойкость +13, **Рефлексы** +12, **Воля** +12 со *спешкой* и *превращением Тенсера*; +2 против зачарований

Скорость 60 фт (12 квадратов), полет 60 фт (совершенно) со *спешкой*

Рукопашная +4 *длинный меч предупреждения* +23/+23/+18/+13 (1d8+8) со *спешкой*, *великим магическим оружием* и *превращением Тенсера*

Дальнобойная +4 *длинный лук* +25/+25/+20/+15 (1d6+4) со *спешкой*, *великим магическим оружием* и *превращением Тенсера*

Базовая Атака +15 с *превращением Тенсера*; **Захватывание** +19 с *превращением Тенсера*

Боевое оснащение *кольцо контрзаклинаний (слабоумие)*

Подготовленные заклинания волшебника (CL 13-й; 1d20+15 для преодоления SR):

7-й - *отсроченный взрыв огненного шара* (DC 23), *обращение заклинаний* †

6-й - *великое рассеивание магии, отвращение, превращение Тенсера* †, *истинное видение*

5-й - *вставляющая рука Бигби, меньший железный страж*^{УКЗЦ}, *любопытные глаза, телекинез* (DC 21, +12 дальше касание), *стена силы*

4-й - *тайный глаз, огненный щит, ледяной шторм, нахождение существа, каменная кожа* †, *громовое копьё* (см. стр. 145) (+13/+5 рукопашная)

3-й - *спешка* †, *защита от энергии* (3), *великое магическое оружие* † (2)

2-й - *таран* (см. стр. 142), *пятно, дневной свет, обнаружение мысли* (DC 17), *невидимость, зеркальное изображение, видеть невидимость*

1-й - *разум стрел* (см. стр. 142), *вынести элементы, быстрое отступление, магическая ракета* (2), *затеняющая мгла, защита от зла, щит* †, *истинный удар*

0-й - *обнаружение магии* (2), *звук привидения* (DC 15), *сопротивление, рука мага* (2)

† уже наложено

Запрещенная школа: некромантия

Подобные заклинаниям способности (CL 15-й):

По желанию - *яснослышание, ясновидение*

Способности Сила 19, Ловкость 23, Телосложение 19, Интеллект 22, Мудрость 12, Харизма 13 с *превращением Тенсера*

Умения *Настороженность, Увеличение Заклинания*^Б, *Улучшенная Инициатива, Ускорение Заклинания*^Б, *Написание Свитка*^Б, *Фокус навыка (Блеф), Фокус навыка (Чувство мотива), Фокус заклинания (иллюзия), Проникновение Заклинания*

Навыки *Блеф* +8, *Концентрация* +19, *Ремесло (переплет)* +10, *Ремесло (обработка металлов)* +10, *Ремесло (работа с камнем)* +10, *Расшифровка Записи* +18, *Дипломатия* +5, *Скрытность* +14, *Знание (аркана)* +19, *Знание (история)* +19, *Слушание* +17, *Профессия (писец)* +13, *Поиск* +14, *Чувство Мотива* +10, *Колдовство* +20, *Обнаружение* +17

Имущество боевое оснащение плюс *амулет естественного доспеха* +1, *наручи доспеха* +3, *кольцо защиты* +2, +1 *длинный меч предупреждения*^{Маг} (+4 с *великим магическим оружием*), *длинный лук мастерской работы* (+4 с *великим магическим оружием*), 20 стрел, *перчатки Ловкости* +2, *лента интеллекта* +2

Теневое существование (Su) См. стр. 15

Навыки Даркассан имеет +8 расовый бонус на проверки Слушания, Поиска, Обнаружения и Скрытности благодаря своей полуматериальной природе. Как эльф, он имеет +2 расовый бонус на проверки Слушания, Поиска и Обнаружения.

СТОЛКНОВЕНИЕ М6: СТРАЖИ ХРАНИЛИЩА

Уровень столкновения 14

Вводная

Запускайте это столкновение, если переговоры между игровыми персонажами и элдринами в области 31 провалятся.

Когда игровые персонажи откроют двойные двери и войдут в сокровищницу, прочтите:

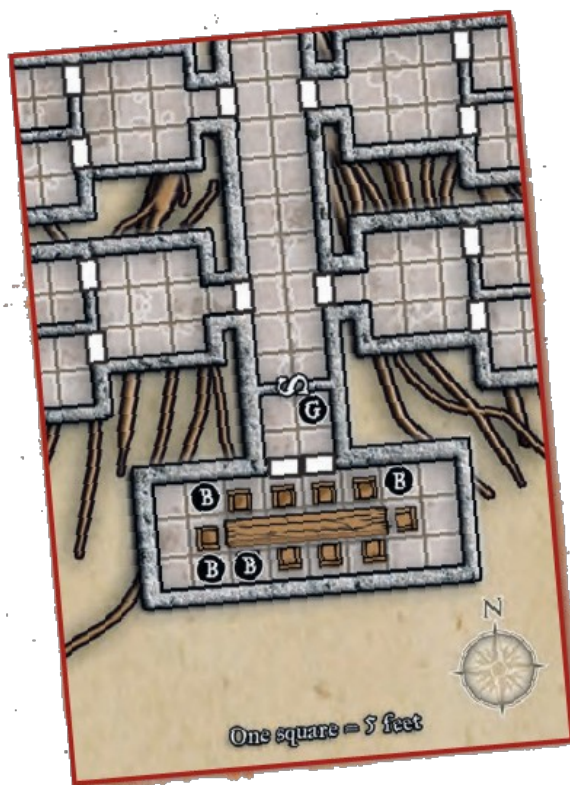
Вдоль стен палаты за двойными дверями идут дюжины металлических дверей. Есть также крепкий стол с несколькими стульями с прямыми спинками. Вдоль стен стоят ряды металлических ящиков и встроенных кабинок. Четверка эльфов с переливающимися глазами стоит в разных местах вокруг таблицы.

Если у элдринов есть время на подготовку, игровые персонажи увидят несколько вьющихся вихрей и эльфийку размером с огра; см. секцию Тактика.

Тактика

Если у гаэлы есть время подготовиться к битве, она читает *праведную мощь* и *великую невидимость* в дополнении к *щиту веры* и *видеть невидимость*. *Щит веры* дает гаэле +4 бонус отклонения к АС. В форме сферы ее АС не меняется. *Праведная мощь* делает ее размер в гуманоидной форме Большим, со следующей новой статистикой: Сила 33; АС 31, касание 13, застигнутый врасплох 31; Рукопашная +4 *святой великий меч* +24/+19 (2d6+20/19-20); Пространство 10 фт, Досягаемость 10 фт. Как только начинается бой, гаэла атакует в своей гуманоидной форме, хотя использует заклинания типа *молота хаоса* и *цепной молнии*, читая их в защите при любой возможности. Она использует свои лечащие заклинания (также читая их в защите) по мере необходимости, чтобы поддержать себя в борьбе.

Бралани принимают форму вихря и используют свою способность вихревого взрыва, нацеливая ее так, чтобы не задеть гаэлу. Если один или несколько их видят, что это невозможный, они принимают гуманоидную форму и используют свои луки. Эладрины бьются насмерть; однако, если один из эладринов падет, один из выживших (обычно бралани) попытается уйти в область 30 сообщить Даркассану о нападении.



Развитие

Если игровые персонажи нанесут поражение эладринам, они могут разграбить хранилище. Это вызовет крайнее недовольство Даркассана, и он скорее всего откажется от какого-либо союза с игровыми персонажами, если группа не вернет украденные сокровища, не предложив вдобавок что-то в качестве компенсации. Если эладрины вызовут Даркассана, он постарается успокоить игровых персонажей и разрядить ситуацию.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Стол: 2 дм. толщиной; АС 3; твердость 5; hp 20; поломка DC 19.

Ниши с сокровищами: Вдоль стен хранилища идет двойной ряд маленьких запертых дверей, всего тридцать две, каждая площадью около 3 кв.фт, сделанных из железа (эти двери на карте не показаны). Они открываются в ниши в 3 кв.фт и 5 футов глубиной. Все эти ниши вместе содержат все сокровища, описанные на странице 25, хотя большинство их пусто.

Дверь хранилища: 4 дм. толщиной; АС 6; твердость 20; hp 120; поломка DC 45, Открывание Замка DC 25.

4 продвинутых бралани CR 7

Hp 85 (10 HD); DR 10/холодное железо или зло

CG Средний аутсайдер (хаотический, экстрапланарный, добрый)

Инициатива +7; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; Слушание +17, Обнаружение +17

Языки Селестиал, Драконий, Адский; **языки** (CL 14-й)

АС 19, касание 13, застигнутый врасплох 16

Иммунитет электричество, окаменение

Сопrotивление холод 10, огонь 10; **SR** 17

Стойкость +11, **Рефлексы** +12, **Воля** +9

Скорость 40 фт (8 квадратов), полет 100 (совершенно)

Рукопашная +1 *святой скимитар* +15/+10 (1d6+7/18-20)

Дальнобойная +1 *святой композитный длинный лук* +14/+9 (1d8+1/x3)

Базовая Атака +10; **Захватывание** +14

Варианты атаки Слепая борьба

Специальные действия дополнительная форма, вихревой взрыв

Подобные заклинаниям способности (CL 6-й):

По желанию - *пятно, зачарование персоны* (DC 14), *порыв ветра* (DC 15), *зеркальное изображение, стена ветра*

2/день - заряд молнии (DC 16), *лечение серьезных ран* (DC 16)

Способности Сила 18, Ловкость 16, Телосложение 19, Интеллект 13, Мудрость 14, Харизма 14

Умения Настороженность, Слепая борьба, Улучшенная Инициатива, Молниеносные рефлексы

Навыки Баланс +5, Концентрация +15, Дипломатия +4, Искусство Побег +13, Приручение животного +12, Скрытность +13, Прыжок +16, Слушание +17, Бесшумное Движение +13, Поездка +15, Чувство Мотива +12, Обнаружение +17, Кувырок +15

Имущество +1 *святой скимитар*, +1 *святой композитный длинный лук* (+4 бонус Силы) с 20 стрелами
Дополнительная форма (Su) Бралани может изменяться между формами гуманоида и вихря, как стандартное действие, по желанию. Эта способность функционирует как заклинание *полиморф*, наложенное на себя (CL 6-й), за исключением того, что бралани не восстанавливает очки жизни при изменении формы и может принимать только форму вихря. В гуманоидной форме он не может летать или использовать свой вихревой взрыв, но может использовать подобные заклинаниям способности и оружие. В форме вихря он может летать, наносить атаки ударом и атаки вихревым взрывом и использовать подобные заклинаниям способности. Бралани остается в одной форме, пока не пожелает принять новую. Изменение формы не может быть рассеяно, и бралани не возвращается к какой-то определенной форме, когда убит. Заклинание *истинное видение* показывает обе формы одновременно.
Вихревой взрыв (Su) Находясь в форме вихря, бралани может атаковать порывом ветра, нанося 3d6 пунктов урона вдоль 20-футовой линии (Рефлексы DC 19 - вполовину).

Гаэла CR 13

Нр 65 (10 HD); **DR** 10/холодное железо и зло
 CG Средний аутсайдер (хаотический, экстрапланарный, добрый)
Инициатива +4; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; Слушание +16, Обнаружение +16
Аура защитная 20 фт.
Языки Селестиал, Драконий, Адский; *языки* (CL 14-й)
АС 24, касание 10, застигнутый врасплох 24
Иммунитет электричество, окаменение
Сопrotивление холод 10, огонь 10; **SR** 28
Стойкость +9, **Рефлексы** +7, **Воля** +10
Скорость 50 фт (10 квадратов), полет 150 (совершенно)
Рукопашная +4 *святой великий меч* +21/+16 (2d6+14/19-20)
Дальнобойная 2 световых луча +10 касание каждый (2d12)
Базовая Атака +10; **Захватывание** +17
Варианты атаки Улучшенное Разоружение, Улучшенная Подсечка
Специальные действия дополнительная форма, взгляд
Подготовленные заклинания клерика (CL 14-й; спасбросок DC 13 + уровень заклинания):
 7-й - *регенерация, восстановление, слово хаоса*^Д (DC 20, CL 15-й)
 6-й - *цепная молния*^Д (DC 19), *излечение (2), пир героев*
 5-й - *рассеивание зла* (+17 рукопашная, DC 18), *рассеивание закона*^Д (+17 рукопашная, DC 18, CL 15-й), *лечащий круг, праведная мощь*
 4-й - *молот хаоса*^Д (DC 17, CL 15-й), *лечение критических ран (2, DC 17), свобода движения, нейтрализация яда*
 3-й - *лечение серьезных ран (2, DC 16), дневной свет, чистка невидимости, магический круг против закона*^Д (CL 15-й), *молитва*
 2-й - *посвящение, лечение умеренных ран (2, DC 15), разбивание*^Д, *тишина, духовное оружие (2, +17 рукопашная, +10 дальнобойная)*
 1-й - *благословление (2), лечение легких ран (2, DC 14), божественное покровительство, защита от закона*^Д (CL 15-й), *щит веры*
 0-й - *лечение незначительных ран (2, DC 13), руководство (2), исправление, читать магию*
Д: Заклинание домена. Божество: Нет. **Домены:** Воздух, Хаос.
Подобные заклинаниям способности (CL 12-й):
 По желанию - *помощь, зачарование монстра* (DC 18), *цветной спрей* (DC 15), *постигать языки, непрерывное пламя, лечение легких ран* (DC 15), *танцующие огни, обнаружение зла, обнаружение мысли* (DC 16), *маскировка себя, рассеивание магии, удержание монстра* (DC 19), *великая невидимость* (только на себя), *главное изображение* (DC 17), *видеть невидимость, великий телепорт* (только на себя плюс 50 фунтов объектов)
 1/день - *цепная молния* (DC 20), *призматический спрей* (DC 21), *стена силы*
Способности Сила 25, Ловкость 10, Телосложение 15, Интеллект 16, Мудрость 17, Харизма 18
Умения Боевая Экспертиза, Улучшенное Разоружение, Улучшенная Инициатива, Улучшенная Подсечка
Навыки Концентрация +15, Дипломатия +6, Искусство Побег +13, Приручение животного +17, Скрытность +13, Знание (история) +16, Знание (религия) +16, Слушание +16, Бесшумное Движение +13, Поездка +15, Чувство Мотива +16, Обнаружение +16

Имущество +4 *святой великий меч*
Дополнительная форма (Su) Гаэла может изменяться между формами гуманоида и сферы, как стандартное действие, по желанию. Эта способность функционирует как заклинание *полиморф*, наложенное на себя (CL 10-й), за исключением того, что гаэла не восстанавливает очки жизни при изменении формы и может принимать только форму сферы. В гуманоидной форме она не может летать или использовать свои световые лучи, но может использовать атаку взглядом и подобные заклинаниям способности, проводить физические атаки и читать заклинания. В форме сферы она может летать, использовать свои световые лучи и подобные заклинаниям способности, но не может читать заклинания или использовать атаку взглядом. Форма сферы бестелесна, и гаэла, находясь в этой форме, не имеет показателя Силы. Гаэла остается в одной форме, пока не пожелает принять новую. Изменение формы не может быть рассеяно, и гаэла не возвращается к какой-то определенной форме, когда убита. Заклинание *истинное видение* показывает обе формы одновременно.

Взгляд (Su) Убивает злых существ 5 или менее HD, дальность 60 футов, Воля DC 19. Успех означает, что на существо воздействует как будто заклинанием *устрашение* на 2d10 раундов.

Луч света (Ex) Дальность 300 футов. Эта атака преодолевает уменьшение урона любого типа.

Защитная аура (Su) Против атак или эффектов, созданных злыми существами, эта способность обеспечивает +4 бонус отклонения к АС и +4 бонус сопротивления на спасброски любому, кто в пределах 20 футов от гаэлы. В остальном это

функционирует как эффект *магического круга против зла* и *малая сфера неуязвимости* с радиусом 20 футов и CL 10-м (защитные выгоды от круга не включены в блок статистики).

СТОЛКНОВЕНИЕ М7: ПРОСТО ТРЕНИРОВКА

Уровень столкновения 12

Вводная

Это столкновение происходит, когда персонажи заставляют сработать магические ловушки в комнатах практики Дерева Теневой Песни (область 32).

Ловушка в западной комнате производит двух извергских ужасных тигров, которые появляются в северном конце палаты. Восточная ловушка производит трех небесных ужасных медведей, по одному из которых появляется в каждом из концов комнаты. Третий оказывается рядом с персонажем, первым вошедшим в комнату. Разместите игровых персонажей в том порядке, в каком они находились, когда один из них активировал ловушку.

Для этого столкновения дана лишь одна карта, показывающая западную комнату. Для восточной комнаты используйте ее зеркальное отображение (см. полную карту Дерева Теневой Песни на странице 26 для деталей).

Когда кто-либо активирует ловушку, прочтите:

Спокойная сцена джунглей внезапно становится угрожающей, когда из кустарника выходят косматые твари с оскаленными клыками и кинжалоподобными когтями.

Тактика

Если персонажи сталкиваются с ужасными тиграми, одно из существ движется к ближайшему игровому персонажу, при возможности разгоняясь. Другое существо старается обойти группу и замкнуть партию. Каждый из тигров использует свою способность поражения добра при первой атаке. Тигры не смущаются запрыгивать на упавшие столбы в комнате, чтобы получить преимущество высоты в рукопашной или избежать движения по щелбню.

Если персонажи сталкиваются с ужасными медведями, они могут избежать боя, просто не нападая на небесных существ. Однако, медведи сопротивляются, если вынуждены защититься. Они пытаются использовать захват при любой возможности. Весь три медведя используют свою способность поражения зла против первого из персонажей, напавшего на любого из них, поскольку они воспринимают эту атаку как злое действие.

Маневры Воина

Как отмечено ранее, Даркассан Воин может попытаться заманить сюда игровых персонажей. Он проходит сквозь дверь и при помощи пароля обходит ловушку, но только когда полностью прошел сквозь дверь - он не хочет, чтобы игровые персонажи услышали пароль.

Оказавшись внутри, он взлетает к потолку у центра комнаты и ждет прихода игровых персонажей. Когда игровые персонажи входят в палату, Даркассан остается в воздухе и стреляет из лука, пока игровые персонажи разбираются с вызванными монстрами. Если игровые персонажи следуют за ним в воздух, Даркассан опускается на пол и старается занять позицию так, чтобы игровые персонажи оказались в зоне досягаемости монстров.



Развитие

Ужасные животные исчезают, когда убиты, как и вызванные существа. Ловушки в этой области перевзводятся через 5 минут, возможно, выпуская на игровых персонажей новый набор противников.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Полы: Пол покрывают незакрепленные, но равномерные каменные плиты. Для бега или разгона по этой поверхности требуется успешная DC 10 проверка Баланса; провал означает, что персонаж не может двигаться в этом раунде.

Плотный щебень: Вход в квадраты с плотным щебнем обходится в 2 квадрата движения, они добавляют 5 к DC проверок Баланса и Кувырка и налагают -5 штраф на проверки Бесшумного движения. Бег и разгон по плотному щебню невозможны.

Упавшие столбы: Эти объекты формируют грубую поверхность примерно 8 футов над свободными каменными плитами и развалинами на полу. Хотя она и груба, вершина столба более гладкая, чем пол или груды развалин на этом.

Чтобы бежать или разогнаться через столб, требуется успешная DC 10 проверка Баланса. Провал означает, что персонаж все еще может действовать, но не может в этом раунде бежать или разогнаться. Поскольку ширина столбов всего 3 фт, существа крупнее Среднего должны делать успешную DC 12 проверку Баланса каждый раунд, чтобы двигаться по столбу. Провал на 4 или меньше означает, что существо не может двигаться в этом раунде. Провал на 5 или больше означает, что существо падает со столба и получает 1d6 урона.

Подъем на столб - DC 15. Можно использовать действие движения, чтобы запрыгнуть на столб. Для определения DC для прыжка в высоту вычтите половину роста прыгуна (или половину длины тела для непрямых существ) от 8-футовой высоты столба и обратитесь к таблице прыжка в высоту в описании навыка Прыжок. Если ваш результат оказывается между двумя записями в таблице, выбирайте более высокий DC. Например, 6-футовый персонаж должен сделать 5-футовый прыжок в высоту (1/2 от 6 - это 3, от 8-3=5), который имеет DC Прыжка 20 (DC Прыжка для извергских ужасных тигров - 12).

Если кто-либо исполняет любые силовые маневры на столбе, типа рукопашной с другим существом, есть шанс 25% каждый раунд, что столб откатится на 5 футов вправо или влево (равные шансы для обеих, хотя если столб уже находится у стены, то может лишь откатиться от нее). Существа на столбе должны сделать DC 18 спасбросок Рефлексов или будут сброшены, беря 1d6 пунктов урона от падения. Существа на пути столба должны сделать DC 20 спасбросок Рефлексов или будут придавлены столбом, беря 8d8 пунктов урона и оказываясь прижатыми им. Благодаря незакрепленному материалу полов, придавленное существо может освободиться при полнораундовом действии и с успешной DC 20 проверкой Силы. Союзники могут освободить пойманное существо - также с успешной DC 20 проверкой Силы.

Иллюзорные поверхности: Стены и потолки в этих комнатах замаскированы с иллюзией и выглядят и ощущаются, как листва джунглей. Любой, кто перемещается до потолка или стены с намерением продолжить движение, делает DC 22 спасбросок Воли, чтоб не поверить в иллюзию. Если спасбросок проваливается, персонаж чувствует, что входит в листву, таким образом получая укрыительство за нахождение в густом подлеске (PВd 87). В действительности персонаж расположен в месте рядом со стеной или потолком, не скрытый вообще. Персонаж, пытающийся пройти вглубь листвы, получает новый спасбросок с +4 бонусом обстоятельства и может сделать попытку нового спасброска каждый раунд, пока пытается это сделать.

Запрет заклинаний: Как специальное условие *мифали* школы, заклинания *защита от зла* и *магический круг против зла* в этих комнатах подавляются, если персонаж, получающий выгоду от заклинания, не носит *кольцо Башни Песни Ветра*. Персонал не желал позволять студентам избегать здешних опасностей при помощи столь простых оберегов.

2 извергских ужасных тигра CR 10

Нр 120 (16 HD); DR 10/магия

СЕ Большая магическая тварь (увеличенное животное, экстрапланарный)

Инициатива +2; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении, нюх; **Слушание** +6, **Обнаружение** +7

Языки -

АС 17, **касание** 11, **застигнутый врасплох** 15

Спротивление холод 10, огонь 10; **SR** 21

Стойкость +13, **Рефлексы** +12, **Воля** +6

Скорость 40 фт (8 квадратов); **Бег**

Рукопашная 2 когтя +20 каждый (2d4+8) и укусы +14 (2d6+4)

Пространство 10 фт; **Достижимость** 5 фт.

Базовая Атака +12; **Захватывание** +24

Варианты атаки улучшенный захват, наскок, царапание 2d4+4, поразить добро 1/день (+16 урон)

Способности Сила 27, Ловкость 15, Телосложение 17, Интеллект 3, Мудрость 12, Харизма 10

Умения Настороженность, Улучшенная Естественная Атака (укус), Улучшенная Естественная Атака (коготь), Бег, Скрытный, Фокус оружия (коготь)

Навыки Скрытность +7 (+11 в высокой траве или густом подлеске), Прыжок +16, Слушание +6, Бесшумное Движение +11, Обнаружение +7, Плавание +10

Улучшенный захват (Ex) Для использования этой способности извергский ужасный тигр должен поразить противника любого размера атаккой укусом. Он может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаки при возможности. Если он выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может царапать.

Наскок (Ex) Если извергский ужасный тигр разгоняется на противника, он может делать полную атаку, включая две атаки царапаньем.

Царапание (Ex) Бонус атаки +20 рукопашная, урон 2d4+4.

Поразить добро (Su) Раз в день извергский ужасный тигр может делать нормальную рукопашную атаку, чтобы нанести +16 пунктов дополнительного урона доброму противнику.

Навыки Извергский ужасный тигр имеет +4 расовый бонус на проверки Бесшумного Движения и Скрытности.

* В области высокой травы или густого подлеска бонус Скрытности улучшается +8.

3 небесных ужасных медведя CR 9

Нр 105 каждый (12 HD); DR 10/магия

LG Большая магическая тварь (увеличенное животное, экстрапланарный)

Инициатива +1; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении, нюх; **Слушание** +10, **Обнаружение** +10

Языки -

АС 17, **касание** 10, **застигнутый врасплох** 16

Спротивление кислота 10, **холод** 10, **электричество** 10; **SR** 17

Стойкость +12, **Рефлексы** +9, **Воля** +9

Скорость 40 фт (8 квадратов); **Бег**

Рукопашная 2 когтя +19 каждый (2d4+10) и укусы +13 (2d8+5)

Пространство 10 фт; **Досыгаемость** 5 фт.

Базовая Атака +9; **Захватывание** +23

Варианты атаки улучшенный захват, поразить зло 1/день (+12 урон)

Способности Сила 31, **Ловкость** 13, **Телосложение** 19, **Интеллект** 3, **Мудрость** 12, **Харизма** 10

Умения Настороженность, Выносливость, Бег, Крепость, Фокус оружия (коготь)

Навыки Слушание +10, Обнаружение +10, Плавание +13

Улучшенный захват (Ex) Для использования этой способности ужасный медведь должен поразить цель атаккой когтем. Он может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаки при возможности.

СТОЛКНОВЕНИЕ М8: БИТВА В ОРЛИНОМ ГНЕЗДЕ

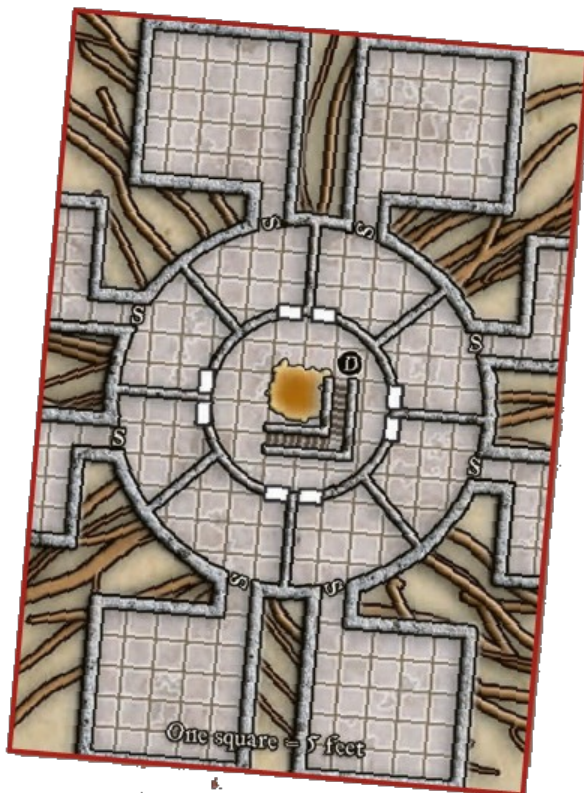
Уровень столкновения 16

Вводная

Это столкновение происходит, когда игровые персонажи пытаются войти в любую часть Орлиного Гнезда Песни Ветра.

Орлиное Гнездо - одно из мест, через которые кто угодно может войти в школу, и Даркассан внимательно присматривает за ним, по крайней мере, пока ему придется разбираться со вторжением в другом месте. Когда Даркассан замечает, как кто-либо крутится у орлиного гнезда, он посылает свою теньевую проекцию Стража разобратся с нарушителями.

Разместите игровых персонажей в любом порядке соответственно тому, как они вошли в орлиное гнездо (см. Вход на странице 11 для краткого обзора вариантов). Даркассан Страж прибывает в верхний конец лестничной клетки, в область 41 (место, отмеченное D). На Даркассана уже наложены заклинания *огненный щит* (холодное пламя), *щит, обращение заклинаний* и *истинное видение*. На свой меч и лук он наложил *великое магическое оружие*. После прибытия Даркассан читает *преданную собаку Морденкайна*, которая встает на страже наверху лестницы, и блокирует вход в библиотеку, ведущую к области 43, *стеной силы*, перед тем как идти разбираться с партией.



В зависимости от того, как игровые персонажи реагируют на появление Даркассана, это тактическое столкновение может произойти где угодно в орлином гнезде (см. карту на странице 26). Карта для этого столкновения изображает верхний уровень комплекса - ту его часть, которую Даркассан более всего заинтересован защитить. Если это первая встреча игровых персонажей с Даркассаном, он подозревает, что они - либо агенты шедоваров, пришедшие грабить школу, либо просто любопытные исследователи.

Если Даркассан встречался с группой ранее, он скорее всего сомневается, что группа связана с шедоварами. Однако, он не желает допускать группу в библиотеку на верхнем этаже (области 42 и 43) и препятствует дальнейшему их движению рядом со школой. В любом случае, он старается увести их от орлиного гнезда силой или убеждением. Если это первый раз, когда Даркассан встречается с игровыми персонажами, прочтите при его прибытии следующее:

Изможденный эльф с аскетичным лицом, длинным подбородком и темно-золотистыми волосами появляется без предупреждения, скользя сквозь твердые объекты, словно они всего лишь тени. Изумрудное пламя играет на его теле. Когда он говорит, вы слышите его приказывающий голос в своей голове: "Это здание опасно, тут не место случайным прохожим. Уходите, пока у вас есть возможность".

Если это не, первая встреча Даркассана с игровыми персонажами, прочтите при его прибытии следующее:

Тонкая гуманоидная фигура, обернутая зеленым пламенем, появляется из ниоткуда, словно выйдя из стены - возможно, это так и было. Внешность его кажется знакомой - это эльф с длинным подбородком и темно-золотистыми волосами. Его голос читается звенит в ваших головах: "Я надеюсь, вам понравилась прогулка по школе, но сейчас время вернуться и уйти, посикать что-нибудь в другом месте".

Тактика

Если Даркассан не встречал игровых персонажей раньше, он использует это столкновение для оценки их намерений. Он читает *обнаружение мысли* при первой же возможности и старается разговорами задержать партию как можно дольше. См. на стр. 23 некоторые предложения касательно шуточек Даркассана.

Если Даркассан и игровые персонажи встречались раньше, он использует эту встречу, чтобы далее проверить их способности. В любом случае, Даркассан не хочет кружить вокруг игровых персонажей на верхнем этаже орлиного гнезда - по крайней мере, только когда он принял их как союзников.

Когда он готов биться, Даркассан читает *замешательство*, планируя захватить по максимуму персонажей в доспехах. После этого он накладывает *паутину* на столько персонажей, на сколько сможет. Затем Даркассан читает свое увеличенное заклинание *теневого спрея* на любых персонажей, уклонившихся от его первых двух попыток. Если всего этого недостаточно, чтобы воспрепятствовать игровым персонажам, Даркассан использует *решительную руку Бигби*, чтобы попытаться вытолкнуть игровых персонажей из орлиного гнезда (через дыру в полу или в стене) и *вызвать рой* еще на одного персонажа, оказавшегося неприятным. После этого он начинает использовать свои разрушительные заклинания.

В течение битвы Даркассан старается оставаться скрытым в областях, заполненных листвой, или держит половину своего тела в стенах.

Даркассан поддерживает на высоком уровне свое нападение, пока не израсходует заклинания, не уменьшен до 20 очков жизни или менее или пока партия не покинет школу. Когда он чувствует, что столкновение близится к завершению, он выбирает одного из персонажей, который вряд ли может иметь эффективный спасбросок Воли, и накладывает на этого индивидуума *доминирование над персоной*. Если это заклинание срабатывает, Даркассан более ничего не делает; см. секцию Развитие. После наложения *доминирования над персоной* Даркассан возвращается в свое тело конструкции.

Развитие

По окончании боя Даркассан обдумывает то, что узнал об игровых персонажах. После этого столкновения Даркассан уверен, что игровые персонажи не связаны с шедоварами, но он может быть не готов нанять их для возвращения Куэсс Ар Терантвар. Если он встретил группу ранее, он может быть готов ударить по рукам; см. стр. 17. Если Даркассан сумел *доминировать* над кем-либо, он выжидает. Когда сможет, Даркассан заставит жертву в одиночку прийти в его гостиную (область 30) для долгой дружеской беседы.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Полы: У орлиного гнезда - деревянные полы. На двух самых нижних уровнях полы гладкие, скрипучие, засорены прутьями и листьями. Проверки Баланса, Бесшумного Движения и Кувырка берут штраф -5. Бег

или разгон требуют успешной DC 12 проверки Баланса (штраф также применяется). Если проверка проваливается, персонаж должен прекратить перемещение в этом раунде; если проверка проваливается на 5 или больше, персонаж падает вниз.

Свет: В течение дня орлиное гнездо - неплохо освещенный колодец. С 1 часа перед сумерками до 1 часа после рассвета интерьер крайне темен. Существа без темновидения по сути ослеплены. Помимо очевидных эффектов, ослепленное существо имеет шанс промаха 50% в бою (все противники имеют полное укрывательство), теряет любой бонус Ловкости к АС, берет -2 штраф АС, движется в половину скорости и берет -4 штраф по проверкам Поиска и большинству проверок, основанных на Силе или Ловкости.

Даркассан Страж CR 16

Нр 71 (15 HD)

Мужчина солнечный эльф прорицатель 13/эксперт 2

CG Средний гуманоид

Инициатива +7; **Чувства** видение при слабом освещении; Слушание +13, Обнаружение +13

Языки Чондатанский, Общий, Гигантский, Гномский, Эльфийский, Сильванский; телепатия 60 фт.

АС 24, касание 16, застигнутый врасплох 24

Шанс промаха 50% (теневое существование)

Иммунитет эффекты магического сна

Стойкость +6, **Рефлексы** +7, **Воля** +16; +2 против зачарований

Скорость 30 фт (6 квадратов), полет 30 (совершенно)

Рукопашная +4 *длинный меч предупреждения* +11/+6 (1d8+4) с великим магическим оружием

Дальнобойная +4 *длинный лук* +14/+9 (1d6+4) с великим магическим оружием

Базовая Атака +7; **Захватывание** +7

Боевое оснащение *кольцо контрзаклинаний (слабоумие)*

Подготовленные заклинания волшебника (CL 13-й; 1d20+15 для преодоления SR):

7-й - *призматический спрей* (DC 23), *обращение заклинаний* †

6-й - *решительная рука Бигби*, *максимизированный огненный шар* (DC 19), *великое рассеивание магии*, *истинное видение* † (2)

5-й - *конус холода* (DC 21), *доминирование над персоной* (DC 21), *преданная собака Морденкайна* †, *стена силы* † (2)

4-й - *замешательство* (DC 20), *огненный щит* †, *максимизированная магическая ракета* (3), *стена льда* (DC 20)

3-й - *великое магическое оружие* † † (2), *обращение стрел* (см. стр. 143), *увеличенный теневой спрей*^{УКЗЦ} (DC 20), *предложение* (2, DC 19)

2-й - *темновидение*, *обнаружение мысли*, *кислотная стрела Мелфа* (2, +10 дальнее касание), *сопротивление энергии*, *вызывать рой*, *паутина* (DC 18)

1-й - *сжигающие руки* (DC 17), *разум стрел* (см. стр. 142), *защита от зла*, *защита от закона*, *разбивающий спрей*^{УКЗЦ} (DC 17), *щит* †, *истинный удар*

0-й - *обнаружение магии* (2), *рука мага*, *сопротивление* (2)

† уже наложено

Запрещенная школа: некромантия

Подобные заклинаниям способности (CL 15-й):

По желанию - *яснослышание*, *ясновидение*

Способности Сила 10, Ловкость 16, Телосложение 15, Интеллект 22, Мудрость 20, Харизма 17

Умения Настороженность, Увеличение Заклинания^Б, Улучшенная Инициатива, Ускорение Заклинания^Б, Написание Свитка^Б, Фокус навыка (Блеф), Фокус навыка (Чувство мотива), Фокус заклинания (иллюзия), Проникновение Заклинания

Навыки Блеф +10, Концентрация +15, Ремесло (переплет) +10, Ремесло (обработка металлов) +10, Ремесло (работа с камнем) +10, Расшифровка Записи +18, Дипломатия +7, Скрытность +13, Знание (аркана) +19, Знание (история) +19, Слушание +19, Профессия (писец) +15, Поиск +14, Чувство Мотива +10, Колдовство +20, Обнаружение +19

Имущество боевое оснащение плюс *амулет естественного доспеха* +1, *наручи доспеха* +3, *кольцо защиты* +2, +1 *длинный меч предупреждения*^{Маг} (+4 с великим магическим оружием), *длинный лук мастерской работы* (+4 с великим магическим оружием), 20 стрел, *перчатки Ловкости* +2, *лента интеллекта* +2

Теневое существование (Su) См. стр. 15

Навыки Даркассан имеет +8 расовый бонус на проверки Слушания, Поиска, Обнаружения и Скрытности благодаря своей полуматериальной природе. Как эльф, он имеет +2 расовый бонус на проверки Слушания, Поиска и Обнаружения.

СКЛЕП АУГАТРЫ БЕЗУМНОЙ

Глубоко в Каменных Землях, там, где пески великой пустыни выплескиваются на подножия азбитых холмов, лежат скрытые останки одного из многих чудес Нетерила - руины, известные в легендах как Склеп Аугатры Безумной.

После бесчисленных жизней в виде живущего проводника грядущих времен, зараженная Черной Хронологией, вплетенной меж годами исконной хозяйкой тьмы Шар, Аугатра "Потерянный Мудрец" наконец-то решила закончить свое проклятое существование. Доведенная до безумия содержанием Черной Хронологии, она обнаружила, что простое окончание жизни самоубийством не освободит ее от этого бремени - поскольку каждая из подобных попыток по сути проваливается. Ясно, что она была рождена нести это проклятие - возможно, вечно. Вместо этого она решила полностью переделать свое существование и обратилась для этого к загадочным шарнам. Ради этого она следовала по множеству темных дорог и по нитям утерянного знания, чтобы узнать об этих существах, столь давно бившихся с фаэриммами под Великой Пустыней.

Ее поиск привел к тому, что она вновь обнаружила город, который давным-давно знала - упавшую заставу древнего Нетерила, город Синод. Некогда духовный анклав, управляемый архиволшебником с религиозным наклоном, этот летучий город нес на себе одни из самых прекрасных соборов и храмов Нетерила. Считалось, что при падении Нетерила анклав был над Морем Упавших Звезд, где архиволшебник мог проводить в своей лаборатории определенные навигационные эксперименты, связанные с погодой. Когда города упали, Синод посчитали затерянным где-то в непостижимых глубинах. Однако, жестокие штормы над морем заставили Синод гораздо раньше вернуться к границам Нетерила; из-за этого он в момент Безумья Карсуса оказался над тем местом, которое ныне является Каменными Землями. Таким образом, Синод упал на эти разбитые земли, которые затем были покрыты дюнами постоянно расширяющейся Великой Пустыни - и был утерян для истории.

При внимательном рассмотрении степени Стены Шарнов - магического барьера, установленного шарнами, чтобы сдерживать фаэриммов в пределах границ Анауроха - дабы лучше понять желанных спасителей ее тяжелого положения, Аугатра наткнулась на странную аномалию - место, где стена была толще и выпирала, не теряя своей целостности. Этот изгиб затрагивал разбитый, но в остальном неприметный край Каменных Земель, одну из многочисленных иззубренных вех ландшафта. Однако, осмелившись пересечь Стену Шарнов и забравшись на контролируемые фаэриммами земли, Аугатра обнаружила, что холм - на самом деле захороненные руины упавшего анклава Синод, стертого из истории на многие столетия. Ища способ войти, она также обнаружила, что источник выпуклости в Стене Шарнов - результат взаимодействия между ее мощной магией и поврежденным, но все еще действующим *мифалларом* в сердце анклава. Наблюдая за уникальной возможностью объединить в этом утерянном анклавe силу шарнов и *мифаллара*, Аугатра исчезла в глубинах Синода, чтобы проводить свои эксперименты, и больше ее не видели.

Хотя место ее исчезновения никогда не было известно, легенда о предполагаемой смерти Потерянного Мудреца распространилась вдаль и вширь, рассказывая о неизвестном подземном комплексе, называемом Склепом Аугатры Безумной, где она и покоится. В 684 DR Шар Кормраэл, ища легендарный склеп, прошла по маршруту последнего путешествия Аугатры Безумной согласно знаниям, хранящимся в Башне Песни Ветра, и обнаружила ее скрытое логовище. К сожалению, в течение своих поисков она глупо пересекла Стену Шарнов и необдуманно привлекла внимание фаэриммов, любопытствовавших, что этому одинокому путешественнику нужно на их территории. Когда Шар Кормраэл вошла в разрушенный город и начала исследовать его, Аугатра только что достигла кульминации многих лет своих исследований того, как стать шарном, и проявила магию поврежденного *мифаллара*, чтобы увеличить свои силы в этом сложном колдовстве. Шар Кормраэл заявила в палату именно в этот момент, а неожиданная атака увязавшегося за ней фаэримма прервала ритуал и устроила мощную магическую отдачу, создав шарна, как и хотела Аугатра - - но трехстороннего, с конкурирующими сущностями Аугатры Безумной, Шар Кормраэл и фаэримма Ксерис. Кроме того, свежесозданный шарн был захвачен отдачей и оказался привязан к поврежденному *мифаллару*.

Мощная волна магии, выходящая из неприметного холма, привлекла внимание других фаэриммов, которые вскоре обнаружили скрытый город и ненавистного пленника-шарна в его сердце. Улей фаэриммов занял анклав и начал использовать свою магию для мучений и допросов пленника на предмет информации о представителях его вида - информации, которой свежесозданный шарн не мог знать в принципе. Поняв, что необычно скованный шарн сопротивляется их методам, фаэриммы потратили последние несколько сотен

лет, совершенствуя свои методы в надежде выведать у шарна средство наконец-то сбежать за Стену Шарнов.

Это состояние дел недавно изменилось после открытия утерянного города Синод Хэдруном, личным агентом и эмиссаром Самого Высокого Теламонта, Высокого Принца Шейда. Всегда честолюбивый и целеустремленный, Хэдрун непрерывно ищет средства продвижения в пределах Города Шейд. Перенаправив кое-какие из ресурсов города на свои нужды, он послал агентов за границы Анауроха для изучения любых новых возможностей магии в мире и организовал экспедиции в пределах Анауроха для обнаружения и раскрытия утерянных руин нетерезов, которые могли бы содержать магические секреты - секреты, которые он может попридержать для себя и использовать в своих интересах.

Одна из таких экспедиций обнаружила руины Синода и странный искривленный *мифаллар* в них. Увидев потенциальную выгоду подобного устройства, Хэдрун предпочел провести переговоры с улемом фаэриммов, вместо того чтобы заблокировать руины, расходуя ресурсы и привлекать лишнее внимание, чего потребовало бы уничтожения уля. Фаэриммы, уже находящиеся в сомнительном положении из-за своей недавней войны, были готовы пойти навстречу. В конце концов Хэдрун достиг соглашения с Друллистером, лидером уля фаэримма. В обмен на доступ к поврежденному *мифаллару*, к которому он надеялся подключить Теневое Плетение и создать мощный и уникальный артефакт, он согласился преподать Друллистеру пути Теневого Плетения.

В соответствии с этим соглашением Хэдрун надеется обеспечить себе более выдающееся положение в Шейде и покровительство Теламонта, в также кое-каких неизвестных союзников среди врагов шедоваров, которые когда-нибудь могут оказаться кстати. В то же время Друллистер получает союз с мощной силой среди шедоваров и отличное преимущество над собратьями-фаэриммами, которые столь ужасно затруднены эффектами зоны мертвой магии над Анаурохом. Кроме того, если этот союз и обещанное использование *мифаллара* смогут наконец пробить Стену Шарнов, он наверняка получит немалое уважение и авторитет среди своих товарищей. Обе стороны соглашения намерены держать договоренность в секрете: Друллистер - чтобы больше никто из фаэриммов не смог попасть сюда и украсть его приз, Хэдрун - чтобы один из всесильных принцев Шейда не узурпировал его проект и не пожинал лавры. Скрывая свою деятельность, Хэдрун ввел в дело команду воинов-кринтов (официально, согласно отчетам шедоваров, потерянную во время бури в пустыне) и послал специальный безликий и безымянный *симулакрум* себя самого возглавлять этот проект.

Каменные Земли

Путешествие игровых персонажей приводит их в пустынные Каменные Земли на юго-восточном краю великой пустыни Анауроха. Каменные Земли - бурная область их разбитых холмов, крутых оврагов, глубоких ущелий, скалистых утесов и странных каменных монолитов. Она близка к великой пустыне, тут часты камнепады, а обнаружить воду довольно сложно - хотя бы потому, что большинство известных источников лежит в районах, занятых племенами орков или гоблиноидов - если не придут дожди и бушующие внезапные наводнения не рванут по сухим руслам, сметая все на своем пути. Если путешественники не будут утащены потоком и не утонут, они обнаружат, что оставшиеся после наводнения ручьи - хороший источник воды, по крайней мере на те несколько часов, пока они вновь не пересохнут.

Сухопутное путешествие по Каменным Землям считается таковым по холмистому ландшафту, и типичная скорость путешественников - 4 мили в день, хотя у партии того уровня, который у игровых персонажей, скорее всего есть средства для намного более быстрого путешествия. Если вы желаете добавить к путешествию случайные столкновения - кидайте кубик согласно таблице ниже четырежды в день, три раза в течение дневных часов и один раз - ночью. Если партия разбивает ночной лагерь без огня, есть шанс 50%, что не произойдет никакого столкновения (киньте этот шанс до броска согласно таблице ниже).

Как добраться до Каменных Земель

Из беседы с Даркассаном (см. стр. 17), персонажи узнают, что следующая цель их поисков находится в Каменных Землях, в области холмов и невысоких гор, бегущей вдоль юго-восточного края Анауроха. Насколько долгой будет их поездка из Миф Драннора - не критично, хотя надо бы принять, что они очень постараются сделать это побыстрее.

Карта Фаэруна в *Установке Кампании Забытых Царств* показывает расположение этих двух мест. Если игровые персонажи используют сухопутное путешествие, самый быстрый маршрут - на юго-запад по Дороге Лунного Моря. Этот путь проведет их через маленький городок Ашабенфорд (УКЗЦ 133), где они смогут при необходимости пополнить припасы. По пути они наткнутся на место, которое ранее было городом Тилвертон (УКЗЦ 113) (или пройдут рядом). Если вы не хотите устроить персонажам дополнительные сложности, просто позвольте им обойти этот участок по окружной тропе. Эта же дорога в конечном счете приведет их к предгорьям Каменных Земель на восточном краю этой области.

Чтобы сохранить баланс сил, лучше минимизировать или устранить случайные столкновения в течение этого похода - у игровых персонажей будет немало возможностей повоевать, как только они войдут в Каменные Земли и начнут искать склеп.

ТАБЛИЦА СЛУЧАЙНЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ НА КАМЕННЫХ ЗЕМЛЯХ

D%	Столкновение	Средний EL	Источник
01-07	1d2 химеры	9	PM 34
08-15	1d4 медузы	10	PM 180
16-23	1d2 гиносфинкса	10	PM 233
24-30	1d3 пылевых формы гигантской опоясанной ящерицы	11	Песчаная буря 161
31-36	1d6 каменные гигантов	11	PM 124
37-42	1d4+1 стражей-сагуаро	12	Песчаная буря 181
43-46	1d3 Гигантских чудовищных скорпиона	12	PM 288
47-53	1d4 бехира	12	PM 25
54-57	1 голем из драконьей плоти*	14	PM2 116
58-60	1 зрелый взрослый песчаный дракон	14	Песчаная буря 154
61-64	Песчаная буря	-	PВd 91
65-100	Нет столкновения		

* Отступает, если уменьшен до 70 очков жизни или ниже. См. столкновение C1.

Руины Синода

Упавший анклав Синод находится в краю Анауроха, там, где пески пустыни лежат на холмах Каменных Земель. Анклав в момент падения был на достаточно малой высоте, так что вместо того, чтобы развалиться при падении, он просто разрушился сам по себе. В результате небольшие защищенные области в его пределах остались сравнительно неповрежденными, погребенные под курганом из битого камня. Холм руин выглядел очень похоже на те, что вокруг, вдобавок вскоре его занесло песком, так что никто и не подозревал, что здесь лежат подобные руины - даже когда их окружило Стеной Шарнов. Если бы фаэриммы не выследили Шар Кормраэл, когда она вошла в скрытый склеп, возможно, фаэриммы никогда не обнаружили бы эти ценные руины или их мощную магию.

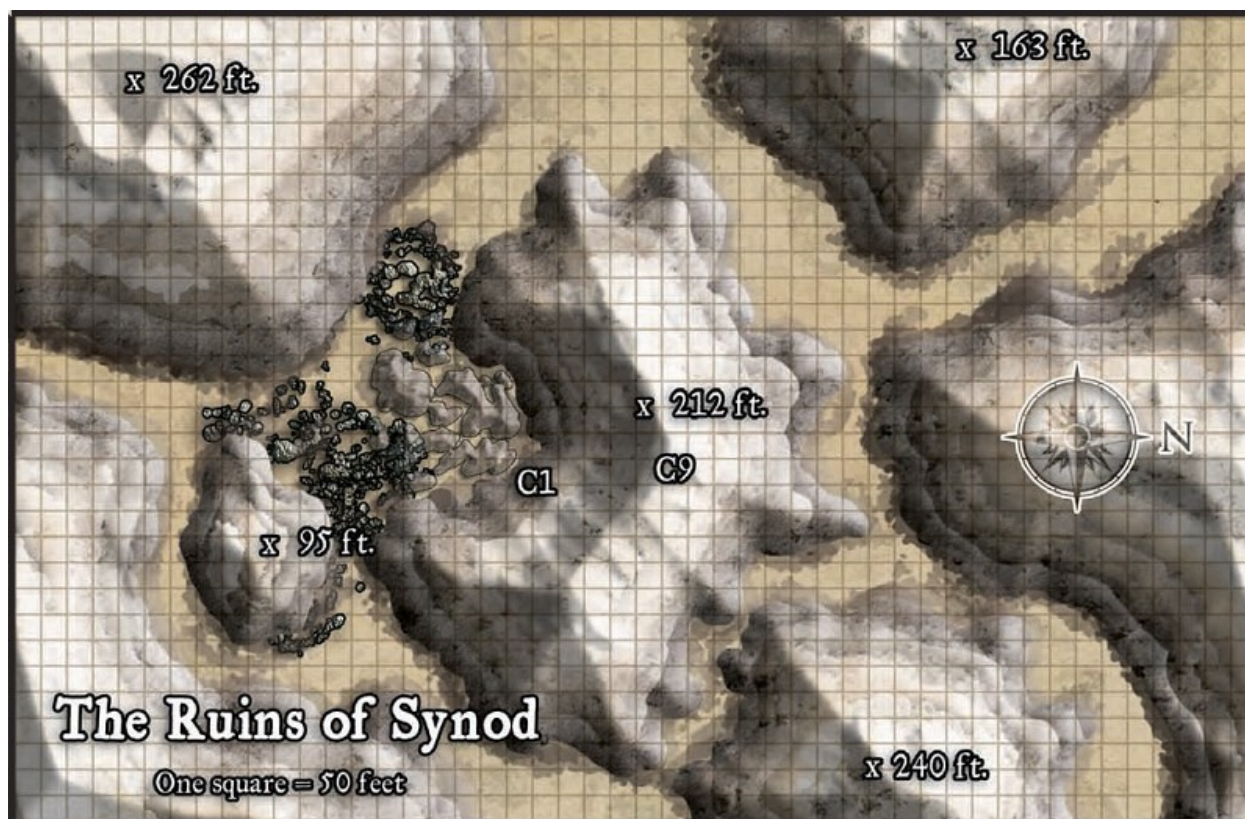
Хотя руины сейчас лежат в пределах Стены Шарнов, живущий в них улей фаэриммов находится вне границ пустыни, а значит - вне зоны мертвой магии, лежащей над Анаурохом, так что магические эксперименты фаэриммов и таковые их союзников продолжаются и по сей день.

Когда игровые персонажи впервые приближаются к холму, скрывающему упавший анклав, прочтите или перефразируйте следующее.

Пески Великой Пустыни вторгаются в эти разбитые холмы здесь, на краю пустоши, создавая дюны и песчаные склоны и почти скрывая своими объятиями те, что поменьше. Жара не столь велика, как в открытой пустыне, но область, похоже, выжжена изрядно - растительности мало, разве что маленькие кустарники и кактусы.

На южном склоне одного из больших, неровных холмов видны признаки раскопок. Песок разгребли, обнажив скрывающиеся под ним завалы битого камня. Похоже, что большую часть битого камня растащили, оставив насыпи по краям холма. Виден лабиринт искривленных оврагов, вьющийся между гигантскими обломками скал. В раскопках есть признаки недавней работы.

Когда Аугатра Безумная, а позднее Шар Кормраэл и выследившие ее фаэриммы обнаружили Синод, они вошли через ход в области C9 (см. прилагаемую карту). Улей фаэриммов, появившийся вскоре после этого, вследствие естественной летучести также использовал этот скрытый проход. Однако, дело осложнилось с присоединением к этому безобразному сборищу шедоваров и Безликого Инкантера (см. область C37, стр. 63), стремящихся выявить силу *мифаллара* Синода, а заодно и выкопать какие-нибудь утерянные артефакты нетерезов, которые могли бы тут оставаться. Кроме того, будучи нелетучими существами, они искали более легкий вход на свою новую базу. Для этого в Синоде начались полноценные раскопки. К настоящему времени они сумели раскрыть главный вход в месте C1 (см. прилагаемую карту) и выставили там посты существ для защиты входа. Для проведения раскопок шедовары привезли небольшой клан поработанных земных дженази.



Дневной подход

Для игровых персонажей несложно найти путь, расчищенный земными дженази, так как все их следы ведут по существу в одно и то же место, практически не забредая вверх или в тупики. В течение дня игровые персонажи, идущие таким способом, наткнутся на рабочих - земных дженази, занимающихся раскопками под наблюдением гигантов-фаэрлинов и голема из драконьей плоти. Если такое столкновение произойдет, обратитесь к тактическому столкновению С1 (страница 64) за статистикой этих существ. Эти существа рассеяны по всей области раскопок, отмеченной на карте, хотя гиганты в первую очередь стоят на постах по внешнему периметру, дабы не позволить рабам сбежать.

При столкновении с вторгшимися будет поднята тревога. Один из гигантов-фаэрлинов загоняет дженази обратно в руины, в то время как другие вместе с големом прибывают к месту тревоги. Бехолдер, отвечающий за группу, остается внутри руин, если тревога его не побеспокоила - в этом случае он прибывает через 1d10 раундов (статистика бехолдера дана на странице 75). Раскопки охватывают довольно большую область, так что не стесняйтесь организовать такое столкновение там, где сочтете нужным.

Земные дженази запуганы хозяевами настолько, что не будут помогать в любой битве, а попытаются скрыться в ближайших кавернах и щелях, пока битва не закончится или пока им не прикажут выйти их надзиратели. Если их освободить, они не смогут сообщить ничего особенного, помимо того, что они были захвачены шедоварами и приведены сюда, чтобы раскопать этот холм в поисках артефактов нетерезов. Они уже давненько не видели захвативших их шедоваров, а все, что они находят, гиганты сразу же уносят в глубины руин. Они боятся сбежать, зная, что "дракон" (голем из драконьей плоти) выследит их. Будучи освобождены, они с удовольствием уходят, направляясь в глубину пустыни - свой дом. Хотя земные дженази стараются уклониться от боя, они будут защищаться. Их статистика включена в описание области С2, стр. 52.

Ночной подход

После наступления темноты всех земных дженази загоняют обратно в их квартиры в области С2 (см. карту на странице 51), охрана также возвращается на свои посты, как обозначено в описаниях областей С3 и С4. В этот момент странные местные растительные существа, называемые стражами-сагуаро, появляются и начинают патрулировать лабиринт узких каньонов. Любой, кто входит в эту область между закатом и восходом солнца, имеет совокупный шанс 25% каждые 10 минут столкнуться с группой из 2d4 таких существ. После столкновения вероятность встречи возобновляется, так что можно встретить несколько групп этих существ. Они отчаянно территориальны и атакуют любого, кроме голема из драконьей плоти, бехолдеров и гигантов-фаэрлинов. Как и при дневных столкновениях, не стесняйтесь организовать такое столкновение везде, где сочтете нужным, в пределах этих узких ущелий. Голем из драконьей плоти в области С1 непрерывно берет 10 на проверки Слушания, так что есть шанс, что он услышит любой бой и прибудет для проверки; убедитесь, что DC Слушания откорректирован за расстояние.

2-8 стражей-сагуаро^{ПБ} CR 9

Нр 138 каждый (12 HD); DR 10/колющий

N Огромное растение

Инициатива -1; **Чувства** видение при слабом освещении; Слушание +3, Обнаружение +8

Языки Сильванский

АС 22, касание 7, застигнутый врасплох 22

Иммунитет воздействию на разум заклинания и способности, яд, сон, паралич, полиморф

Стойкость +15, **Рефлексы** +3, **Воля** +5

Скорость 20 фт (4 квадрата)

Рукопашная 2 удара +18 каждый (3d6+11)

Пространство 15 фт; **Досыгаемость** 15 фт.

Базовая Атака +9; **Захватывание** +28

Варианты атаки Устрашающий Удар, Улучшенный Натиск Быка, Силовая атака, шипы, растаптывание 3d6+16

Способности Сила 33, Ловкость 8, Телосложение 25, Интеллект 10, Мудрость 13, Харизма 14

SQ черты растения, жесткая плоть

Умения Настороженность, Устрашающий Удар, Улучшенный Натиск Быка, Улучшенная Естественная Атака, Силовая атака

Навыки Маскировка +2 (+14, чтобы походить на неодушевленное растение), Запугивание +12, Знание (природа) +10, Слушание +3, Обнаружение +8, Выживание +6 (+8 наземное)

Шипы (Ех) Тело стража-сагуаро покрыто шипами. Они впиваются в любое существо, которое его касается, нанося 1d6 пунктов колющего урона. Существа, ударяющие стража-сагуаро естественной атакой или невооруженным ударом, подвергаются этому урону, но при нанесении удара рукопашным оружием - нет. Существо, вытолкнутое или падающее на растение, также получает урон.

Растаптывание (Ех) Рефлексы DC 27 - вполнину.

Холм

Если игровые персонажи решат приблизиться к Синоду со стороны вершины холма, у них есть совокупный шанс 25% в час наткнуться на группу стражей-сагуаро с такой же статистикой, как указано выше. Поблизости живет множество этих существ, так что любые потери, которые они понесут, не повлияют на вероятность дополнительных столкновений, исключая разве что ситуацию, когда игровые персонажи будут биться с ними несколько дней.

Любой, кто сделает успешную DC 25 проверку Поиска в пределах 100 футов от вершины холма, обнаружит нечто, похожее на естественный ход, идущий вниз, в скалы. Фактически это вход, обнаруженный Аугатрой, а позже - Шар Кормраэл и фаэриммами. Он не особо много использовался после прибытия шедваров несколько месяцев назад, с тех пор его обнаружили кое-какие новые существа. См. область C9 для деталей этого входа.

В Склепе Аугатры

Верхний уровень склепа состоит в первую очередь из руин города нетерезов. Таким образом, стены и полы могут сходиться под странными углами и обычно представляют собой сломанную каменную кладку и тяжелые каменные столбы. Любые штрафы движения отмечены в определенных областях столкновений. Нижний уровень в большинстве своем состоит из туннелей, выкопанных фаэриммами с использованием лучей *дезинтеграции* их рабов-бехолдеров. Таким образом, они обычно однородны и с довольно гладкими поверхностями. Метод их строительства может быть распознан с успешной DC 26 проверкой Колдовства.

Стены: Каменные стены первоначальной постройки нетерезов осыпаются, но не повреждены и требуют успешной DC 18 проверки Подъема. Гладкие стены раскопок бехолдера требуют успешной DC 25 проверки Подъема.

Высота потолков: Высота потолков, как правило, 20 фт, если не отмечено иное.

Двери: Двери - тяжелые каменные плиты шириной 5 фт, высотой 10 фт (4 дюйма толщиной, твердость 8, hr 60, поломка DC 28). Замков в них нет.

Освещение: Если не отмечено иное, руины и туннели не освещены, поскольку большинство жителей при перемещении полагается на темновидение. Все описания предполагают, что у игровых персонажей есть некий собственный источник света.

C1. Вход-колоннада

Пыльный овраг достигает максимальной глубины здесь, у подножия утеса. В скале на уровне земли открывается вход с колоннами и низкой мраморной лестницей, поднимающейся к портику. Аккуратно декорированные колонны сейчас разбиты и расколоты весом навалившихся на них скал. Весь вход словно немного искажен, будто его сдвинуло землетрясение или снесла некая немаленькая катастрофа. За портиком открывается широкая площадь, его пол из каменных плит тут и там разорван зияющими ямами. В задней части палаты, рядом с грубо выкопанным туннелем, навалена гора битого камня. Великие каменные двери намекают, что с обеих сторон площади есть какие-то палаты.

Потолок этой палаты поднимается на 60 футов, поддержанный массивными колоннами впереди и по сторонам. Сам вход соответствует этой высоте.

Если игровые персонажи входят именно здесь, тактическая карта на странице 64 обеспечивает детали столкновения, которое при этом начнется. Это столкновение может быть изменено, если игровые персонажи уже разобрались с некоторыми из существ за пределами руин.

Тактическое столкновение: С1: Вход в Синод, стр. 64. Эта комната и области С2, С3 и С4 формируют единое столкновение.

С2. Квартиры рабов

Это - продолговатая палата с сужающимися концами. Потолок поднимается аркой до 30 фт в центре. Крепкие колонны поддерживают потолок, который, похоже, иначе обвалился бы из-за некоего повреждение, разрушившего немалую часть каменной кладки. Вечногорящие факелы, установленные на колоннах, дают палате неплохое освещение, позволяющее рассмотреть несколько груд обломков на полу, среди мелкого песка. Зловеще выглядят две маленькие груды черепов, возвышающиеся рядом со входом и хорошо видные всем, кто входит.

Здесь расквартированы рабы шедоваров - земные дженази, а также кое-кто из их надсмотрщиков. Тут есть спальные мешки. В каждой из груд черепов таковых примерно дюжина - они высушенные и пробитые, вычищенные пустынными падальщиками. Успешная DC 11 проверка Знания (планы) распознает в них черепа дженази - останки рабов, вызвавших недовольство своих хозяев.

Несмотря на сомнительный вид потолка, он достаточно прочен.

Хотя земные дженази - далеко не бойцы, на тот случай, если они понадобятся, ниже дана их статистика.

Тактическое столкновение: С1: Вход в Синод, стр. 64. Эта комната и области С1, С3 и С4 формируют единое столкновение.

С3. Квартира капитана охраны

У этой палаты пирамидальный потолок, поднимающийся до пика в 30 футов выше. Один из кусков каменной кладки осыпался, обнажив битую скалу, хотя она выглядит надежной. Палата пуста, если не считать несколько небольших куч грязи и мусора на полу. Полуистертые фрески на стенах изображают древние армии, строящиеся для церемонии.

В этой палате, где некогда размещался капитан охраны, теперь живет бехолдер, отвечающий за защиту входа в руины. Ему подчиняется голем из драконьей плоти и гиганты-фаэрлины. Если это существо участвует в защите во время тактического столкновения С1, см. его статистику на стр. 64 .

Тактическое столкновение: С1: Вход в Синод, стр. 64. Эта комната и области С1, С2 и С4 формируют единое столкновение.

С4. Комната стражи

Арку 30-футового потолка поддерживают богато украшенные столбы, исчерченные древними символами. В трех углах стоят аккуратно высеченные статуи, изображающих рыцарей в одеждах давно ушедшего Нетерила. Вдоль стен стоят четыре массивных поддона.

Эта область, бывшая в дни Синода казармами храмовой стражи, теперь служит местом отдыха для штурмовиков - гигантов-фаэрлинов, присматривающих за рабами и их работой на раскопках. Успешная DC 25 проверка Знания (религии) распознает в символах на столбах таковые Мистрил, Тич и Амонатора - древних богов, почитаемых в те времена, когда Синод еще парил в небесах над Торилом.

Тактическое столкновение: С1: Вход в Синод, стр. 64. Эта комната и области С1, С2 и С3 формируют единое столкновение.

С5. Новый туннель

Грубый туннель высотой 10 фт проходит сквозь осыпающуюся стену колоннады. Его пол усыпан камнями и мусором.

Любой, кто имеет знание камня или разряды Знания (архитектура и проектирование) и сделает успешную DC 20 проверку Интеллекта или Знания, решит, что этот туннель выкопан недавно. Его вырыли земные дженази, дабы обеспечить доступ к собственно Синоду в глубинах под холмом. Он ведет к областям С6 и С7.

С6. Раскопки

Скала для этой палаты вырублена грубо, формируя открытую область со множеством маленьких тупиковых проходов. Пол засыпан битым камнем и мусором. Явно тут продолжаются раскопки.

Земные дженази провели здесь кое-какие земляные работы в поисках других засыпанных палат, но сейчас обратили внимание на раскопки входа в руины снаружи - область С1.

11 рабов - земных дженази CR 1

Нр 12 каждый (2 HD)

Мужчина или женщина земной дженази эксперт 1

N Средний аутсайдер

Инициатива +0; **Чувства** Слушание -2, Обнаружение -2

Языки Общий, Терран

АС 12, касание 10, застигнутый врасплох 12

Стойкость +4, **Рефлексы** +2, **Воля** +2; +1 против земных заклинаний и эффектов

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная легкая кирка +2 (1d4+1/x4)

Базовая Атака +1; **Захватывание** +2

Способности Сила 13, Ловкость 10, Телосложение 14, Интеллект 11, Мудрость 7, Харизма 8

SQ черты аутайдера, слиться с камнем

Умения Крепость

Навыки Оценка +4, Подъем +5, Ремесло (кузнечное дело) +4, Ремесло (работа с камнем) +4, Скрытность +4, Знание (архитектура и проектирование) +4, Знание (планы) +4, Профессия (шахтер) +4, Выживание +2

Имущество легкая кирка

Слиться с камнем (Sp) Раз в день земные дженази могут читать *проход без следа* как друид 5-го уровня.

С7. Великие ступени

Некогда это была богато украшенная палата со сложной мозаикой и огромной лестницей, но теперь это лишь тень ее прежней. Мозаика расколота или отсутствует вообще, со стен осыпалась штукатурка. Двери ведут на север и на запад, а великая лестница спускается на восток, ступени ее заросли и разбиты. Из лестничной клетки поднимается туман, слышен шум водного потока.

Лестница ведет к области С20. Двери ведут к областям С8 и С10.

С8. Покинутая караулка

Частичный обвал завалил часть этой палаты. Каменные стены, которые все еще видны, выглядят так, словно когда-то это была мощеная улица между зданиями, ныне захороненными под тоннами битого камня. Двери ведут на запад; на востоке - приземистая каменная постройка, похожая на остатки караулки.

Когда-то это был переулок между зданиями на поверхности Синода с маленьким постом для городской стражи, который уцелел. За западной дверью - разрушенный тупик, который некогда был внутренностью здания. Потолок из обвалившихся сломанных скал - в 15 футах наверху.

Эта область в настоящее время заселена квартетом пылевых духов (PM3), которые используют специальные подобные заклинания способности, чтобы быть еще страшнее, чем обычные представители их вида.

Тактическое столкновение: С8: Покинутая караулка, стр. 66.

С9. Вход Аугатры

Узкий столп тусклого света освещает эту разрушенную пещеру через дыру в северном конце потолка. В луче света медленно танцуют пятнышки пыли. Груда мелкого песка собралась под дырой, иногда сверзу сытится еще. Стены и потолок этой пещеры словно сформированы из огромных кусков сломанных скал, сжатых вместе и удерживающихся за счет того, что они навалились одна на другую. Воздух здесь жарок, почти душен, и пахнет серой.

Crypt of Augathra the Mad

Upper Level



Эта шахта ломаными изгибами ведет на 200 футов к поверхности холма. Она сформировалась при разрушении города; несмотря на хлипкий внешний вид, она на удивление стабильна, хотя попытки раскопок быстро окончатся обвалом. Тут множество уступов, так что восхождение по этой шахте относительно легко, требуя лишь DC 12 проверки Подъема, но за каждые 50 футов подъема есть шанс 30%, что кусок скалы сломается и резко упадет на альпинистов. Любой, кто есть в шахте, ниже должен делать успешный DC 15 сбросок Рефлексов или получить 2d6 пунктов урона от падающих обломков. Любой урон от падения в этой шахте уменьшается на 1d6 пунктов из-за насыпи мягкого песка у ее основания.

Это - вход, изначально найденный Аугатрой Безумной, когда она обнаружила эти руины и решила здесь обосноваться. Он особо не использовался, поскольку шедовары выкопали вход в области C1, и с тех пор тут устроили логово два живущих холокоста, забредшие сюда из пустыни.

Тактическое столкновение: C9: Вход Аугатры, стр. 67.

C10. Поваленная лестница

Древняя лестница была повалена некоей великой катастрофой и теперь лежит на боку. Ее ступени формируют западную стену этого прохода, одна из стен лестничной клетки теперь служит полом. Хотя проход и разрушен и не очень ровный, по нему можно пройти более-менее свободно. Впереди он заканчивается сводчатым проходом.

Потолок здесь - высотой лишь 10 фт, поскольку ранее такой была ширина лестницы. Пол прохода - неровный и ненадежный; для бега или разгона по нему требуется успешная DC 10 проверка Баланса.

C11. Часовня

Пол этой часовни давным давно разорван чем-то могучим - его прежде гладкие плитки были перекошены и представляют собой путаницу из битого камня и песка. В палате стоят ряды разбитых каменных скамеек. К потолку, выгибающемуся в 60 футах наверху, поднимаются колонны, фресок на нем давно уже не видно. В дальнем конце стоит статуя бородатого божества с обнаженным торсом, несущего солнечный диск, с человеческим лицом на пряжке широкого сложного пояса. Две меньших статуи стоят по краям часовни. Каменные двери ведут на юго-запад и северо-восток. В алькове в юго-восточном углу видна куча чего-то, похожего на влажный песок.

Эта палата некогда была траурной часовней Амонатора, бога солнца древнего Нетерила и главного божества Синода; это игровые персонажи могут понять после успешной DC 25 проверки Знания (религия). Часовня получила обширный урон во время падения анклава, но более или менее уцелела. Многие из преданных Амонатора во время падения города были живы; их изувеченные тела давно истлели в пыль, но их духи все еще тут. У основания большой статуи начертано на Лороссе: "Встаньте пред солнцем и преклоните колени перед его яростью. Скажите имя хранителя и несите его бремя, чтобы пройти". Это подсказывает средство для открытия секретной двери у ее основания и предупреждает о ловушке на двери к области C18, внизу. Успешная DC 25 проверка Поиска показывает борозды в полу позади статуи, как будто она может отодвинуться назад.

Надпись относится к Амонатору, Хранителю Вечного Солнца и покровителю общественного порядка в древнем Нетериле; "его бремя" относится к законному суду. Если кто-либо встанет перед главной статуей и скажет "Амонатор", преднамеренно взмахнув весами или изобразив двумя руками весы, статуя медленно отъедет на северо-запад, открывая скрытую лестницу, спускающуюся к области C15. Через 10 раундов статуя вернется на место, но может быть отодвинута и снизу тем же способом. Заклинание *стук* или подобная магия не откроют прохода.

Альков на юге - разрушенный проход, который можно распознать с успешной DC 12 проверкой Знания (архитектура и проектирование); можно обнаружить постоянную утечку воды. За 16 коллективных часов работы (например, два игровых персонажа, работающие по 8 часов каждый) или при помощи подходящей магии можно расчистить проход к области C12.

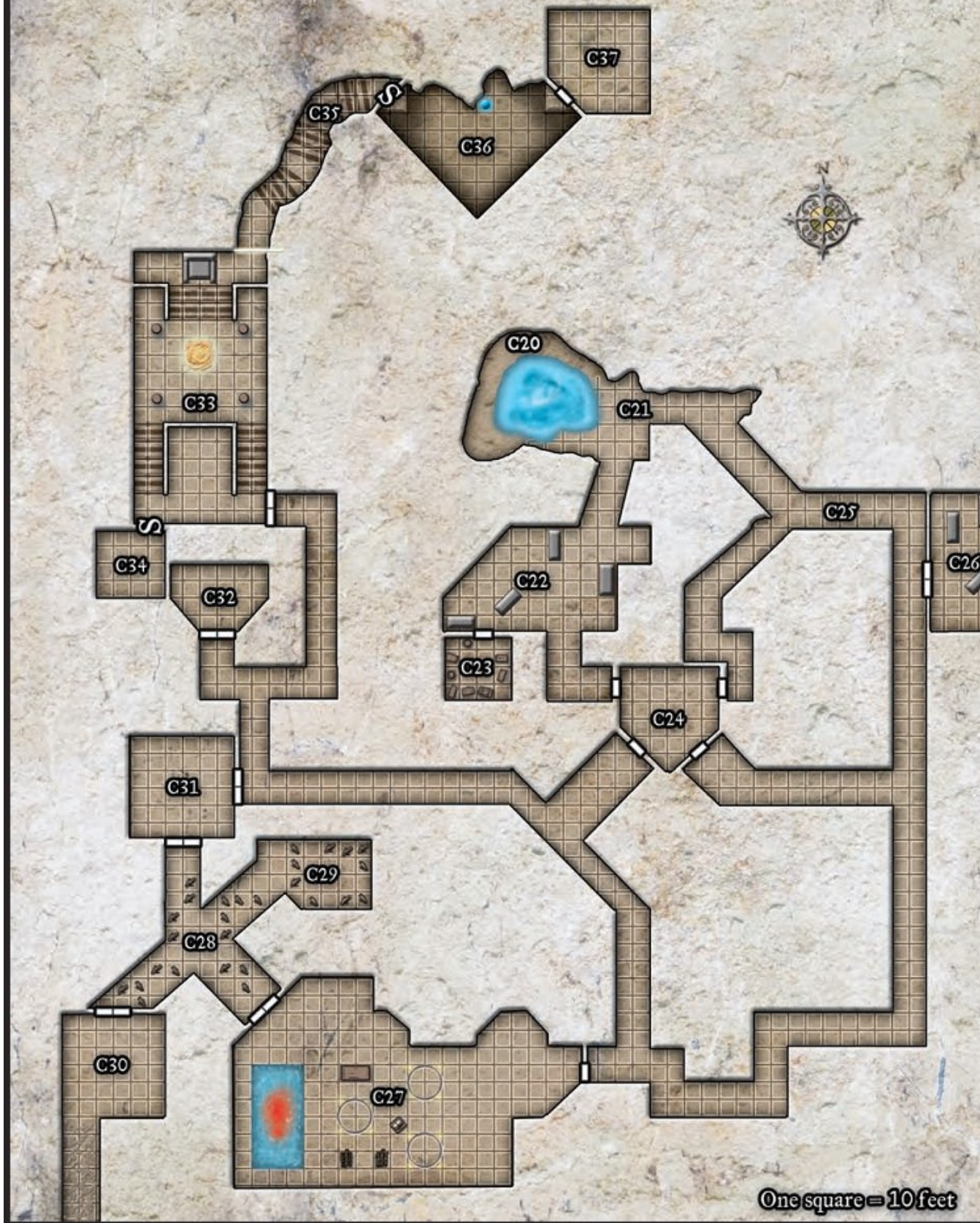
Тактическое столкновение: C11: Часовня Амонатора, стр. 68. Эта комната и области C12, C13 и C14 формируют единое столкновение.

C12. Источник воды

Воздух в этой маленькой восьмиугольной палате заполняет постоянная прохладная мгла. Водоем пузырится в центре комнаты, занимая большую часть ее закрытой площади. Ручьи бегут из водоема, ныряя в трещины в стене. Куполообразный потолок, зеленый от мха, вырисовывается в 20 футах наверху.

Crypt of Augathra the Mad

Lower Level



У водоема в этой комнате неравные стороны и основание, глубина его достигает 10 футов в центре. Он излучает слабую ауру призывания и служил для Синода источником воды, что и продолжает делать и по сей день. Вода, произведенная здесь, прохладна и пригодна для питья. Один из арканистов города сбежал в эту палату, когда город упал, надеясь, что его стабильность и водоем предохранят его от воздействия падения города. Любой, кто нырнет в водоем, может найти на дне его скелет с успешной DC 15 проверкой Поиска.

Тактическое столкновение: C11: Часовня Амонатора, стр. 68. Эта комната и области C11, C13 и C14 формируют единое столкновение.

Сокровище: Любой, кто исследует скелет, может найти среди костей *жезл магической ракеты* (CL 9-й, 9 зарядов).

C13. Ризница

Пол этой палаты покрыт пылью и высохшими остатками различных тканей, давно уже истлевших. На стенах есть многочисленные металлические крючки, где некогда висели предметы одежды, по углам свалены деревянные обломки.

Эта комната некогда была ризницей, обслуживающей часовню. От суган и прочего снаряжения осталась лишь пыль и ничего не стоящие черепки.

Тактическое столкновение: C11: Часовня Амонатора, стр. 68. Эта комната и области C11, C12 и C14 формируют единое столкновение.

Сокровище: Успешная DC 17 проверка Поиска показывает в развалинах маленькие позолоченные весы. Это устройство стоит 75 гр и использовалось в религиозных обрядах. Его можно использовать для активации секретной двери в комнате C11.

C14. Бальзамическая комната

Эта палата, когда-то бывшая цехом, несет на себе все "прелести" падения города. По стенам идут огромные проломы, часть восточной стены обрушилась внутрь. Камень, облицовывающий стены, сейчас большей частью осыпался. В центре палаты стоит большой каменный стол, все еще целый. В его поверхность вделаны грязные каналы-водоводы, ведущие к емкостям из ржавого металла.

Умерших готовили к погребению в этой палате для бальзамирования. Некоторые из местных фаэриммов использовали оборудование, чтобы побаловаться некромантией, и создали стража-нежить из редкого существа, которого им удалось захватить.

Тактическое столкновение: C11: Часовня Амонатора, стр. 68. Эта комната и области C11, C12 и C13 формируют единое столкновение.

C15. Склеп

Ступени спиралью спускаются из отверстия в потолке. За ними идет широкий коридор, окутанный паутиной и покрытый слоем мелкой пыли, который кое-где нарушен следами кого-то, кто волочил ноги. Каменные двери, слегка приоткрытые, ведут вправо и влево, коридор впереди сворачивает за угол.

Важные люди покоятся под часовой Амонатора. За углом - железная дверь, гравированная с образом солнца с летящими от него во все стороны вспышками. Это - "ярость", о которой упоминает надпись в области C11, и на двери есть ловушка.

Если кто-либо касается двери, не встав предварительно на колени и не произнеся "Амонатор", как описано в области C11, пламя Амонатора вылетает из юго-западной двери, где начертан символ солнца. Вспышка из символа вылетает со взрывом ослепительного солнечного света, нанося 15d10 пунктов урона (половина урона - таковой от огня, другая половина божественная по своей природе) любым существам в пределах 30 футов и порождая слепоту на 1d6 минут. Нежить получает от этого солнечного света двойной урон. Успешный DC 20 спасбросок Стойкости половинит урон и предотвращает слепоту. Ловушка перевзводится через 24 часа.

Ловушка Солнца Амонатора: CR 12; магия; срабатывание на касание; автоматический перевзвод; 15d10 огненный и божественный плюс слепота на 1d6 минут (Стойкость DC 20 - половина урона и отмена слепоты); многократные цели (все цели в 30-футовом распространении); Поиск DC 30; Поломка Устройства DC 35.

Запертая железная дверь: 1 фт толщиной; твердость 10; hp 360; поломка DC 45; Открывание Замка DC 32.

Тактическое столкновение: C15: Скрытые гробницы, стр. 70. Эта комната и области C16, C17, C18 и C19 формируют единое столкновение.

C16. Гобница домашних любимцев

Эта низкая комната заполнена глиняными саркофагами в форме котов самых разных размеров, от маленьких домашних кошек до больших диких охотничьих котов, когда-то бродивших по равнинам Нижнего Нетерила. Всем им оказали честь церемониального погребения. Многие из саркофагов треснули, какие-то были грубо взломаны, несколько больших каменных гробов разрушены; их содержимого не видно.

Потолок этой палаты - высотой всего 10 фт. Дворянин-нетерез, для которого овыстроили этот комплекс-склеп, был горячим кошатником и, говорят, захватывал и одомашнивал даже таких существ, как дисплейсеры и креншары. Многие из его любимцев после смерти были мумифицированы и погребены покоиться в этой палате. Падение города раскрыло запечатанные склепы некоторых из этих существ; с тех пор они возвращены к жизни и теперь скрываются где-то поблизости.

Тактическое столкновение: C15: Скрытые гробницы, стр. 70. Эта комната и области C15, C17, C18 и C19 формируют единое столкновение.

C17. Гробница служителей

Эту невысокую палату занимают три деревянных гроба, от времени деформировавшиеся и иссохшиеся до серебристого блеска. Комната пыльна и заросла паутиной.

У этой палаты - 10-футовый потолок.

Здесь после смерти погребались некоторые из любимых слуг дворянина-нетереза. Падение города и последующее осквернение могил нарушило их покой. Успешная DC 28 проверка Поиска в западном углу показывает две маленьких глиняных нашлапки на стене, похожие на окружающую каменную кладку. Если их убрать, под ними видны углубления в форме алмазов. Если алмаз одного из големов из области C18 поместить в одно из этих углублений, ранее необнаружимая секретная дверь появится и откроется, ведя в область C19.

Тактическое столкновение: C15: Скрытые гробницы, стр. 70. Эта комната и области C15, C16, C18 и C19 формируют единое столкновение.

C18. Ложная гробница

Содержимое этой комнаты окутано заклинанием *постоянное изображение* (CL 30-й). Когда персонажи изначально осматривают область, прочтите:

Перед вами - голая каменная комната с 30-футовым сводчатым потолком. На возвышении - разбитый каменный саркофаг, опрокинутый набок. В нем видна лишь пыль и несколько осколков высохших костей. В альковах с обеих сторон от входа - основания разбитых статуй.

Если удалось проникнуть сквозь иллюзию, прочтите:

Голую каменную комнату внезапно заполняет цвет. Фрески на стенах изображают летучий город, парящий над зелеными обработанными землями. С двух сторон вход в палату охраняют огромные прозрачные статуи, сделанные в форме стоящих на коленях просителей. В дальнем конце пол поднимается к богато украшенному золотому саркофагу, вспыхивающему в свете крошечного солнца, парящего над его головой.

Эта ложная могила была разработана для того, чтобы не позволить вторгшимся обнаружить истинное захоронение в области C19. Ключи к открытию секретной двери к той комнате - внутри двух алмазных големов, охраняющих эту палату. Пылающее солнце - просто эффект *непрерывного пламени* с особым блеском.

Тактическое столкновение: C15: Скрытые гробницы, стр. 70. Эта комната и области C15, C16, C17 и C19 формируют единое столкновение.

C19. Истинная гробница

Комплект каменных подсвечников у потолка этой палаты дает тусклое сияние. Толстый слой савана пыли играет в солнечном свете в центре пола. В дальнем конце комнаты - большой каменный саркофаг с изображением мирно покоящегося человека в свободных одеяниях.

Здесь покоится дворянин-нетерез, приказавший построить эту часовню Амонатора. Падение города и смерть его семейства не давали ему упокоиться все эти годы.

Тактическое столкновение: C15: Скрытые гробницы, стр. 70. Эта комната и области C15, C16, C17 и C18 формируют единое столкновение.

Сокровище: В саркофаге - мумифицированный труп, на одном из глаз которого лежит золотая монета. При более внимательном осмотре этой монеты ясно, что на ней изображена солнечная вспышка, соответствующая солнечному диску на статуе Амонатора в комнате С11. Эта монета - фактически печать с Чашы Амонатора (см. стр. 147). У монеты нет своей реальной ценности - помимо 1 gr - и она излучает слабую ауру воплощения.

С20. Шахта башни

В сердце этого холма остается все еще неповрежденная башня, ее полый цилиндр уходит во тьму. Водопад падает через разбитую часть северной стороны башни в темную пропасть внизу, поднимая облако мглы и брызг. Внутренние этажи башни обвалились, оставив цилиндрическую шахту, но можно заметить их раскрошенные края. Из них растут, наслаждаясь влагой, гладкий мох и лоза.

От удара перекрытия башни обвалились, но внешняя стена осталась неповрежденной, создав эту шахту. С тех пор канал из источника воды разрушенного города прорвался, создав водопад.

Углубления есть по всей длине башни - там, где были этажи, обеспечивая маленькие выступы и даже куски сломанных ступенек. Они показаны на тактической карте. Стены скользкие из-за влажности, от чего DC Подъема вырастает до 23.

Тактическое столкновение: С20: Водопад, стр. 72. Эта комната и область С21 формируют единое столкновение.

С21. Водоем

У основания шахты башни сформировалась впадина. На одной из стен видна осыпающаяся внутренняя каменная кладка. Пол покрыт песком, нанесенным водой, и глубокий водоем занимает большую часть пола.

Пруд достигает 20 футов глубиной у основания водопада. Выход в подземный туннель обеспечивает отток воды, не давая пруду переполняться. Этот туннель не имеет воздушных мешков и в конечном счете выходит в ущелье под Каменными Землями на расстоянии 12 миль. Падающая вода безопасна для питья, но сам водоем отравлен его обитателем.

Тактическое столкновение: С20: Водопад, стр. 72. Эта комната и область С20 формируют единое столкновение.

С22. Комната стражи

Стены этой неровной комнаты гладки, каменная кладка на них не видна. По палате расставлена большая мебель, грубо вытесанная из выданных каменных плит и обломков скал.

Фаэриммы держат здесь пост стражи для защиты своего улья от внешнего воздействия.

Тактическое столкновение: С22: Первая комната стражи, стр. 74. Эта комната и область С23 формируют единое столкновение.

С23. Склады

В этой палате сложены корзины и бочки с припасами. На них печати и метки множества городов, благородных семейств и торговых компаний.

Служителей фаэриммов поддерживает магия их владык и набег на различные поселения и караваны по всей области. Хотя фаэриммы все еще не могут выбраться за пределы остатков Стены Шарнов, их гиганты-фаэрилины ничем подобным не ограничены.



Тактическое столкновение: C22: Первая комната стражи, стр. 74. Эта комната и область C22 формируют единое столкновение.

C24. Пустая палата

Из этой пятиугольной палаты ведет четыре двери. Она пуста, если не считать мелочи на полу - сломанные кинжалы, ржавые головки стрел, куски битого камня и обломки доспехов.

Фаэриммы разместили в этой палате ловушку своего изобретения, называемую "вихрь-жало". Раунд спустя после того, как кто-либо войдет в комнату, формируется вихрь 10-фт диаметра от пола до потолка, сосредоточенный на первом существе, вошедшем в комнату. Это существо и те, кто в пределах области, должны сделать успешный DC 26 спасбросок Рефлексов или будут подхвачены вихрем и получают 4d6 пунктов колющего урона от кружащейся в миниатюрном циклоне шрапнели. Каждый раунд пойманные существа могут делать попытку нового спасброска для избежания вихри. Активизированная ловушка постоянна и может заблокировать выход. Вихрь продолжается в течение 10 раундов. Ловушка автоматически перезарядается через 24 часа. *Рассеивание магии*, успешно наложенное против 19-го уровня заклинателя, заканчивает эффект ловушки, пока она не будет установлена повторно.

Ловушка вихря-жала: CR 15; магия; срабатывание на местоположение; автоматический перезвон; 4d6 урона в раунд (Рефлексы DC 26 - отменяет); многократные цели (все цели в 5-футовом радиусе); Поиск DC 35; Поломка Устройства DC 35.

C25. Ловушка - студенистая яма

В точке, где два коридора встречаются в V-образном пересечении, фаэриммы устроили коварную ловушку. Второе существо Маленького или большего размера, вступающее на один из четырех квадратов, заставляет яму-ловушку раскрыться, сбрасывая всех с четырех квадратов, кто провалит спасбросок, на 20 футов под полом. Это падение наносит лишь 1d6 пунктов урона, поскольку подпружинено студенистым кубом, занимающим 10 футов от дна этой 30-футовой ямы. Куб не получает урона от воздействия падающих персонажей из-за своей упругой природы. Любое существо, приземляющееся на куб, автоматически подвергается его атаке охвата (для существа это свободное действие, не вызывающее атаку при возможности).

После срабатывания ловушки бой со студенистым кубом ведется стандартным способом (или по максимуму близко к стандарту с учетом того, что ил пойман в яме). Персонаж, избегающий охвата сразу после падения на куб, не может быть охвачен раунд спустя, поскольку куб неспособен перемещаться. Однако, существо использует свою атаку ударом, что означает, что любые персонажи в яме, не охваченные им, подвержены кислоте ила и параличу, пока остаются смежными с ним (стоят на нем).

Глазок в северо-западном углу комнаты C26 (Обнаружение DC 40, чтобы обнаружить далее чем с 5 футов, Обнаружение DC 20, чтобы обнаружить, находясь рядом) позволяет охранникам из той палаты контролировать этот коридор.

Яма-ловушка со студенистым кубом: CR 10; механическая; срабатывание на местоположение; без перезвона; Рефлексы DC 25 для избежания; жертвы падают на студенистый куб (1d6, падение); многократные цели (все цели на четырех 5-фт квадратах; Поиск DC 30; Поломка Устройства DC 20; Подъем DC 25).

Тактическое столкновение: C25: Вторая комната стражи, стр. 75. Эта комната и область C26 формируют единое столкновение.

Студенистый куб CR 3

Нр 54 (4 HD)

N Большой ил

Инициатива -5; **Чувства** слепое видение 60 фт; Слушание -5, Обнаружение -5

АС 4, касание 4, застигнутый врасплох 4

Иммунитет электричество, воздействующие на разум заклинания и способности, взгляд и визуальные атаки

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

Скорость 15 фт (3 квадрата) (неподвижен в яме)

Рукопашная удар +2 (1d6 плюс 1d6 кислота)

Пространство 10 фт; **Досыгаемость** 5 фт.

Базовая Атака +3; **Захватывание** +7

Варианты атаки кислота, охват, паралич

Способности Сила 10, Ловкость 1, Телосложение 26, Интеллект -, Мудрость 1, Харизма 1

SQ черты ила

Кислота (Ех) Кислота студенистого куба не вредит металлу или камню.

Охват (Ех) Студенистый куб обычно может охватывать Большие или меньшие существа, как стандартное действие.

Студенистый куб в ловушке, описанной здесь, способен охватить жертву как свободное действие, но лишь сразу после прыжка в ловушку. Существо, упавшее на ил, имеет право на обычный DC 13 спасбросок Рефлексов, чтобы избежать охвата, но не может выбрать атаку при возможности вместо попытки спасброска. Охваченное существо подвержено кислоте куба и параличу и считается схваченным и пойманным в его теле.

При успешном сбросе существо сумело приземлиться на поверхность ила, не попав внутрь него. Студенистый куб не может охватить такое существо раунд спустя, поскольку он пойман в яме и не может передвигаться.

Паралич (Ех) Студенистые выделения - анестезирующая слизь. Цель, пораженная ударом куба или охваченная им, должна преуспеть в DC 20 спасброске Стойкости или будет парализована на 3д6 раундов.

C26. Наблюдательный пост

По комнате расставлена грубая мебель гигантских размеров. Часть западной стены расковыряли, чтобы сделать глазок, смотрящий в коридор.

Эта область служит как постом охраны, где жители наблюдают за этим подходом к улью фаэриммов. Глазок, который сложно заметить снаружи, изнутри отлично виден.

Тактическое столкновение: C25: Вторая комната стражи, стр. 75. Эта комната и область C25 формируют единое столкновение.

C27. Лаборатория

Это явно лаборатория для магических экспериментов. Пол украшают магические круги, отмеченные свечами и пылающими символами. Между ними - рабочий стол и афедра. В стороне стоят две маленьких клетки, в них свернулись крылатые змеи. В западном конце комнаты - большой кипучий пруд, из его глубин исходит красноватое свечение.

Эта лаборатория - владения фаэримма Кулкатракса. Потолок - высотой 40 фт.

Тактическое столкновение: C27: Лаборатория, стр. 76.

C28. Кладовки/инкубатор

В этой паре пересекающихся коридоров парит в воздухе множество тел. Все они выглядят как люди или гуманоидные существа и безжизненно парят в двух-трех футах над полом. Один из человеческих трупов залит кровью, его грудь словно расколота массивным ударом, и он не парит в воздухе, а распластан на полу.

Эти залы служат как кладкой и инкубатором фаэриммов. В захваченных гуманоидов, парализованных ядом, откладывают яйца и оставляют парить здесь. 90 дней спустя личинки фаэриммов появляются из тел, пожирая их изнутри. Жизнеспособно примерно одно из десяти яиц, так что остальную часть трупов в конечном счете пожирают взрослые фаэриммы улья. Если не отмечено иначе, все эти гуманоиды стабилизированы между -5 и -9 очками жизни. Не стесняйтесь детально описывать любых индивидуумов, спасенных в этой области, но без серьезной магической поддержки со стороны игровых персонажей большинство из них вряд ли уйдет настолько далеко, чтобы спастись. Всего здесь семнадцать парящих тел.

Тактическое столкновение: C28: Детская фаэриммов, стр. 78. Эта комната и области C29, C30 и C31 формируют единое столкновение.

Развитие: Могильный топтун вошел в эту палату и начал уничтожать потенциальные личинки фаэриммов путем сокрушения зараженных жертв. Два раунда спустя после столкновения с могильным топтуном - неважно, в бою с партией или нет - одно из парящих тел (гоблин) начинает изгибаться и булькать кровью. В следующем раунде из его груди вырывается выводок фаэриммов. Если его как-либо не сдержать, могильный топтун немедленно размолотит это новорожденное существо своей великой кувалдой.

Могильный топтун начинает столкновение как недружелюбный, но может убедиться, что игровые персонажи - не враги, если его отношение изменено на безразличное. В этом случае он просто телепатически приказывает, чтобы игровые персонажи бросили свои магические изделия и ушли. Если его отношение изменено на дружественному, то он перед этим пояснит, что он здесь исполняет задание по возвращению магии от ненавистных фаэриммов. Если его отношение изменено на желание помочь, его можно убедить сопроводить игровых персонажей, пока они исследуют подземный комплекс, и помочь им в борьбе с фаэриммами и их подчиненными. Однако, под конец подобный союз явно разорвется, поскольку могильный топтун заявит свои права на все найденные магические изделия, включая *мифаллар*.

C29. Кладовки/инкубатор (продолжение)

За сводчатым проходом - комната с большим количеством странных парящих тел.

В этой комнате парит еще десять тел с личинками.

Тактическое столкновение: C28: Детская фаэриммов, стр. 78. Эта комната и области C28, C30 и C31 формируют единое столкновение.

С30. Пустое хранилище

Эта пыльная палата пуста. От части западной стены осталась лишь груда каменной пыли.

Это хранилище покинуто. Недавно через нее в комнату С28 прошел могильный топтун, проделавший туннель, после которого и осталась каменная пыль.

Тактическое столкновение: С28: Детская фаэриммов, стр. 78. Эта комната и области С28 С29, и С31 формируют единое столкновение.

Развитие: Еще два могильных топтуна входят в эту палату и проходят в коридор через 5 раундов после того, как игровые персонажи впервые входят в область С28. Они реагируют так же, как и их родич.

С31. Детская

Слой грязной свернувшейся крови покрывает пол этой в остальном неприметной палаты, часть ее старая, но есть и немало свежей. Тут и там валяются обгрызенные кости, а также множество полусъеденных гуманоидных трупов.

Эта палата используется как детская для вывода фаэриммов. За ними присматривает их хранитель, пока они не вырастут достаточно, чтобы присоединиться к остальной части улья.

Тактическое столкновение: С28: Детская фаэриммов, стр. 78. Эта комната и области С28, С29 и С30 формируют единое столкновение.

С32. Палата Куштала

Стены этой палаты выгравированы образами глубокой пустыни и полусасыпанного города с башнями.

Фаэримм Куштал забрал себе эту палату, в которой также живут его охранники-слуги.

Тактическое столкновение: С32: Палаты Мастера, стр. 80. Эта комната и области С33 и С34 формируют единое столкновение.

С33. Палата Друллистера

Эта палата поднимается чередой террас на север. Толстые столбы, гравированные листьями аркантуса, поддерживают сводчатый потолок в 60 футах наверху. В центре палаты вьется колонна огня. Большой трон, высеченный из камня, стоит у начала самой северной лестницы.

Эту палату использует лидер этого улья фаэриммов, могучий Друллистер. Тщательно скрытая секретная дверь в южной стене может быть найдена с успешной DC 30 проверкой Поиска. Глазок в центре этой секретной двери можно заметить с успешной DC 40 проверкой Обнаружения (DC 20, если находиться в пределах 5 футов). Часть северной стены - фактически *иллюзорная стена*, скрывающая туннель в область С35 (Воля DC 19, чтобы не поверить в иллюзию при взаимодействии с ней).

Тактическое столкновение: С32: Палаты Мастера, стр. 80. Эта комната и области С32 и С34 формируют единое столкновение.

С34. Сокровищница

Эта палата наполнена бесчисленными сокровищами. Столп чистого белого света простирается от пола до потолка. В этом столпе в 5 футах от пола парит большой раскрытый том. Комната завалена многочисленными сундуками, коробками урнами, тут есть даже колесница.

Это - сокровища, собранные ульем фаэриммов, пополненное дарами шедоваров для гарантий союза с фаэриммами.

Тактическое столкновение: С32: Палаты Мастера, стр. 80. Эта комната и области С32 и С33 формируют единое столкновение.

Сокровище: На полу сложены кое-какие сокровища, накопленные фаэриммами, хотя большинство их накоплений идет на приобретение и создание магических изделий. Сокровище здесь - 12,800 gp, 22,630 sp, 10,333 cp, 580 pp и сортированные драгоценные камни, стоящие в общем 3,800 gp. Колесница (шириной 5 фт, длиной 10 фт) древняя и непригодна к использованию, но оформлена медными пластинами, что дает ей стоимость 2,500 gp как артефакт Нетерила. В столпе света, поддерживаемая непрерывным эффектом *левитации*, парит *Книга Черноты* (см. стр. 146). Эффект *левитации* заканчивается, если книгу вынуть из светового столпа.

С35. Древний туннель

За *иллюзорной стеной* в северо-восточном углу области С33 - древний проход, грубо вырубленный в скале и спускающийся на три пролета неровной лестницы. Потолок этого туннеля - высотой 10 фт. Аугатра изначально обнаружила этот проход к палате *мифаллара* - явно не относящийся к периоду строительства анклава - но кто или что создало его, остается тайной. Секретная дверь в дальнем конце лестницы может быть найдена с успешной DC 20 проверкой Поиска.

Развитие: По мере того, как игровые персонажи спускаются по этим ступеням, часть Аугатры в шарне, заточенном в комнате С36, обнаруживает их присутствие и инстинктивно посылает им пророческое видение через силу *мифаллара* в попытке связаться с ними. Все разумные существа в этом проходе испытывают это видение одновременно, как только оно вызвано.

Видение происходит, когда любой из персонажей достигает основания первого полета лестницы. Прочтите или перефразируйте следующее.

Вид на пыльный туннель вдруг сменяется темным морем. Вы стоите на его берегу и смотрите на черные воды, которые хлещет ветер. Небо наверху темно, как ночью, хотя вы видите солнце - солнце, которое словно стиснуто невидимыми челюстями какой-то огромной твари, которая словно таится в глубинах тьмы.

Внезапно один-единственный луч света вырывается на свободу из этой всепоглощающей тени и освещает блестящим столпом что-то на краю темнеющего моря. Это - молодое деревце, высокое и прямо, его тонкий ствол покрыт гладкой серебристой корой - возможно, это бук. На его ветвях растут золотые листья, которые словно сами испускают свет.

По мере того, как вы наблюдаете за деревом, вы видите, что с его листьями медленно происходит метаморфоза. Один за другим они чернеют, высыхают, скукоживаются и падают на землю. Там они принимают форму полос пергамента или полотна, будто обугленного, но с пылающими письменами неких символов силы. Темные фигуры собирают эти опавшие листья и словно сшивают их вместе.

Сцена исчезает во вспышке, меняясь на образ паука с золотым панцирем, движущегося к вам. Мгновение - и вы вновь стоите на пыльных каменных ступенях.

Это видение обеспечивает игровым персонажам представление о местоположении Куэсс Ар Терантвар, древесной формы *Нетерских Свитков*, и о преобразовании, которое оно испытывает, чтобы стать более доступным для шедоваров. Явное затмение, замеченное в видении - фактически большая часть Города Шейд, закрывающего солнце. В конце видения игровые персонажи также видят краткое представление о страже дерева, эльфийском высоком маге Тиволлусе Алувиурсане (описывается в Главе 5), хотя они понятия не имеют и не могут узнать, кого именно они видели.

С36. Палата мифаллара

Дверь выходит на узкий балкон над большой комнатой - пол в 30 футах внизу, потолок в 30 футахверху. Другой балкон простирается в дальней стороне комнаты, на него тоже выходит дверь. Древние каменные стены комнаты изломаны и явно когда-то были обрушены, так как северная половина комнаты захоронена под тоннами обвалившегося камня. На краю развалин, на линии между двумя балконами, парит 5-футовая сфера, потрескивающая синей энергией. Внутри ее словно движутся вихри тьмы, как будто воду и масло смешали в одном пузыре, и они, не способные смешаться, пытаются взять верх друг над другом.

С той стороны сферы, что ближе всего к развалинам, зияет глубокая рваная рана, из которой вытекают и рассеиваются искры и маленькие вихри энергии.

Эта палата некогда была сердцем Синода и содержала *мифаллар* города. Подобно *мифалларам* других анклавов нетерезов, он взорвался, когда Карсус призвал свое заклинание, разорвавшее Плетение и обрушившее Нетерил в руины. Однако, в отличие от других *мифалларов* этот оказался способен воссоздать себя как преобразованное Плетение, хоть и в поврежденном состоянии, более способном поддерживать квазимагические свойства. Вместо этого он теперь существует в состоянии непостоянной, сырой магической энергии, которую фаэриммы годами стремились использовать для проникновения за Стену Шарнов. Безликий Инкантер (см. область С37) сумел наполнить поврежденный *мифаллар* Теневым Плетением, дав ему некоторую стабильность, и экспериментировал с ним, стараясь взять под контроль этот уникальный источник магической энергии. Бывший *мифаллар* - теперь главный артефакт, называемый *Теневым Двигателем* (см. стр. 148).

Еще одна особенность этого уникального *мифаллара* - то, что в нем содержится сущность старшего шарна, который сформировался при провале эксперимента Аугатры Безумной. Все три лика заточенного шарна - Аугатра, Шар Кормраэл и фаэримм Ксерис - борются за господство. Они неспособны сбежать из светящейся сферы, но могут использовать ее магию для проявления своих сил. Личность Аугатры первой заметила присутствие игровых персонажей и послала им видение на лестнице (область С35). Однако, личность Ксериса



са выдвигается после того, как они входят в область С36, и использует свои силы для вызова духов множества павших нетерезов, души которых были поглощены *мифалларом* в момент их смерти.

Тактическое столкновение: С36: Палата мифаллара, стр. 84.

Развитие: После того, как шар-призрак был побежден, личность Ксериса истощается и становится бездействующей, и контроль берет (и противостоит игровым персонажам) личность Шар Кормраэл. Из-за ее собственного предвидения в качестве Темного Прорицателя Башни Песни Ветра, она знает, зачем игровые персонажи явились сюда и что они надеются сделать. Она знает, что игровые персонажи ищут средства не допустить получение шедоварами секретов *Нетерских Свитков* и что личность Аугатры хранит ключ к нужным знаниям. Однако, она отказывается передать игровым персонажам эту информацию. После того, как шар-призрак побежден, прочтите или перефразируйте следующее:

Пылающая сфера вспыхивает, и теперь в ее глубинах видна новая форма - черное каплеподобное существо с тремя гладкими безглазыми головами. Две массивных руки-отростка торчат по сторонам его тела, еще один - со спины. На каждом отростке по три меньших руки с когтистыми трехпальными кистями. Каждую из девяти маленьких рук покрывает множество глаз. Центральная голова словно впивается в вас безглазым взглядом, ее зубастая пасть скалится. Затем в одно мгновение головы словно проворачиваются - скалящаяся голова опускается на нижнюю позицию, а центральное место занимает другая.

Новая голова говорит женским голосом, изрекая: "Этот Темный Прорицатель знает, зачем вы пришли. Вы работаете против воли Шар. Вы не получите здесь помощи".

Упоминание Темного Прорицателя должно предупредить игровых персонажей, что они имеют дело с Шар Кормраэл (что подтверждается успешной ДС 25 проверкой Знания [история] или Знания [религия] или простым вопросом, заданным существу). Шарн защищен от всех форм атак или ментального доминирования *Теневым Двигателем*. Его отношение недружелюбно. Если его можно привести к дружественному проверкой Дипломатии или Запугивания, он смягчится и позволит игровым персонажам связаться с личностью Аугатры. Факторы, способные внести вклад в успех или провал этой проверки, даны ниже.

- 5 Игровой персонаж - явный последователь Селунэ.
- 2 Игровой персонаж делает попытку проверку Запугивания вместо проверки Дипломатии.
- +2 Игровой персонаж упоминает убийство фаэриммов.
- +2 Игровой персонаж носит *кольцо Башни Песни Ветра*.
- +5 Игровой персонаж - последователь Шар или адепт тени.
- +7 Игровой персонаж обещает найти способ освободить шарна (и делает успешную проверку Блефа, противопоставленную модификатору Чувства Мотива шарна +9, если это обещание неискренне).
- +10 Шар Кормраэл допускают к исследованию *Книги Черноты*.

После общения партии с Шар Кормраэл (неважно - успешно или нет) Безликий Инкантер нападает из комнаты С37.

Тактическое столкновение: С37: Безликий Инкантер, стр. 82. Если Безликий Инкантер побежден, игровые персонажи могут сделать новую попытку повлиять на отношение шарна (если первая была неудачна) с +5 бонусом по проверке.

ВСТРЕЧА С АУГАТРОЙ БЕЗУМНОЙ

После того, как игровые персонажи добились возможности обратиться к той личности шарна, что представляет Аугатру, тройные головы опять движутся и наверх выходит уже другая. Она мгновение пристально и немигающе молча глядит на партию, ввергая персонажей в новое видение.

Действительность опять разрывается, перенося вас в другое место и время. Золотое дерево, которые вы уже видели, стоит под бурным пурпурным небом, под непрерывно бегущим слоем облаков, сквозь которые тут и там проскакивают вспышки молний. Темные гуманоиды, подобные тем, с которыми вы недавно сталкивались, кольцом стоят поблизости, проводя некий ритуал. Почерневшие листья древа, опавшие в вашем предыдущем видении, теперь шиты вместе в череду пепельно-серых свитков, на которых фокусируется этот ритуал. Всё вокруг пульсирует от резких слов, произносимых мастером этой церемонии.

С произнесением последнего слога мастера чувствуется пульсация, словно ваши уши заложило. Серебристый образ появляется в воздухе, изображая круг из семи звезд, из центра которых течет красная мгла. Этот круг разрывается на части, его заменяет черный диск с пурпурной окантовкой. Свет гаснет и почти сразу сменяется темным освещением, искажающим цвета и укрывающим всё, словно темный покров.

Это видение, обеспеченное Аугатрой, показывает возможное будущее, которое можно предотвратить - игровые персонажи инстинктивно понимают это, если любой из них сделает успешную DC 12 проверку Мудрости. Видение изображает уничтожение Мистры и Плетения через силу Шар и секреты *Нетерских Свитков* - и последующее господство на его месте Теневого Плетения. Игровые персонажи могут более-менее распознать эту интерпретацию или уверенно почувствовать ее, сделав успешную DC 15 проверку Знания (аркана) или DC 20 Знания (религия).

После этого Аугатра обеспечит еще одно видение, прежде чем она и другие лица шарна станут неподвижными и больше не выйдут на контакт. Прочтите:

Вас накрывает всхливающий хаос третьего видения. Вы опять видите золотое дерево, хотя на сей раз с сияющими листьями на ветвях - на ранней стадии их увядания. Но теперь вы видите покрытую драгоценными камнями чашу из алебастра, плывущую около дерева. Она наклоняется и выливает золотую жидкость на его корни. Едва коснувшись жидкости, дерево охватывается столбом очищающего пламени и за секунду превращается в горстку пепла - вместе с уже опавшими увядшими листьями. Ветерок рассеивает эту золу, и на лицах наблюдающих за всем этим темных существ видна ярость и расстройство. Следует вспышка, и темная стена, которую вы до этого не видели, исчезает, а все вокруг становится гораздо ярче, цвета - насыщеннее, чем казалось до этого.

Образы начинают кружиться со вспышками, затем приостанавливаются, вновь демонстрируя золотого паука, затем показывают образ высохшего, с ввалившимися глазами гуманоида со спутанными белыми волосами. Цвета опять начинают кружиться, собираясь в образ алебастрового кубка, явно показывая солнечный диск. Именно это остается перед вами, когда видение исчезает. Надломленный голос шепчет вам в уши: "Пусть вас направят мои последние слова".

Это финальное видение показывает Чашу Амонатора (см. стр. 147) и ее необходимость для уничтожения Куэсс Ар Терантвар и рассеивания *Нетерских Свитков*, дабы вырвать их из рук шедоваров. Это также намекает, что использование чаши таким образом уничтожит Стену Шарнов. Оно также вновь дает представление о Тиволлусе Алувиурсане - на сей раз и в его паучьей, и в его естественной форме, но не дает каких-либо пояснений, кто это такой.

С37. Палата Безликого Инкантера

Эта палата не украшена, не считая полдюжины спальных мешков. Исходя из количества развалин и личных вещей, разбросанных по палат - похоже, она некоторое время служила лагерем.

Эту комнату занимает Безликий Инкантер и его служители-кринты. Безликий Инкантер - шейд, лицо которого не имеет приметных черт, кроме отверстия рта и двух пустых глаз, не давая даже намека на его личность. На самом деле он - особый *симулакрум*, подготовленный и замаскированный Хэдруном Тултантером в качестве посланника и связи с фаэриммами на этапе изучения *Теневого Двигателя*.

Эта комната находится под эффектом заклинания *частный санктум Морденкайна*.

Тактическое столкновение: С37: Безликий Инкантер, стр. 82. Эта комната и область С36 формируют единое столкновение.

Сокровище: Под спальником Безликого Инкантера (Поиск DC 11) скрыт кожаный сундук. В нем - множество иссохших и ломких бумаг, покрытых убористым, хаотичным почерком. Они явно древние и написаны на Нетерезе, языке Нижнего Нетерила. Будучи переведены магией или успешной DC 30 проверкой Расшифровки Записи, они идентифицируются как неполные остатки личных заметок и экспериментов Аугатры Безумной, по размаху охватывающие целые столетия. Они были найдены фаэриммами и отданы на изучение Безликому Инкантеру. Если бумаги просматривать по крайней мере 4 часа, можно отыскать следующие крупницы информации. Каждая информация требует успешной DC 20 проверки Интеллекта за вычленение из хаотичной и сумбурной писанины.

- Аугатра Безумная и затем Алаундо Провидец составили свою Летопись Лет, построенную на работах предыдущих прорицателей.
- По мере того, как Аугатра получала днем свои видения и интерпретировала их при помощи старых предсказаний для составления своих пророчества для Летописи Лет, по ночам, во сне, она получала неприятные видения из некоего неизвестного источника. Эти ночные пророчества, вплетенные в года, сформировали Черную Хронологию, пророчества темных секретов и скрытого знания, которые она вписала в работу, называемую *Книгой Черноты*.
- Секреты Черной Хронологии ввергли Аугатру в безумие и, судя по всему, прокляли ее на вечное существование. Аугатра выдвигала гипотезу, что эти секреты и это проклятие были работой исконного божества ночи, Шар. Она полагала, что Шар продемонстрировала эту Черную Хронологию в надежде вызвать уничтожение Плетения и богини Мистрил. Также есть намеки на причастность архиволшебника по имени Карсус.
- После прошедших столетий и множества неудачных попыток самоубийства Аугатра решила стать одним из шарнов в попытке избавиться от проклятия Шар. Еще одна отметка на краю этой записи упоминает, что если этот план окажется невозможным, она найдет одного из прорицателей, чьи работы она использовала в своей Летописи Лет, и проконсультируется с ним. Она описывает его как архиволшебника-нетереза по имени Землевидец, и записи намекают, что он на тысячелетия старше Нетерила.
- Финальная запись Аугатры заявляет, что у нее странное предчувствие о результате превращения в шарна, которое она собирается сделать, и ее письма оканчиваются утверждением: "Видение гласит, что Землевидец все еще жив. Ищите его ответы".

Это последнее утверждение ссылается на желание Аугатры преодолеть ее безумие, но оно столь же легко ставит игровых персонажей в затруднительное положение, поскольку им придется обнаружить таинственную чашу из этого видения. Этот факт они может подтвердить словами, сказанными им Аугатрой, и простыми прорицаниями, типа заклинания *предзнаменование*.

СТОЛКНОВЕНИЕ С1: ВХОД В СИНОД

Уровень столкновения 16

Вводная

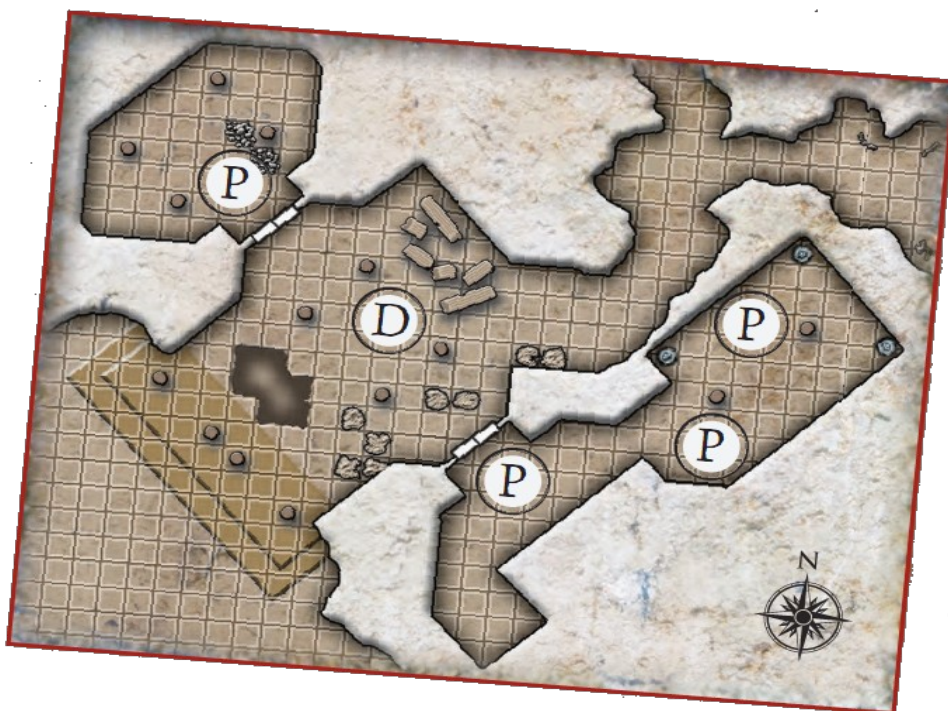
Это столкновение происходит, только если партия еще не сталкивалась с этими существами за пределами области, в раскопках. Не размещайте на карте тех монстров, которых партия не может видеть. Добавляйте их по мере присоединения их к битве и по мере входа в зону видимости.

Когда игровые персонажи впервые увидят в тенях голема из драконьей плоти, прочтите:

Перед вами присело отвратительное драконье существо - шитое воедино скопление частей от множества разных драконов. На его груди хорошо видно гигантское клеймо, изображающее пламя с глазами, пылающее над когтем дракона.

Когда партия впервые увидит гиганта-фаэрлина, прочтите:

К вам несутся искривленные, воющие гиганты. Их похожие на пилу зубы и обломанные когти обещают незабываемые ощущения от ран - если вы, конечно, вообще выживете. Под грубым доспехом из шкур видна кожа твари - неестественно-чешуйчатая, словно покрытая мелкими камушками.



Тактика

Эти существа служат и надсмотрщиками над рабами-дженази, и стражей входа в руины. Тревога поднимается сразу же после обнаружения вторгшихся, и все существа собираются здесь. Никого не посылают поднять тревогу в глубинах подземелья, поскольку командир-бехолдер в высшей степени уверен в своих способностях отбиться от нападавших. Гиганты немедленно впадают в ярость, так что статистика без учета ярости для них не предусмотрена.

Если бехолдер участвует в защите этой области, обратитесь к странице 75 за его статистикой.

Развитие

Успешная DC 20 проверка Знания (аркана) идентифицирует клеймо на големе из драконьей плоти как символ Культа Дракона. Это уловка, придуманная фаэриммами, дабы отвести от них подозрения в деятельности в этой области. Успешная DC 30 проверка Знания (аркана) показывает что Культ счел бы существо типа голема из драконьей плоти неприятным отвращением, достойным лишь уничтожения - таким образом, раскрывая попытку обмана фаэриммов.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Щель: Глубина щели - 30 футов. Она примерно 8 футов в поперечнике и 20 фт длиной. Голем способен легко двигаться по ней, не опасаясь упасть. Падение причиняет 4d6 пунктов урона из-за обломков скал на дне трещины. Подъем по ее осыпающимся стенам требует успешной DC 25 проверки Подъема.

Груды щебня/груды черепов: Результаты небольших обвалов или останки каменных рабов-дженази, оставленные в качестве предупреждений для запугивания других, эти места считаются плотным щебнем и требуют для входа 2 квадрата движения. DC проверок Баланса и Кувырка увеличиваются на 5, DC проверок Бесшумного движения увеличивается на 2. Голема это не касается.

Сломанные столбы: Поскольку щебень осыпается пригорками, любой, стоящий на них, получает +1 бонус на броски атаки за нахождение на более высоком положении.

Столбы: Существо, стоящее в том же квадрате, что и столб, получает +2 бонус покрытия к Классу Доспеха и +1 бонус покрытия на спасброски Рефлексов.

Голем из драконьей плоти (PM2) CR 14

Нр 205 (30 HD); DR 15/адамантин

Н Огромная конструкция

Инициатива +0; **Чувства** слепое видение 150 фт, темновидение 60 фт, видение при слабом освещении, Слушание +3, Обнаружение +3

Аура ужасное присутствие 30 фт.

Языки не может говорить, понимает Общий

АС 24, касание 7, застигнутый врасплох 24

Иммунитет урон способности, иссушение способности, критические попадания, смертельные эффекты, смерть от массового урона, болезни, иссушение энергии, истощение, усталость, магия, воздействующие на разум заклинания и способности (зачарования, принуждения, фантомы, образы и эффекты морали), эффекты некромантии, бессмертный урон, паралич, яд, эффекты сна, ошеломление, любой эффект, требующий спасброска Стойкости, если он также не рабоботает на объектах; иммунитет к магии

Стойкость +10, **Рефлексы** +9, **Воля** +13

Скорость 40 фт (8 квадратов) (не может бежать), полет 120 фт (плохо)

Рукопашная укусы +30 (3d6+10) и

2 когтя +25 каждый (2d6+5) и

2 крыла +25 каждое (1d8+5) и

удар хвостом +25 (2d6+15)

Пространство 15 фт; **Достижимость** 10 фт (15 фт с укусом)

Базовая Атака +22; **Захватывание** +40

Способности Сила 30, Ловкость 9, Телосложение -, Интеллект 4, Мудрость 17, Харизма 17

SQ черты конструкции, иммунитет к магии

Ужасное присутствие (Ех) Голем из драконьей плоти может расстраивать противников одним лишь своим присутствием. Способность вступает в силу автоматически всякий раз, когда он атакует, разгоняется или пролетает над головой.

Существа в пределах 30 футов подвержены эффекту, если имеют менее 30 HD. Существо под воздействием, преуспевшее в DC 28 спасброске Воли, остается иммунным к ужасному присутствию этого голема в течение 24 часов. При провале существа с 4 или менее HD паникуют 4d6 раундов, с 5 или более HD - поколеблены 4d6 раундов.

Иммунитет к магии (Ех) Голем из драконьей плоти иммунен к любой магической или подобной заклинанию способности, которая позволяет сопротивлению заклинаниям. Кроме того, определенные заклинания и эффекты действуют на существо иначе, как отмечено ниже. Магическая атака, наносящая урон холодом или огнем, замедляет голема (как заклинание *замедление*) на 2d6 раундов без спасброска.

Магическая атака, наносящая урон электричеством, снимает с голема любой эффект *замедления* и излечивает 1 пункт урона за каждые 3 пункта урона, которые нанесла бы атака. Голем из драконьей плоти не получает спасброска против атак, наносящих урон электричеством.

4 гиганта-фаэрлина^{Мон} (в ярости) CR 8

Нр 146 каждый (13 HD)

Мужчина или женщина гигант-фаэрлин варвар 5

NE Огромный гигант (земля)

Инициатива +3; **Чувства** видение при слабом освещении, нюх; **Слушание** +6, **Обнаружение** +7

Аура ужасное присутствие 30 фт.

Языки Общий, Гигантский

АС 19, касание 6, застигнутый врасплох 19; улучшенная странная увертливость

SR 19

Стойкость +16, **Рефлексы** +2, **Воля** +4

Скорость 20 фт (4 квадрата) в шкурном доспехе, базовая скорость 30 фт.

Рукопашная 2 когтя +18 каждый (2d4+8) и

укусы +16 (1d8+4)

Пространство 15 фт; **Достижимость** 15 фт.

Базовая Атака +11; **Захватывание** +23

Варианты атаки Раскол, Силовая атака, ярость 2/день (9 раундов)

Способности Сила 26, Ловкость 9, Телосложение 22, Интеллект 8, Мудрость 8, Харизма 9

SQ чувство ловушки +1

Умения Настороженность, Раскол, Улучшенный Натиск Быка, Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Силовая атака

Навыки Подъем +13, Прыжок +9, Слушание +6, Обнаружение +7, Выживание +2

Имущество шкурный доспех

Ужасное присутствие (Ех) Гигант-фаэрлин начинает бой ужасным воющим ревом (как свободное действие), вселяющим ужас в сердца его противников. Существа в пределах 30 футов подвержены эффекту, если они имеют менее 13 HD. Такое существо, преуспевшее в DC 15 спасброске Воли, остается иммунным к ужасному присутствию этого гиганта в течение 24 часов. При провале существо поколеблено на 4d6 раундов.

СТОЛКНОВЕНИЕ С8: ПОКИНУТАЯ КАРАУЛКА

Уровень столкновения 13

Вводная

Не размещайте пылевых духов на карте, пока партия не узнает об их присутствии (застигнет их врасплох, используя *видеть невидимость* или неким иным способом).

Тактика

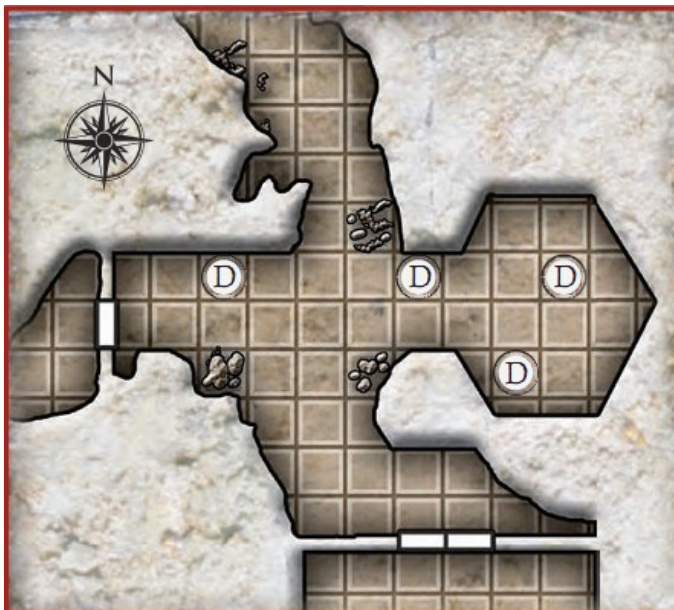
Когда существа узнают о присутствии игровых персонажей - от звука открывающейся двери в области С7 или из-за шума битвы с живущими холокостами на севере - они немедленно становятся невидимыми и накладывают на себя *спешку*. Пылевые духи предпочитают позволить вторгшимся начать исследование, чтобы

те перед боем заняли позицию, в которой их легко замкнуть. Все хитрости отбрасываются, если их обнаружат или если игровые персонажи поражены их окаменяющими облаками.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Груды щебня: Результаты небольших обвалов, эти груды требуют для входа 2 квадрата движения. DC проверок Баланса и Кувырка увеличивается на 5, а DC проверок Бесшумного движения увеличивается на 2. Любой за грудой щебня получает покрытие против тех, кто с другой стороны, и укрытие, если присядет.

Частичный обвал: Часть туннеля, ведущего на север, разрушилась, оставив лаз шириной 3 фт и высотой 4 фт. Этот лаз - узкое и низкое (тесное) место для Средних существ и требует успешной проверки Искусства Побег для Больших существ. Средние существа перемещаются в этой области в четверть нормальной скорости и берут -4 штраф на броски атаки легким оружием и -8 штраф на броски атаки одноручным оружием. Двуручное оружие использовать нельзя. Средние существа берут -4 штраф Классу Доспеха и теряют любой бонус Ловкости, протизкиваясь через теснину.



4 развитых пылевых духа (PM3) CR 9

Нр 120 каждый (16 HD); быстрое лечение 3; DR 5/адамантин

СЕ Средняя нежить (земля)

Инициатива -1; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +11, Обнаружение +11

Языки Терран

АС 23, касание 10, застигнутый врасплох 22

Иммунитет иммунитеты нежити

Стойкость +7, **Рефлексы** +5, **Воля** +10

Слабости уязвимость к изгнанию элементаров

Скорость 40 фт со *спешкой* (8 квадратов); базовая скорость 20 фт.

Рукопашная * 3 удара +12 каждый (2d6+9/19-20)

* Силовая атака на 3 пункта

Базовая Атака +8; **Захватывание** +14

Варианты атаки Улучшенное Раскалывание, Силовая атака, рушащее касание

Специальные действия окаменяющее облако

Подобные заклинаниям способности (CL 16-й):

1/день - *великая невидимость* †, *спешка* †

† уже используется

Способности Сила 23, Ловкость 8, Телосложение -, Интеллект 8, Мудрость 11, Харизма 13

SQ черты нежити

Умения Великая Стойкость, Улучшенный Критический (удар), Улучшенная Естественная Атака (удар), Улучшенное Раскалывание, Улучшенная Крепость, Силовая атака

Навыки Скрытность +11, Слушание +11, Бесшумное Движение +11, Поиск +10, Обнаружение +11

Рушащее касание (Su) Атака ударом пылевого духа помимо нанесения урона ослабляет объекты, сделанные из металла и камня. Каждый раз, когда существо поражено атакой ударом пылевого духа, любой металлический или каменный доспех, носимый целью, получает 2d8+10 пунктов урона (Стойкость DC 24 - вполнину). Если эта атака уничтожает доспех, пылевой дух получает 5 временных очков жизни.

Окаменяющее облако (Su) Пылевой дух окружен облаком пылевых частиц. Любое живущее существо, находящееся в пределах 5 футов от пылевого духа, должно преуспеть в DC 19 спасброске Стойкости или окаменеть 1 раунд спустя. Во время раунда вмешательства окаменение может быть приостановлено *каменной формой* или *движением земли*. На существо, сделавшее спасбросок, нельзя воздействовать окаменяющим облаком того же самого пылевого духа в течение 24 часов.

Уязвимость к изгнанию элементаров (Ex) Персонаж, способный изгонять или упрекать и нежить, и земных существ, получает +2 бонус при проверках изгнания, чтобы изгнать или упрекнуть пылевого духа.

СТОЛКНОВЕНИЕ С9: ВХОД АУГАТРЫ

Уровень столкновения 15

Вводная

Разместите живущих холокостов в обозначенных квадратах.

Тактика

Живущие холокосты только что обнаружили этот вход и нападают на любого, кто приближается с любого направления, как можно скорее используя свою способность вихрей пламени.

2 живущих холокоста^{ФН} CR 13

Нр 112 каждый (15 HD); регенерация 5; **DR** 15/магия и добро
СЕ Маленький элементал (воздух, экстрапланарный, огненный)

Инициатива +9; **Чувства** темновидение 60 фт; +21 Слушание,
Обнаружение +21

Аура пламенная аура 30 фт.

Языки Абиссал, Ауран, Игнан

АС 16, касание 16, застигнутый врасплох 11

Иммунитет огонь, яд, сон, паралич, ошеломление

SR 24

Стойкость +8, **Рефлексы** +14, **Воля** +10

Слабости уязвимость к холоду

Скорость полет 50 фт (10 квадратов) (совершенно); не может бежать

Рукопашная пламенный шип ветра +18/+13/+8 (1d6/19-20 плюс 1d6 огонь) или
рукопашное касание +18/+13/+8 (1d6 огонь)

Базовая Атака +11; **Захватывание** -

Варианты атаки мастерство воздуха, горение, вихрь пламени

Способности Сила -, Ловкость 20, Телосложение 17, Интеллект 14, Мудрость 16, Харизма 15

SQ воздушный подтип, элементные черты, огненный подтип, газообразный

Умения Боевые Рефлексы, Улучшенные Критический (пламенный шип ветра), Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Ловкость с Оружием, Фокус оружия (пламенный шип ветра)

Навыки Дипломатия +4, Скрытность +17 *, Слушание +21, Чувство мотива +21, Обнаружение +21

Воздушное мастерство (Ex) Живущий холокост получает +1 бонус на свои броски атаки и урона, если его противник - воздушный.

Горение (Ex) Любое существо, пораженное живущим холокостом или ударившее его естественным оружием или невооруженным ударом, должно преуспеть в DC 20 спасброске Рефлексов или будет охвачено огнем (PВд 303). Огонь горит 1d4 раунда.

Пламенная аура (Ex) Все в пределах 30 футов от живущего холокоста должны преуспеть в DC 20 спасброске Стойкости или получают 1d6 пунктов урона огнем от интенсивного жара.

Пламенный шип ветра (Ex) Хотя он и газообразный, живущий холокост может превращаться в шип раскаленного воздуха и огня, нанося 1d6 пунктов урона плюс 1d6 пунктов урона огнем. Живущий холокост может вместо этого делать рукопашную атаку касанием, чтобы нанести 1d6 пунктов урона огнем.

Газообразный (Ex) Тело живущего холокоста по своей природе газообразно, как заклинание *газообразной формы*. Несмотря на его газообразную природу, он может говорить, читать заклинания, имеющие только устные компоненты, и использовать свои способности. Существо может проходить сквозь маленькие отверстия или узкие щели, но не может бежать.

Регенерация (Ex) Живущий холокост получает нормальный урон от холода и оружия, которое и магическое, и доброго мировоззрения.

Вихрь пламени (Su) Живущий холокост может превращаться в вихрь пламени раз в каждые 10 минут и оставаться в этой форме до 7 раундов. В этой форме существо может двигаться по воздуху или прямо над твердой или жидкой поверхностью со скоростью полета 60 фт (совершенно). Вихрь пламени - шириной 5 фт у основания, от 10 до 20 фт высотой и от 10 до 30 фт шириной наверху. Живущий холокост управляет своими размерами в пределах этих параметров.

Существо, пойманное в вихре пламени, получает 3d6 пунктов урона огнем каждый раунд. Кроме того, Большие или меньшие существа могут получить урон от ветра и могут быть подняты в воздух его мощной силой. Большое или меньшее существо, пойманное в области вихря пламени, должно преуспеть в DC 22 спасброске Рефлексов или получит 2d6 пунктов урона из-за силы ветра. Оно также должно сделать второй DC 22 спасбросок Рефлексов или подняться целиком и зависнуть в мощных ветрах и сжигающем пламени. Существо, которое может летать, позволяет DC 22



спасбросок Рефлексов каждый раунд, чтобы избежать вихря. Существо все равно получает урон, но может покинуть вихрь пламени, если спасбросок успешен. Живущий холокост может выбрасывать любое несомое существо всякий раз, когда пожелает, оставляя его в любом месте, где прошел вихрь пламени.

Навыки Жара и свет, испускаемые живущим холокостом, заставляют его брать -10 штраф по проверкам Скрытности.

* В области другого пламени и огня (типа горящего здания) или в любом существенном пламени вместо обычного штрафа живущий холокост имеет +10 расовый бонус по проверкам Скрытности.

СТОЛКНОВЕНИЕ С11: ЧАСОВНЯ АМОНАТОРА

Уровень столкновения 16

Вводная

Не размещайте след грёз на карте, пока он не появится. Он может появиться в любом месте комнаты С11, С13 или С14, но предпочитает С11 из-за большего доступного места. Разместите мумифицированное жало (S) на карте, когда партия впервые увидит его.

Когда впервые появится след грёз, прочтите:

Мгла поднимается из трещин в каменных плитах пола и сливается в туманную реку, текущую в вашу сторону, словно свободный поток. Из этой неестественной полосы тумана слышится череда мягких криков, стонов и смеха.

Когда партия впервые увидит жало, прочтите:

Перед вами возвышается странная смесь человека и скорпиона. Его иссушенное человеческое верхнее туловище обернуто изодранными льняными полосами, его нижнее тело - бронированная форма чудовищного скорпиона, увенчанная хвостом с жалом.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Сломанные каменные плиты: Полы комнат С11, С13 и С14 состоят из сломанных и неровных каменных плит. Чтобы бежать или разогнаться по этой поверхности, требуется успешная DC 10 проверка Баланса. Провал означает, что персонаж не может двигаться в этом раунде.

Столбы/статуи: Существо, стоящее в том же квадрате, что и столб или статуя, получает +2 бонус покрытия к Классу Доспеха и +1 бонус покрытия на спасброски Рефлексов. На большую статую можно забраться с успешной DC 15 проверкой Подъема.

Сломанные скамейки/стол: Персонаж может подняться или вскочить на них, чтобы получить +1 бонус к рукопашным атакам за нахождение на более высоком положении. Успешная DC 10 проверка Прыжка требуется, чтобы вскочить на стол в комнате С14 как часть действия движения. Иначе для подъема вверх требуется полнорандовое действие. Скамейки можно преодолеть как часть нормального действия движения, но не как часть 5-футового шага. Поверхность скамеек считается трудным ландшафтом (каждый квадрат обходится в 2 квадрата движения).

Полки: Каменные полки, все еще частично неповрежденные, поставлены вдоль стен. Они не препятствуют движению и встроены в стены, так опрокинуть их нельзя.

Тактика

Каждый раунд, пока персонажи остаются в этой области, есть совокупный шанс в 10% в раунд, что потерянные души Синода отреагируют на присутствие игровых персонажей, сформировав мстительный след



грёз. Этот шанс увеличивается до 30% на каждый раунд, если в битву вступает жало. Жало остается инертным, пока никто не вошел в комнату С14 или пока не появится след грёз, после чего он вступает в бой с вторгшимися. Два этих существа - не союзники, но действуют вместе для уничтожения присутствующих. След грёз пытается поглотить любых живых существ. Он не использует свою способность путешествия грёз, предпочитая оставаться в пределах руин своего города. След грёз не входит в комнату С12.

След грёз^{LM} CR 16

Нр 110 (17 HD); DR 10/-

СЕ Огромная нежить (бестелесный)

Инициатива +9; **Чувства** слепое видение 120 фт, темновидение 60 фт; Слушание +25, Обнаружение +25

Аура оскверняющая аура 20 фт, ужасное присутствие 60 фт, отклоняющая аура

Языки Все языки, распространенные на Фаэруне, включая Торосс и Нетерез

АС 31, касание 31, застигнутый врасплох 26

Иммунитет иммунитеты нежити; может быть поврежден только другими бестелесными существами, магическим оружием, заклинаниями, подобными заклинаниям способностями или сверхъестественными способностями

Спротивление 50% шанс игнорировать любой урон из материального источника (кроме силовых эффектов и атак, сделанных оружием касания призрака); SR 28

Стойкость +9, **Рефлексы** +14, **Воля** +19

Скорость полет 40 фт (8 квадратов) (совершенно); может проходить сквозь твердые объекты (но не силовые эффекты) по желанию, движется бесшумно (нельзя услышать с проверками Слушания, если не пожелает)

Рукопашная 4 усика +15 каждый (3d6+2 плюс поглощение формы)

Пространство 15 фт; Досягаемость 20 фт.

Базовая Атака +8; **Захватывание** +16

Варианты атаки Боевые Рефлексы, поглощение формы

Способности Сила -, Ловкость 20, Телосложение -, Интеллект 18, Мудрость 20, Харизма 20

SQ путешествие грёз, бестелесные черты, порождение себя, черты нежити

Умения Боевые Рефлексы, Великая Стойкость, Железная Воля, Улучшенная Инициатива, Молниеносные рефлексы, Ловкость с Оружием

Навыки Концентрация +25, Дипломатия +7, Скрытность +17, Слушание, Бесшумное Движение +25, Поиск +24, Чувство Мотива +25, Колдовство +24, Обнаружение +25, Выживание +5 (+7 при прослеживании)

Оскверняющая аура (Su) След грёз выделяет испускание чрезвычайного осквернения (в 20-фт радиусе), наполняя все вокруг негативной энергией. Эта способность работает во многом подобно заклинанию *осквернение*, кроме того, что сам след считается святыней злой силы. Вся нежить в пределах 20 футов от следа грёз (включая его самого) получает +2 светский бонус на броски атаки, броски урона и спасброски и +2 очка жизни на HD (уже включенные в статистику выше). Проверки изгнания, сделанные против нежити в пределах этой области, берут штраф -6. Аура осквернения следа грёз не может быть рассеяна чем-либо кроме *рассеивания зла* или подобного эффекта. Если эффект рассеян, след грёз может возобновлять его как свободное действие на своем следующем ходу. Его аура осквернения подавляется, если след грёз входит в посвященную или освященную область, но присутствие следа грёз также подавляет посвященный или освященный эффект, пока он остается в области.

Поглощение формы (Su) Каждое касание усика следа грёз иссушает часть разума жертвы (хотя неинтеллектуальные или безмозглые существа иммунны к похотливой нежности следа грёз). Каждое касание наносит жертве 1d4 пункта иссушения Интеллекта. Иссущая Интеллект жертвы, след грёз получает 5 временных очков жизни, независимо от того, сколько пунктов он иссушил. Если след грёз когда-либо приобретает количество временных очков жизни, равное его полным нормальным очкам жизни, это порождает самого себя (см. ниже).

В начале следующего действия следа грёз после того, как существо было высушено до нулевого Интеллекта, тело жертвы автоматически втягивается и поглощается следом грёз, не оставляя даже пылинки.

Ужасное присутствие (Su) След грёз может вдохновлять ужас, разгоняясь или атакая. Существа под воздействием должны преуспеть в DC 23 спасброске Воли или будут поколеблены, оставаясь в этом состоянии, пока остаются в пределах 60 футов от следа грёз. На существо, успешно сделавшее спасбросок, ужасное присутствие этого следа грёз не подействует в течение 24 часов.

Отклоняющая аура (Su) След грёз защищен мощной аурой энергии грёз. Эта особая аура увеличивает его бонус отклонения к АС на 13 (в дополнение к его бестелесному бонусу отклонения +5), что уже отражено в статистике выше.

Путешествие грёз (Su) След грёз может полностью погрузиться в мир грёз, покинув мир бодрствования, как стандартное действие. В течение каждой минуты, пока след грёз перемещается по миру грёз, он путешествует на 5 миль в мире бодрствования. След грёз, если пожелает, может также использовать эту способность для путешествия через планарные границы. След грёз всегда знает, где он выйдет в мире бодрствования.

Порождение себя (Ex) Когда след грёз получает количество временных очков жизни, равное его полному нормальному количеству, он порождает подобного себе, разделяясь на два идентичных следа грёз, каждый с количеством очков жизни, равным первоначальному полному нормальному общему количеству следа грёз.

Мумифицированное жало^{Мон} CR 10

Нр 45 (7 HD); DR 5/-

Мужчина мумифицированное жало рейнджер 3

Большая нежить (увеличенная)

Инициатива +6; **Чувства** темновидение 60 фт, чувство вибраций 60 фт; Слушание +8, Обнаружение +8

Аура отчаяние

Языки Глинкалли

АС 21, касание 11, застигнутый врасплох 19

Иммунитет иммунитеты нежити

Стойкость +6, **Рефлексы** +9, **Воля** +7

Слабости уязвимость к огню

Скорость 20 фт (4 квадрата)

Рукопашная жало +13 (1d6+7 плюс яд плюс гниль мумии) и 2 удара +8 каждый (2d6+3 плюс гниль мумии)

Базовая Атака +7; **Захватывание** +18

Варианты атаки одобренный враг люди +2, гниль мумии, яд (DC 16, 1d6 Сила/1d6 Сила)

Способности Сила 24, Ловкость 14, Телосложение -, Интеллект 6, Мудрость 14, Харизма 16

SQ магия убежища, черты нежити, дикое сочувствие +4 (+0 магические твари)

Умения Выносливость^B, Мастерство Экзотического Оружия (шипастая цепь), Великая Стойкость, Улучшенная Инициатива, Прослеживание^B, Борьба двумя оружиями^B

Навыки Скрытность +6, Слушание +8, Бесшумное Движение +5, Поиск +4, Обнаружение +8, Выживание +5 (+7 при прослеживании)

Магия убежища (Sp) Жало может переместиться на 20 футов прямо или вниз, пока проходит во время движения хотя бы сквозь фут земли. За каждые 5 футов (или долю их) земли, сквозь которые перемещается жало, оно получает 1d3 пункта урона. Если запланированное движение жала поместит его внутри твердого объекта, оно остается на месте, но переносит урон как за движение сквозь землю.

Отчаяние (Su) Просто увидев мумифицированное жало, зритель должен преуспеть в DC 16 спасброске Воли или будет парализован страхом 1d4 раунда. Независимо от того, успешен ли спасбросок, на это существо нельзя воздействовать вновь способностью отчаяния того же самого мумифицированного жала в течение 24 часов.

Гниль мумии (Su) Сверхъестественная болезнь - удар, Стойкость DC 16, инкубационный период 1 минута; урон 1d6 Телосложение и 1d6 Харизма.

В отличие от нормальных болезней, гниль мумии продолжается, пока жертва не достигнет Телосложения 0 (и умрет) или пока не будет вылечена.

СТОЛКНОВЕНИЕ С15: СКРЫТЫЕ ГРОБНИЦЫ

Уровень столкновения 16

Вводная

Не размещайте существ на карте, пока игровые персонажи не столкнутся с ними или иначе не обнаружат их.

Тактика

Если битва проходит при участии алмазных големов, все могильные коты и мумии немедленно собираются здесь, чтобы помочь им защитить истинную гробницу. Аналогично, если пробиться в комнату С19, любая уцелевшая нежить или големы направляются туда для схватки с вторгшимися. Ни одно из этих существ не продолжает преследование в комнату С11 и далее.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Гробы/саркофаги: Квадраты, на которых стоит гроб или саркофаг, считаются трудным ландшафтом, вход куда обходится в 2 квадрата движения и нельзя бежать и разгоняться. Для саркофагов требуется успешная DC 10 проверка Силы, чтобы сдвинуть крышку; открывание деревянных гробов требует лишь действие движения.

Ловушка: См. область С15 (страница 54).

4 могильных коты CR 5

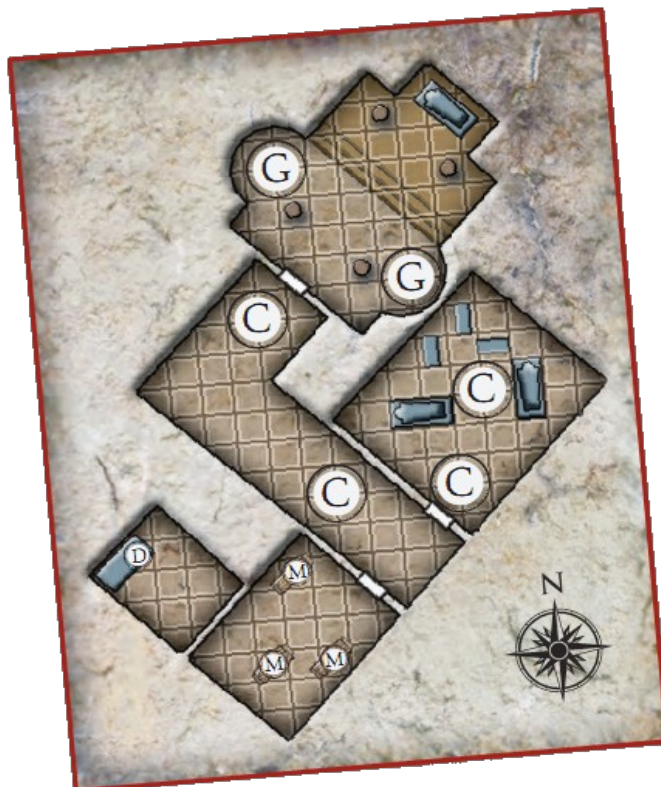
Нр 39 каждый (6 HD); **DR** 5/дробящий

NE Большая нежить

Инициатива +6; **Чувства** темновидение 60 фт, нюх; Слушание +4, Обнаружение +4

АС 18, касание 11, застигнутый врасплох 16

Иммунитет иммунитеты нежити



Стойкость +2, **Рефлексы** +4, **Воля** +6
Слабости уязвимость к огню
Скорость 40 фт (8 квадратов)
Рукопашная 2 когтя +8 каждый (1d6+5 плюс болезнь) и укусы +5 (1d8+2 плюс болезнь)
Пространство 10 фт; **Достижимость** 5 фт.
Базовая Атака +3; **Захватывание** +12
Варианты атаки болезнь, улучшенный захват, наскок, царапание 1d8+2 плюс болезнь
Способности Сила 21, Ловкость 14, Телосложение -, Интеллект 2, Мудрость 12, Харизма 12
SQ черты нежити
Умения Улучшили Инициатива, Мультиатака, Фокус оружия (коготь)
Навыки Подъем +8, Скрытность +6, Бесшумное Движение +6, Прыжок +9, Слушание +4, Обнаружение +4
Наскок (Ex) Если могильный кот разгоняется на противника, то может делать полную атаку, включая две атаки царапанием.
Улучшенный захват (Ex) Для использования этой способности могильный кот должен поразить атакой укусом или когтем. Он может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаки при возможности. Если он выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может царапать.
Царапание (Ex) Бонус атаки +8 рукопашная, 1d8+2 плюс болезнь
Болезнь (Ex) Сверхъестественная болезнь - коготь или укусы, Стойкость DC 14, инкубационный период 1 раунд; рана краснеет и горит, полностью не заживая; 1 пункт урона на неудачный спасбросок остается даже при магическом лечении. Лишь заклинания *излечение* или *удаление болезни* полностью заживляют рану. Одно применение такого заклинания позволяет излечить все раны обычным порядком.
Навыки Могильные коты имеют +4 расовый бонус на проверки Скрытности, Бесшумного движения и Прыжка.

2 алмазных голема^{Мон} CR 12

Нр 107 каждый (14 HD); **DR** 30/адамантин и магия
N Большая конструкция
Инициатива +1; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; +1 Слушание, Обнаружение +1
Языки не может говорить, понимает Торосс
АС 29, касание 10, застигнутый врасплох 29
Иммунитет иммунитет к конструкции; иммунитет к магии
Стойкость +4, **Рефлексы** +5, **Воля** +5
Слабости уязвимость к удару *ки*
Скорость 30 фт (6 квадратов); не может бежать
Рукопашная 2 удара +19 каждый (2d6+10)
Пространство 10 фт; **Достижимость** 10 фт.
Базовая Атака +10; **Захватывание** +24
Варианты атаки нацеленное рассеивание
Подобные заклинаниям способности (CL 15-й):
По желанию - *истинный удар*
3/день - *солнечный луч*
Способности Сила 31, Ловкость 12, Телосложение -, Интеллект -, Мудрость 12, Харизма 1
SQ черты конструкции, иммунитет к магии
Имущество В сердце алмазного голема - совершенный алмаз, стоящий 10,000 gr. Его можно забрать, лишь уничтожив голема - когда голем рухнет в пыль, от него остается этот камень.
Нацеленное рассеивание (Su) Любое существо, пораженное в рукопашной ударом алмазного голема, поражен нацеленным эффектом *рассеивания магии*, как наложенного волшебником 16-го уровня.
Иммунитет к магии (Ex) Алмазный голем иммун к любым заклинаниям, подобным заклинаниям способностям или сверхъестественным способностям, кроме следующего: заклинание *разбивание* воздействует на голема как обычно, как и *заточение*. Заклинание *исправление* излечивает голема от всего урона.
Уязвимость к ки (Ex) Алмазный голем может быть поражен и поврежден любым персонажем, обладающим способностью удара *ки*, которую монахи получают на 4-м уровне. Удар *ки* (магия) достаточен для преодоления уменьшения урона алмазного голема. Любые атаки *ки* наносят 1d6 пунктов урона за каждую версию *ки*, которая есть у атакующего.

3 мумии CR 5

Нр 55 каждая (8 HD); **DR** 5/-
Средняя нежить
Инициатива +0; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +8, Обнаружение +8
Аура отчаяние
Языки Торосс
АС 20, касание 10, застигнутый врасплох 20
Иммунитет иммунитет к нежити
Стойкость +4, **Рефлексы** +2, **Воля** +8
Слабости уязвимость к огню
Скорость 20 фт (4 квадрата)
Рукопашная удар +11 (1d6+10 плюс гниль мумии)
Базовая Атака +4; **Захватывание** +11
Варианты атаки гниль мумии
Способности Сила 24, Ловкость 10, Телосложение -, Интеллект 6, Мудрость 14, Харизма 15

SQ черты нежити

Умения Настороженность, Великая Стойкость, Крепость

Навыки Скрытность +7, Слушание +8, Бесшумное Движение +7, Обнаружение +8

Отчаяние (Su) Просто увидев мумию, зритель должен преуспеть в DC 16 спасброске Воли или будет парализован страхом 1d4 раунда. Независимо от того, успешен ли спасбросок, на это существо нельзя воздействовать вновь способностью отчаяния той же самой мумии в течение 24 часов.

Гниль мумии (Su) Сверхъестественная болезнь - удар, Стойкость DC 16, инкубационный период 1 минута; урон 1d6 Телосложение и 1d6 Харизма.

В отличие от нормальных болезней, гниль мумии продолжается, пока жертва не достигнет Телосложения 0 (и умрет) или пока не будет вылечена.

Смертельный визгун (PM3) CR 15

Hp 135 (18 HD)

СЕ Средняя нежить (бестелесный)

Инициатива +11; **Чувства** темновидение 60 фт; **Слушание** +17, **Обнаружение** +17

Аура отчаяние

Языки Торосс

АС 28, **касание** 28, **застигнутый врасплох** 21

Иммунитет иммунитеты нежити; может быть поврежден только другими бестелесными существами, магическими оружием, заклинанием, подобными заклинаниям способностями или сверхъестественными способностями

Сопротивление 50% шанс игнорировать любой урон из материального источника (кроме силовых эффектов и атак, следящих с оружием касания призрака); +4 сопротивление изгнанию

Стойкость +8, **Рефлексы** +13, **Воля** +15

Слабости уязвимость к тишине

Скорость полет 40 фт (8 квадратов) (хорошо); может проходить сквозь твердые объекты (но не силовые эффекты) по желанию, движется бесшумно (нельзя услышать с проверками Слушания, если не пожелает)

Рукопашная бестелесное касание +16 **касание** (1d8 Харизма)

Базовая Атака +9; **Захватывание** +9

Варианты атаки Боевые Рефлексы, иссушение Харизмы, смертельный скрежет, крик смерти

Способности Сила -, **Ловкость** 25, **Телосложение** -, **Интеллект** 8, **Мудрость** 14, **Харизма** 20

SQ бестелесные черты, черты нежити

Умения Фокус Способности (крик смерти), Настороженность, Боевые рефлексы, Великая Стойкость, Улучшенная Инициатива, Улучшенная Крепость, Железная Воля

Навыки Скрытность +17, Запугивание +19, Слушание +17, Поиск +12, Обнаружение +17

Иссушение харизмы (Su) Индивидуум, пораженный смертельным визгуном, должен сделать успешный DC 24 спасбросок Стойкости или навсегда потерять 1d4 пункта Харизмы (2d4 пункта при критическом попадании). Смертельный визгун излечивает 5 пунктов урона (10 при критическом попадании) всякий раз, когда иссушает Харизму, получая любой избыток очков жизни в качестве временных.

Смертельный скрежет (Su) Когда смертельный визгун уменьшен до 0 очков жизни, он испускает финальный разрушительный вопль. Все живущие существа в пределах 300-футового распространения должны преуспеть в DC 24 спасброске Воли или получат 1d4 отрицательных урона. Существа, неспособные слышать или находящиеся под воздействием заклинания *тишина*, получают +4 бонус на спасброски для сопротивления этому эффекту.

Отчаяние (Su) Просто увидев смертельного визгуна, зритель должен преуспеть в DC 24 спасброске Воли или будет парализован страхом на 1d4 раунда.

Крик смерти (Su) Раз в день, как полнораундовое действие, смертельный визгун может испускать сковывающий душу крик, продолжающийся до 3 раундов. После первого раунда смертельный визгун может использовать стандартное действие для поддержки крика. Эта атака воздействует на всех живущих существ в пределах 30-футового распространения или в пределах 60-футового конуса (на выбор существа). После выбора форму изменить нельзя и конус не может быть перенаправлен. Существа, пойманные в этой области, должны сделать успешный DC 26 спасбросок Воли или перенесут эффекты, описанные ниже. Существа, неспособные слышать или находящиеся под воздействием заклинания *тишина*, получают +4 бонус на спасброски. Эффекты совокупны и параллельны.

Раунд 1: оглушен 1d4 раунда; Раунд 2: ошеломлен 1d3 раунда; Раунд 3: эффекты *безумия* (CL 18-й). Нормальный разговор невозможен, и наложение заклинаний с устным компонентом требует успешной DC 26 проверки Концентрации.

Уязвимость к тишине (Ex) Смертельного визгуна повреждает тишина. Чтобы даже войти в область заклинания *тишина*, он должен сделать спасбросок Воли (DC 12 + уровень заклинателя). Каждый раунд, пока он остается в пределах этой области, он получает 1d10 пунктов урона (Воля - вполнину).

СТОЛКНОВЕНИЕ C20:

ВОДОПАД

Уровень столкновения 14

Вводная

Разместите смертельного тирана в обозначенном месте. Меньшие варрангойны скрываются в нишах в стенах. Не размещайте их на карте, если игровые персонажи не преуспели в противопоставленных проверках

Обнаружения или если варрангойны не обнаружат себя. Не размещайте на карте плачущего, пока игровые персонажи не войдут в воду или пока он не появится.

Когда игровые персонажи обнаружат смертельного тирана, прочтите:

Снизу медленно поднимается большой искаженный шар 8 футов диаметром. Его можно опознать по стеблям глаз, усеивающим сферу, но глубокие раны от какого-то старого конфликта оторвали половину этих стеблей, а оставшиеся пять искривлены. Однако, его огромный, налитый кровью центральный глаз выглядит неповрежденным.

Когда варрангойны покинут свои укрытые позиции, прочтите:

Существа размером с человека, похожие на летучих мышей, внезапно выныривают из скрытых дыр в разрушенной башне внизу. Из их клыкастых утроб вырывается мерзкое шипение, демонические, похожие на черепа головы поворачиваются к вам.

Тактика

Смертельный тиран глядит из шахты своим антимагическим конусом, чтобы поймать максимально возможное количество противников. Если никто из игровых персонажей не спускается, варрангойны поднимаются для атаки, сосредотачиваясь на карабкающихся. Они осторожны и стараются оставаться за пределами антимагического конуса смертельного тирана. Если от варрангойнов избавились или если игровые персонажи слишком легко преодолевают препятствие, представляемое антимагическим конусом, смертельный тиран меняет тактику и начинает вместо этого посылать самые смертельные лучи из своих глаз. Плачущий остается под водой и атакует любого, кто входит в водоем. Если никто не входит в воду, он выходит и атакует любых игровых персонажей до пределов области C21.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

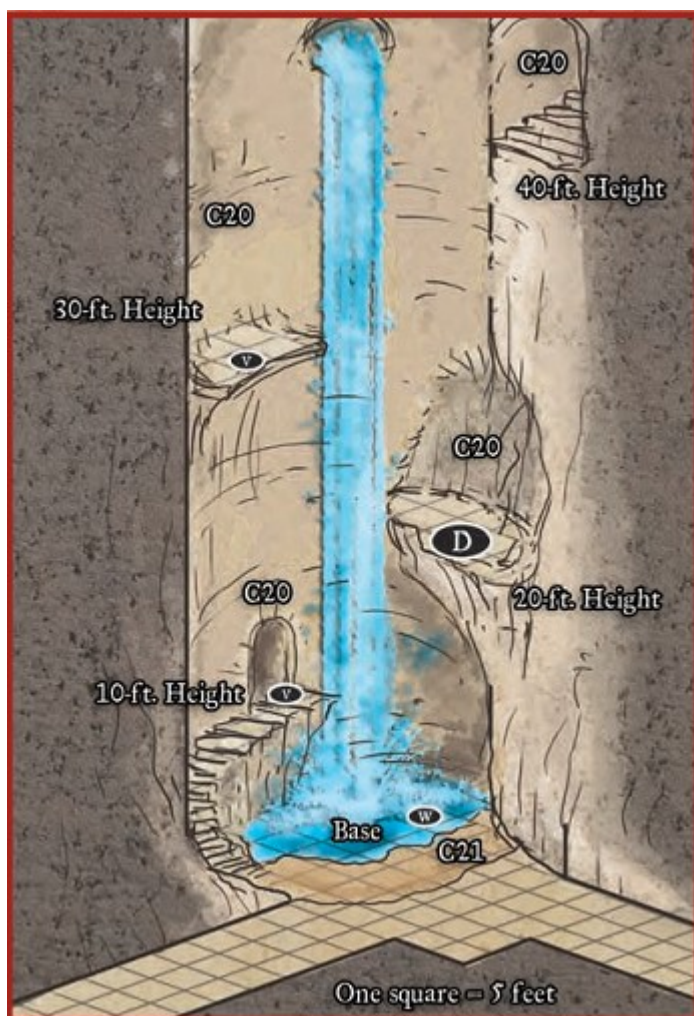
Ниши: Эти дыры в стенах цилиндра достаточно велики, чтобы обеспечить покрытие для Среднего существа. Та, в которой находится смертельный тиран, обеспечивает покрытие для Большого существа. Большое существо в большей нише или Среднее существо в меньших нишах должны сделать успешную DC 10 проверку Баланса, чтобы не упасть при борьбе; все они считаются застигнутыми врасплох, если не имеют 5 или более разрядов Баланса. Варрангойнов это не касается.

Обратите внимание: Высоты, показанные на тактической карте, немасштабны - они преувеличены для наглядности.

Водопад: Подъем под водопадом требует успешной DC 35 проверки Подъема. Полет сквозь него требует успешной DC 20 проверки Силы, чтобы не упасть в пруд под ним.

Песчаный берег: В этом мягком песке (область C21) перемещение на квадрат обходится в 2 квадрата движения. DC проверок Кувырка увеличен на 2.

Пруд: В пределах 5 футов от берега вода в этом пруду 4 фута глубиной, и Средние или большие существа тратят 4 квадрата движения, чтобы переместиться на квадрат. Меньшие существа должны плавать; кувырок невозможен. Средние или большие существа имеют покрытие, меньшие существа - улучшенное покрытие (+8 бонус к АС, +4 на спасброски Рефлексов). Приседание позволяет Средним или большим существам иметь улучшенное покрытие. Существа с улучшенным покрытием берут -10 штраф на броски атаки против противников, не находящихся под водой. Дальше от берега глубина быстро растет до 20 футов.



Мемориальная доска: При успешной DC 25 проверке Обнаружения вы обращаете внимание на разбитую каменную мемориальную доску, все еще закрепленную на стене шахты башни близ лестничной клетки, где взгромоздился один из варрангойнов. На ней написано "Синод" на Тороссе. При успешной DC 25 проверке Знания (история) вспоминается, что так назывался один из легучих анклавов Нетерила, считавшийся погибшим где-то в Море Упавших Звезд, когда обвалилась магия империи. Как он попал сюда - непонятно.

Смертельный тиран^{укзц} CR 13

Нр 71 (11 HD); DR 5/рубящий

NE Большая нежить

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

АС 20, касание 9, застигнутый врасплох 20

Иммунитет иммунитеты нежити

Сопrotивление +2 сопротивление изгнанию

Стойкость +3, **Рефлексы** +3, **Воля** +9

Скорость полет 15 фт (3 квадрата) (средне)

Рукопашная укус -1 (2d4)

Дальнобойная 5 лучей из глаз +4 дальнее касание каждый

Пространство 10 фт; **Достигаемость** 5 фт.

Базовая Атака +5; **Захватывание** +9

Способности Сила 10, Ловкость 10, Телосложение -, Интеллект -, Мудрость 15, Харизма 17

SQ антимагический конус, полет, только одиночные действия, черты нежити

Умения -

Навыки Слушание +2, Поиск +4, Обнаружение +6

Лучи из глаз (Su) Каждый из маленьких глаз смертельного тирана может производить магический луч раз в раунд, как свободное действие. В течение отдельного раунда смертельный тиран может нацеливать лишь три луча из глаз на цели в любой 90-градусной дуге (вперед, назад, влево, вправо или вниз). Остальные глаза должны нацеливаться в другие дуги или никуда вообще. Смертельный тиран может наклонять и поднимать свое тело каждый раунд, корректируя, которые из лучей в какую дугу пойдут. Каждый из лучей из глаз смертельного тирана походит на заклинание, наложенное заклинателем 13-го уровня. Каждый луч из глаз имеет дальность 150 футов и сбросок с DC 18. Как правило, смертельный тиран потерял 1d4+1 лучей из глаз. Конкретно у этого существа функционирует пять лучей.

Дезинтеграция: Стойкость DC 17 - отменяет.

Устрашение: Воля DC 17 - отменяет.

Перст смерти: Стойкость DC 17, 3d6+13.

Сон: Воля DC 17 - отменяет.

Замедление: Воля DC 17 - отменяет.

Антимагический конус (Su) Центральный глаз этого смертельного тирана непрерывно производит 150-футовый конус антимагии. Он функционирует точно так же, как *антимагическое поле* (уровень заклинателя 13-й). Все магические и сверхъестественные силы и эффекты в пределах конуса подавляются - даже собственные лучи из глаз смертельного тирана. Раз в раунд в течение своего хода смертельный тиран решает, активен антимагический конус или нет (смертельный тиран деактивирует конус, закрывая свой центральный глаз).

Только одиночные действия (Ex) У смертельных тиранов плохие рефлексы, и они могут исполнять только отдельное действие - движение или стандартное действие - каждый раунд. Смертельный тиран может перемещаться со своей скоростью и атаковать в одном и том же раунде, но только если делает попытку разгона.

2 меньших варрангойна^{фи} CR 6

Нр 32 каждый (5 HD); DR 10/серебро

SE Средняя магическая тварь (экстрапланарная)

Инициатива +3; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; Слушание +2, Обнаружение +2

Языки Абиссал, Общий, Варрангойн

АС 19, касание 13, застигнутый врасплох 16

Иммунитет электричество

Сопrotивление кислота 10, холод 10, огонь 10; **SR** 12

Стойкость +5, **Рефлексы** +7, **Воля** +1

Слабости чувствительность к свету

Скорость 20 фт (4 квадрата), полет 40 фт (средне)

Рукопашная укус +7 (1d6+2) и

2 когтя +5 каждый (1d4+1) и

хвостовое жало +5 (1d4+1 плюс яд)

Базовая Атака +5; **Захватывание** +7

Варианты атаки Атака с лета, дыхательное оружие, яд (DC 13, 1d6 Ловкость/1d6 Ловкость), смертельные муки

Способности Сила 14, Ловкость 16, Телосложение 13, Интеллект 11, Мудрость 11, Харизма 8

SQ черты варрангойна

Умения Настороженность^Б, Атака с лета, Мультиатака

Навыки Скрытность +10, Слушание +2, Бесшумное Движение +10, Обнаружение +2

Дыхательное оружие (Ex) Раз в 1d4 раунда, 50-футовая линия, урон 3d6 электричество, Рефлексы DC 13 - вполнину.

Смертельные муки (Ex) Будучи уменьшен до -10 очков жизни, меньший варрангойн взрывается 20-футовым взрывом, наносящим 3d6 пунктов урона электричеством (Рефлексы DC 13 - вполнину).

Чувствительность к свету (Ex) Подвергание яркому свету (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*) ослепляет варрангойна на 1 раунд. Каждый раунд после этого он бере -1 штраф обстоятельств на броски атаки, спасброски и проверки навыков, пока находится в ярком свете.

Плачущий^{LM} CR 11

Нр 77 (11 HD); DR 5/рубящий

Средняя нежить

Инициатива +2; **Чувства** слепое видение 60 фт, темновидение 60 фт; Слушание +8, Обнаружение +8

Языки Общий

АС 29, касание 17, застигнутый врасплох 27; Увертливость, Мобильность

Иммунитет иммунитеты нежити

Спротивление +4 сопротивление изгнанию

Стойкость +8, **Рефлексы** +10, **Воля** +13

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная 2 когтя +16 каждый (1d8+11 плюс яд) и

укус +13 (1d6+5 плюс яд)

Базовая Атака +4; **Захватывание** +15

Варианты атаки ядовитые слезы, панихида

Способности Сила 33, Ловкость 15, Телосложение -, Интеллект 6, Мудрость 14, Харизма 20

SQ черты нежити, безобразная грация

Умения Увертливость, Мобильность, Мультиатака, Фокус оружия (когти)

Навыки Скрытность +8, Слушание +8, Бесшумное Движение +8, Обнаружение +8

Ядовитые слезы (Ex) Ядовитые слезы, непрерывно льющиеся из пустых глаз плачущего - фактически яд ущебры, покрывающий когти и зубы существа. Коготь и укус, Стойкость DC 19; 1d6 Телосложение/1d6 Телосложение.

Безобразная грация (Su) Плачущий добавляет свой модификатор Харизмы в качестве бонуса к своим спасброскам и в качестве бонуса отклонения к своему Классу Доспеха (уже включено в статистику).

Панихида (Su) Плачущий может тратить свободное действие каждого раунда на плач и причитание. Все, кто слышат страдания плачущего, должны сделать успешный DC 19 спасбросок Воли или будут поколеблены на все время столкновения. На существо, сделавшее спасбросок против панихиды плачущего, этот плачущий не может воздействовать снова в течение 24 часов. Это - звуковой эффект.

СТОЛКНОВЕНИЕ C22: ПЕРВАЯ КОМНАТА СТРАЖИ

Уровень столкновения 14

Вводная

Разместите гигантов-фаэрлинов в обозначенных квадратах. Не размещайте бехолдера, пока он не появится из комнаты C23 или пока игровые персонажи не войдут в эту комнату.

Тактика

Гиганты-фаэрлины после обнаружения вторгшихся немедленно впадают в ярость. Бехолдер, спящий в комнате C23, слышит звуки боя и появляется из своей комнаты через 3 раунда.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Каменные скамьи: Персонаж может подняться или вскочить на них, чтобы получить +1 бонус к рукопашным атакам за нахождение в более высоком положении. Чтобы вскочить на скамью как часть действия движения, требуется успешная DC 10 проверка Прыжка; иначе для подъема вверх требуется действие движения.

Корзины, коробки и бочки: Квадраты с этими краденными товарами считаются плотным щебнем и требуют для входа 2 квадрата движения. DC проверок Баланса и Кувырка увеличиваются на 5, а DC проверок Бесшумного движения увеличивается на 2. Бехолдера эти особенности не касаются, поскольку он парит над ними.

3 гиганта-фаэрлина^{Мон} (в ярости) CR 8



Нр 146 каждый (13 HD)

Мужчина или женщина гигант-фаэрлин варвар 5

NE Огромный гигант (земля)

Инициатива +3; **Чувства** видение при слабом освещении, нюх; **Слушание** +6, **Обнаружение** +7

Аура ужасное присутствие 30 фт.

Языки Общий, Гигантский

АС 19, касание 6, застигнутый врасплох 19; улучшенная странная увертливость

SR 19

Стойкость +16, **Рефлексы** +2, **Воля** +4

Скорость 20 фт (4 квадрата) в шкурном доспехе, базовая скорость 30 фт.

Рукопашная 2 когтя +18 каждый (2d4+8) и

укус +16 (1d8+4)

Пространство 15 фт; **Досыгаемость** 15 фт.

Базовая Атака +11; **Захватывание** +23

Варианты атаки Раскол, Силовая атака, ярость 2/день (9 раундов)

Способности Сила 26, Ловкость 9, Телосложение 22, Интеллект 8, Мудрость 8, Харизма 9

SQ чувство ловушки +1

Умения Настороженность, Раскол, Улучшенный Натиск Быка, Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Силовая атака

Навыки Подъем +13, Прыжок +9, Слушание +6, Обнаружение +7, Выживание +2

Имущество шкурный доспех

Ужасное присутствие (Ex) Гигант-фаэрлин начинает бой ужасным воющим ревом (как свободное действие), вселяющим ужас в сердца его противников. Существа в пределах 30 футов подвержены эффекту, если они имеют менее 13 HD. Такое существо, преуспевшее в DC 15 спасброске Воли, остается иммунным к ужасному присутствию этого гиганта в течение 24 часов. При провале существо поколеблено на 4d6 раундов.

Бехолдер CR 13

Нр 93 (11 HD)

Большая аберрация

Инициатива +6; **Чувства** круговидение, темновидение 60 фт; **Слушание** +18, **Обнаружение** +22

Языки Общий, Гигантский, Нижне-общий

АС 26, касание 11, застигнутый врасплох 24

Стойкость +9, **Рефлексы** +5, **Воля** +11

Скорость 5 фт (1 квадрат), полет 20 фт (4 квадрата) (хорошо)

Рукопашная укус +2 (2d4)

Дальнобойная 10 лучей из глаза +9 дальнейшее касание каждый

Пространство 10 фт; **Досыгаемость** 5 фт.

Базовая Атака +8; **Захватывание** +12

Варианты атаки Атака с лета

Способности Сила 10, Ловкость 14, Телосложение 18, Интеллект 17, Мудрость 15, Харизма 15

SQ антимагический конус, полет

Умения Настороженность^b, Атака с лета, Великая Стойкость, Улучшенная Инициатива, Железная Воля

Навыки Скрытность +12, Знание (аркана) +17, Слушание +18, Поиск +21, Обнаружение +22, Выживание +2 (+4 при прослеживании)

Лучи из глаз (Su) См. стр. 75.

Антимагический конус (Su) 150-футовый конус антимагии (CL 13-й).

лучи из глаз (Su) См. стр. 75.

СТОЛКНОВЕНИЕ C25: ВТОРАЯ КОМНАТА СТРАЖИ

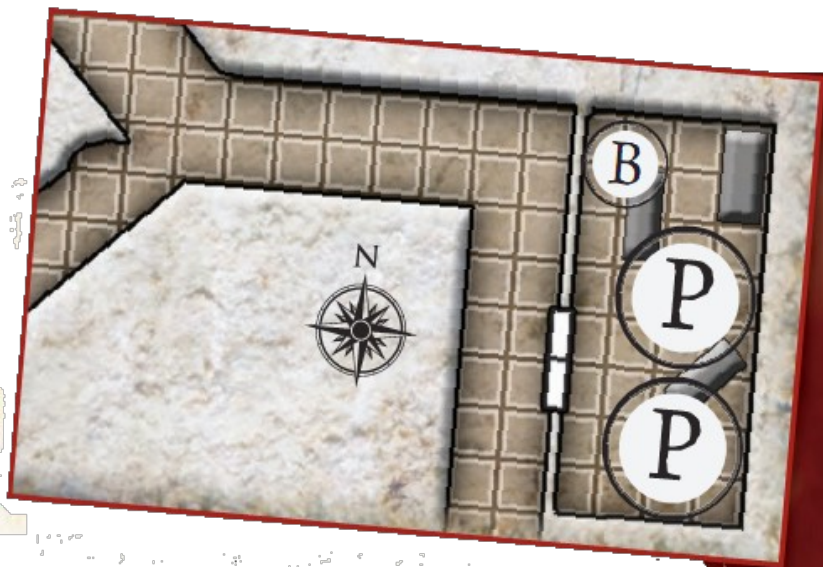
Уровень столкновения 14

Вводная

Не размещайте существ на карте, пока они не появятся из комнаты C26 или пока игровые персонажи не войдут в ту область.

Тактика

Этим существам поручена охрана данного подхода к улью фаэриммов. Бехолдер стоит на страже, используя глазок в зал. Если ловушка обнаружена и вторгшиеся пытаются снять ее, бехолдер старается столкнуть кого-нибудь на нее, используя свой луч телекинеза. Как только ловушка была активизирована или обойдена и если игровые персонажи не смогли так или иначе остаться незамеченными, впавшие в ярость гиганты-фаэрлины появляются из комнаты, завывая, чтобы оповестить охранников в комнате С22. Бехолдер остается позади, в комнате, и использует свои лучи из глазок, имея при этом полное укрывательство и покрытие. Таким способом он может использовать всего по одному лучу в раунд и не может использовать сквозь отверстие свой антимагический конус. Если игровые персонажи умирят гигантов, бехолдер пытается сбежать в комнату С27, чтобы оповестить Кулкатракса о вторгшихся.



ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Каменные скамьи: Персонаж может подняться или вскочить на них, чтобы получить +1 бонус к рукопашным атакам за нахождение в более высоком положении. Чтобы вскочить на скамью как часть действия движения, требуется успешная DC 10 проверка Прыжка; иначе для подъема вверх требуется действие движения.

Ловушка: См. область С25.

2 гиганта-фаэрлина^{Мон} (в ярости) CR 8

Нр 146 каждый (13 HD)

Мужчина или женщина гигант-фаэрлин варвар 5

NE Огромный гигант (земля)

Инициатива +3; **Чувства** видение при слабом освещении, нюх; Слушание +6, Обнаружение +7

Аура ужасное присутствие 30 фт.

Языки Общий, Гигантский

АС 19, касание 6, застигнутый врасплох 19; улучшенная странная увертливость

SR 19

Стойкость +16, **Рефлексы** +2, **Воля** +4

Скорость 20 фт (4 квадрата) в шкурном доспехе, базовая скорость 30 фт.

Рукопашная 2 когтя +18 каждый (2d4+8) и

укус +16 (1d8+4)

Пространство 15 фт; **Досыгаемость** 15 фт.

Базовая Атака +11; **Захватывание** +23

Варианты атаки Раскол, Силовая атака, ярость 2/день (9 раундов)

Способности Сила 26, Ловкость 9, Телосложение 22, Интеллект 8, Мудрость 8, Харизма 9

SQ чувство ловушки +1

Умения Настороженность, Раскол, Улучшенный Натиск Быка, Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Силовая атака

Навыки Подъем +13, Прыжок +9, Слушание +6, Обнаружение +7, Выживание +2

Имущество шкурный доспех

Ужасное присутствие (Ex) Гигант-фаэрлин начинает бой ужасным воющим ревом (как свободное действие), вселяющим ужас в сердца его противников. Существа в пределах 30 футов подвержены эффекту, если они имеют менее 13 HD. Такое существо, преуспевшее в DC 15 спасброске Воли, остается иммунным к ужасному присутствию этого гиганта в течение 24 часов. При провале существо поколеблено на 4d6 раундов.

Бехолдер CR 13

Нр 93 (11 HD)

Большая абберрация

Инициатива +6; **Чувства** круговидение, темновидение 60 фт; Слушание +18, Обнаружение +22

Языки Общий, Гигантский, Нижне-общий

АС 26, касание 11, застигнутый врасплох 24

Стойкость +9, **Рефлексы** +5, **Воля** +11

Скорость 5 фт (1 квадрат), полет 20 фт (4 квадрата) (хорошо)

Рукопашная укус +2 (2d4)

Дальнобойная 10 лучей из глаза +9 дальнее касание каждый

Пространство 10 фт; **Достигаемость** 5 фт.

Базовая Атака +8; **Захватывание** +12

Варианты атаки Атака с лета

Способности Сила 10, Ловкость 14, Телосложение 18, Интеллект 17, Мудрость 15, Харизма 15

SQ антимагический конус, полет

Умения Настороженность^Б, Атака с лета, Великая Стойкость, Улучшенная Инициатива, Железная Воля

Навыки Скрытность +12, Знание (аркана) +17, Слушание +18, Поиск +21, Обнаружение +22, Выживание +2 (+4 при прослеживании)

Лучи из глаз (Su) Дальность 150 футов.

Зачарование монстра: Воля DC 17 - отменяет.

Зачарование персоны: Воля DC 17 - отменяет.

Дезинтеграция: Стойкость DC 17 - отменяет.

Устрашение: Воля DC 17 - отменяет.

Перст смерти: Стойкость DC 17, 3d6+13.

Плоть в камень: Стойкость DC 17 - отменяет.

Причинение умеренных ран: Воля DC 17 - вполовину.

Сон: Воля DC 17 - отменяет.

Замедление: Воля DC 17 - отменяет.

Телекинез: 325 фунтов, Воля DC 17 - отменяет.

Антимагический конус (Su) 150-футовый конус антимагии (CL 13-й).

СТОЛКНОВЕНИЕ С27: ЛАБОРАТОРИЯ

Уровень столкновения 15

Вводная

Разместите летучих змей на карте в обозначенных квадратах. Разместите фаэримма лишь в том случае, если он не невидим или если он был обнаружен. Не размещайте отравленный кровавый огонь на карте, пока он не появится из пруда.

Когда игровые персонажи впервые увидят фаэримма, прочтите:

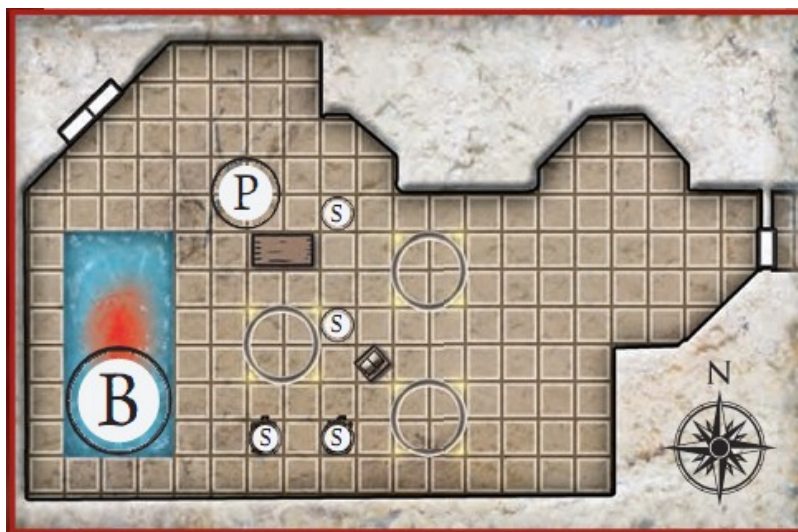
Странная коническая тварь парит в воздухе. Ряды щупалец окружают утробу у ее широкого конца. У этого же конца - четыре руки, оканчивающиеся когтистыми пальцами; одна из рук сжимает сложный жезл. Другой конец этого существа заканчивается жалом.

Когда кровавый огонь появится из пруда, прочтите:

С шипением и вспышками пара из пруда вылезает нечто ужасное; оно похоже на отвратительную массу кипящей серы, ползущей на окровавленных ложноножках. Странная масса пучится и рвется, иногда в разрывах мелькает искривленное лицо.

Тактика

Фаэримм, едва узнав о вторгшихся, взлетает к потолку комнаты и читает *невидимость*, *каменную кожу*, *малую сферу неуязвимости* и *огненный щит (тепло)*. Змеи служат, чтобы беспокоить и отвлекать вторгшихся, пока не появится и не нападет отравленный кровавый огонь. Фаэримм остается у потолка, используя свои огненные заклинания (усиленные кровавым огнем) и *цепную молнию* против тех, кто выглядит устой-



чивым к огню. Если кровавый огонь убит или битва идет плохо, фаэримм выпускает на игровых персонажей *кислотный туман* и телепортируется подальше.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Пруд: Пруд глубиной 20 футов и заполнен кипящей водой. Это причиняет 1d6 пунктов урона огнем любому кто его касается, и 10d6 пунктов урона огнем в раунд любому, кто окунется в него.

Стол и кафедра: Вход в квадрат с одним из этих объектов обходится в 2 квадрата движения. Персонаж может подняться или вскочить на стол или кафедру, чтобы получить +1 бонус на броски рукопашной атаки за нахождение в более высоком положении. Чтобы вскочить как часть действия движения, требуется успешная DC 10 проверка Прыжка; иначе для подъема наверх требуется действие движения.

На кафедре лежит книга записей насчет магического экспериментирования, обеспечивающая одноразовый +1 бонус на проверки Знания (аркана), если исследуется персонажем в течение 4 часов. На столе лежат различные орудия и инструменты. Среди них - два тайных свитка: *кислотный туман* (CL 13-й) и *ограниченное желание* (CL 16-й).

Клетки: Они препятствуют движению также, как и кафедра. Их можно закрыть и запереть при полнораундовом действии (твердость 10, hp 35, поломка DC 25, Открывание Замка DC 22). В каждой может содержаться два Маленьких существа.

Магические круги: Они используются фаэриммом в магических экспериментах и призывании. Любой с колдовской способностью получает +1 бонус на DC спасброска для любых заклинаний, которые они читают, находясь в одном из этих кругов.

4 летучих змей^{Рас} CR 1/2

Нр 5 каждый (1 HD)

N Маленькая магическая тварь

Инициатива +3; **Чувства** нюх; Слушание +8, Обнаружение +8

АС 17, касание 14, застигнутый врасплох 14

Стойкость +2, **Рефлексы** +5, **Воля** +1

Скорость 20 фт (4 квадрата), подъем 20 фт, полет 20 фт (средне)

Рукопашная укусы +5 (1d3-2 плюс 1 кислота)

Дальнобойная кислотная слюна +4 (1 кислота)

Базовая Атака +1; **Захватывание** -3

Варианты атаки кислотная слюна, улучшенный захват, сжимание 1d3-2

Способности Сила 6, Ловкость 17, Телосложение 11, Интеллект 1, Мудрость 12, Харизма 2

Умения Настороженность, Ловкость с Оружием^Б

Навыки Баланс +11, Подъем +12, Скрытность +12, Слушание +8, Обнаружение +8

Имущество футляр для свитков (для переноски сообщений)

Кислотная слюна (Ех) Раз в раунд летучая змея может плевать кислотой, как далекобойная атака касанием, на дальность 10 футов. Кислота наносит 1 пункт кислотного урона. Летучая змея, кусая противника, автоматически наносит 1 пункт кислотного урона.

Улучшенный захват (Ех) Если летучая змея поражает атакой укусом, она может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаки при возможности. Если она выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может сжимать.

Сжимание (Ех) 1d3-2 пунктов урона при успешной проверке захватывания против Крошечных или меньших существ.

Кулкатраке CR 15

Нр 84 (13 HD); DR 10/магия

Зрелый взрослый фаэримм^{Мон}

NE Большая абберация

Инициатива +0; **Чувства** полное видение (тайное видение, видеть невидимость) 120 фт, видение при слабом освещении; Слушание +11, Обнаружение +12

Языки телепатия 100 фт.

АС 33, касание 9, застигнутый врасплох 33

Иммунитет полиморф, окаменение, смерть и эффекты негативной энергии (скарабей)

SR 23

Стойкость +6, **Рефлексы** +6, **Воля** +13

Скорость полет 30 фт (6 квадратов) (хорошо)

Рукопашная 4 когтя +12 каждый (1d6+4) и

укусы +7 (2d6+2) и

жало +7 (1d8+2 плюс яд и внедрение)

Пространство 10 фт; **Достигаемость** 10 фт (5 фт с укусом)

Базовая Атака +9; **Захватывание** +17

Варианты атаки Улучшенное Контрзаклинание, яд (DC 18, паралич 2d4 раундов/паралич 1d3 часа)

Боевое оснащение *жезл магической ракеты* (5-й) (48 зарядов)

Известные заклинания колдуна (CL 13-й):

6-й (4/день) - *кислотный туман*, *цепная молния* (DC 21)

5-й (7/день) - *вставляющая рука Бигби*, *распускание* (DC 20), *телепорт*

- 4-й (7/день) - *расслабленность* (+8 дальнейшее касание), *огненный щит*, *малая сфера неуязвимости*, *каменная кожа*
 3-й (7/день) - *рассеивание магии*, *огненный шар* (DC 18), *великий доспех мага* † (см. стр. 143), *предложение* (DC 18)
 2-й (7/день) - *выносливость медведя*, *пылающая сфера* (DC 17), *невидимость*, *сопротивление энергии*, *опалющий луч* (3 луча, +8 дальнейшее касание)
 1-й (8/день) - *сжигающие руки* (DC 16), *идентификация*, *магическая ракета*, *уменьшение персоны* (DC 16), *незримый слугитель*
 0-й (6/день) - *кислотный всплеск* (+9 дальнейшее касание), *тайная метка*, *ошеломление* (DC 15), *вспышка* (DC 15), *звук привидения*, *свет*, *рука мага*, *открыть/закрыть*, *читать магию*

† уже наложено

Фазримм читает свои заклинания колдуна, как будто это подобные заклинаниям способности, не требующие ни устных, ни телесных, ни материальных компонентов.

Подобные заклинаниям способности (CL 13-й):

По желанию - *обнаружение магии*

Способности Сила 18, Ловкость 11, Телосложение 14, Интеллект 18, Мудрость 20, Харизма 21

Умения Сварить Зелье, Сковать Кольцо, Улучшенное Контрзаклинание, Молниеносные рефлексy, Написание Свитка

Навыки Оценка +4 (+6 алхимия, кузнечное дело, изготовление ловушек), Блеф +14, Концентрация +15, Ремесло (алхимия +12), Ремесло (кузнечное дело) +12, Ремесло (изготовление ловушек) +12, Дипломатия +7, Маскировка +5 (+7 действующая), Запугивание +7, Знание (аркана) +12, Знание (строительство подземелий) +12, Знание (планы) +12, Слушание +11, Колдовство +19, Обнаружение +12, Выживание +5 (+7 подземелья и другие планы)

Имущество боевое оснащение плюс *великое кольцо сопротивления энергии (огонь)*, *скарабей защиты*, ключ к клеткам змей

Полное видение (Ex) Взрослый фазримм может видеть магические ауры на дальности 120 футов, как будто постоянно под эффектом заклинания *тайное видение*.

Отравленный кровавый огонь (PM4) CR 12

Нр 162 (12 HD); быстрое лечение 5

NE Огромный аутсайдер (увеличенный ил, огонь)

Инициатива +1; **Чувства** слепота, слепое видение 60 фт; **Слушание** +0

Аура негативная энергия (10 футов)

АС 17, касание 9, застигнутый врасплох 16

Иммунитет огонь, атаки взглядом, иллюзии, визуальные эффекты

Сопротивление кислота 15, электричество 15; **SR** 22 (27 против позитивной энергии)

Стойкость +12, **Рефлексы** +5, **Воля** +4

Слабости уязвимость к холоду

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная удар +15 (2d6+10/19-20 плюс 2d6 огонь)

Пространство 15 фт; **Досыгаемость** 10 фт.

Базовая Атака +9; **Захватывание** +24

Варианты атаки горящая кровь, магический удар, истинный удар 1/день

Специальные действия дополнительная форма, взрыв пламени, луч негативной энергии

Способности Сила 24, Ловкость 13, Телосложение 26, Интеллект 3, Мудрость 11, Харизма 6

SQ усиление огненных заклинаний

Умения Фокус Способности (взрыв пламени), Улучшенный Критический (удар), Улучшенный Естественный доспех, Улучшенная Естественная Атака (удар), Фокус оружия (удар)

Навыки Искусство Побегa +16, Скрытность +8, Слушание +0, Бесшумное Движение +16, Чувство Мотива +15

Аура негативной энергии (Su) Любое живущее существо в пределах 10 футов от отравленного кровавого огня теряет 1 очко жизни в раунд. На персонажей, имеющих иммунитет к эффектам негативной энергии, а также на других энтропийных существ эта аура не действует. Отравленный кровавый огонь может сознательно подавлять эту ауру как стандартное действие, но это забирает у него 1 пункт Силы в течение каждой полной минуты, пока аура бездействует.

Горящая кровь (Ex) Тело отравленного кровавого огня производит огромный жар. Любое существо, которое ударяет отравленный кровавый огонь, касается его телом или оружием или схватывает его, автоматически получает 2d6 пунктов урона огнем. Существо получает урон от этой способности лишь раз за ход.

Истинный удар (Su) Как заклинание *истинный удар*.

Дополнительная форма (Su) Как стандартное действие, отравленный кровавый огонь делается еще более отвратительным, налагая -1 штраф морали на броски атаки против него.

Взрыв пламени (Su) Отравленный кровавый огонь может активизировать взрыв пламени как стандартное действие раз в раунд. Любое существо в пределах 10 футов берет 6d6 пунктов урона огнем (Рефлексы DC 26 - вполовину).

Луч негативной энергии (Su) Раз в 1d4 раунда; дальность 60 футов; +10 дальнейшее касание; 1d4-2 урон негативной энергией. Эта атака наносит урон живым существам и излечивает нежить.

Усиление огненных заклинаний (Su) Любая магическая или подобная заклинанию способность, имеющая огненный описатель и брошенная в пределах 60 футов от отравленного кровавого огня, усиливается как будто умением Усиление Заклинания. Чтобы вызывать этот эффект, и заклинатель, и точка происхождения заклинания должны быть в зоне воздействия.

СТОЛКНОВЕНИЕ С28: ДЕТСКАЯ ФАЭРИММОВ

Уровень столкновения Варьируется

Вводная

Не размещайте существ на карте, пока их не заметит партия.

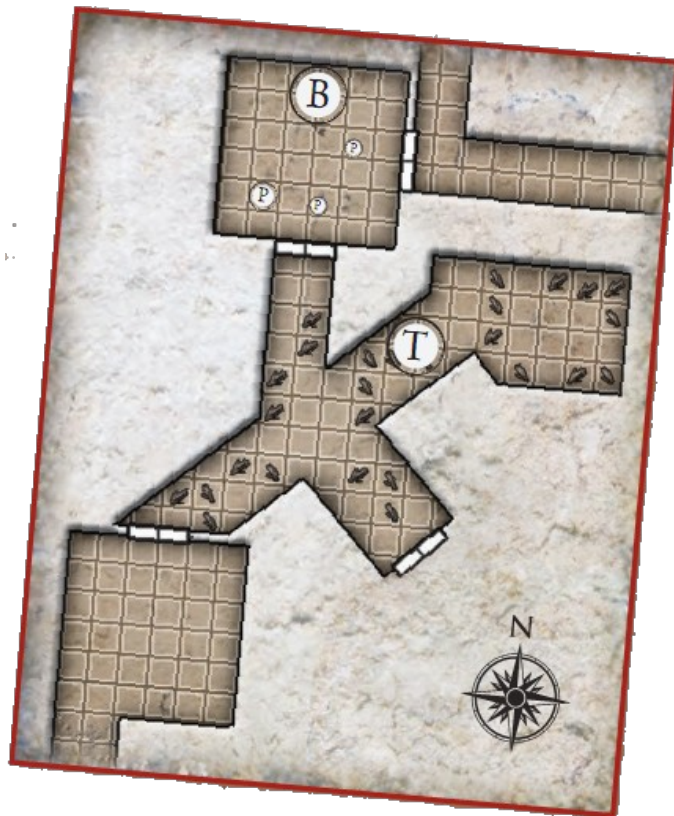
Когда впервые замечен могильный топтун, прочтите:

Чернокожий гигант с лишенной черт головой и массивным ртом, занимающим все его туловище, стоит, держа в руках могучий алмазновый молот.

Прочтите следующее, когда впервые замечены фаэриммы. Первая статья описывает юного фаэримма, вторая - выводок.

Это странное существо не большой халфлинга, но формой похоже на летучий конус; на широком его конце - полная клыков утроба. Рядом со ртом - две веретенообразных руки, также вокруг пасти видны зародыши еще большего количества рук или, возможно, щупалец. В узкой части тела - гладкий гибкий хрящ, похожий на еще не сформировавшееся жало.

Формой похожее на крошечную трубу, это существо извивается в воздухе, словно некий уродливый головастик. На широком конце его тела - беззубая утроба с двумя крошечными когтистыми руками; другой его конец сужается в острие.



Тактика

Бехолдера поставили отвечать за детскую фаэриммов. Он собирает всех недавно вылупившихся фаэриммов из областей С28 и С29 и приносит их в С31 - пировать останками. Молодняк остается под присмотром бехолдера, пока не подрастет, чтобы самостоятельно уйти. При появлении любой угрозы бехолдер немедленно встает между молодыми фаэриммами и вторгшимися. Он направляет свой центральный глаз на врагов и использует лучи из глаз для насыпания разрушительных эффектов на любого, кто выйдет из области конуса. По мере необходимости он защищается укусами. Молодые фаэриммы укрываются за телом бехолдера и получают полное укрывательство и покрытие против любого, кто с противоположной стороны. Однако любой, кто пробует замкнуть существо, встречается с потоком *магических ракет* и *лучей ослабления* от молодняка. Ни одно из этих существ не покинет комнату, не обеспечив свободный уход молодняка фаэриммов.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Парящие тела: Любой в одном и том же квадрате с одним из этих летучих тел получает +2 бонус покрытия к Классу Доспеха и +1 бонус покрытия на спасброски Рефлексов. Приседание ниже парящего тела обеспечивает нормальное покрытие (+4 к АС, +2 на спасброски Рефлексов) против любого стоящего вертикально или против любого существа Большого размера или крупнее. Среднее существо, приседающее за телом, берет -4 штраф на броски атаки.

Распыленная скала: Это остатки туннеля могильных топтунов. По этому пути может пройти любое существо, имеющее скорость копания.

Труп: Среди разорванных останков на полу есть части трупа Рыцаря Пурпурного Дракона (опознаваемые по лохмотьям его плаща с успешной DC 10 проверкой Знания [местное] или Знания [знать и королевская семья]). На одной из рук этого трупа все еще есть *перчатка Таарнама Бдительного*.

Эта цепная кольчужная перчатка позволяет владельцу бросать рукопашное оружие, которое он несет, как если бы оно имело специальную способность метательного и возвращающегося.

Бехолдер CR 13

Нр 93 (11 HD)

Большая аберрация

Инициатива +6; **Чувства** круговидение, темновидение 60 фт; Слушание +18, Обнаружение +22

Языки Общий, Гигантский, Нижне-общий

АС 26, касание 11, застигнутый врасплох 24

Стойкость +9, **Рефлексы** +5, **Воля** +11

Скорость 5 фт (1 квадрат), полет 20 фт (4 квадрата) (хорошо)

Рукопашная укус +2 (2d4)

Дальнобойная 10 лучей из глаза +9 дальнейшее касание каждый

Пространство 10 фт; **Досыгаемость** 5 фт.

Базовая Атака +8; **Захватывание** +12

Варианты атаки Атака с лета

Способности Сила 10, Ловкость 14, Телосложение 18, Интеллект 17, Мудрость 15, Харизма 15

SQ антимагический конус, полет

Умения Настороженность^b, Атака с лета, Великая Стойкость, Улучшенная Инициатива, Железная Воля

Навыки Скрытность +12, Знание (аркана) +17, Слушание +18, Поиск +21, Обнаружение +22, Выживание +2 (+4 при прослеживании)

Лучи из глаз (Su) Дальность 150 футов.

Зачарование монстра: Воля DC 17 - отменяет.

Зачарование персоны: Воля DC 17 - отменяет.

Дезинтеграция: Стойкость DC 17 - отменяет.

Устрашение: Воля DC 17 - отменяет.

Перст смерти: Стойкость DC 17, 3d6+13.

Плоть в камень: Стойкость DC 17 - отменяет.

Причинение умеренных ран: Воля DC 17 - вполовину.

Сон: Воля DC 17 - отменяет.

Замедление: Воля DC 17 - отменяет.

Телекинез: 325 фунтов, Воля DC 17 - отменяет.

Антимагический конус (Su) 150-футовый конус антимагии (CL 13-й).

2 выводка фаэриммов^{Мон} CR 1

Нр 4 каждый (1 HD)

NE Крошечная аберрация

Инициатива +3; **Чувства** видение при слабом освещении; Слушание +5, Обнаружение +1

Языки Общий, Фаэримм

АС 17, касание 15, застигнутый врасплох 14

Иммунитет полиморф, окаменение

SR 11

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

Скорость полет 30 фт (6 квадратов) (хорошо)

Рукопашная 2 когтя -1 каждый (1d2-3)

Пространство 2-1/2 футов; **Досыгаемость** 0 фт.

Базовая Атака +0; **Захватывание** -11

Известные заклинания колдуна (CL 1-й):

1-й (4/день) - *сжигающие руки (DC 12), магическая ракета*

0-й (5/день) - *танцующие огни, вспышка (DC 11), рука мага, сопротивление*

Подобные заклинаниям способности (CL 1-й):

По желанию - *обнаружение магии*

Способности Сила 4, Ловкость 17, Телосложение 10, Интеллект 11, Мудрость 12, Харизма 13

Умения Скрытный

Навыки Скрытность +5, Слушание +5, Бесшумное Движение +5, Колдовство +4

3 могильных топтуна^{Мон} CR 12

Нр 118 каждый (16 HD); **DR** 10/адамантин

N Большая конструкция

Инициатива +3; **Чувства** слепота, слепое видение 120 фт, чувство вибраций 60 фт; Слушание +16, Обнаружение +16

Языки Общий, Нетерез, Нижне-общий, телепатия 100 фт.

АС 23, касание 12, застигнутый врасплох 21

Иммунитет огонь, атаки взглядом, иллюзии, визуальные эффекты, урон способности, иссушение способности, критические попадания, смертельные эффекты, смерть от массивного урона, болезни, иссушение энергии, истощение, усталость, магия, воздействующие на разум заклинания и способности (зачарования, принуждения, фантомы, образы и эф-

фекты морали), эффекты некромантии, несмертельный урон, паралич, яд, эффекты сна, ошеломление, любой эффект, требующий спасброска Стойкости, если он также не работает на объектах

Сопrotивление холод 10, электричество 10

Стойкость +7, **Рефлексы** +8, **Воля** +7

Скорость 40 фт (8 квадратов), копанье 10 фт.

Рукопашная +1 метательная алмазная возвращающаяся кувалда +20/+15/+10 (2d6+11/19-20/x3) и укусы +13 (1d10+3) или

Рукопашная 2 удара +18 каждый (2d4+7) и укусы +13 (1d10+3)

Дальнобойная +1 метательная алмазная возвращающаяся кувалда +16 (2d6+11/19-20/x3)

Пространство 10 фт; **Досягаемость** 10 фт.

Базовая Атака +12; **Захватывание** +23

Варианты атаки Раскол, Силовая атака

Подобные заклинаниям способности (CL 18-й):

По желанию - *обнаружение магии*

7/день - *каменная форма*

3/день - *шипастые камни* (DC 17)

Способности Сила 24, Ловкость 16, Телосложение -, Интеллект 14, Мудрость 11, Харизма 16

SQ черты конструкции, кувалда, ремонт

Умения Раскол, Великая Стойкость, Улучшенный Критический (кувалда), Железная Воля, Силовая атака, Фокус оружия (кувалда)

Навыки Оценка +14, Слушание +16, Поиск +18, Обнаружение +16, Выживание +16 (+18 при прослеживании)

Имущество +1 метательная алмазная возвращающаяся кувалда

Кувалда (Su) Каждый великий могильный топтун создан с +1 алмазной кувалдой своего размера. В руках могильного топтуна оружие получает специальные способности метательный и возвращающийся.

Ремонт (Su) Эффект *каменной формы* ремонтирует урон, равный 1d8 + очкам жизни на уровень заклинателя, если использован на могильного топтуна. Существо может использовать свою подобную заклинанию способность для восстановления.

Юный фаэризм^{Мон} CR 5

Нр 18 (4 HD)

NE Маленькая аберрация

Инициатива +2; **Чувства** полное видение (видеть невидимость) 120 фт, видение при слабом освещении; Слушание +6, Обнаружение +7

Языки телепатия 100 фт.

АС 19, касание 13, застигнутый врасплох 17; Увертливость

Иммунитет полиморф, окаменение

SR 14

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

Скорость полет 30 фт (6 квадратов) (хорошо)

Рукопашная 2 когтя +3 каждый (1d3-1) и

укусы -2 (1d6-1)

Пространство 5 фт; **Досягаемость** 5 фт (0 фт с укусом)

Базовая Атака +3; **Захватывание** -2

Варианты атаки Выстрел в Упор

Известные заклинания колдуна (CL 4-й):

2-й (3/день) - *кислотная стрела Мелфа* (+6 дальнее касание)

1-й (6/день) - *зачарование персоны* (DC 13), *магическая ракета*, *луч ослабления* (+6 дальнее касание)

0-й (6/день) - *обнаружение магии*, *разрушение нежити* (+6, дальнее касание), *рука мага*, *читать магию*, *сопротивление*, *касание усталости* (+3 рукопашное касание)

Фаэризм читает свои заклинания колдуна, как будто это подобные заклинаниям способности, не требующие ни устных, ни телесных, ни материальных компонентов.

Способности Сила 8, Ловкость 15, Телосложение 10, Интеллект 13, Мудрость 14, Харизма 15

SQ обнаружение магии

Умения Увертливость, Выстрел в Упор

Навыки Запугивание +7, Слушание +6, Колдовство +8, Обнаружение +7

СТОЛКНОВЕНИЕ С32:

ПАЛАТЫ МАСТЕРА

Уровень столкновения 18

Вводная

Не размещайте существ на карте, пока их не заметит партия.

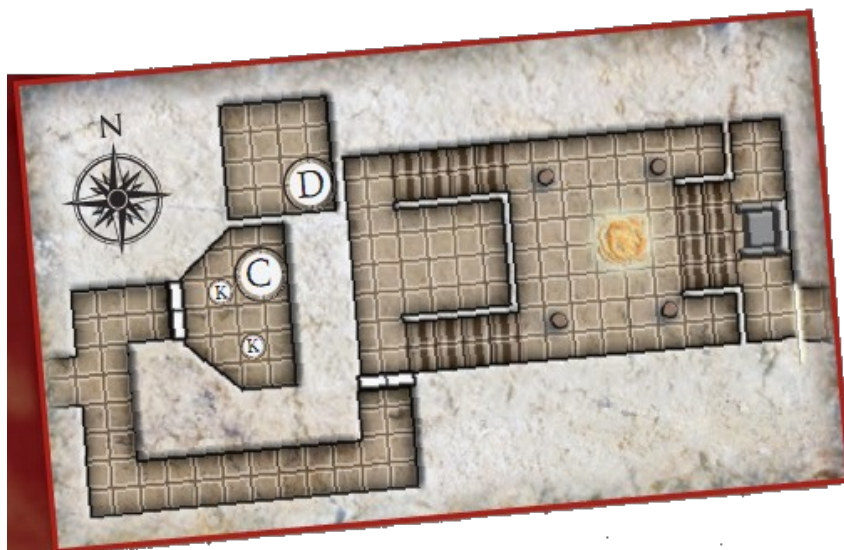
Тактика

При столкновении кир-лананы движутся на защиту Куштала, пока находятся в пределах досягаемости оружия, в то время как он читает *дверь измерений*, чтобы всем вместе перенестись в комнату С33, где Куштал готовится к битве. Друллистер начинает это столкновение в комнате С34 и использует *проекцию* через глазок, чтобы разместить свой образ в комнате С33 и максимально долго сдерживать вторгшихся. Полностью подготовившись к битве, Куштал готов вступить в рукопашную, пока кир-лананы замыкают противников и накладывают на них свои проклятия сглазного клинка. Кир-лананы отходят в комнату С34, чтобы получить лечение от Друллистера, если будут уменьшены до 30 очков жизни или ниже, а затем возвращаются в бой.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Трон и столбы: Любой в одном и том же квадрате с одним из этих объектов получает +2 бонус покрытия к Классу Доспеха и +1 бонус покрытия на спасброски Рефлексов. Подъем на трон (действие движения) обеспечивает +1 бонус к рукопашным атакам за нахождение на более высоком положении.

Столб огня: Эта выющаяся колонна огня наносит 10d6 пунктов урона огнем (Рефлексы DC 20 - вполтину) любому, кто коснется его. Он обеспечивает укрывательство к любому, кто за ним. Этот столб воплощает собой вечное пламя Амонатора (уровень заклинателя 30-й). Если столб огня так или иначе погашен, ловушка в области С15 больше не работает.



2 кир-ланана^{УКЗЦ} CR 12

Нр 91 каждый (14 HD)

Мужчина элитный кир-ланан сглазный клинок 10

СЕ Средний чудовищный гуманоид

Инициатива +6; **Чувства** темновидение 60 фт; +1 Слушание, Обнаружение +1

Языки Общий

АС 20, касание 12, застигнутый врасплох 18

Сопrotивление темперамент

Стойкость +5, **Рефлексы** +9, **Воля** +10; +1 против заклинаний и подобных заклинаниям эффектов

Слабости уязвимость к позитивной энергии

Скорость 30 фт (6 квадратов), полет 90 фт (хорошо)

Рукопашная 2 когтя +21 каждый (1d6+6)

Базовая Атака +14; **Захватывание** +8

Варианты атаки Боевое колдовство, Атака с лета, касание негативной энергии 3/день (Стойкость DC 13), командование нежитю 3/день (+1, 2d6+5, 4-й), великое проклятие сглазного клинка

Боевое оснащение микстура выносливости медведя, микстура защиты от энергии (огонь), 2 микстуры блеска орла, ожерелье огненных шаров тип II (1x6, 2x4, 2x2), жезл причинения легких ран (40 зарядов)

Известные заклинания сглазного клинка (CL 5-й; 1d20+7 для преодоления SR):

2-й (1/день) - сила быка, ложная жизнь, зеркальное изображение

1-й (2/день) - энтропийный щит, быстрое отступление, идентификация, защита от добра

Подобные заклинаниям способности (CL 4-й):

3/день - луч ослабления (+6 дальнее касание)

Способности Сила 18, Ловкость 14, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 8, Харизма 12

SQ тайное сопротивление, темперамент, вызов фамильяра

Умения Боевое Колдовство^B, Атака с лета, Улучшенная Инициатива, Улучшенный Естественный доспех, Улучшенная Естественная Атака (коготь), Проникновение Заклинания, Фокус оружия (коготь)

Навыки Концентрация +9, Искусство Побега +5, Скрытность +8, Знание (аркана) +6, Слушание +1, Бесшумное Движение +4, Колдовство +8, Обнаружение +1, Использование Магического Устройства +4 (+6 свитки)

Имущество боевое оснащение плюс *наручи доспеха* +4, *амулет могучих кулаков* +2

Касание негативной энергии (Su) Три раза в день кир-ланан, как свободное действие раз в раунд, может усиливать свое касание негативной энергией. Если он поражает противника атакой рукопашного касания, то наносит 2d6 пунктов урона и 1 пункт урона Силы. Успешный DC 13 спасбросок Стойкости отменяет урон Силе. Кир-ланан излечивается на то же количество очков жизни, сколько пунктов урона он нанес этой атакой.

Уязвимость к позитивной энергии Кир-лананы уязвимы к атакам позитивной энергией, как и нежить. Они получают урон от заклинаний *лечения* и от святой воды. Подобно нежити, кир-лананы излечиваются заклинаниями *причинения*.

Великое проклятие сглазного клинка (Su) Три раза в день, как свободное действие, сглазный клинок может выпустить на противника проклятие. Цель должна быть видима и должна находиться в пределах 60 футов. Цель берет -4 штраф на броски атаки, спасброски, проверки способностей, проверки навыков и броски урона оружия в течение 1 часа. Успешный DC 16 спасбросок Воли отменяет этот эффект.

Темперамент (Ex) Если сглазный клинок делает успешный спасбросок Воли или спасбросок Стойкости против атаки, обычно уменьшающий эффект, он вместо этого отменяет эффект вообще.

Куштал CR 12

Нр 55 (10 HD)

Взрослый фаэримм^{Мон}

NE Большая аберрация

Инициатива +4; **Чувства** полное видение (тайное видение, видеть невидимость) 120 фт, видение при слабом освещении; Слушание +9, Обнаружение +9

Языки телепатия 100 фт.

АС 24, касание 10, застигнутый врасплох 24

Иммунитет полиморф, окаменение

SR 20

Стойкость +4, **Рефлексы** +3, **Воля** +11

Скорость полет 30 фт (6 квадратов) (хорошо)

Рукопашная +1 *великий меч скорости* +12/+12/+7 (3d6+7/19-20) и

2 когтя +8 каждый (1d6+2) и

укус +8 (2d6+2) и

жало +8 (1d8+2 плюс яд и внедрение)

Пространство 10 фт; **Достижимость** 10 фт (5 фт с укусом)

Базовая Атака +7; **Захватывание** +15

Варианты атаки Боевое колдовство, внедрение, яд (DC 16, паралич 2d4 раундов/паралич 1d3 часа)

Известные заклинания колдуна (CL 10-й):

5-й (3/день) - *конус холода* (DC 19)

4-й (6/день) - *сокрушительное отчаяние* (DC 18), *дверь измерений*

3-й (7/день) - *проблеск, заряд молнии* (DC 17), *луч истощения* (+6 дальнее касание)

2-й (7/день) - *блеск орла, ложная жизнь, защита от стрел, опаляющий луч* (2 луча, +6 дальнее касание)

1-й (7/день) - *затеняющая мгла, доспех мага, щит, летучий диск Тенсера, истинный удар*

0-й (6/день) - *кислотный всплеск* (+6 дальнее касание), *тайная метка, ошеломление* (DC 14), *вспышка* (DC 14), *свет, рука мага, открыть/закрыть, читать магию, касание усталости* (+10 рукопашное касание)

Фаэримм читает свои заклинания колдуна, как будто это подобные заклинаниям способности, не требующие ни устных, ни телесных, ни материальных компонентов.

Подобные заклинаниям способности (CL 10-й):

По желанию - *обнаружение магии*

Способности Сила 18, Ловкость 11, Телосложение 12, Интеллект 17, Мудрость 18, Харизма 19

Умения Боевое Колдовство, Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Фокус оружия (великий меч)

Навыки Концентрация +11, Расшифровка Записи +6, Дипломатия +6, Запугивание +12, Знание (аркана) +11, Знание (реалигия) +8, Слушание +9, Чувство Мотива +9, Колдовство +13, Обнаружение +9, Выживание +12

Имущество +1 *великий меч скорости*, *кольцо защиты* +1, *перчатки силы огра*

Друллистер CR 18

Нр 97 (16 HD); DR 10/магия

Зрелый взрослый фаэримм^{Мон} адепт тени^{РИФ} 3

NE Большая аберрация

Инициатива +0; **Чувства** полное видение (тайное видение, видеть невидимость) 120 фт, видение при слабом освещении; Слушание +11, Обнаружение +11

Языки телепатия 100 фт.

АС 27, касание 9, застигнутый врасплох 27

Иммунитет полиморф, окаменение, заклинания 4-го уровня или ниже (*камень юн*)

SR 23

Стойкость +7, **Рефлексы** +5, **Воля** +16; +1 светский бонус против зачарования, иллюзии, некромантии и заклинаний с описателем темноты

Скорость полет 30 фт (6 квадратов) (хорошо)

Рукопашная 4 когтя +13 каждый (1d6+4) и

укус +11 (2d6+2) и

жало +11 (1d8+2 плюс яд и внедрение)

Пространство 10 фт; **Достижимость** 10 фт (5 фт с укусом)

Базовая Атака +10; **Захватывание** +18

Варианты атаки Максимизирование Заклинания, Пагубная Магия, Ускорение Заклинания, яд (DC 18, паралич 2d4 раундов/паралич 1d3 часа)

Боевое оснащение *посох воплощения* (42 заряда), *меньшая метамагическая палочка Увеличения Заклинания*, *жезл лечения критических ран* (20 зарядов)

Известные заклинания колдуна (CL 16-й; 1d20+18 для преодоления SR):

- 8-й (3/день) - *мистический щит* (см. стр. 141)
 7-й (5/день) - *ограниченное желание, проекция* * (DC 23)
 6-й (6/день) - *сокрушительная сфера* (CL 15-й, DC 21; см. стр. 145), *песчаный взрыв* (CL 15-й, DC 21; см. стр. 146), *символ убеждения* * (DC 22)
 5-й (7/день) - *конус холода* (CL 15-й, DC 20), *доминирование над персоной* * (DC 21), *туман разума* * (DC 21), *взаимная стираль* (DC 20; см. стр. 143)
 4-й (7/день) - *черные цуपालыца Эварда, малая сфера неуязвимости, магические клыки* (CL 15-й, +21 рукопашная; см. стр. 141), *каменная кожа*
 3-й (7/день) - *обратный взрыв* (см. стр. 145), *вихрь двумеров* (CL 15-й; см. стр. 141), *великий доспех мага* (см. стр. 143), *спешка* (CL 15-й)
 2-й (7/день) - *командование нежитью* * (DC 18), *темновидение* (CL 15-й), *обнаружение мысли* (DC 17), *кислотная стрела Мелфа* (+10 дальнее касание), *опаляющий луч* (CL 15-й, +10 дальнее касание)
 1-й (8/день) - *луч ослабления* * (+10 дальнее касание), *шокирующая хватка* (CL 15-й, +14 рукопашное касание), *звуковой взрыв* (CL 15-й, DC 16; см. стр. 144), *быстрое быстрое отступление* (CL 15-й; см. стр. 143), *истинный удар*
 0-й (6/день) - *кислотный всплеск* (+10 дальнее касание), *колючки* (см. стр. 142), *электрический толчок* (CL 15-й, +10 дальнее касание; см. стр. 143), *свет* (не может читать), *рука мага* (CL 15-й), *сообщение* (CL 15-й), *луч мороза* (CL 15-й, +10 дальнее касание), *читать магию, касание усталости* * (+14 рукопашное касание)
 * +1 к DC спасброска и к уровню заклинателя для сопротивления заклинаниям

Фаэримм читает свои заклинания колдуна, как будто это подобные заклинаниям способности, не требующие ни устных, ни телесных, ни материальных компонентов.

Подобные заклинаниям способности (CL 16-й):

По желанию - *обнаружение магии*

Способности Сила 18, Ловкость 11, Телосложение 14, Интеллект 18, Мудрость 20, Харизма 21

SQ теневая защита +1

Умения Создание Чудесного Предмета, Коварная Магия^Б риф, Максимизирование Заклинания, Мультиатака, Пагубная Магия^Б риф, Ускорение Заклинания, Магия Теневого Плетения^{риф}, Проникновение Заклинания, Стойкая Магия^Б риф

Навыки Оценка +4 (+6 алхимии, изготовление ловушек), Блеф +14, Концентрация +21, Ремесло (алхимия) +13, Ремесло (изготовление ловушек) +10, Дипломатия +13, Маскировка +5 (+7 действующая), Сбор информации +13, Запугивание +7, Знание (аркана) +23, Знание (история) +13, Знание (Анаурох местное) +13, Слушание +11, Поиск +10, Колдовство +25 (+27 свитки), Обнаружение +11, Выживание +9 (+11 при прослеживании), Использование Магического Устройства +21 (+23 свитки)

Имущество боевое оснащение плюс *кольцо свободы движения, кольцо ограждения разума, бледно-лавандовый эллипсоидный камень юн.* Обратите внимание: Все имущество Друллистера - магические изделия Теневого Плетения (см. врезку в Главе 5, стр. 112).

СТОЛКНОВЕНИЕ С37: БЕЗЛИКИЙ ИНКАНТЕР

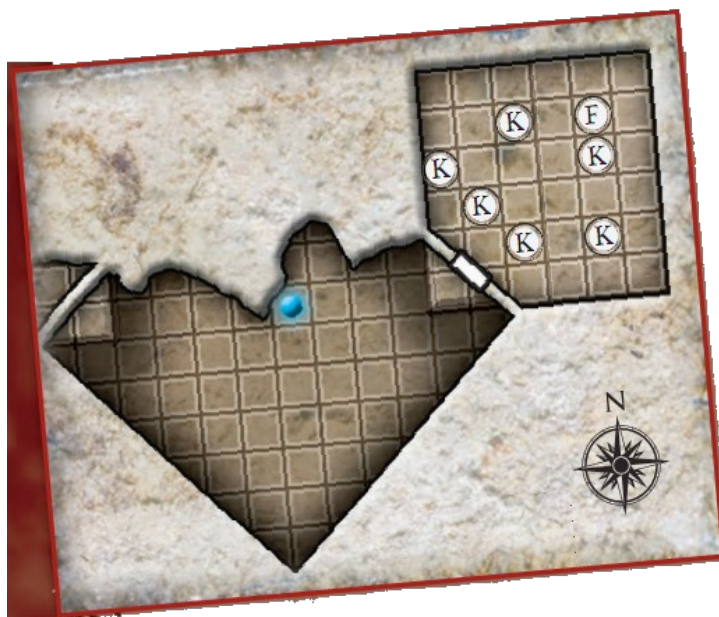
Уровень столкновения 14

Вводная

Не размещайте существ на карте, пока их не заметит партия.

Когда партия увидит Безликого Инкантера, прочтите:

Эта похожая на человека фигура полностью окутана темными одеяниями, а тот небольшой участок кожи, что виден, темный и блестит, словно жемчуг. Его образ, почти не видный из-под капюшона, примечателен тем, что его... нет. Там, где должны быть черты лица - лишь гладкая поверхность с отверстием рта и двумя пустыми глазами.



Тактика

Когда Безликий Инкантер слышит бой с шаром-призраком в комнате С36, он накладывает *падение пера* на кринтов, пока они хватают оружие. Затем он накладывает на себя *великую невидимость* и *полет*, пока они

пьют *микстуры пятна*. Затем он использует свою способность *контроля света* для уменьшения освещения в областях С36 и С37 до темного освещения, достаточно темного, чтобы он получил свои специальные выгоды за нахождение в темноте. Когда битва с шаром-призраком прекращена, кринты врываются через дверь, прыгают с балконов и нападают на вторгшихся на полу.

Безликий Инкантер использует *теневого шаг*, чтобы появиться у потолка комнаты С36. Оттуда он максимально долго атакует, используя заклинания касанием через *спектральную руку*. Будучи втянут в рукопашную, он читает *темноту* (в которой может видеть как обычно) вокруг себя и защищается посохом. Если все его воины-кринты убиты, он использует *облако-убийцу* и *ледяной шторм* на комнату внизу. Безликий Инкантер не отступит в битву и умрет, чтобы защитить проводимые здесь работы. Если он убит, его тело превращается в кучу подтаявшего снега и льда, но оснащение остается невредимым.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Балконы: Балконы областей С35 и С36 находятся в 30 футах над полом палаты. У каждого есть балюстрада, обеспечивающая покрытие от существ на более низком уровне в комнате (+4 к АС, +2 на спасброски Рефлексов).

Теневой Двигатель: Этот странный извращенный *мифаллар* парит в центре комнаты. Он 5 футов диаметром и обеспечивают покрытие и укрывательство любому, кто за ним. Любой касающийся его получает 3d6 пунктов урона от сырой магической энергии и 1d4 отрицательных уровня (Стойкость DC 15 для удаления).

6 кринтов-воинов CR 8

Нр 58 каждый (9 HD)

Мужчина кринт воин 9

СЕ Средний гуманоид (экстрапланарный)

Инициатива +5; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +3, Обнаружение +3

Языки Общий, Нетерез

АС 13, касание 11, застигнутый врасплох 12; Увертливость

Иммунитет поколебленное состояние

Стойкость +9, **Рефлексы** +5, **Воля** +4; +1 против заклинаний и эффектов с теневым описателем, +4 против устрашения

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная +1 *шоковый рансер* +13/+8 (2d4+3 плюс 1d6 электричество) или

Рукопашная мастерской работы ударный кинжал +12/+7 (1d4+2/х3)

Базовая Атака +9; **Захватывание** +11

Боевое оснащение *микстура пятна*

Способности Сила 14, Ловкость 12, Телосложение 14, Интеллект 9, Мудрость 10, Харизма 6

Умения Настороженность, Увертливость, Улучшенная Инициатива, Фокус оружия (рансер)

Навыки Скрытность +4 (+6 в темных условиях), Прыжок +10, Слушание +3, Обнаружение +3

Имущество боевое оснащение плюс *сбруя доспеха* +2 (как наручи, но в ячейке туловища), +1 *шоковый рансер*, мастерской работы ударный кинжал

Безликий Инкантер CR 12

Нр 36 (+10 в темноте или тенях) (10 HD); быстрое лечение 2

Мужчина шейд^{УКЗЦ} симулакрум волшебник 5/адепт тени^{РИФ} 5

NE Средний аутсайдер

Инициатива +7; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; Слушание +2 (+6 в темноте), Обнаружение +2 (+6 в темноте или тенях)

Языки Общий, Драконий, Гоблинский, Адский, Нетерез, Торосс

АС 16, касание 13, застигнутый врасплох 13 (20, касание 17, застигнутый врасплох 17 в темноте или тенях)

SR 21

Стойкость +4, **Рефлексы** +8, **Воля** +11; +4 в темноте; +1 против зачарования, иллюзии, некромантии и заклинаний с описателем темноты

Слабости теряет способности шейда (темновидение, увеличенная скорость, *теневого шаг*, быстрое лечение, *контроль света*, *невидимость*, *тенивое изображение*), будучи не в темноте или тенях

Скорость 30 фт (6 квадратов), 50 фт (10 квадратов) в темноте или тенях; *теневого шаг*

ПОСОХ НОЧИ

Этот посох из черной древесины изрезан рунами тьмы, звезд и ночи, а одна похожа на бурого увальня. Владелец иммунен к запутывающему взгляду бурого увальня.

Кроме того, посох имеет следующие силы:

- *Темновидение* (1 заряд)
- *Рассеивание магии* (работает только против заклинаний со световым описателем) (1 заряд)
- *Темнота* (1 заряд)
- *Вызов монстра VI* (вызывает одного бурого увальня, употребляемо раз в десятидневку) (2 заряда). Если вызванный бурый увальень убит, посох рассыпается в пыль.

Рукопашная мастерской работы посох +5 (+7 в темноте) (1d6 [1d6+2 в темноте])

Базовая Атака +4; **Захватывание** +4

Выбор Атаки Боевое колдовство, Коварная Магия, Пагубная Магия, Тихое Заклинание, Стойкая Магия

Специальные действия контроль света, Света, щит теней, фамильяр (нет в настоящее время)

Боевое оснащение посох ночи (17 зарядов)

Подготовленные заклинания волшебника (CL 10-й):

5-й - *облако-убийца* (DC 20), *слабоумие* * (DC 21), *частный санктум Морденкайнена* †

4-й - *дарение проклятия* * (DC 20), *великая невидимость* *, *ледяной шторм* (CL 9-й), *мнемонический зачарователь Рари* (CL 9-й)

3-й - *смещение* *, *полет* (CL 9-й), *предложение* * (DC 19), *вампирическое касание* * (+4 рукопашное касание)

2-й - *падение пера* (CL 9-й), *хитрость лисы* (CL 9-й), *касание гхола* * (+4 рукопашное касание, DC 18), *спектральная рука* *, *отвратительный смех Таши* * (DC 18)

1-й - *леденящее касание* * (+4 рукопашное касание), *постигать языки, идентификация, защита от добра, шокирующая хватка* (CL 9-й, +4 рукопашное касание), *истинный удар*

0-й - *обнаружение магии, разрушение нежити* * (+7, дальнейшее касание), *рука мага* *, *читать магию*

† уже наложено

* +1 к DC спасброска и к уровню заклинателя для сопротивления заклинаниям

Подобные заклинаниям способности (CL 10-й):

1/раунд - *невидимость* * (только в темноте или тенях)

3/день - *теневое изображение* * (как *зеркальное изображение*, 1d4+3 изображения, только в темноте или тенях)

* +1 к DC спасброска и к уровню заклинателя для сопротивления заклинаниям

Способности Сила 10, Ловкость 16, Телосложение 13 (15 в темноте или тенях), Интеллект 21, Мудрость 14, Харизма 14 (16 в темноте или тенях)

SQ черты аутсайдера

Умения Боевое Колдовство, Улучшенная Инициатива, Коварная Магия^Б ^{РИФ}, Молниеносные рефлексy, Пагубная Магия^Б ^{РИФ}, Написание Свитка^Б, Магия Теневого Плетения ^{РИФ}, Тихое Заклинание^Б, Стойкая Магия^Б ^{РИФ}

Навыки Оценка +5 (+7 алхимия, резьба по дереву), Блеф +7 (+8 в темноте), Концентрация +14 (+15 в темноте), Ремесло (алхимия) +13, Ремесло (резьба по дереву) +13, Дипломатия +4 (+5 в темноте), Маскировка +7 (+8 в темноте/+9 действующая/+10 действующая в темноте), Скрытность +16, Запугивание +4 (+5 в темноте), Знание (аркана) +13, Знание (история) +13, Знание (планы) +13, Слушание +2 (+6 в темноте), Бесшумное Движение +11, Колдовство +20, Обнаружение +2 (+6 в темноте), Выживание +2 (+4 другие планы)

Имущество боевое оснащение плюс *перчатки Ловкости* +2, *ботинки скорости*, *амулет естественного доспеха* +3, *плащ сопротивления* +1.

Обратите внимание: Все имущество Безликого Инкантера - магические изделия Теневого Плетения (см. врезку в Главе 5, стр. 112).

Книга заклинаний Все вышеперечисленные, плюс 0-й - *луч мороза, касание усталости*; 1-й - *причинить устрашение, доспех мага, магическое оружие, верховое животное, сон, незримый служитель*; 2-й - *пятно, ошеломление монстра, обнаружение мысли, блестящая пыль, сопротивление энергии*; 3-й - *крошечная хижина Леомунда, языки*; 4-й - *наблюдение, теневое призывание*; 5-й - *упадок*

Теневой шаг (Sp) Будучи в темноте или тенях, Безликий Инкантер может исчезнуть из своего текущего места и вновь появиться в любой темной области в пределах 300 футов до раза каждые 2 раунда, как действие движения.

Контроль света (Sp) При темном освещении Безликий Инкантер может уменьшать уровень света в пределах 100-футового радиуса фактором до 100%. Этот эффект уменьшает полную эффективную дальность видения для персонажей и существ, зависящих от света, на тот же процент. Персонаж в зоне воздействия получает +1 бонус по проверкам Скрытности на каждые 25% уменьшения света.

Щит теней (Su) Безликий Инкантер может окружить себя сферой пурпурно-черной силы, как стандартное действие. Этот щит функционирует подобно заклинанию *щит*, предоставляя +4 бонус щита к AC и поглощая брошенные в него *магические ракеты*. Кроме того, он обеспечивает укывательство против рукопашных и дальнобойных атак. Он может использовать его до 5 раундов в день, но это время не обязательно должно быть последовательным.

СТОЛКНОВЕНИЕ С36: ПАЛАТА МИФАЛЛАРА

Уровень столкновения 18

Вводная

Разместите шар-призрак на карте, как обозначено.

Когда шар-призрак появится, прочтите:

Спиралью от странного темного шара поднимается черная тьма, вырастающая до чудовищных размеров. Она начинает меняться, принимая форму, чем-то похожую на гуманоидную. Черты ее - лица, члены и пылающие красные глаза - перемещаются и появляются

са на поверхности темной массы, через мгновение ока исчезая. Заряды пурпурно-черной энергии мечутся внутри этого облака тьмы, иногда вырываясь наружу.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Балконы: Балконы областей С35 и С37 находятся в 30 футах над полом палаты. У каждого есть балюстрада, обеспечивающая покрытие от существ на более низком уровне в комнате (+4 к АС, +2 на спасброски Рефлексов).

Теневой Двигатель: Этот странный извращенный *мифаллар* парит в центре комнаты. Он 5 футов диаметром и обеспечивают покрытие и укрывательство любому, кто за ним. Любой касающийся его получает 3d6 пунктов урона от сырой магической энергии и 1d4 отрицательных уровня (Стойкость DC 15 для удаления).



Шар-призрак CR 18

Нр 195 (30 HD)

СЕ Огромная (бестелесная) нежить

Инициатива +6; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +39, Обнаружение +39

Аура неестественная аура 90 фт.

АС 17, касание 17, застигнутый врасплох 15; Увертливость, Мобильность

Иммунитет иммунитеты нежити; может быть поврежден только другими бестелесными существами, магическим оружием, заклинаниями, подобными заклинаниям способностями или сверхъестественными способностями

Сопротивление 50% шанс игнорировать любой урон из материального источника (кроме силовых эффектов и атак, сделанных оружием касания призрака)

Стойкость +10, **Рефлексы** +12, **Воля** +21

Скорость полет 60 фт (12 квадратов) (совершенно); может проходить сквозь твердые объекты (но не силовые эффекты) по желанию, движется бесшумно (нельзя услышать проверками Слушания, если не пожелает)

Рукопашная 2 бестелесных касания +16 касание каждый (1d8/19-20 плюс 1d6 иссушение Телосложения)

Дальнобойная луч расслабленности +16 (1d4 отрицательных уровня/19-20)

Пространство 15 фт; **Досыгаемость** 10 фт.

Базовая Атака +15; **Захватывание** -

Варианты атаки Слепая борьба, Боевые рефлексы, Быстрая Атака, иссушение Телосложения (Стойкость DC 32), ассимиляция, создание отродья, луч расслабленности

Подобные заклинаниям способности (CL 20-й):

По желанию - *погубление* (DC 18), *дарение проклятия* (DC 20), *погибель* (DC 18), *устрашение* (DC 21)

3/день - *круг смерти* (DC 23), *массовое причинение легких ран* (DC 22)

1/день - *разрушение* (DC 24)

Способности Сила -, Ловкость 14, Телосложение -, Интеллект 18, Мудрость 18, Харизма 25

SQ бестелесные черты, черты нежити

Умения Настороженность, Слепая борьба, Боевые рефлексы, Увертливость, Улучшенный Критический (бестелесное касание), Улучшенный Критический (луч расслабленности), Улучшенная Инициатива, Мобильность, Быстрая Атака, Фокус оружия (бестелесное касание), Фокус оружия (луч расслабленности)

Навыки Концентрация +40, Дипломатия +9, Скрытность +27, Запугивание +40, Знание (аркана) +15, Знание (строительство подземелий) +15, Знание (религия) +15, Слушание +39, Поиск +37, Чувство Мотива +37, Обнаружение +39;

Луч расслабленности (Su) Шар-призрак может атаковать зарядом негативной энергии, функционирующим подобно заклинанию *расслабленность* с дальностью 60 футов. Существо, пораженное лучом, получает 1d4 отрицательных уровня.

Ассимиляция (Su) Если шар-призрак убивает обычного призрака, он поглощает его энергию. Это добавляет Hit Dice призрака (обычно 5) к его собственному до максимума в 60 HD. Когда шар-призрак достигает 60 HD, он раскалывается на два идентичных шара-призрака с 30 HD.

Создание отродья (Su) Любой гуманоид, убитый шаром-призраком, становится привидением за 1d4 раунды.

Неестественная аура (Su) Животные могут ощущать присутствие шара-призрака в пределах 90 футов. Они не подойдут к нему ближе и впадут в панику, если их вынудят сделать это; в пределах этого расстояния они останутся паникующими.

ИССЛЕДОВАНИЕ И РАЗВИТИЕ

В первой части этой главы игровые персонажи постараются понять, как найти Землевидца, исчезнувшего из Нетерила в -345 DR и не появлявшегося с тех пор. При их уровне путешествия по всему Фаэруне не должны быть проблемой. При разумном использовании магии они могут посетить, помимо прочего, Кендл-кип, Эвереску, Ведущую Башню Арканы, Нимбрал, Сильверимун, Шэдоудейл, Спеллгард или Гору Талат и Библиотеку Ромарка в отдаленном Халруаа. Будучи в этих местах (возможно, столкнувшись по пути со стражей и конкурентами), игровые персонажи, имеющие способности типа бардского знания, Сбора Информации и различных навыков Знания, могут собрать частицы информации для понимания того, как найти Землевидца.

Вторая часть этой главы разбирает приготовления, предстоящие игровым персонажам для пересечения пустыни - ныне огромной зоны мертвой магии - ради достижения руин Ореми, где живет Землевидец. Сначала они должны обнаружить путешествующий город-караван Д'тариг Бирадун, пересекающий Анаурох. Там они могут изучить методы преодоления смертельной пустыни без помощи магии, получить необходимые припасы и специализированное оснащение, разработанное Д'тариг для подобных путешествий и, возможно, нанять местных проводников.

После этого приключение продолжается путешествием через пески Анауроха. Игровые персонажи должны уметь обходиться без использования магии, но то же относится и к большинству их противников. Глава заканчивается, когда игровые персонажи подходят к разрушенным башням Ореми, где их окружает группа налетчиков во главе с псиоником-юань-ти.

Исследование

После разговора с Аугатрой Безумной и обдумывания ее древних записей персонажи должны понять, что теперь им следует разыскать Землевидца. Конечно, поскольку никто не видел его и не получал от него известий уже семнадцать столетий, вычислить, где он живет - если он еще жив - непростая задача. Позвольте игровым персонажам самостоятельно определить курс действий - но независимо от того, как они к этому подойдут, им придется посетить один или несколько кладезей знаний, чтобы собрать вместе достаточно информации для выяснения требуемого. На Фаэруне немало мест, где персонажи могут найти информацию - гораздо больше, чем охватывает это приключение. Таким образом, вы должны изложить информацию из вторичных источников, указанную ниже, путем получения ее персонажами в неких освященных залах или у древних мудрецов, уже играющих заметную роль в вашей кампании. В таких случаях персонаж может собрать кое-какие обрывки знаний, но кто бы ни помогал им, следует предложить им посетить один или несколько первоисточников для получения более серьезной информации.

Вторичные источники

Каждое из следующих мест может обеспечить некоторый лакомый кусочек или подсказку к местонахождению Землевидца: Эвереска, Ведущая Башня Арканы, Нимбрал, Шэдоудейл (в зависимости от того, как лег расклад в конце предыдущего приключения), Сильверимун или любое другое хранилище древних знаний из тех, что уже были представлены в кампании (некий вернувшийся мудрец, Колледж Волшебников Кормира, Арфисты, Телбран Неларн из Уотердипа и т.д.).

Без консультаций со специализированными внешними ресурсами (иными словами, без необходимости посещать один из вторичных источников информации, указанных выше), у игровых персонажей все равно есть шанс обнаружить информацию из таблицы ниже. Они могут получить ее с помощью проверок Сбора Информации, бардских знаний, Знания (история) и других, но во всех случаях DC увеличивается на 5. Например, персонаж-бард может узнать, что Алаундо ссылался в своих пророчествах на "Источник Т", но эта информация потребует успешной DC 25 проверки бардских знаний, учитывая, что если игровые персонажи проконсультировались об этом с неким мудрецом или другим источником информации, DC будет лишь 20. Проверок без помощи, показывающих любую информацию из первичных источников, описанных ниже, нет. Для получения информации персонажи должны посетить источники лично.

Подсказки вторичных источников

ДС Информация

- 20 Алаундо из Кендклипа построил свои пророчества на работах намного более старого провидца, которого он назвал "Источник Т".
- 22 Великую историю Нетерила медленно писал неизвестный архимаг. Где он живет - никто не знает, но новые тома его работы появляются в Кендклипе каждые несколько лет и там же и хранятся.
- 24 Опытный маг, известный как Землевидец, представился архиволшебникам Нетерила, обеспечив им руководство и преподав им великую магию. Уходя надолго, на столетия, он неизменно возвращался. После своего первого появления перед Нетерезами в -3654 DR он начал преподавать многие из секретов Искусства. Среди его достижений, пророчеств и обучения - переводы многих из *Нетерских Свитков*, исследование Севера Побережья Меча, занятие Колодца Старой Совы и предупреждение о надвигающейся гибели от рук Карсуса. Последний раз его видели в анклав Карсуса в -345 DR, за шесть лет до Падения .
- 25 Часть старого высказывания гласит: "В мертвом Ореми спит Провидец". Остальная часть высказывания утеряна в веках.
- 27 Мертвый еще до возвышения Нетерила, утерянный город Ореми всегда был тайной. Ныне он погребен под песками Анауроха, и о нем говорят в старых рассказах как о первом анклав Нетерезов, столице доисторического королевства и секретном месте, где живут дикие джинны глубокой пустыни. Несмотря на противоречия, все сходятся на том, что в этом городе сверкающих шпилей может до сих пор храниться некий великий секрет или невероятное сокровище.
- 28 Авантюрист Стальной Глаз из Вестгейта бродил по всему Фаэруну от Озера Пара до Высокого Льда Анауроха. Он утверждает, что обнаружил утерянный город Ореми и прошел по его улицам.

Первоисточники

При путешествии к любому из многочисленных вторичных источников можно задаться простым вопросом - а не стоит ли попытаться ознакомиться с первоисточниками. Конечно, это вполне может привлечь внимание тех, кто не желает раскрытия секретов, и стражи и хранители древних знаний могут оказаться не особо склонны давать доступ к своим драгоценным материалам. С другой стороны, обилие полезных подсказок делает этот вариант вполне заслуживающим внимания, и лишь внимательное и прилежное исследование архивов в конечном счете даст персонажам то, что они ищут.

Каждый из первоисточников, обсуждаемых в этом разделе, имеет собственный набор информации и определенные проблемы, которые придется преодолеть для обретения необходимой информации. Эти места не обязательно посещать в каком-то определенном порядке, но полученные в них знания могут значительно облегчить путешествие в пустыню.

Кендклип

Этот бастион изучения стоит на вершине вулканической скалы, глядя на бурное Море Мечей, к югу от Залива Клоаквуд. Некогда дом Алаундо Провидца, ныне это многобашенное здание содержит величайшую и самую известную библиотеку на всем Фаэруне - кладезь знаний, содержащий копии большинства письменных работ, произведенных на Фаэруне за прошедшие тысячелетия. Он также служит складом собранных пророчеств Алаундо. Работы, запасенные в Кендклипе, хранятся тщательно и часто копируются Общепризнанными, аскетическим монашеским орденом, посвященным именно этому. Знание и пророчества в общем доступны для прочтения посетителям Кендклипа - за отдельную цену.

Когда персонажи приблизятся к Кендклипу, прочтите:

Тропа, по которой вы идете, круто поднимается по изгибам и поворотам, взбираясь на скалу из древнего базальта. Дюжина башен крепости впереди сверкает с точками мерцающего света - свечи в неисчислимых окнах - создавая иллюзию ночного неба на темном камне, поставленном на фоне сумеречного неба и первых вечерних звезд над Морем Мечей. По мере того, как вы приближаетесь к воротам цитадели, вечерний бриз доносит слабое пение - бесконечный унылый перечень пророчеств Алаундо, которые все еще должны произойти.

Если игровые персонажи не пытаются вломиться в Кендклип силой - что сложно само по себе, а к тому же исключает любую реальную возможность исследовать содержимое библиотеки - они должны будут войти через ворота, подобно любым другим просителям. Это влечет ожидание перед воротами наряду с изумительным множеством искателей знания, агентов различных владык и мощных волшебников - как со светлым, так и со зловещим выражением лица. Однако, войти позволят лишь тем, кто предоставил соответствующую оплату.

Когда подходит очередь игровых персонажей, хранитель врат, опытный монах - ученый-воин, соворит им, что плата за вход - книга в дар для хранилища. Для тех, кто просто приходят в поисках защиты и удобств,

годится любая книга. Однако, он сообщает персонажам, что если они желают ознакомиться с библиотекой, книга должна быть из тех, что нет в коллекции, стоящая по крайней мере 1,000 gr. У хранителя врат наметан глаз на книги (Оценка +15) и почти энциклопедическое знание книг, уже имеющихся в библиотеке, что позволяет ему определить, есть ли в библиотеке том, предлагаемый игровыми персонажами. Можно попытаться обмануть его иллюзией или навыком Блефа - для этого придется преуспеть против его спасброска Воли +13 или его модификатора Чувства Мотива +12.

Среди тех работ, что игровые персонажи могли получить недавно, есть кое-что, что может послужить для доступа к библиотеке. Это книга заклинаний Безликого Инкантера, *Книга Черноты* и *Скрижали Фариссолнита*.

Если игровые персонажи покажут хранителю врат *Скрижали Фариссолнита*, он открыто возбуждается и зовет Хранителя Портала, который затем вызывает Оберегающего Врата. После быстрой тихой беседы, во время которой выясняется подлинность скрижалей, Оберегающий Врата тепло приветствует игровых персонажей в Кендклипе и немедленно сопровождает их в центральную твердыню и представляет Ульраунту, Хранитель Томов. См. Обеду в хранилище, ниже.

Если игровые персонажи представляют хранителю врат *Книгу Черноты*, он быстро просматривает ее и падает в обморок. Пара дежурных поблизости мчатся на помощь - один приводит в чувство монаха, другой исследует том. Последующие действия идентичны описанному выше для *Скрижалей Фариссолнита*.

Если игровые персонажи вручают менее ценный том (типа книги заклинаний Безликого Инкантера), им показывают, где можно разместиться, и рекомендуют подготовиться к обеду с Хранителем Томов на следующий вечер, прежде чем их допустят в библиотеку. Со временем, после того, как игровые персонажи немного исследуют внешний округ твердыни (в основной мирской и малоинтересный), переходите к Обеду в хранилище, ниже. Цены за комнату, стол или товары, купленные у различных продавцов, расположенных в твердыне - стандартные из *Руководства Игрока*.

ОБЕД В ХРАНИЛИЩЕ

Получат ли персонажи немедленную аудиенцию или будут допущены на следующий вечер, но все посетители, стремящиеся использовать библиотеку, сначала должны отобедать с Ульраунтом, Хранителем Томов (LG мужчина халруанский человек прорицатель 7/мастер знаний 3). Трапеза происходит в главном обеденном зале твердыни и состоит из водянистого супа, черствого хлеба, вареных овощей и слабого вина. В зависимости от того, какие книги пожертвовали персонажи в качестве платы за вход, подробности обеда могут отличаться.

Если в дар было принесено что-то кроме *Скрижалей Фариссолнита* или *Книги Черноты*, то Ульраунт задает персонажам колкие вопросы на тему их мотивации и того, что они ищут. Если игровые персонажи не желают раскрывать истинную цель своего посещения, они должны преуспеть в проверке Блефа, противопоставленной модификатору Чувству Мотива Ульраунта +18, чтобы получить его одобрение на использование библиотеки. Если игровые персонажи представили один из двух вышеупомянутых томов, обед более сердечен (хотя меню не меняется), Ульраунт благодарит за бесценный дар библиотеке, и игровые персонажи получают +12 бонус обстоятельств по проверке Блефа, если хотят скрыть истинные подробности своих поисков.

Независимо от подробностей обеда, в обеих ситуациях Ульраунт начинает с оглашения принципов библиотеки: "Тот, кто уничтожает знание чернилами, огнем или мечом, сам будет уничтожен. Книги здесь ценнее жизни". Затем он продолжает излагать правила поведения: никто из посетителей не может оставаться тут дольше десяти дней и должен ждать минимум месяц, прежде чем снова посетить Кендклип; посетителям в библиотеке писать запрещается, но писцы-монахи могут обеспечить копирование для посетителей из расчета 100 gr за текст или от 1,000 gr до 10,000 gr за текст с магическими предметами. В этом случае "текст" может означать все что угодно - от единственной строки из книги до целого издания.

По завершении обеда, если игровые персонажи прошли собеседование с Ульраунтом, одному или нескольким персонажам дают пропуск на доступ к общей библиотеке сроком на



десять дней, который следует вернуть после отъезда. Если игровые персонажи дали некий меньший том, лишь один из них получит пропуск. Если игровые персонажи дали скрижали или *Книгу Черноты*, Ульраунт любезно даст пропуска каждому из игровых персонажей.

ПОДСКАЗКИ В КЕНДЛКИПЕ

Следующие частицы информации можно найти в библиотеке Кендлкипа. Некоторые из фактов упоминают определенный источник, обеспечивший информацию. Другие могут быть обнаружены при общем изучении содержимого библиотеки. Информация в Кендлкипе может быть получена различными способами в зависимости от того, что за книги игровые персонажи передали в дар библиотеке. См. следующие секции для деталей.

Подсказки Кендлкипа

ДС Информация

- 13 Многие из отпрысков Нетерила, переживших Падение, сохранили собранное знание своего прошлого в Библиотеке Ромарка в отдаленном Халруаа.
- 18 Землевидец сам явился к архиволшебникам Нетерила, обеспечив руководство и преподав им великую магию. Уходя надолго, на столетия, он неизменно возвращался. После своего первого появления перед Нетерезами в -3654 DR он начал преподавать многие из секретов Искусства. Среди его достижений, пророчеств и обучения - переводы многих из *Нетерских Свитков*, исследование Севера Побережья Меча, занятие Колодца Старой Совы и предупреждение о надвигающейся гибели от рук Карсуса. Последний раз его видели в анклав Карсуса в -345 DR, за шесть лет до Падения (из *О Падении Нетерила* за авторством Скованного Писца Ларлоха).
- 23 "...эти забытые песком улицы и разбитая башня проложат мне путь в полете. В мои пятки, словно собаки смерти, вцепился череп лица. Так я и сбежал из заполненного Ореми, неееет, я не поверну обратно за утерянным богатством..." (эта короткая выдержка сомнительной подлинности найдена в дневнике Стального Глаза, Меча Вестгейта, в записи, датированной 1344 DR)
- 25 Древний город Ореми существовал в эпохи, утерянные для истории. Названный Городом Белых Башен, он, как считают, состоял из тысячи башен из самого прекрасного алебастра, невозможным образом взмывающих в небеса.
- 28 Замок Спеллгард, когда-то называемый Саарелгардом, стоит на горном хребте, разграничивающем Павшие Земли и пустыню Анаурох (из *О Падении Нетерила* за авторством Скованного Писца Ларлоха).
- 30 Хотя место его обитания никогда не было найдено, многие из архиволшебников перешептывались, что Землевидец был владыкой утерянного Ореми (из *О Падении Нетерила* за авторством Скованного Писца Ларлоха).
- 33 Известный Алаундо Провидец и Потерянный Мудрец, Аугатра Безумная, построили свои пророчества на работах более ранних прорицателей. Говорят, что одним из таких прорицателей, сильно повлиявшим на них, был таинственный Землевидец из Нетерила, упомянутый Алаундо и Аугатрой в их собственных работах как "Источник Т" (из *О Падении Нетерила* за авторством Скованного Писца Ларлоха).

ПОДАРОК ЗА МЕНЬШУЮ КНИГУ

Эта информация применяется, если игровые персонажи при входе в Кендклип что-либо кроме *Скрижалей Фариссолнита* или *Книги Черноты* (или другого тома равной ценности). Детали информации могут быть получены грамотным персонажем через изучение библиотеки вкпе с проверками, включающими бардское знание, Знание (история) или Профессия (библиотекарь, исследователь или писец) с ДС, данными выше. Если ни одна из этих проверок не возможна, можно сделать проверку Интеллекта, хотя ДС для любой такой проверки увеличивается на 5. Каждый игровой персонаж, ведущий исследования в библиотеке, может делать одну проверку на деталь информации в день, чтобы попытаться найти эту информацию. Если проверка проваливается, он не может пытаться найти эту специфическую деталь информации до наступления следующего дня.

ПОДАРОК ЗА ХОРОШУЮ РАБОТУ

Эта информация применяется, если игровые персонажи при входе в Кендклип дали хранителю врат *Скрижали Фариссолнита* или *Книгу Черноты*. В том случае, когда игровые персонажи исследуют в библиотеке, они получают помощь Первого Читателя - наиболее хорошо осведомленного мудреца монастыря. ДС и требования для обнаружения деталей информации - те же, как указано выше. Однако, при помощи Первого Читателя отдельный игровой персонаж (на выбор игроков), ведущий исследования в библиотеке, получает +10 бонус обстоятельств по каждой проверке или проверке способности в день. Кроме того, во время аудиенции у Ульраунта информация с ДС 13 из Подсказок Кендлкипа выходит сама собой в ходе разговора, без потребности в какой-либо проверке. Если игровые персонажи во время беседы с Ульраунтом правдиво расска-

зывают о характере своих поисков или по крайней мере упоминают, что ищут Ореми, он также обеспечивает их информацией с DC 25.

Наконец, если игровые персонажи даровали монастырю *Скрижали Фариссолнита*, в первый день посещения библиотеки они сталкиваются с призраком. К случайному игровому персонажу незримо приближается Миирим, древнее привидение серебряного дракона, охраняющее библиотеку Кендклипа, и быстро шепчет ему на ухо: "Отремонтируйте дом Леди, и получите ее благо", после чего исчезает в катакомбах под крепостью. Миирим более не подходит к партии, продолжая защищать библиотеку. Примечание дракона относится к Леди Сахарел из Спеллгарда и говорит о том, как получить ее благосклонность.

Вознаграждение XP

Эта часть приключения имеет очень немного возможностей для боя. Для продвижения игровых персонажей на необходимый уровень предоставьте от 1,000 до 2,000 XP за каждый предмет информации, полученный ими при посещении Кендклипа. Предоставьте еще 2,000 XP, если они получили секретный намек от Миирим.

Гора Талат

Этот храм Мистры стоит высоко на склонах одной из самых высоких гор в гряде, известной как Северная Стена в северо-западном Халруаа, окруженный маленьким городком, где живет его духовенство и другой персонал.

Как только персонажи достигнут земли храма (неважно, придут ли они обычными средствами или появятся внезапно через магическую доставку), прочтите:

Храм - великолепная постройка с высокими шпильями рядом с крутым горным склоном. Он построен в первую очередь из крепкого камня, но в нем есть и тонкие прозрачные стены, и кое-где - даже отсутствие стен. При строительстве этого здания явно использовалась магия.

Сюда может войти и поклониться любой, кто желает воздать должное Мистре, но истинная ценность (типа информации, которую ищут игровые персонажи) хранится позади и глубже этой постройки, в огромном комплексе пещер, предназначенном для благополучного хранения магических знаний столетиями.

Как посетители извне Халруаа, игровые персонажи должны оплатить цену за вход в библиотеку храма - монеты, драгоценные камни или магические товары, стоящие не менее 1,500 гр за персону. Им не разрешают входить в самые глубокие уровни, но определенные работы (иными словами, те, которые персонажам надо исследовать) могут быть подняты снизу для исследования в частных комнатах, всегда под внимательным присмотром хранителя знаний. Такая доставка томов из частного собрания стоит еще 200 гр в день. Несмотря на максимальные усилия священников, воры и шпионы иногда получают доступ туда, куда не следует - но тут вполне достаточно магии, чтобы разобраться с такими втроевшимися. Многих из этих злопыхателей не находят и несколько дней спустя после того, как они были зажарены, заморожены или частично дезинтегрированы. Если игровые персонажи решат проверить пределы гостеприимства хозяев, не стесняйтесь показать им подходящие и внушительные средства устрашения.

ЗАСАДА КУЛЬТА

На третий день исследований в библиотеке одного из персонажей атакуют во время поисков новой частицы информации.

НПС: Пара членов скрытной организации, известной как Культисты Разбитого Пика, пытаются устроить засаду и убить игрового персонажа, владеющего тайной магией. Культисты полагают, что персонажи прибыли в поисках информации о Нетериле, чтобы присвоить себе часть его древней магической силы, а цель культа состоит в том, чтобы препятствовать подобной жадности. О присутствии персонажей их предупредил один из хранителей знаний, и он также по-тихому впустил их.

Культисты ждут, пока рассматриваемый игровой персонаж останется один, а затем выскакивают из потайных мест среди полок.

Тактическое столкновение: W1: Засада Культа, стр. 93.

Развитие: Если игровые персонажи пережили попытку покушения и культисты убиты, другие члены культа могут попытаться сорвать планы персонажей чуть позже. Когда осядет пыль, священники храма требуют объяснений - что случилось. Если у персонажей нет поводов что-то скрывать, духовенству Мистры оказывается недостаточно их объяснений, и вскоре после этого пара быстрых заклинаний предсказания подтвердит правду слов игровых персонажей. Для большего количества информации о Культистах Разбитого Пика см. стр. 10 *Утерянных Империй Фаэруна*.

ПОДСКАЗКИ В ГОРЕ ТАЛАТ

В течение каждого дня, потраченного на исследования в великой библиотеке храма, игровые персонажи могут делать одну соответствующую проверку, используя бардское знание, Знание (Нетерил или история),

Профессия (писец) и т.д. Если подобные навыки недоступны, вместо них можно делать проверку Интеллекта, хотя с -5 штрафом. Каждый предыдущий день, потраченный на поиски, предоставляет дополнительный совокупный +2 бонус к проверке этого дня. В конце поисков в данный день персонажам раскрывается вся информация с DC, равным или меньше результата проверки. Таким образом, можно получить результат 18 и узнать первые две подсказки в первый день, набрать 16 и не узнать ничего во второй, затем набрать 25 и получить следующие три подсказки в третий день.

Подсказки Горы Талат

DC Информация

- 15 Великую историю Нетерила медленно описывал некий неизвестный архимаг. Где он живет - никто не знает, но новые тома его работы каждые несколько лет появляются в Кендлките и там же хранятся.
- 17 Город в глубинах Анауроха поглощен песками; никто не знает, кто раньше жил там, но путешественники говорят, что в определенные ночи над дюнами можно увидеть одну из башен - почти 200 футов высотой, из белого мрамора, мягко сияющего в лунном свете.
- 20 Маг, известный как Землевидец, представился архиволшебникам Нетерила, дабы обеспечить руководство и преподавать им великую магию. После его первого явления Нетерезам в -3654 DR он начал преподавать многие из секретов Искусства. Среди его достижений, пророчеств и обучения - переводы многих из *Нетерских Свитков*, исследование Севера Побережья Меча, занятие Колодца Старой Совы и предупреждение о надвигающейся гибели от рук Карсуса. Последний раз его видели в анклав Карсуса в -345 DR, за шесть лет до Падения.
- 23 Древний город Ореми существовал со времен, утерянных для истории. Названный Городом Белых Башен, он, как считают, состоял из тысячи башен из самого прекрасного алебастра, взмывающих в небеса.
- 25 Народу Нетерила он представился просто как Землевидец, наблюдатель всего на земле, но среди архиволшебников у него было имя - Артиндол.
- 32 Леди Сахарел все еще живет в Спеллгарде. Она знает все секреты древнего Нетерила, так что остерегайтесь ее свирепой мощи. Те, кто не уважают ее владения, редко выживают.

Спеллгард

Там, где южный край изрезанного высокогорья, известного как Павшие Земли, подходит к западному краю Анауроха, из песков вздымается скалистый горный хребет. Этот хребет увенчан великим замком, именуемым Спеллгард. Будучи когда-то местом, где жила Леди Сахарел, одна из Высоких Магов Нетерила, Спеллгард ранее назывался Саарелгардом и был кладзем богатства, могучей магии, роскошных одеяний, красивого оформления, обстановки и шикарной еды. Сегодня это - руины, в значительной степени очищенные от богатств временем и ворами.

Достигнув разрушенного замка, игровые персонажи изначально находят лишь пустые руины. Успешная DC 16 проверка Поиска показывает им часть старой кухни, где кто-то когда-то начинал переукладку разбитых камней, чтобы привести в порядок некогда стоявший там камин.

Замок выглядит пустынным, если только игровые персонажи не соберутся что-либо разрушить - тогда на них обрушится гнев Леди Сахарел (CG женщина человек Нетерез привидение волшебник 20/архимаг 5/арканист-Нетерез^{РИФ} 5). Она не может упокоиться, пока не уничтожен Мэншун из Жентарима и все его двойники, но эта задача непосильна в рамках этого приключения. Однако, она порадует, если игровые персонажи восстановят часть ее дома. Этот факт может быть обнаружен при успешной DC 30 проверке бардских знаний или Знаний (история) или почерпнут из зацепок, полученных в других местах этой главы. Ремонт, необходимый для призыва Сахарел и получения ее благоволения, требует 12 (коллективных) часов работы, сопровождаемой успешной DC 10 проверкой Ремесла (плотницкие работы или каменная кладка).

Поскольку Спеллгард находится за пределами зоны мертвой магии, проникшей фактически по всему Анауроху, игровые персонажи могут использовать заклинания для исполнения этой работы. Конкретно, если использовались *изготовление* или *полиморф любого объекта* - работа завершается сразу и проверка Ремесла не требуется. Сахарел знает о временном характере ремонта путем заклинаний типа *малого создания* или *главного создания* и не ответит на такие попытки.

Если Сахарел призвана мирной реконструкцией ее дома и игровые персонажи впоследствии упомянут или зададут вопросы, касающиеся своих поисков, она обеспечит их тремя деталями информации:

- Ореми находится в 200 милях к востоку от Леса Везеркот близ великого Анауроха. Он лежит на краю области, известной как Замерзшее Море.
- Землевидец живет не в самом Ореми, а под ним, в Склепе Грезящих Ящериц.
- Хотя Артиндол Землевидец явился Нетерезам как архиволшебник этой земли, фактически он был Королем Ореми, и он скрыл магией свою истинную форму. Некоторые существа ходят по земле гораздо дольше, чем теплокровные расы.

Вознаграждение XP

Предоставьте 3,000 XP каждому из персонажей, если игровые персонажи отремонтируют Spellgard и успешно получают вышеупомянутую информацию у Леди Сахарел.

Бирадун

Как только персонажи получают представление о том, где располагается Ореми, перед ними встанет следующая крупная проблема - как туда попасть. Очевидно, что первое препятствие, которое придется преодолеть - зона мертвой магии. С учетом их уровня, персонажи должны быть способны приблизиться к Анауроху магическим путем (телепортацией, полетом или чем-то подобным), но это доставит их лишь к краю пустыни. Чтобы продвинуться вглубь пустыни, им придется путешествовать по-старинке - пешком или верхом на верблюдах. Даже если они сумеют найти какую-нибудь карту, указывающую местоположение Ореми, и рассчитать, что проще всего туда добраться с западного края Анауроха, им все равно предстоит путешествие длительностью в несколько дней.

Без надлежащего оснащения такое путешествие почти невозможно. Минимальные требования для него - подходящая защита от стихии и много драгоценной воды. Кроме того, недостаток доступа к магии означает, что персонажи не смогут использовать заклинания предсказания или нахождения пути для уточнения своего маршрута. Даже опытному рейнджеру в группе будет затруднительно найти путь по незнакомому ландшафту к месту, где он ни разу не бывал. Таким образом, вероятно, игровые персонажи захотят нанять проводника.

Вероятно, по всем этим причинам персонажи захотят закупить кое-что специфическое, прежде чем направятся к Ореми. У них есть несколько вариантов, как сделать это, включая бартер с Жентаримом в их торговых постах с обоих концов Черной Дороги и остановку в сообществе сравнительно недалеко от края пустыни. В любом случае, они могут получить лишь часть того, что им необходимо. Лучший выбор, который есть у игровых персонажей - вести дела с Д'тариг (см. стр. 140 для большего количества информации об этих жителях пустыни).

Д'тариг лучше, чем Жентарим, по очевидным причинам. Хотя они могут попытаться провернуть сделку с игровыми персонажами на своих условиях (поняв, что в пустыне они новички, и потому воспользоваться преимуществом), они несомненно будут более справедливым и более надежным источником товаров, чем Черная Сеть. Кроме того, у них разнообразие товаров гораздо больше, чем в сообществах по краю пустыни, а также у них есть верблюды, которые могут понадобиться игровым персонажам.

Независимо от того, как персонажи хотят снарядиться, одно из первых, с чем они столкнутся, едва войдут в край пустыни (независимо от того, где они это сделают) - один из великих путешествующих городов-караванов Д'тариг, известный как Бирадун. Города-караваны бродят по краю пустыни, встречая и торгуя с различными племенами бедуинов, с которыми пересекается (см. стр. 139 для большего количества информации о бедуинах). Каждый из блуждающих караванов - по сути кочевой город. Торговцы комплектуют фургоны и посылают продавцов на короткие вылазки вглубь пустыни или из нее - в земли рядом с Анаурохом, и для того, чтобы обменять товары, и для оборота прибыли. Охранники защищают фургоны от тварей и бандитов (и иногда от жентов). Весь караван останавливается каждые несколько дней в каком-нибудь новом оазисе для бартера, заодно пополняя запасы воду и давая отдых верблюдам.

Есть множество путей, которыми персонажи могут войти в контакт с Бирадуном. Если они остановились в городке или деревне у края пустыни перед тем, как войти в сам Анаурох, они могут встретить торговца-Д'тариг оттуда, который будет только рад отвести их к каравану - само собой, за хорошую цену. Если они решат ринуться в пустыню, не набрав необходимых припасов, Бирадун - одна из первых интересных точек, которую они обнаружат (действительно, путешествующий караван может быть долгожданной для весьма



утомленных и измученных жаждой игровых персонажей). Караван, конечно же, можно расположить везде, где потребуется, чтобы персонажи наткнулись на него в любом случае, независимо от того, где они войдут в пустыню.

Когда вы решите показать персонажам город-караван при первой встрече с ним, громко прочтите:

Словно солнечный удар на бескрайними волнующимися песками, впереди появляется красочный вымпел, колеблющийся на жарком ветерке. Тонкий флаг, похоже, торчит из низины за следующей дюной, и, когда вы поднимаетесь на ее гребень, перед вами открывается удивительный вид. Вокруг маленького, но зеленого оазиса раскинулся город из фургонов и палаток. В этой временной деревне, похоже, кишат сотни человек, словно на рыночной площади в другом месте Фаэруна. Помимо людей и нескольких эльфов, дварфов и гномов, вы видите множество верблюдов, привязанных группами.

Бирадун (деревня) Нестандартный; AL N; Предел расходов 3,000; Активы 36,450 gp; Население 243; изолированные расы (люди 97%, другой 3%).

Фигуры у власти: Белин у'Хамар (N мужчина человек эксперт 14), глава Совета Торговцев; Лургана Торм-фолп (NG женщина халфлинг боец 8), Капитан Охраны.

Важные персонажи: Еще двенадцать торговцев в Совете Торговцев.

Известный импорт: Пищевые продукты, металлические товары, алкоголь, древесина.

Известный экспорт: Верблюды, пустынное оснащение, драгоценные камни, благовония, Магия Теневого Плетения.

То, что можно найти в маленькой пограничной деревне в других местах Фаэруна, доступно и здесь. Единственное отличие - в представлении; таверны и гостиницы - открытые тканевые павильоны с подушками для сидения, общие магазины - большое количество палаток с оснащением, разложенным на тканях, раскинутых по земле в их прохладе. Все, что персонажи могут ожидать найти в любом другом сообществе за пределами пустыни, они могут найти и здесь. В Бирадуне можно купить большинство изделий, описанных в главе Оснащение *Руководства Игрока*, а также любой из специальных предметов из Приложения 1 этой книги.

Исключение одно - магия. Не то чтобы Д'тариг не желали иметь с ней дел, но при зоне мертвой магии нормальные магические изделия в пустыне бесполезны. Большинство такого оснащения торгуют в других местах, за пределами мертвой области. Доступно несколько драгоценных изделий Теневого Плетения (у любого из персонажей есть шанс 10% найти нечто заслуживающее внимания или пригодное с учетом мастерства игрового персонажа), но придется повозиться, чтобы заставить торговца хотя бы признать, что у него есть такие товары, и цена на них в 10 раз выше рыночной для нормального изделия.

В ПУСТЫНЮ

Как только персонажи запаслись провизией, они готовы двинуться в глубины пустошей Анауроха. В зависимости от того, откуда игровые персонажи начнут движение, это может занять от двух-трех дней - например, если они идут со стороны Спеллгарда - до трех недель или больше, если они движутся с противоположной стороны (скажем, от Шэдоудейла). Однако, по мере приближения к Ореми им придется бороться с резким климатом. Рассмотрите Опасности в Приложении 1 этой книги для большего количества информации о том, с чем придется столкнуться игровым персонажам.

Во время путешествия они могут столкнуться с широким спектром существ - и живых, и нежити (хотя помните, что зона мертвой магии накладывает определенные ограничения на специальные способности этих существ; см. врезку). Игровые персонажи могут найти помощь среди племен бедуинов, встать на пути пустынных хищников в погоне за едой или даже наткнуться на ужасающих жителей еще одного давно уже мертвого города, полузахороненного в дюнах. В Приложении 1 есть несколько кратких описаний приметных мест в пустыне. Не стесняйтесь включать их в путешествие по своему усмотрению.

Есть и пара определенных столкновений, которые могут произойти во время похода игровых персонажей. Не стесняйтесь использовать их - хоть в любом порядке, хоть не все. Оба предполагаются как ночные, хотя их вполне можно откорректировать для использования в дневное время.

Патруль шедоваров

До шейдов дошли слухи, что персонажи бродят по пустыне, и они послали патруль, чтобы проверить это. Визит происходит ночью, поскольку шедовары предпочитают путешествовать под покровом темноты. Поэтому персонажи либо путешествуют ночью, либо отдыхают в лагере.

Существа и неигровые персонажи: Два шедовара верхом на везерабах подбираются поближе и смотрят, чем персонажи занимаются. Когда шейды решают, что нашли именно то, за чем их послали - они нападают.

Тактическое столкновение: W2: Патруль шедоваров, стр. 94.

Развитие: Если игровые персонажи убьют или отгонят патруль, их будет искать вторая, более мощная группа, которая нагонит их на переходе к Ореми, в конце Главы 4.

Псионические налетчики

Кхарантес, полуизверг-отвращение юань-ти, пытающийся захватить Ореми (см. Главу 4), послал своих служителей в пустоши на милях от покинутого города на поиск сокровищ и потенциальных угроз. Одна из таких банд обнаруживает игровых персонажей. Столкновение происходит ночью, так что игровые персонажи либо путешествуют при свете звезд (пока прохладно), либо разбивают лагерь.

Существа: Во время одного из своих переходов через пустыню банда налетчиков-асаби во главе с псионически обеспеченным отвращением юань-ти по имени Сисалок натывается на игровых персонажей. Вместо того, чтобы просто напасть на персонажей, Сисалок и его миньоны продвигаются перед группой и скрываются в оазисе, куда, по их расчетам, персонажи заглянут, чтобы остановиться и пополнить припасы. Четыре налетчика закапываются в песок у берегов оазиса и лежат в ожидании (Обнаружение 25, чтобы найти асаби, Обнаружение DC 28, чтобы найти Сисалока). Как только первый персонаж прирывается к краю воды, начинается столкновение.

Тактическое столкновение: W3: Псионические налетчики, стр. 96.

Развитие: Если игровые персонажи не убьют всех налетчиков во время столкновения, беглецы мчатся в Ореми, чтобы предупредить Кхарантеса о противниках на подходе, неважно каким путем (см. Главу 4 для большего количества информации).

СТОЛКНОВЕНИЕ W1: ЗАСАДА КУЛЬТА

Уровень столкновения 14

Вводная

Два культиста скрываются в местах, отмеченных А на тактической карте. Игровые персонажи находятся в месте, отмеченном V, осматривая полки в поисках крупиц информации.

Пока ваши глаза бродят по древним текстам, ища зацепки, которые могли бы приблизить вас к цели, краем глаза вы замечаете движение. Повернувшись, чтобы посмотреть, что это, вы видите, как к вам рвется закутанная фигура.

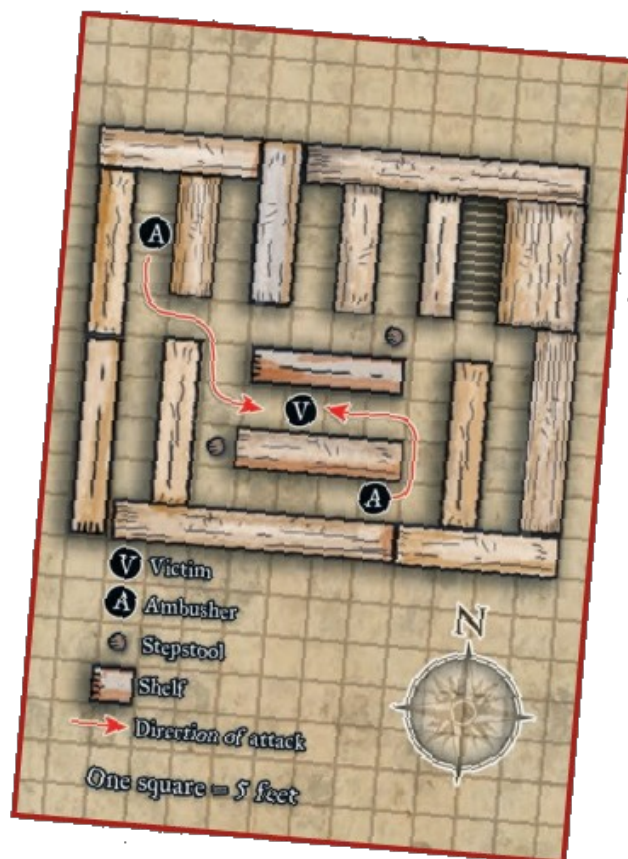
Тактика

В первом раунде после сближения с целью каждый из культистов пытается наложить на игровых персонажей *касание идиотии*. После этого два культиста пытаются держать игровых персонажей между собой, чтобы наилучшим образом использовать свои атаки крадучись.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Полки: Полки в библиотеке блокируют линию видимости и линии эффекта. Они не могут быть опрокинуты или иначе перемещены.

Табурет-ступенька: Этот табурет - высотой 2 фт. Перемещение в квадрат с табуретом обходится в 2 квадрата движения. Персонаж может запрыгнуть на табурет как часть действия движения, таким образом получая +1 бонус на броски атаки против противников на полу за нахождения на более высоком уровне.



2 культиста CR 12

Нр 52 каждый (12 HD)

Мужчина человек жулик 7/культист Разбитого Пика^{уиф} 5

N Средний гуманоид

Инициатива +7; **Чувства** Слушание +2, Обнаружение +10

Языки Общий, Лоросс

АС 18, касание 14, застигнутый врасплох 18; +2 против ловушек, странная увертливость; Увертливость

Спротивление уклонение

Стойкость +4, **Рефлексы** +14 (+16 против ловушек), **Воля** +6; +1 против тайных заклинаний

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная +2 *острый кинжал* +13/+8 (1d4+3/17-20); +1 бонус морали против заклинателей

Базовая Атака +8; **Захватывание** +9

Варианты атаки Слепая борьба, смертельная атака (DC 17), атака крадучись +6db, поразить мага, рвение

Специальные действия зловещее присутствие

Подготовленные заклинания культиста (CL 5-й):

2-й (1/день) - *касание идиотии* (DC 14, +12 рукопашное касание)

1-й (3/день) - *вынести элементы* †, *удержание портала*, *щит* †

0-й (3/день) - *сопротивление* † (3)

† уже наложено

Способности Сила 13, Ловкость 17, Телосложение 12, Интеллект 14, Мудрость 10, Харизма 8

SQ нахождение ловушек, чувство ловушки +2

Умения Настороженность, Слепая борьба, Увертливость, Улучшенная Инициатива, Молниеносные рефлексы, Ловкость с Оружием

Навыки Баланс +13, Блеф +4, Подъем +16, Расшифровка Записи +17, Поломка Устройства +15, Маскировка +9, Сбор информации +14, Скрытность +18, Запугивание +4, Знание (история) +17, Слушание +2, Бесшумное Движение +18, Открывание Замка +16, Обнаружение +10

Имущество +2 *кожаный доспех*, +2 *острый кинжал*, *кольцо защиты* +1

Смертельная атака (Ex) У культиста есть смертельная атака, работающая подобно способности убийцы с тем же названием, за исключением того, что DC спасброска Стойкости для избежания убийства или эффекта паралича - 15 плюс модификатор Интеллекта культиста.

Уклонение (Ex) Начиная со 2-го уровня культист может избегать урона от определенных атак при успешном спасброске Рефлексов. См. особенность класса жулика, *КНИ* 41.

Зловещее присутствие (Ex) Когда авантюристы или исследователи слишком близко подбираются к обнаружению некоего великого секрета Нетерезов, культист предпочитает скорее спугнуть их, чем убивать. Культист получает бонус, равный его уровню, на все проверки Блефа и Запугивания.

Поразить мага (Su) Раз в день культист может попытаться поразить тайного заклинателя одним броском нормальной атаки. Культист наносит 5 дополнительных пунктов урона при успешной атаке.

Атака крадучись (Ex) Культист наносит дополнительный урон, когда замыкает противника или в любое время, когда цель потеряла свой бонус Ловкости. Этот урон применяется к дальнобойным атакам, только если цель находится в пределах 30 футов.

Рвение (Ex) Культист получает +1 бонус морали на броски атаки против тайных заклинателей и +1 бонус морали на спасброски против тайных заклинаний и эффектов. Бонус на броски атаки не применяется к существу, имеющему тайные подобные заклинания способности, если оно не является также тайным заклинателем.

СТОЛКНОВЕНИЕ W2: ПАТРУЛЬ ШЕДОВАРОВ

Уровень столкновения 14

Вводная

Шедовары приближаются к игровым персонажам с направлений, отмеченных стрелками на тактической карте. Расположите всех персонажей и их верблюдов (если они есть) по максимуму близко к точке, отмеченной X. Если они путешествуют, пусть это будет центр их группы. Если они разбили лагерь, то это будет его центр (костер). Если они отдыхают, определите, есть ли кто-либо на страже и активен ли он. Если да, прочтите:

По мере того, как лунный свет превращает дюны Анауроха чуть колеблющееся серебристое море, на ночном небе появляются темные вспышки. Странная, похожая на червя тварь пролетает мимо, словно плывя в воздухе. Когда она разворачивается для нового захода, становится видно, что на ней есть наездник-гуманоид.

Тактика

Зная, что персонажи лишены существенной части своей дальнебойной мощи из-за недостатка магии, шедовары остаются верхом на своих везерабах и атакуют персонажей с расстояния. Они используют заклинания по области типа *облака-убийцы* и *вызова роя*, чтобы разделить персонажей и сбить их с толку, а затем с помощью *вызова монстра IV* призывают извергских гигантских ос и извергских чудовищных скорпионов (Большой размер), чтобы те поскорее сокрушили игровых персонажей. После этого они разумным использованием *луча истощения* (предпочтительно из жезлов) надеются ослабить персонажей.

Будучи откровенно слабыми в рукопашном бою (у них даже нет рукопашного оружия), они прилагают все силы, чтобы не связываться с персонажами на земле. Если везераб серьезно ранен, они отступают и приводят соратников (после Главы 4). Если везераб убит, верховой шедовар использует *газообразную форму* для уклонения от атак игровых персонажей и при необходимости сбегает в ночную пустыню под покровом *невидимости*. Заклинание *шепчущий ветер* призывает подкрепление в виде везерабов, которые могут подобрать шедовара.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Глубокий песок: Области, обозначенные на карте как глубокий песок - свободный песок примерно 3 фт глубиной. Перемещение в квадрат с глубоким песком обходится Средним и большим существам в 3 квадрата движения, Маленьким - в 4 квадрата движения. Кувырок в глубоком песке невозможен.

Мелкий песок: Области, обозначенные на карте как мелкий песок - свободный песок примерно 1 фт глубиной. Перемещение в квадрат с мелким песком обходится в 2 квадрата движения, и DC проверок Кувырка в таких квадратах увеличивается на 2.

2 везераба CR 4

Нр 42 каждый (5 HD)

N Большая магическая тварь (экстрапланарный)

Инициатива +3; **Чувства** слепота, слепое чувство 240 фт, нюх, Слушание +10

АС 16, касание 12, застигнутый врасплох 13 (-1 размер, +3 Ловкость, +4 естественный)

Иммунитет атаки взглядом, иллюзии, визуальные эффекты

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

Скорость 20 фт (4 квадрата), полет 120 фт (средне); Атака с лета

Рукопашная укус +8 (1d8+4) и

2 когтя +6 каждый (1d6+2)

Пространство 10 фт; **Досягаемость** 5 фт.

Базовая Атака +5; **Захватывание** +13

Варианты атаки наскок, царапание

Специальные действия вредное дыхание

Способности Сила 19, Ловкость 17, Телосложение 17, Интеллект 2, Мудрость 10, Харизма 4

Умения Атака с лета, Мультиатака

Навыки Слушание +10, Бесшумное Движение +9

Слепое чувство (Ex) Везераб использует эхолокацию для обнаружения существ в пределах 240 футов. Противники все еще имеют полное укрытательство против существа, имеющего слепое чувство. Заклинание *тишина* отменяет эту способность и по сути ослепляет везераба.

Наскок (Ex) Когда везераб пикирует на противнике в течение первого раунда боя, он может делать полную атаку.

Царапание (Ex) Везераб, наскочивший на противника, может делать две атаки царапанием (+6 рукопашная) своими задними ногами, нанося по 1d6+2 режущего урона каждой.

Вредное дыхание (Ex) Как стандартное действие, везераб может выдыхать черное облако вредных паров, подобно заклинанию *вонючее облако*, в 20-футовом конусе, что длится в течение 10 раундов. Как только везераб использует свое вредное дыхание, он не может использовать его снова, пока не пройдет 1d4 раунда. Везерабы иммунны к эффектам своего вредного дыхания и такового других везерабов.



Облако перекрывает всю видимость, включая темновидение, сверх 5 футов. Существо в пределах 5 футов имеет укрывательство. Существа дальше имеют полное укрывательство. Живых существ в облаке тошнит. Это состояние продолжается, пока существо находится в облаке и 1d4+1 раундов после этого, как оно его покинет (бросок делается отдельно для каждого персонажа с тошнотой). Любое существо, преуспевающее в спасброске, но остающееся в облаке, должно продолжить спасброски каждый раунд на ходу везераба. Умеренный ветер (11+ миль в час) разгоняет облако за 4 раунда; сильный ветер (21+ миль в час) разгоняет облако за 1 раунд.

Навыки Везерабы имеют +4 расовый бонус на проверки Бесшумного Движения и Слушания.

2 охранника-шедовара CR 10

Нр 40 каждый (10 HD)

Мужчина человек колдун 6/адепт тени^{РИФ} 4

Средний гуманоид

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

Языки Общий, Лоросс

АС 13, касание 12, застигнутый врасплох 11; 20 со *щитом* и *доспехом мага*

Стойкость +5, **Рефлексы** +6, **Воля** +10; +1 светский бонус против зачарования, иллюзии, некромантии и заклинаний с описателем темноты

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Базовая Атака +4; **Захватывание** +4

Специальные действия щит теней

Боевое оснащение *жезл луча истощения* (40 зарядов)

Подготовленные заклинания колдуна (CL 10-й):

5-й (3/день) - *облако-убийца* (DC 18)

4-й (5/день) - *каменная кожа*, *вызов монстра IV*

3-й (7/день) - *газообразная форма*, *луч истощения* (+6 дальнее касание, DC 16), *языки*

2-й (7/день) - *невидимость*, *сопротивление энергии*, *вызов роя*, *шепчущий ветер*

1-й (7/день) - *вынести элементы*, *падение пера*, *доспех мага* †, *защита от добра*, *щит* †

0-й (6/день) - *тайная метка*, *ошеломление*, *рука мага*, *исправление*, *сообщение*, *открыть/закрыть*, *читать магию*, *сопротивление*, *касание усталости* (+3 рукопашное касание)

† уже наложено

Способности Сила 8, Ловкость 14, Телосложение 13, Интеллект 12, Мудрость 10, Харизма 17

Умения Сварить Зелье, Боевое колдовство, Создание Жезла, Увеличение Заклинания, Коварная Магия^{Б РИФ}, Пагубная Магия^{Б РИФ}, Магия Теневого Плетения^{РИФ}, Стойкая Магия^{Б РИФ}

Навыки Блеф +12, Концентрация +14, Дипломатия +5, Скрытность +4, Запугивание +5, Знание (аркана) +10, Слушание +0, Колдовство +12, Обнаружение +0

Имущество боевое оснащение плюс *наручи доспеха* +1, *плащ сопротивления* +2. Обратите внимание: имущество охранников-шедоваров - магические изделия Теневого Плетения (см. врезку в Главе 5, стр. 112).

Щит теней (Su) Адепт тени может окружить себя сферой пурпурно-черной силы, как стандартное действие. Этот щит функционирует подобно заклинанию *щит*, предоставляя +4 бонус щита к АС и поглощая *магические ракеты*, направленные в пользователя. Кроме того, он обеспечивает укрывательство против рукопашных и дальнобойных атак. Щит может использоваться до 10 раундов в день, но это время не обязательно должно быть последовательным. Создание или отключение щита теней - стандартное действие.

СТОЛКНОВЕНИЕ W3: ПСИОНИЧЕСКИЕ НАЛЕТЧИКИ

Уровень столкновения 15

Вводная

Группа налетчиков скрыта в местах, обозначенных на прилагаемой карте. Сисалок (S) и три асаби-налетчика (A) закопались в песок, ожидая подхода игровых персонажей. Как только персонаж достигнет побережья оазиса, все четыре существа выскакивают и атакуют.

Четыре фиуры выскакивают из окрестных дюн, поднимая тучи песка. К вам рвутся ящероподобные существа, их изогнутые клинки со свистом рассекают сухой воздух пустыни. Хотя это явно рептилианы, по нагрудникам и оружию видно опытных противников.

Тактика

Специальные способности Сисалока по своей природе псионические и, таким образом, зона мертвой магии на них не влияет. Все его оснащение - также псионическое, а не подпитывается магией Плетения, поэтому работает как обычно.

На первом раунде боя, когда у налетчиков (возможно) есть преимущество неожиданности, Сисалок начинает с использования *отвращения* на персонажа, который кажется ему самым опасным. В это же время тройка асаби стреляет стрелами, концентрируясь на тех персонажах, у кого на вид самые слабые доспехи.

В последующие раунды асаби и Сисалок продолжают стрелять, пока один или несколько игровых персонажей не начинают стрелять в ответ. В этот момент асаби идут в рукопашную, а юань-ти отходит назад, продолжая использовать лук. Если он видит, что стреляющее оружие неэффективно, Сисалок также идет в рукопашную, выбирая в качестве цели противника с самым очевидным физическим мастерством. Если возможно, он использует Быструю Атаку, чтобы подойти и быстро отскакивать, и *равновесия тела*, чтобы отходить на воду, если это ему поможет.

Если двое из бойцов-асаби падут или если Сисалок уменьшен до 40 или менее очков жизни, юань-ти попытается использовать апортер-силу своего щита, чтобы сбежать. Он перескакивает таким способом за любой барьер, удобнее всего - за пару дюн, где можно скрыться, или за воду оазиса, чтобы преградить путь преследователям.

Оказавшись за пределами досягаемости, он мчится в Ореми, чтобы предупредить Кхарантеса.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Глубокий песок: Области, обозначенные на карте как глубокий песок - свободный песок примерно 3 фт глубиной. Перемещение в квадрат с глубоким песком обходится Средним и большим существам в 3 квадрата движения, Маленьким - в 4 квадрата движения. Кувырок в глубоком песке невозможен.

Мелкий песок: Области, обозначенные на карте как мелкий песок - свободный песок примерно 1 фт глубиной. Перемещение в квадрат с мелким песком обходится в 2 квадрата движения, и DC проверок Кувырка в таких квадратах увеличивается на 2.



Сисалок CR 13

Нр 131 (15 HD)

Мужчина отвращение юань-ти психический воин^{РКП} 6

СЕ Большой чудовищный гуманоид

Инициатива +7; Чувства темновидение 60 фт, обнаружение яда, нюх; Слушание +23, Обнаружение +16

Языки Абиссал, Общий, Драконий, Юань-ти

АС 37, касание 12, застигнутый врасплох 34; Увертливость, Мобильность

SR 18

Стойкость +14, **Рефлексы** +13, **Воля** +13

Скорость 20 фт (4 квадрата), подъем 15 фт, плавание 15 фт; апортер

Рукопашная +4 *скимитар подпитки тела* +24/+19/+14 (1d8+13/18-20) и укусы +20 (2d6+7 плюс яд)

Дальнобойная +4 *композиционный длинный лук* +20/+15/+10 (2d6+9/x3)

Пространство 10 фт; **Досыгаемость** 10 фт.

Базовая Атака +13; **Захватывание** +21

Варианты атаки Слепая борьба, Боевая Экспертиза; яд (DC 17, 1d6 Телосложение/1d6 Телосложение)

Специальные действия сжимание 1d6+6, улучшенный захват, *производство кислоты*

Пункты силы/день: 11; **Известные силы психического воина** (ML 6-й):

2-й - *равновесие тела, толчок, мастерство*

1-й - *взрыв, силовой экран, метафизическое оружие*

Пси-подобные способности (ML 15-й):

По желанию - *отвращение* (DC 22), *хамелеон, псионическое ошеломление* (DC 18), *обнаружение враждебного намерения, опутывающая эктоплазма, выдох черного дракона*

3/день - *очистка тела, псионическое зачарование* (DC 22), *скрытая аморфа, глубокая темнота, толчок разума* (DC 18), *псионическое предложение* (DC 19)

1/день - *мрачный полиморф* (DC 22)

Способности Сила 24, Ловкость 16, Телосложение 19, Интеллект 22, Мудрость 20, Харизма 16

Умения Настороженность^Б, Слепая борьба^Б, Сжигание Тела^{РКП}, Боевая Экспертиза^Б, Боевое Проявление^{РКП}, Увертливость^Б, Великая Стойкость, Улучшенная Инициатива, Молниеносные рефлексы, Мобильность^Б, Специализация Оружия (скимитар)

Навыки Баланс +19, Подъем +13, Концентрация +22, Скрытность +8 *, Прыжок +17, Знание +21 (история), Знание (местное Анаурох) +21, Слушание +23, Обнаружение +16, Стабилизация Себя +22

* При использовании своей способности *хамелеон* Сисалок получает +10 бонус обстоятельств по проверкам Скрытности.

Имущество +4 *скимитар подпитки тела*, +4 *композитный длинный лук* (+5 бонус Силы) с 20 стрелами, +4 *тяжелый щит-апортер*, +4 *нагрудник быстроты*

Апортер Как стандартное действие, годное к употреблению дважды в день, щит-апортер Сисалока транспортирует его и его оснащение в любое место в пределах 800 футов, которое он может визуализировать или определить, как сила *псионической двери измерений*.

Подпитка тела Оружие подпитки тела дает Сисалоку временные очки жизни, равные полному урону, нанесенному при успешном критическом попадании. Эти временные очки жизни держатся в течение 10 минут. Таким образом, если Сисалок успешно нанес критическое попадание, все еще имея временные очки жизни от предыдущего критического попадания, он получает лишь лучшее из значений: либо свое текущее количество временных очков жизни, либо их новый приток - смотря что выше.

Сжигание тела Сисалок может возвращать себе 2 пункта силы, беря по 1 пункту урона способности для Силы, Ловкости и Телосложения. Он может возвращать дополнительные пункты силы за пропорциональную стоимость; например, он может вернуть 6 пунктов силы, взяв по 3 пункта урона Силе, Ловкости и Телосложению.

Отвращение (Sp) Сисалок может псионически создавать эффект принуждения, нацеленный на одно существо в пределах 30 футов. Цель должна преуспеть в DC 22 спасброске Воли или получить отвращение к змеям в течение 10 минут и должен оставаться на расстоянии по крайней мере 20 фт от любой змеи или юань-ти, живых или мертвых; если он уже в пределах 20 футов, то может отойти. Если субъект неспособен отойти или атакован змеей или юань-ти, его Ловкость уменьшена на 4, пока эффект не пройдет или пока он не удалится от змеи или юань-ти на 20 футов. В остальном эта способность подобна *антипатии*, как заклинание (уровень заклинателя 16-й).

Сжимание (Ex) Сисалок наносит 1d6+6 пунктов урона при успешной проверке захватывания.

Улучшенный захват (Ex) Если Сисалок поражает Большое или меньшее существо своей атакой укусом, он может затем начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаки при возможности. Если он выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может сжимать.

Производство кислоты (Sp) Сисалок имеет псионическую способность источать кислоту из своего тела, нанося 3d6 пунктов кислотного урона следующему существу, которого он касается, включая существо, пораженное его атакой укусом. Если он захватывает, сжимает или пригвоздил противника при использовании этой силы, его хватка наносит 5d6 пунктов кислотного урона. Кислота становится инертной, когда покидает его тело, и он иммунен к эффектам кислоты.

Навыки Сисалок всегда может пожелать взять 10 по проверке Подъема, даже если его несет или ему угрожают. Он имеет +8 расовый бонус по любой проверке Плаванья, чтобы исполнить некое особое действие или избежать опасности. Он всегда может пожелать взять 10 по проверке Плаванья, даже если отвлечен или подвергнут опасности. Он может использовать действие бега при плавании, если плавает по прямой линии.

3 асаби-налетчика^{Мон} CR 10

Нр 79 каждый (12 HD)

Мужчина асаби боец 10

СЕ Средний гуманоид (рептилиан)

Инициатива +3; **Чувства** Слушание +1, Обнаружение +1

Языки Асаби, Юань-ти

АС 20, касание 13, застигнутый врасплох 17; Увертливость, Мобильность

Стойкость +8, **Рефлексы** +9, **Воля** +7

Скорость 35 фт (7 квадратов), копание 15 фт.

Рукопашная фалчион мастерской работы +16/+11/+6 (2d4+4/18-20) и укусы +9 (1d4+1)

Дальнобойная композитный короткий лук мастерской работы +16/+11/+6 (1d6+3/x3)

Базовая Атака +11; **Захватывание** +14

Варианты атаки Слепая борьба, Боевые рефлексы, Мобильность, Силовая атака, Быстрая Атака

Способности Сила 17, Ловкость 16, Телосложение 13, Интеллект 14, Мудрость 12, Харизма 8

Умения Слепая борьба, Боевые рефлексы, Увертливость, Железная Воля, Мобильность, Силовая атака, Быстрая Атака, Фокус оружия (скимитар), Фокус оружия (короткий лук)

Навыки Подъем +15, Скрытность +15, Запугивание +14, Прыжок +11 *, Бесшумное Движение +9

* Асаби - очень хорошие прыгуны. Их максимальная дальность - 20 футов для прыжка и 15 футов для высокого прыжка.

Имущество фалчион мастерской работы, композитный короткий лук мастерской работы (+3 бонус Силы) с 10 стрелами, нагрудник мастерской работы

ПОД БЕЛЫМИ БАШНЯМИ

Легенды об Ореми, Городе Белых Башен, восходят к временам тысячелетней давности, к самым ранним дням известной истории, еще до начала восхода Нетерила. Правда же состоит в том, что фактически он гораздо старше. Немногие помнят, что легенды возникли еще до того, как царство Нетерил стало Великим Песчаным Морем, но с тех времен во многих рассказах упоминается город сверкающих шпилей. Его считают то первым анклавом архиволшебников, то местоположением великого до-нетерильского королевства, то пропитанным магией городом диких джинов из глубин пустыни. Безотносительно истории, об Ореми всегда говорят как о ключе к хранилищу или как о собственном хранилище неких обширных сокровищ, магических секретов или экстрапланарного богатства.

Корни Ореми лежат в легендарных временах рас Создателей, более 35,000 лет назад, когда он был жемужиной в короне империи саррукхов Исстоссеффил. Ореми были чудесным городом тонких и невозможно высоких башен и минаретов и служили бастионом искусств магии, архитектуры и изобретений. Когда Исстоссеф - как назывались его жители - примерно в -33,800 DR решили уничтожить своих врагов, фаэриммов, магически перенаправив Узкое Море, последовавшие сильные экологические изменения повлекли развал их империи, в миниатюре предзнаменовав то, что произойдет тысячи лет спустя. Ведущие заклинатели Ореми превратили себя в личей и ушли в катакомбы под павшим городом, продолжая спокойно править и собирать знания при помощи своих заклинаний и немногочисленных рабов-асаби, оставшихся наверху. Через некоторое время покинутые башни пали и оказались погребены под пылевой впадиной, некогда бывшей Узким Морем. Когда сила фаэриммов вновь возросла, личи-саррукхи ушли еще глубже в свои убежища-катакомбы. Долгие годы город не был забыт, управляемый снизу поочередно шестьюдесятью личами-саррукхами - пятьдесят девять из них в спячке, в то время как шестидесятый правит в качестве Короля Ореми в течение четырех лет, после чего меняется с другим и сам входит в гибернацию. Таким образом, саррукхи продолжили накапливать свой великий клад знаний путем безмятежного наблюдения и приема сообщений от своих оставшихся шпионов-асаби.

Этот принцип тайного наблюдения изменился в -3654 DR, когда текущий Король Ореми, саррукх, называющий себя Артиндолом, решил показаться расцветающим людским поселениям области, начавшим изучать искусство магии у ирлэннских эльфов. Для этих людей-нетерезов Артиндол принял облик загадочного человека-архимага и взял себе титул Землевидца. В течение последующих 3,300 лет он время от времени являлся Нетерезам в периоды своей очереди на трон Ореми и давал намеки и руководство по дальнейшему развитию в магии, считая это своим великим "Экспериментом с Нетерезами". Предвидя Падение, Землевидец последний раз явился Карсусу в -345 DR, заявив, что богине Мистрил предстоит столкнуться с величайшей проблемой - с той, что может навсегда изменить восприятие магии. После этого зловещего предупреждения он исчез, и больше люди его не видели. Судьба Землевидца долгое время была тайной, но затенилась и была забыта после великой трагедии, развернувшейся в Нетериле всего лишь несколько лет спустя.

Однако, игровым персонажам в их поисках сопутствует удача - ибо сам лич-саррукх, столетиями носивший мантию Землевидца, в настоящее время как раз на полпути своего последнего четырехлетнего господства в качестве Короля Ореми. Впрочем, в Ореми не все гладко, и игровым персонажам придется кое-чем разобраться, прежде чем у них появится шанс встретиться с Землевидцем.

Ореми

Ореми находятся на восточном краю пустых песков Замерзшего Моря. Он считается опасным из-за племен асаби, населяющих его руины, и из-за слухов о мощных личах и демилечах, заполняющих его подземные улицы. Кроме того, великие песчаные бури часто и надолго засыпают его, так что очень немногие представляют, где он фактически находится. Последнее известное сообщение о городе, от авантюриста Стальной Глаз около 30 лет назад, указывало, что все его древние башни разрушены, хотя в рассказах путешественников упоминается шпиль, все еще целый и светящийся в лунном свете. Разрушена ли эта башня с тех пор или все еще существует как магическая тень своего прошлого, видимая лишь во время определенных фаз луны - неизвестно и выходит за пределы возможностей этого приключения.

Когда персонажи прибывают в окрестности Ореми, узнав его местоположение из своих исследований в Главе 3, они находят лишь полузасыпанные руины некогда великих башен города. Когда игровые персонажи впервые увидят руины, прочтите:

Несчастный вопль ветра доносится до вас, когда вы спускаетесь меж двух огомных дюн. За ними открывается впадина в песках, в которой видны разбитые руины города. По круглыми фундаментам и огромному количеству битого камня среди них ясно, что эти здания некогда были великими башиями, но сейчас тут нет ни одной каменной стены выше 8-9 футов. Наконец-то вы нашли Город Белых Башен - или то, что от него осталось.

Партия действительно нашла руины древнего Ореми. Открытая часть города примерно в четверть мили длиной и шириной. Большая часть его все еще захоронена под огромными дюнами. Любопытные игроки персонажи могут обнаружить этот факт при помощи раскопок, но это не входит в рамки этого приключения после того, как они вошли в катакомбы в той секции, что в настоящее время открыта.

Движение по руинам затруднено из-за обилия упавших камней и разрушенных фундаментов. Ландшафт - плотный щебень, и вход в каждый квадрат обходится в 2 квадрата движения. DC проверок Кувьрка и Баланса увеличены на 5. Хотя племена асаби, которые обычно располагаются здесь, явно отсутствуют, успешная DC 20 проверка Поиска раскрывает немало следов их недавнего жилья - и совсем уж недавнего ухода. Почему или куда они ушли - остается непонятным. Обнаружение входа в катакомбы Ореми требует успешной DC 35 проверки Поиска после 2d4 часов поисков. Если проверка проваливается, ее можно испытать вновь в течение каждого дополнительного потраченного часа поисков. Хотя племена асаби ушли, руины Ореми далеко не безопасны. Проверяйте следующую таблицу случайных столкновений один раз каждый час, проведенный партией в наземной части руин.



Проверяйте следующую таблицу случайных столкновений один раз каждый час, проведенный партией в наземной части руин.

ТАБЛИЦА СЛУЧАЙНЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ В ОРЕМИ

D%	Столкновение	Средний EL ¹	Источник
01-03	Оползень (см. лавина)	7	РВд 90
04-05	1 ползучий апокалипсис	11	Песчаная буря 143
06-13	1d3 зверские асаби ²	12	Стр. 106
14-19	1d6+4 пустынных дьяволов	12	Песчаная буря 147
20-22	1 песчаный голем	12	Песчаная буря 182
23-26	1d3 ужасные привидения ³	13	РМ 258
27-30	1d4 пурпурные черви	14	РМ 211
31-32	1 великий фихир ³	15	РМ2 100
33-35	1 пылевая форма 12-головой пирогидры	14	Песчаная буря 161, РМ 156
36-38	1 зрелый взрослый синий дракон	16	РМ 73
39	1 кладбищенский падальщик	16	РМ2 118
40-42	Дьявольская дюна	-	Песчаная буря 20
43-45	Мягкий песок	-	Песчаная буря 26
46-49	Вопящее опустошение	-	Песчаная буря 26
50-100	Нет столкновения		

¹ Эти Уровни столкновения не корректируются из-за факта нахождения в зоне мертвой магии, поскольку существа не имеют доступа к своим сверхъестественным или подобным заклинаниям способностям. Ко-

нечно, то же самое характерно и для игровых персонажей, что означает равенство условий для их и их противников - как и при условии, что обе стороны могут использовать все свои способности.

² Не вычитайте этих асаби из Столкновения Т1.

³ Происходит только ночью. Если этот результат выброшен в течение дня - считайте, что столкновения нет.

Посетители Ореми

Игровые персонажи могут что-то заподозрить из-за того, что не так много асаби устроили лагерь в руинах Ореми, и на то есть серьезные основания. Корона Короля Ореми нужна чужакам. Игровые персонажи - не единственные, кто исследовал секреты утерянного Ореми, но в то время как игровые персонажи делали это из добрых побуждений, их конкурент стремится вытеснить личей-саррукхов и наложить лапу на секреты древних создателей. Угроза, недавно прибывшая в Ореми - полуизверг-отвращение юань-ти, известный как Кхарантес. Потомок мужчины-демона и женщины-отвращения юань-ти, Кхарантес провел молодость в Абиссе. Когда он проделал путь на Фаэрун, достигнув зрелости, он обнаружил возможность того, что считал предначертанным для себя - править всеми змееподобными этого мира, а в конечном счете и всем миром.

Кхарантес долго изучал историю юань-ти и их прародителей-саррукхов. Изучая тексты, сохранившиеся с древних времен, он понял, как саррукхи потеряли свое господствующее положение в мире. Империя Мхайршаулк на Чалтском полуострове далеко на юге фактически была занята юань-ти после того, как саррукхи показали себя не заинтересованными или неспособными к поддержке царства. Этот случай доказал Кхарантесу, что именно юань-ти, а не саррукхи, имеют право на мантию полного правления.

Кхарантес также обнаружил, что примерно в то же время далеко на севере, в области, которая станет известна как Анаурок, саррукхи основали Империю Исстоссеффифил. Город Ореми был столицей этого царства, и обширный кладезь магических знаний содержался в *Золотых Кожах Мировой Змеи* (как змееподобные называли *Нетерские Свитки*). Кхарантес сумел обнаружить местоположение Ореми и вошел в руины со своими подручными (прибыв всего за неделю до персонажей). Под поверхностью песков, за пределами эффекта зоны мертвой магии, он встретился с Землевидцем и потребовал доступа к *Золотым Кожам*. Лич, удивленный смелостью юань-ти, позволил ему недолгую аудиенцию, но вскоре ему это наскучило. Однако, когда способность саррукха манипулировать формой (см. стр. 80 *Змеиных Королевств*) не сработала на Кхарантесе - поскольку он не абориген Торила - Землевидца схватила стража. Особая смесь, изобретенная Кхарантесом (см. врезку), сделала саррукха беспомощным. Захватив Землевидца, Кхарантес занял его место на троне. Теперь он занимает тронную комнату вместе со своей помощницей, темной нагой-колдуном по имени Марлисс, и ждет прибытия остальной части своей армии, занимаясь пока что поисками входа в библиотеку Ореми и готовясь учредить новую Империю Исстоссеффифил в сердце Анауроха.

Катакомбы Ореми

Когда игровые персонажи наконец обнаруживают вход в катакомбы под руинами Ореми, они находят его в фундаменте одной из упавших башен. Щебень и песок сползли по изогнутому скату, уходящему в подземелье по плавной спирали. Следы на песчаном полу ведут в этот проход и из него; успешная DC 15 проверка Выживания распознает в следах таковые Больших и Средних гуманоидов-рептилианов (асаби) и тропы, похожие, от Больших змей (наг и юань-ти). Скат чист песка и развалин и спускается на 200 футов к области I (см. тактическую карту столкновения на странице 107). Центр спирали - открытая шахта, позволяющая свободно упасть к основанию ската, если путешественники не будут осторожны.

Мертвая магия: Хотя поверхность руин Ореми находится в зоне мертвой магии, к катакомбам глубоко в подземелье это не относится. Магия в этой области работает как обычно.

Стены: Стены катакомб саррукхов - древние, но столь ловко обработаны, что остаются в превосходном состоянии. Чтобы взобраться по ним, требуется успешная DC 20 проверка Подъема.

Варево Кхарантеса

Исследуя саррукхов и королей-личей Ореми, Кхарантес наткнулся на кое-какие записи с выкладками о возможности создания веществ, воздействующих на нежить точно так же, как яды воздействуют на другие типы существ (эти вещества, известные как позитоксины, были представлены в *Libris Mortis*, где описано несколько их разновидностей).

После длительных периодов экспериментирования и многократного применения своего навыка Ремесла (изготовление ядов), Кхарантесу удалось создать позитоксин, который он назвал *хсскала* ("почтиубийца" на Общем языке), валящий без сознания любое материальное существо-нежит, которое к нему прикасается. Такое вещество вполне удовлетворяло его планам, поскольку, едва прибыв в Ореми, он будет способен нейтрализовать правящего короля-лича, не уничтожая его, и впоследствии вынудить этого лича согласиться на поставленные условия. Он боялся, что уничтожение одного короля пробудит следующего в цепочке, что ничуть не приблизит его к финальной цели - получению доступа к *Золотым Кожам*.

Игровая статистика *хсскала* здесь не дана, поскольку это уникальное вещество, невозстановимое вне контекста этого приключения.

Высота потолков: Высота потолков, как правило, 30 фт, если не указано иное.

Двери: Двери в катакомбах выглядят как деревянные, но при близком осмотре видно, что они окаменели до состояния твердого камня. Они 8 фт в высоту и 4 фт в ширину (2 дюйма толщиной, твердость 8, hr 30, полонка DC 23). У каждой действующий замок, который может быть открыт или закрыт с успешной DC 25 проверкой Открытия Замка.

Освещение: Любые источники света отмечены в тексте.

1. Холл

Жара и пыль верхних руин словно уходят, едва вы спускаетесь по рампе. Перед вами - тонко сработанная палата, явно несущая тяжесть множества лет, но все равно демонстрирующая богатство ушедшей эпохи. Пол усеивают крошечные мозаичные плитки ярко-синего, зеленого и черного цветов, перевитые в абстрактные формы и фигуры. Подсвечники из какого-то незнакомого золотого металла висят высоко на стенах и горят призрачным белым пламенем. Стены украшены барельефами, изображающими зеленые джунгли, пронзающие небеса горные пики и великодушный город с тысячами тонких башен. Линии на камне свежи, словно резьба сделана вчера; сложные двойные двери ведут на север, на юг и на запад.

Эта палата обеспечивает проход в тронную комнату Короля Ореми и тщательно сохранялась при помощи магии и постоянных усилий множества слуг-саррукхов. В результате за прошедшие годы не утеряно ни кусочка мозаики. В металлических подсвечниках горит *непрерывное пламя*.

Тактическое столкновение: T1: Катакомбы Ореми, стр. 106. Эта комната и области 2-6 формируют единое столкновение.

2. Комната королевской стражи

В отличие от предыдущей комнаты, тут не делалось каких-либо попыток поддержать древнее величие. Каменные стены все еще не повреждены и аккуратно задрапированы, но тут нет украшений, которые можно встретить в других местах. Все, что есть в этой комнате - слой мелкой пыли, просеявшейся сюда из руин наверху.

Некогда это были казармы королевской стражи Короля Ореми, но затем для этих целей стали использовать руины наверху, где племена асаби обычно разбивали лагерь и защищали скрытые палаты внизу. За многие столетия они почти не использовались.

Тактическое столкновение: T1: Катакомбы Ореми, стр. 106. Эта комната и области 1-6 формируют единое столкновение.

3. Палата Хансамаха

Прежнее богатство этой комнаты было преодолено разложением и пренебрежением. Стены некогда были оштукатурены и изящно разрисованы, демонстрируя сцены повседневной жизни в общинах гуманоидов-рептилианов среди пышной окружающей среды и великодушной архитектуры. Этот приятный образ разрушен массой разлагающейся змеиной плоти, которой тут очень много. Кажется, что множество гигантских змей было жестоко убито, а их крупные тела были свалены гнить здесь.

Эта палата, служившая жильем лейтенанта Короля Ореми, давно уже в упадке. Разлагающаяся груда змей на полу - каркас голема из змеиной плоти Кхарантеса (см. стр. 81 *Змеиных Королевств*), уничтоженного в бою с охранниками-асаби, лояльными саррукхам. Не желая пировать на его гниющей плоти, захватчики катакомб убрали его с пути, оттащив в эту комнату. Его суть можно распознать с успешной DC 20 проверкой Знания (аркана). Под его тушей погребена аккуратная кровать из слоновой кости и ночной столик, некогда принадлежавшие жителю комнаты.

Тактическое столкновение: T1: Катакомбы Ореми, стр. 106. Эта комната и области 1-6 формируют единое столкновение.

Сокровище: Если под останками голема из змеиной плоти найти остатки обстановки из слоновой кости (Поиск DC 23), обломки слоновой кости можно собрать, они стоят 2,200 гр.

4. Зал аудиенций Короля Ореми

Этот великий зал помнит те времена, что нынче давно забыты. Потолок поднимается на 60 футов и источает рассеянное свечение. С широкого возвышения в дальнем конце палаты его поддерживают шесть толстых столбов из белого камня, украшенных выходящей позолоченной резьбой, походящей на плетеную веревку, перевитую спиральной жилой из некоего изумрудно-зеленого камня. В центре возвышения стоит украшенный нефритовый трон, высеченный в форме массивной когтистой ладони, на которую можно сесть. Близ этого чешуйчатого украшения возвышается странная стеклянная колонна, восьмиугольная,

увенчанная кованой бронзовой крышкой. Эта стеклянная колонна пустотела, внутри нее виден скелет рептилиана, словно зависший в бледно-зеленой жидкости. Узкие коридоры ведут из палаты на север и на юг.

В течение бесчисленных столетий короли Ореми восседали на Троне Нефритового Когтя. Свечение с потолка обеспечивает темное освещение по всей комнате. Когда Кхарантес захватил лича-саррукха, он заточил его в стеклянном цилиндре, заполненном позитоксином, использовавшимися для его нейтрализации. Пока он внутри цилиндра, Король Ореми остается беспомощным и не осознающим, где он находится.

Поскольку хранители Ореми помнили о продолжающейся угрозе фаэриммов, тронная комната не имеет никаких прямых связей с остальной частью катакомб саррукхов и с их обширными складами знаний и при этом не обеспечивает доступа к легендарному Склепу Грезящих Ящериц, где покоятся остальные пятьдесят девять личей-саррукхов. Единственный способ достичь этих палат состоит в том, чтобы использовать абсолютно точные заклинания *телепорт* или *дверь измерений* для прохождения сквозь окружающую их сплошную скалу. Однако, все эти запечатанные кисты в земле настолько покрыты магическими оберегами, что нахождение их без подсказки кого-либо знающего по сути невозможно. Кхарантес обнаружил это и еще не получил доступ к ресурсам, ради которых прибыл сюда.

Тактическое столкновение: T1: Катакомбы Ореми, стр. 106. Эта комната и области 1-6 формируют единое столкновение.

Развитие: Если лич-саррукх освобожден из стеклянного цилиндра - либо разбитием стекла, либо иным высвобождением - он стряхнет оцепенение за 1d4 раунда. Однако, он будет притворяться мертвым - что несложно для скелетной нежити - пока битва не завершится и он не будет уверен относительно намерений игровых персонажей в отношении него. Он - мужчина лич саррукх волшебник 25/архимаг 5 и, вероятно, может легко разобраться со всеми присутствующими, но хочет оставаться вне битвы. Его модификатор Блефа - +36, так что маловероятно, что игровые персонажи увидят его уловку и поймут, что он все знает, пока он не раскроет это сам. См. "Встреча с Землевидцем" ниже для детализации этого столкновения.

5. Палаты придворного

Вскоре после крушения Ореми, когда выжившие саррукхи переместили свой трон из города наверху, эти палаты было богато украшены и служили кварталами и областями отдыха для фаворитов-посетителей - куртизанок или сановников. После того времени они не использовались и теперь запылены и лишены обстановки.

Тактическое столкновение: T1: Катакомбы Ореми, стр. 106. Эта комната и области 1-6 формируют единое столкновение.

6. Телохранители

Эта палата идентична тем, что отмечены "5", за исключением того, что служит жилем для группы зверских асаби, оставшихся после того, как остальные ушли в окружающую пустыню. Теперь эти существа служат как персональной охраной юань-ти. Три из них спят в этой комнате на холодном каменном полу, в то время как два других стоят на страже в комнате 4. Иногда те, кто не на дежурстве, поднимаются в руины наверху, чтобы поохотиться и заготовить припасы.

Тактическое столкновение: T1: Катакомбы Ореми, стр. 106. Эта комната и области 1-5 формируют единое столкновение.

Встреча с Землевидцем

Если разобраться с Кхарантесом и его миньонами и освободить лича-саррукха от оцепенения, вызванного позитоксином, он приветствует партию. Прочтите:

Со скрипом древних костей скелетное существо-рептилиан начинает двигаться. Поднимаясь, он подтягивает на плечи изодранные остатки одеяний, словно он носил королевские одежды. Он смотрит на вас ввалившимися глазами, и вам легко представить ухмылку на его беззубой пасти, усеянной зубами.

"Добро пожаловать к Королю Ореми", - нараспев говорит он скрипучим шепотом. - "Мы ждали вас. Вы можете называть меня королевским величеством, или, если хотите, я отзываюсь на имя Артиндола Землевидца".

Землевидец занимает свое место на троне, если игровые персонажи уважительны к нему. Если в какой-либо момент они станут непослушными, ускоренное заклинание *телепорт* уносит его в палаты наблюдения глубоко в пещерах под Ореми, где он полностью непрослеживаем из-за ограждающей магии. Оттуда он продолжает наблюдать за игровыми персонажами и вернется, лишь только если они подобострастно отнесутся к трону и преуспеют в DC 40 проверке Дипломатии. Перед возвращением он читает заклинание *предвидение*, и затем готовит еще один ускоренный *телепорт*. Так как игровые персонажи искали помощи Землевидца, найти его - в их интересах, и он ведет себя и обращается с ними соответственно.

Артиндол знает об их поисках - он с огромным интересом наблюдал за событиями, разворачивающимися в Анаурохе и вокруг него, пока десять дней назад его не захватил Кхарантес. Он знал, что Аугатра приведет их к нему. Он рассматривает все эти шевеления как продолжение его древнего "Эксперимента с Нетерезами" и таким образом обеспечивают им кое-какое руководство, но ничего не делает сам и не уберет препятствия с их пути. Во многом подобно тому, как он предсказал падение Мистрил в -345 DR, он предсказал и грядущие неприятности для Мистры от рук Шар, и он даст загадочные намеки, способные позволить игровым персонажам повернуть все вспять - или не поворачивать, ему по сути все равно.

В благодарности за свое спасения от Кхарантеса Землевидец обеспечит игровых персонажей следующей информацией. Прочтите или перефразируйте эту секцию при взаимодействии с Землевидцем.

"Знаете вы это или нет, но шейды Тултантара и последователи Темной Богини ищут Золотые Кожы Мировой Змеи - ту работу, что содержит в себе сумму магических знаний этого мира. Вы, возможно, раньше слышали о них как о Нетерских Свитках, по которым арканисты древней страны построили свою силу и магические традиции. Но позвольте вам сообщить, что свитки были древними еще до того, как первые городки людей появились по берегам Узкого Моря. Свитки были написаны здесь, в Ореми, где вы сейчас стоите, рукой саррукха, первой из рас создателей. Именно я дал секреты Золотых Кожи к первым волшебникам Нетерила в качестве следующей стадии моего эксперимента с Нетерезами, и с тех пор я наблюдал за ними.

"Последний из уцелевших полных наборов свитков был украден эльфами Кормантора и скрыт в санктуме Башни Песни Ветра в форме золотого букowego дерева, называемого Куэсс Ар Терантвар - ах, я вижу, что вы знаете о древе, о котором я говорю. Но теперь оно растет в тени Тултантара в краю Теневого Моря, и близится завершение его преобразования в форму, годную для шедоваров. Как только они раскроют его секреты, будет слишком поздно.

"Поскольку вы помогли мне в моих недавних трудностях, я не хочу убивать вас и даже помогу вам - дам вам информацию и даже не попрошу взамен обычную плату. Еще есть время, чтобы остановить превращение дерева и развеять его листья по четырем ветрам за пределы досягаемости шедоваров или церкви Шар. Вы должны отыскать Чашу Амонатора, древнюю реликвию времен Нетерила. Лишь вылив ее золотую амброзию на корни древа, можно остановить процесс превращения, и свитки вновь зазобьются вдребезги.

"Но вам придется поспешить - времени немного. Я предвижу прибытие времени - скорое - когда Мистрил вновь столкнется со своей величайшей проблемой - той, что способна навсегда изменить магию этого мира".

Землевидец загадочен в этой последней части, хотя он вновь повторяет предупреждение, данное им Карсусу более 1500 лет назад. Успешная DC 20 проверка Знания (истории) дает возможность вспомнить, что когда Землевидец в прошлый раз произнес эти слова, Карсус разорвал Плетение - и это повлекло уничтожение богини Мистрил ради его сохранения. Конечно, безумие Карсуса также стоило существования всей Империи Нетерил. Успешной DC 15 проверки Знания (религия) достаточно, чтобы понять, что Мистра - богиня, занявшая брал место Мистрил в присмотре над Плетением и что Землевидец, вероятно, говорит о ней и о некоем грядущем бедствии, которое вновь будет угрожать всей магии Торила.

Несмотря на помощь Землевидца, для игровых персонажей должно быть очевидно, что помощь им все еще нужна. Помимо знаний, которые они могут вспомнить или получить прорицанием касательно Чашы Амонатора (см.страницу 147), они понятия не имеют, где она, и не могут найти ее следов. Им придется вновь проконсультироваться с Землевидцем, хотя на сей раз он не настолько словоохотлив. Прежде чем Землевидец даст дальнейшую информацию о чаше, он требует оплату в виде мощной и уникальной магии. Он знает, что игровые персонажи недавно обнаружили *Теновой Двигатель*, уникальную комбинацию Плетения и Теневого Плетения, и он очень заинтересован в приобретении этого артефакта, но он позволит игровым персонажам самим предложить это. Он не заинтересуется ничем из того, что они смогут ему предложить, говоря, что отдаст знания лишь за достойную оплату. Согласится он лишь на *Теновой Двигатель*.

После того, как ему предложат *Теновой Двигатель* в обмен на информацию о чаше, Землевидец обеспечит игровых персонажей следующей информацией.

"То, что вы ищете - у Детьми Таал. Они забрали чашу в своих вечных поисках Источника Всей Магии и устроили ее внутри Гробницы Таалуд. Позвольте нам взглянуть на Теновой Двигатель, а затем я покажу, как найти Гробницу Таалуд".

Успешная DC 25 проверка Знания (аркана) распознает, что Детьми Таал Землевидец называет таалуд - могильных топтунов - с некоторыми из которых игровые персонажи уже сталкивались в Главе 2. Лич также вспоминает для них легенду о Гробнице Таалуд. Согласно этой легенде, могильные топтуны служат неизвестной сущности огромной силы, называемой Хранителем Таал - вероятнее всего, их создателю. Все дети хранителя исполняют одну цель - ищут Источник Всей Магии. Ради этого они обыскивают мир в поисках магических изделий, веря, что когда их будет накоплено достаточно, их общий резонанс наконец покажет и всесильный Источник. История не говорит ничего конкретного о том, что они намереваются делать с Источ-

ником Всей Магии, когда найдут его, но большинство предполагает ужасные последствия. Финальная часть легенды - в отношении Гробницы Таалуд, которую описывают по-разному - как место, где могильные топтуны рождаются или создаются, куда они уходят умирать, где они находятся после смерти, где хранятся их величайшие сокровища, или все перечисленное вместе. Хотя ученые мудрецы знают о существовании могильных топтунов и подозревают, что есть некая сила, руководящая их на первый взгляд случайной деятельностью, большинство лишь смеются в отношении гробницы и ее предполагаемых богатств, считая это байками путешественников у домашнего очага - во многом как и то, что они же говорят об утраченном городе Ореми.

Как только эта информация передана и игровые персонажи готовы (он даст им в пределах дня, чтобы отдохнуть и выздороветь), Землевидец телепортирует себя и персонажей в комнату С36 Склепа Аугатры (или в любое место, где можно работать с *Теневым Двигателем*). Он быстро получает контроль над артефактом и начинает готовиться транспортировать их. Под занавес он заявляет, что *Чаша Амонатора* была разделена на части, прежде чем попала к таалуд. Он говорит, что маленькая золотая печать в форме солнечного диска была снята с чаши и что без возвращения этого диска чаша не функционирует должным образом. Он сообщает им, что последним владельцем чаши был архиволшебник-нетерез, спонсор церкви Амонатора. Считается, что этот волшебник жил в анклав Нетерезов Синод, и если они смогут обнаружить руины этого города, то смогут найти и печать. Он отлично знает, что Склеп Аугатры - это и есть руины Синода, но в качестве маленькой шутки не говорит этого. Игровые персонажи должны иметь адекватную информацию от своих собственных исследований, чтобы понять это и вернуть печать самостоятельно. Если нет - им следует исследовать Синод, пока они не найдут область С19 и не заберут там печать.

К Гробнице Таалуд

Землевидец остается в Синоде в течение нескольких часов, забавляясь с *Теневым Двигателем* перед тем, как вернуться с ним в Ореми. Игровые персонажи могут использовать это время для подготовки к походу или для возвращения печати. Когда игровые персонажи готовы идти, он обеспечивает их средствами для достижения гробницы. Сначала без объяснений он вручает им короткую адамантиновую палочку, исчерченную рунами. Затем он использует способности *Теневого Двигателя* для телепортирования персонажей сквозь пропитанное *фаэрзресс* Подземье под Анаурохом к нынешнему местоположению ворот в гробницу. Он быстро уходит, оставляя их и их оснащение и возвращаясь с *Теневым Двигателем* в убежища под Ореми - но напоследок не забывает напутствовать: "Кубок находится в животе Груумша".

Ворота Таалуд

Телепортация Землевидца переносит игровых персонажей к области Т1 на тактической карте, данной на странице 109. Считалось, что ворота к гробнице находятся в Нижнем Подземье под Анаурохом; в действительности это место расположения дрейфующего *портала*, ведущего к демиплану. Этот *портал* перемещается на 2д6 миль от своего текущего местоположения каждые 1д10 дней. Он всегда появляется в пещере, но это может быть и изолированная киста, не связанная с каким-либо выходом. Независимо от их местоположения, могильные топтуны могут всегда инстинктивно находить эти ворота в их родное царство. Ворота в настоящее время находятся в закрытой системе пещер, идущей на мили; вода, сформировавшая их, давно уже ушла, оставив лишь сухие, бесплодные пещеры. Стены - сухой естественный камень; игровым персонажам придется использовать свои собственные источники света.

1. Охраняемые ворота

Землевидец перенес вас в сухую пещеру, воздух тут несвеж, движения не слышно. Стены естественные, необработанные, испещрены маленькими сталагмитами у краев пещеры, хотя на них больше не капает когда-то сформировавшая их живая вода. Давно уже высохшие сталактиты свисают с потолка 40 футов наверху. За одной из шпор этой пещеры видны огромные каменные двустворчатые двери. Вся их поверхность покрыта разнообразными символами и глифами. В центре стоит барельеф одного из таалуд - могильного топтуна. Он сжимает в руках могучую кувалду, хотя, похоже, у ручки молота не хватает секции. Похоже, нет каких-либо средств открыть массивные двери.

Запечатанные каменные двери - ворота к Гробнице Таалуд.

Тактическое столкновение: Т2: Ворота Таалуд, стр.108. Эта комната и область Т2 формируют единое столкновение.

2. Наблюдательный пост Таалуд

Это - туннель 25-футовой высоты, отходящий от главной пещеры.

Тактическое столкновение: Т2: Ворота Таалуд, стр.108. Эта комната и область Т1 формируют единое столкновение.

Гробница Таалуд

Хотя гробница долгое время была предметом легенд - считалось, что она захоронена глубоко под Анауром - правду об этом месте пока не познана. Фактически это демиплан, созданный архиволшебником-нетерезом, первым создавшим могильных топтунов для своих ныне неизвестных целей. Как раз перед падением Нетерила он перестился в гробницу и теперь управляет ей как Хранитель Таал (НЕ мужчина человек демилитч^{РЭУ} волшебник 31). Демиплан имеет следующие черты:

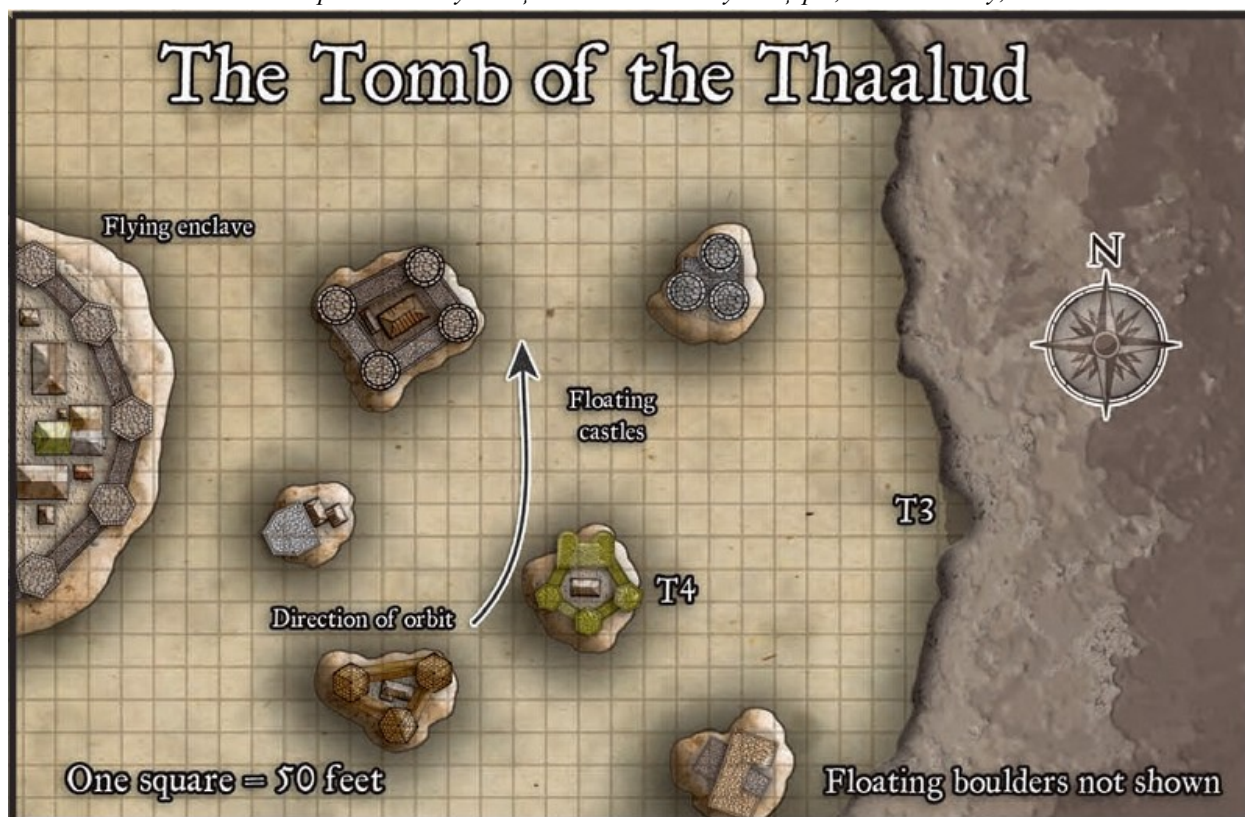
- Нет гравитации.
- Беспорядочное время.
- Конечный размер (хранилище 2 мили в диаметре и 1 милю высотой).
- Изменяемый морфирующий (PВд 148).
- Воздушное доминирование. Атмосфера несвежая; следует делать успешный спасбросок Стойкости (DC 15, +1 за предыдущую проверку) каждый час или стать утомленным. Утомленный персонаж становится истощенным после второго проваленного спасброска и берет 1d6 пунктов несмертельного урона каждые 15 минут после этого.
- Нет черт мировоззрения.
- Препятствование магии. Чтобы использовать магическую или подобную заклинанию способность, любой, кто не служит Хранителю Таал, должен преуспеть в проверке уровня заклинателя (DC 20 + уровень заклинания). Служители Таал не должны делать проверку, и они, находясь здесь, накладывают заклинания с +2 к уровню заклинателя.

Пройдя через ворота, игровые персонажи появляются в области Т3 (см. прилагаемую карту).

3. Вход в Хранилище

Массивная пещера расширяется перед вами, дальняя стена теряется из виду, несмотря на светящуюся скалу, освещающую все вокруг тусклым сероватым свечением. Потолок пещеры уходит вверх почти на четверть мили, пол находится в четверти мили ниже того выступа, на котором вы стоите. Странные каменные формы, похожие на фантастические скульптуры, кругами плывут по пещере, наряду с крепостями самых разных архитектур и стилей, в различных стадиях сохранности - многие из них представляют собой лишь обрушившиеся фундаменты на больших каменных глыбах. Среди этих построек бесцельно парит уйма валунов меньшего размера. В пещере царит одна обширная крепость размером с горную вершину, медленно вращающаяся на одном месте. Вы распознаете в ней древний летучий анклав Нетерезов.

Гулкий замозильный голос, подобный размалываемым валунам, время от времени заполняет пещеру, говоря на некоем языке, который словно выскальзывает из ушей, прежде чем удастся ухватить суть сказанного. Он явно исходит из огромной летучей цитадели. На полу пещеры, далеко внизу, можно заметить



большие и маленькие компании марширующих могильных топтунов. Едва заслышав голос, та или иная маленькая группа отвечает на неразборчивые команды, отходя в сторону и исчезая через внезапно появляющийся портал, который пропадает столь же быстро, как и появился.

Игровые персонажи нашли легендарное хранилище могильных топтунов, где работа Хранителя идет и по сей день - обнаружение, возврат и каталогизация магических изделий в бесконечном поиске Источника Всей Магии. Голос говорит на крайних частотах, понятных существам, имеющим чувство вибраций или тем, кто использует магические знания для перевода. Голос просто заявляет о направлении и расстоянии (например, "210 миль на северо-северо-запад, 5 миль на восток") к тайнику магических изделий, обнаруженных Хранителем где-то на Ториле. Могильные топтуны в этом случае инстинктивно знают, кому из них поручена миссия, и идут через *портал*, созданный Хранителем, дабы найти и вернуть изделия.

В этом хранилище есть буквально тысячи могильных топтунов и сотни летучих замков. Однако, игровым персонажам нет надобности разбираться со всеми ими. Любой, кто сделает успешную DC 18 проверку Обнаружения, замечает крепость, медленно парящую поблизости (на расстоянии около 500 фт), которая настолько стара, что больше похожа на осыпающуюся каменную глыбу. Однако, с ее стороны через бойницу сияет красный свет. Персонажи, помнящие последние слова Землевидца, могут распознать в глыбе и ее горящем глазе некое подобие одноглазому оркскому богу Груумшу. Если игроки сами не догадаются об этом, позвольте DC 15 проверку Знания (религия), чтобы найти связь. Исходя из слов Землевидца, чаша должна быть где-то в этой крепости. Как только игровые персонажи вычислят, как маневрировать по странному демиплану (могильные топтуны используют *каменную форму* для формирования летучих валунов во временные мосты), они смогут войти в крепость и забрать то, что им необходимо.

Если персонажи решат побродить по хранилищу, не стесняйтесь устраивать им столкновения с могильными топтунами, великими могильными топтунами и еще более мощными слугами Хранителя Таал.

4. Башня Аскилиона

Приблизившись к разрушенной крепости, вы видите, что старую ее форму угадать нельзя - стены ее обвалились и теперь представляют собой груды битого камня. На вершине этой груды все еще стоит целая башня, из узкого окна которой сияет свет, который вы видели раньше. У основания башни просматривается контур древней арки, исковерканной битым камнем, но все еще держащейся. От этой арки исходит то самое тусклое красное сияние.

Происхождение этой крепости неизвестно, но теперь здесь живет группа неживых слуг хранителя. Башню оберегают останки барда-авантюриста Аскилиона, столетия назад сумевшего проникнуть через хранилище могильных топтунов и павший перед Хранителем. Волей магии Хранителя теперь он живет в форме разумного ужаса-нежити, обслуживаемый четырьмя великими могильными топтунами.

Потолок главной палаты поднимается на 80 футов. Потолок над верхним этажом, там, куда не добраться снизу - высотой 20 фт. Высота потолков в боковых палатах нижнего этажа - 20 футов.

Тактическое столкновение: Т4: Башня Аскилиона, стр. 110. Как только персонажи вернули чашу, им необходимо выбраться из Гробницы Таалуд. Телепортация не сработает, поскольку это демиплан. И выход через ворота все равно оставит их в запечатанной полной *фаэрресс* пещеры без выгод усиления *Теневого Двигателя*. Лучший вариант для них - смена плана обратно на Фаэрун (для этого может пригодиться чаша, но у них может быть и свое заклинание). Или они могут иметь готовое действие для телепортации к следующему *порталу*, созданному Хранителем для прорыва могильных топтунов. Вероятно, им придется вступить в бой, но они по крайней мере выберутся за пределы демиплана.

СТОЛКНОВЕНИЕ Т1: КАТАКОМБЫ ОРЕМИ

Уровень столкновения 20

Вводная

Перед началом этого столкновения Кхарантес (К) находится перед тронном, Марлисс (М) стоит справа от него. Два зверских асаби (А) находятся в области 4 к югу от трона, еще три спят в комнате 6. Не размещайте существ на карте, пока игровые персонажи их не заметят.

Тактика

Обнаружив вторгшихся, Марлисс взлетает к потолку и по максимуму использует свой *обруч уничтожения* и заклинания. Первая пара асаби жертвует своими жизнями, чтобы отбить атаку вторгшихся, а еще три прибывают на помощь через 3 раунда. Кхарантес использует трон для покрытия и старается делать дальноточные атаки крадучись, используя замыкание со стороны асаби. Он полагается на свою способность *отвращения* для сдерживания противников и Быструю Атаку, если первый вариант ему не удастся. Будучи зажат в угол, он заползает вверх по одной из колонн, чтобы как можно дольше проводить дальние атаки.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Трон и столбы: Любой в одном и том же квадрате со столбом или тронном получает +2 бонус покрытия к Классу Доспеха и +1 бонус покрытия на спасброски Рефлексов. Он увеличивается до +4 бонуса к АС и +2 бонуса на спасброски Рефлексов при нахождении между двумя противниками. Подъем на трон (действие движения) обеспечивает +1 бонус на броски рукопашных атак за нахождение на более высоком месте.

Возвышение: Каждая из ступеней возвышения поднимается на 1 фт. Любой стоящий на возвышении получает +1 бонус на рукопашные атаки против любого на полу палаты или на более низкой ступени.

Стеклянный цилиндр: Он обеспечивает для тех, кто скрывается за ним, покрытие, как и колонны, но не укрывательство. Он легко разрушается любой атакой (твердость 1, hp 3, поломка DC 5), или верх его может быть сбит с успешной DC 15 проверкой Силы.

5 зверских асаби^{Мон} CR 10

Нр 82 каждый (12 HD)

Мужчина асаби боец 9

Средний гуманоид (рептилиан)

Инициатива +1; **Чувства** Слушание +5, Обнаружение +5

Языки Драконий

АС 19, касание 11, застигнутый врасплох 18

Стойкость +8, **Рефлексы** +7, **Воля** +5

Скорость 50 фт (10 квадратов), копание 20 фт.

Рукопашная скимитар мастерской работы +16/+11/+6 (1d6+3/18-20) и

укус +8 (1d4)

Дальноточная мастерской работы тяжелый арбалет +15 (1d10/19-20 плюс яд)

Базовая Атака +12; **Захватывание** +13

Варианты атаки Раскол, Боевые рефлексы, Силовая атака, Силовой Критический (скимитар), яд

Боевое оснащение 5 пузырьков яда Большого скорпиона (DC 18, 1d6 Сила/1d6 Сила)

Способности Сила 12, Ловкость 13, Телосложение 12, Интеллект 12, Мудрость 13, Харизма 10

Умения Настороженность, Раскол^Б, Боевые рефлексы, Великий Фокус Оружия (скимитар)^Б, Силовая атака, Силовой Критический (скимитар) (КВ) [+4 бонус для подтверждения критического], Крепость, Фокус оружия (тяжелый арбалет)^Б, Фокус оружия (скимитар)^Б, Специализация Оружия (скимитар)^Б

Навыки Подъем +13, Скрытность +6, Запугивание +6, Прыжок +19, Слушание +5, Бесшумное Движение +5, Обнаружение +5

Имущество скимитар мастерской работы, +2 *подбитый кожаный доспех*, мастерской работы легкий деревянный щит, мастерской работы тяжелый арбалет с 40 зарядами

Навыки асаби имеют +4 расовый бонус по проверкам Прыжка.

Кхарантес CR 20

Нр 139 (16 HD); DR 10/магия

Мужчина полуизверг отвращение юань-ти жулик 7

СЕ Большой аутсайдер

Инициатива +7; **Чувства** темновидение 60 фт, нюх; Слушание +22, Обнаружение +24

Языки Абиссал, Селестиал, Общий, Драконий, Юань-ти

АС 27, касание 12, застигнутый врасплох 24; Увертливость, Мобильность, странная увертливость

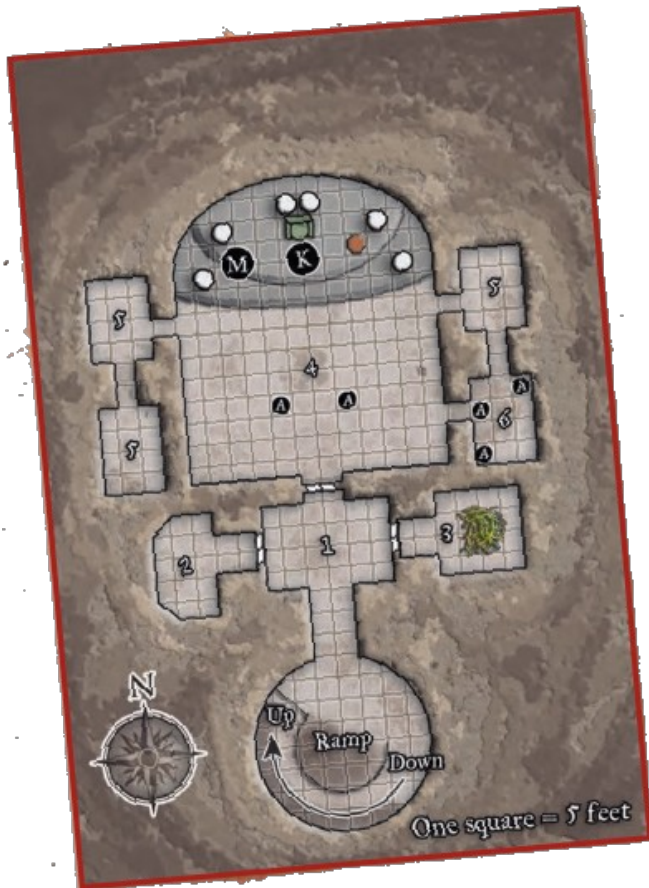
Иммунитет яд

Сопротивление кислота 10, холод 10, электричество 10, огонь 10, уклонение; SR 26

Стойкость +10, **Рефлексы** +16, **Воля** +14

Скорость 30 фт (6 квадратов), полет 30 фт (средне), подъем 20 фт, плавание 20 фт.

Рукопашная +2 *фалцион* +21/+16/+11 (2d6+11/18-20) и



укус +14 (2d6+3 плюс яд) или
Рукопашная 2 когтя +19/+14/+9 каждый (1d6+7) и укус +14 (2d6+3 плюс яд)
Дальнобойная композитный длинный лук мастерской работы +18/+13/+8 (2d6+7/x3)
Пространство 10 фт; **Достижимость** 10 фт.
Базовая Атака +14; **Захватывание** +19
Варианты атаки Слепая борьба, Боевые рефлекссы, Быстрая Атака, сжатие 1d6+9, улучшенный захват, яд (DC 23, 1d6 Телосложение/1d6 Телосложение), поразить добро 1/день (+16 урона), атака крадучись +4d6, *отращение, производство кислоты*
Подобные заклинаниям способности (CL 10-й):
По желанию - *животный транс* (DC 18), *опутывание* (DC 17)
3/день - *темнота, глубокая темнота, яд, предложение* (DC 19), *безобразная аура*
1/день - *мрачный полиморф* (DC 21; только в фору змеи), *богохульство, инфекция, осквернение, устрашение* (DC 20), *жуткое увядание, неосвящение, безобразный упадок*
Способности Сила 23, Ловкость 19, Телосложение 19, Интеллект 24, Мудрость 20, Харизма 20
SQ дополнительная форма, сила хамелеона, обнаружение яда, чувство ловушек +2, нахождение ловушек
Умения Настороженность^b, Слепая борьба^b, Боевые рефлекссы, Увертливость, Великая Стойкость, Улучшенная Инициатива, Мобильность, Быстрая Атака
Навыки Оценка +17, Баланс +16, Блеф +19, Концентрация +18, Ремесло (изготовление ядов) +19, Дипломатия +28, Маскировка +17 (+19 действующая), Искусство Побег +14, Сбор информации +19, Скрытность +19 (+29 с силой хамелеона), Запугивание +28, Прыжок +9, Знание (природа) +19, Знание (планы) +19, Слушание +22, Бесшумное Движение +23, Поиск +26, Ловкость рук +16, Обнаружение +24, Выживание +20 (+22 при прослеживании, +22 на земле или на других планах), Плавание +17, Кувырок +14, Использование Веревки +4 (+6 со связываниям)
Имущество +2 *фалчион*, композитный длинный лук мастерской работы (+6 бонуса Силы) с 25 +1 *стрел, наручи доспеха* +4, *мешок хранения (тип IV) с камнем удачи, 2 свечи воплощения*, комплект отравителя (+2 бонус обстоятельств для создания ядов), 982 gr, 14 драгоценных камней, стоящих по 100 gr каждый
Дополнительная форма (Sp) Кхарантес может принимать форму от Крошечной до Большой гадюки (см. ММ 280), как псионическая способность. Он теряет свое естественное оружие и получает таковое формы гадюки, которую он принимает. Он использует свой собственный яд вместо такового гадюки.
Обнаружение яда (Sp) Кхарантес имеет псионическую способность *обнаружение яда*, как заклинание (уровень заклинателя 6-й).
Отвращение (Sp) Кхарантес может псионически создавать эффект принуждения, нацеленный на одно существо в пределах 30 футов. Цель должна преуспеть в DC 24 спасброске Воли или получить отвращение к змеям в течение 10 минут и должен оставаться на расстоянии по крайней мере 20 фт от любой змеи или юань-ти, живых или мертвых; если он уже в пределах 20 футов, то может отойти. Если субъект неспособен отойти или атакован змеей или юань-ти, его Ловкость уменьшена на 4, пока эффект не пройдет или пока он не удалится от змеи или юань-ти на 20 футов.
Сжатие (Ex) Кхарантес наносит 1d6+9 пунктов урона при успешной проверке захватывания.
Улучшенный захват (Ex) Если Кхарантес поражает Большое или меньшее существо своей атакой укусом, он может затем начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаки при возможности. Если он выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может сжимать.
Производство кислоты (Sp) Кхарантес имеет псионическую способность источать кислоту из своего тела, нанося 3d6 пунктов кислотного урона следующему существу, которого он касается, включая существо, пораженное его атакой укусом. Если он захватывает, сжимает или пригвоздил противника при использовании этой силы, его хватка наносит 5d6 пунктов кислотного урона. Кислота становится инертной, когда покидает его тело, и он иммунен к эффектам кислоты.
Сила хамелеона (Sp) Кхарантес может изменять свою окраску и окраску своего оснащения в соответствии с окружающей средой, что предоставляет ему +10 бонус обстоятельств по проверкам Скрытности.
Навыки Кхарантес может всегда брать 10 по проверкам Подъема или Плавания, даже если его несет, ему угрожают, он отвлечен или подвергнут опасности.

Марлисс CR 15

Нр 91 (16 HD)

Женщина темная нага колдун 7

Большая аберрация

Инициатива +3; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +14, Обнаружение +14

Языки Общий, Адский, Юань-ти

АС 15, касание 12, застигнутый врасплох 12; Увертливость

Иммунитет чтение разума, яд

Стойкость +7, **Рефлекссы** +9, **Воля** +13; +2 против зачарований

Скорость 40 фт (8 квадратов)

Рукопашная жало +10 (2d4+2 плюс яд) и укус +5 (1d4+1)

Пространство 10 фт; **Достижимость** 5 фт.

Базовая Атака +9; **Захватывание** +15

Варианты атаки яд (DC 20, сон 2d4 минут)

Боевое оснащение *главный обруч уничтожения* 1/день (+11 дальнее касание, 40 hr), *главное кольцо хранения заклинаний* (*опалющийся луч, заряд молнии, конус холода*)

Известные заклинания колдуна (CL 14-й):

7-й (3/день) - *волны истощения*

6-й (5/день) - *дезинтеграция* (DC 20), *великое рассеивание магии*

5-й (6/день) - *конус холода* (DC 19), *кошмар* (DC 19), *любопытные глаза*

4-й (7/день) - оживление мертвого, ледяной шторм, массовое уменьшение персоны (DC 18), каменная кожа
3-й (7/день) - смещение, полет, заряд молнии (DC 17), вампирическое касание (+10 рукопашное касание)
2-й (7/день) - кошачья грация, блеск орла, невидимость, защита от стрел, опаляющий луч (+11 дальнее касание)
1-й (7/день) - быстрое отступление, магическая ракета, луч ослабления (+11 дальнее касание), щит, тихое изображение (DC 15)
0-й (6/день) - кислотный всплеск (+8 дальнее касание), ошеломление (DC 14), обнаружение магии, звук привидения (DC 14), свет, рука мага, открыть/закрыть, луч мороза (+11 дальнее касание), читать магию

Подобные заклинаниям способности (CL 5-й):

1/день - дневной свет, видеть невидимость

Способности Сила 14, Ловкость 16, Телосложение 14, Интеллект 16, Мудрость 15, Харизма 18

SQ обнаружение мысли, вызов фамильяра (нет в настоящее время)

Умения Настороженность, Боевое колдовство, Увертливость, Сторониться Материалов^{B Mar}, Молниеносные Рефлексы

Навыки Блеф +23, Концентрация +20, Дипломатия +9, Маскировка +6 (+8 действующая), Запугивание +6, Знание (аркана) +13, Слушание +14, Чувство Мотива +8, Колдовство +24, Обнаружение +14

Имущество боевое оснащение плюс рука славы

Обнаружение мысли (Su) Марлисс может непрерывно использовать *обнаружение мысли*, как заклинание (уровень заклинателя 16-й; Воля DC 15 отменяет). Способность всегда активна.

СТОЛКНОВЕНИЕ T2: ВОРОТА ТААЛУД

Уровень столкновения 17

Вводная

Разместите игровых персонажей на карте в области, обозначенной P. Разместите центрального могильного топтуна (T) на карте, как обозначено; не размещайте других могильных топтунов, пока игровые персонажи их не заметили.

Когда игровые персонажи впервые видят великого могильного топтуна, прочтите:

Это существо ростом в 16 футов. У него лицо без каких-либо черт и огромный алмазтиновый молот. Каменный доспех, собранный из огромных соединенных пластин, покрывает его тело, одна из его секций открывается, словно забрало, обнажая громадную утробу на груди.

Когда великий могильный топтун из области T2 прорывается сквозь стену, прочтите:

Камень взламывается и разлетается на куски. Пыль и щебень летят из части южной стены - оттуда вламывается еще одно из чудовищ, охраняющих эти ворота.

Тактика

Охрана ворот к Гробнице Таалуд поручена великим могильным топтунам. Они должны не позволять проходить никаким существам, помимо могильных топтунов или великих могильных топтунов. Один из охранников стоит в явном виде перед воротами, держа кувалду наготове. Когда появляются игровые персонажи, он приказывает отойти и не двигаться, говоря сначала на Общем, затем на Нетерезе. Если персонажи не делают ничего, кроме убирания всех видимых магических изделий, и быстро уходят, он не предпринимает никаких враждебных шагов. Однако, любые другие действия побудят его бросить кувалду в персонажа, более всего похожего на заклинателя. Затем он встает перед дверью и бьет любого, кто приблизится.

Второй великий могильный топтун (на севере) остается в своем алькове, невидимый для всех, кто не дойдет хотя бы до той точки, где стоит первый могильный топтун. Затем он делает попытку замкнуть противников, атакующих первое существо, оставаясь хотя бы частично в своем алькове, чтобы не дать противникам замкнуть себя.

Третий могильный топтун скрывается за тонкой стеной пещеры, воспринимая происходящее за ней своим чувством вибраций. Он ждет, когда представится возможность замкнуть противников, после чего быстро проходит сквозь стену и атакует.

Если их противники выглядят легко бронированными, могильные топтуны используют Силовую атаку - жертвуя до +10 своего базового бонуса атаки, чтобы получить до +15 бонус на урон своими двуручными кувалдами.

Каменный доспех таалуд

Каменный доспех таалуд - могучий пластинчатый доспех, состоящий из тяжелых каменных пластин, скрепленных металлическими заклепками и петлями. Используемый камень - редкая разновидность, очень плотная и стойкая к сколам и изломам. Нагрудник сделан в виде забрала шлема, так что могильный топтун может использовать в битве свою мощную утробу на груди. Доспех чрезвычайно тяжел, но не является большой помехой для великих могильных топтунов. Обычно его можно найти размером для Огромных существ, но тот, у кого есть соответствующий навык, может сделать доспех меньших размеров. Статистика ниже дана для комплекта доспехов размером для Среднего существа.

Каменный доспех таалуд: тяжелый доспех; стоимость 2,800 gp; бонус доспеха +12; максимальный бонус Ловкости +0; штраф проверки доспеха -8; провал тайного заклинания 40%; Скорость 30 фт/20 фт, 20 фт/15 фт; вес 180 фнт.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Ворота к Гробнице: Эти запечатанные двери - 2 фт толщиной и сделаны из цельного гранита (твердость 8, hr 360, поломка DC 40). Они открываются на демиплан, так что если их так или иначе расколоть, за ними всего лишь ровная каменная стена. Любой могильный топтун может заставить ворота открыться на демиплан, иначе для этого следует в щель в рукоятке вырезанного молота вставить специальный алмашиновый ключ. Шов есть и на барельефе, и в открытых дверях. Двери не могут быть открыты любым другим способом - магическими или мирскими средствами. Алмашиновая палочка, данная игровым персонажам Землевидцем - тот самый ключ для *портала*. Он входит в щель на барельефе, вырезанном на воротах, и не может быть удален после этого.

Естественные каменные стены: Стены пещеры состоят из необработанного камня различной толщины (твердость 8, hr 180 на фт толщины, поломка DC 65). Стена между областью T1 и T2 - 10 футов толщиной в самом тонком месте. Успешная DC 22 проверка Подъема необходима для того, чтобы взобраться по этим стенам. Стены пещер пропитаны *фаэрресс*. В результате все существа в области получают +4 бонус на спасброски Воли против заклинаний предсказания, включая *наблюдение* и *великое наблюдение*. Заклинания подшколы призывания (телепортация) не работают надежно на расстояние более 1 мили, если точка ухода или место назначения находятся в пределах области с *фаэрресс*. Попытка сделать это требует успешной DC 35 проверки Колдовства. Провал означает, что у персонажа получается неудача с результатом "цель недоступна", как описано в заклинании *телепорт*. Персонаж, использующий обычно безошибочные средства телепортации (типа *слова воспоминания* или *великого телепорта*), должен сделать успешную проверку Колдовства с DC 25.



3 великих могильных топтуна^{Мон} CR 14

Нр 150 каждый (20 HD); DR 10/адамантин

Продвинутый могильный топтун

N Огромная конструкция

Инициатива +2; **Чувства** слепота, слепое видение 120 фт, чувство вибраций 60 фт; Слушание +19, Обнаружение +19

Языки Общий, Нетерез, Нижне-общий; телепатия 100 фт.

АС 35, касание 8, застигнутый врасплох 33

Иммунитет огонь, атаки взглядом, иллюзии, визуальные эффекты, урон способности, иссушение способности, критические попадания, смертельные эффекты, смерть от массивного урона, болезни, иссушение энергии, истощение, усталость, магия, воздействующие на разум заклинания и способности (зачарования, принуждения, фантомы, образы и эффекты морали), эффекты некромантии, неслетельный урон, паралич, яд, эффекты сна, ошеломление, любой эффект, требующий спасброска Стойкости, если он также не работает на объектах

Спротивление холод 10, электричество 10

Стойкость +8, **Рефлексы** +8, **Воля** +8

Скорость 30 фт (6 квадратов) в каменном доспехе; базовая скорость 40 фт, копание 10 фт.

Рукопашная +2 *возвращающаяся метательная громовая алмазная кувалда* +27/+22/+17 (3d6+18/19-20/x3) и укус +18 (2d6+5) или

Рукопашная 2 удара +24 каждый (2d6+11) и укус +18 (2d6+5)

Дальнобойная +2 *возвращающаяся метательная громовая алмазная кувалда* +18 (3d6+18/19-20/x3)

Пространство 15 фт; **Достижимость** 15 фт.

Базовая Атака +15; **Захватывание** +34

Варианты атаки Раскол, Великий Раскол, Силовая атака

Подобные заклинаниям способности (CL 22-й):

По желанию - *обнаружение магии*

7/день - *каменная форма*

3/день - *шипастые камни* (DC 17)

Способности Сила 32, Ловкость 14, Телосложение -, Интеллект 14, Мудрость 11, Харизма 16

SQ черты конструкции, кувалда, ремонт

Умения Раскол, Великий Раскол, Великая Стойкость, Улучшенный Критический (кувалда), Железная Воля, Силовая атака, Фокус оружия (кувалда)

Навыки Оценка +17, Слушание +19, Поиск +21, Обнаружение +19, Выживание +19 (+21 при прослеживании)

Имущество +2 кувалда, +3 *каменный доспех талуд*

Кувалда (Su) Каждый великий могильный топтун создан с +2 *алмазной кувалдой* своего размера. В руках могильного топтуна оружие получает специальные способности метательный, возвращающийся и громовой.

Ремонт (Su) Эффект *каменной формы* ремонтирует урон, равный 1d8 + очкам жизни на уровень заклинателя, если использован на могильного топтуна. Существо может использовать свою подобную заклинанию способность для самовосстановления.

СТОЛКНОВЕНИЕ T4: БАШНЯ АСКИЛИОНА

Уровень столкновения 19

Вводная

Разместите пару могильных топтунов (T) в большой палате на карте, но разместите еще две конструкции лишь тогда, когда они обнаружат себя. Столкновение начинается, когда Аскилион (A) спускается по лестнице со своей изначальной позиции на верхнем этаже. Когда игровые персонажи впервые видят Аскилиона, прочтите:

То, что стекает вниз по грубым ступенькам, похоже на корчащуюся, пульсирующую массу гниющих органов, что движутся сами по себе.

Тактика

Как только вторгшиеся входят в большую палату, два сразу видимых могильных топтуна движутся в центр комнаты и стараются дотянуться своими кувалдами. Они пытаются заманить игровых персонажей в центр комнаты, чтобы еще два могильных топтуна могли в следующем раунде замкнуть их. Аскилион остается выше и начинает свою песню ужаса. В следующем раунде он переключается на песню горя. Он использует обесиливающий *звуковой взрыв* на любого, кто поднимается на лестницу или кто взлетает в поисках источника странного пения. Когда игровые персонажи изначально видят Аскилиона, они подвергаются действию его ауры устрашения. Если могильные топтуны побеждены, Аскилион спускается по лестнице, делая попытки *удержания, зачарования и гипноза* столько, сколько возможно в момент спуска. Как только он достигает земли и вступает в рукопашную, он отказывается от заклинаний и песен в пользу своей атаки роя.



ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Ниши: В четырех футах над полом есть несколько углублений в стенах. Эти ниши высотой и глубиной по 5 футов. В некоторых из ниш хранятся сокровища таалуд (см. врезку). Подъем к нише требует действия движения или успешной DC 16 проверки Прыжка. Тот, кто внутри ниши, имеет покрытие от тех, кто вне ее (+4 бонус к AC и +2 бонус на спасброски Рефлексов) и получает +1 бонус на рукопашные атаки из-за нахождения на более высоком уровне. Существам крупнее Средних приходится втискиваться в нишу.

Сокровище: Сокровища таалуд хранятся во множестве летучих замков вокруг хранилища и в центральном анклав. Основное сокровище Башни Аскилиона - *Чаша Амонатора* (см. стр. 147), хотя на ней нет одной из печатей. Чаша покоится в самой северной нише на верхнем этаже. По другим нишам разбросаны *взрывной скипетр Нетерезов* (LE), *корона бехолдера*^{Mag} с семью сохранившимися камнями (на ваш выбор), *солнечный клинок* и *мантия сопротивления энергии (электричество)*^{Pod}. Если у вас нет доступа к указанным источникам, замените скипетр, корону и мантию на *палочку грома и молнии*, *шлем телепатии* и *плащ Харизмы* +4 соответственно.

4 великих могильных топтуна^{Mon} CR 14

Нр 150 каждый (20 HD); DR 10/адамантин

Продвинутый могильный топтун

Н Огромная конструкция

Инициатива +2; **Чувства** слепота, слепое видение 120 фт, чувство вибраций 60 фт; **Слушание** +19, **Обнаружение** +19

Языки Общий, Нетерез, Нижне-общий; телепатия 100 фт.

АС 35, касание 8, застигнутый врасплох 33

Иммунитет огонь, атаки взглядом, иллюзии, визуальные эффекты, урон способности, иссушение способности, критические попадания, смертельные эффекты, смерть от массивного урона, болезни, иссушение энергии, истощение, уста-лость, магия, воздействующие на разум заклинания и способности (зачарования, принуждения, фантомы, образы и эффекты морали), эффекты некромантии, бессмертный урон, паралич, яд, эффекты сна, ошеломление, любой эффект, требующий спасброска Стойкости, если он также не работает на объектах

Сопротивление холод 10, электричество 10

Стойкость +8, **Рефлексы** +8, **Воля** +8

Скорость 30 фт (6 квадратов) в каменном доспехе; базовая скорость 40 фт, копание 10 фт.

Рукопашная +2 *возвращающаяся метательная громовая адамантиновая кувалда* +27/+22/+17 (3d6+18/19-20/x3) и укусы +18 (2d6+5) или

Рукопашная 2 удара +24 каждый (2d6+11) и

укусы +18 (2d6+5)

Дальнобойная +2 *возвращающаяся метательная громовая адамантиновая кувалда* +18 (3d6+18/19-20/x3)

Пространство 15 фт; **Достижимость** 15 фт.

Базовая Атака +15; **Захватывание** +34

Варианты атаки Раскол, Великий Раскол, Силовая атака

Подобные заклинаниям способности (CL 22-й):

По желанию - *обнаружение магии*

7/день - *каменная форма*

3/день - *шипастые камни* (DC 17)

Способности Сила 32, Ловкость 14, Телосложение -, Интеллект 14, Мудрость 11, Харизма 16

SQ черты конструкции, кувалда, ремонт

Умения Раскол, Великий Раскол, Великая Стойкость, Улучшенный Критический (кувалда), Железная Воля, Силовая атака, Фокус оружия (кувалда)

Навыки Оценка +17, Слушание +19, Поиск +21, Обнаружение +19, Выживание +19 (+21 при прослеживании)

Имущество +2 *кувалда*, +3 *каменный доспех таалуд*

Кувалда (Su) Каждый великий могильный топтун создан с +2 *адамантиновой кувалдой* своего размера. В руках могильного топтуна оружие получает специальные способности метательный, возвращающийся и громовой.

Ремонт (Su) Эффект *каменной формы* ремонтирует урон, равный 1d8 + очкам жизни на уровень заклинателя, если использован на могильного топтуна. Существо может использовать свою подобную заклинанию способность для самовосстановления.

Аскилион CR 16

Нр 208 (32 HD)

Всепоглощающий голод^{Pod} бард 11/погребальный певец^{LM} 5

NE Крошечная нежить (рой)

Инициатива +4; **Чувства** темновидение 60 фт; **Слушание** +33, **Обнаружение** +19

Языки Ауран, Общий, Эльфийский, Оркский

Аура устрашение 60 фт (CL 16-й, DC 24)

АС 14, касание 14, застигнутый врасплох 14

Иммунитет иммунитеты нежити, нацеленные заклинания, урон оружием

Сопротивляйтесь положительной энергии, производит 10

Стойкость +9, **Рефлексы** +13, **Воля** +21

Уязвимость Слабость к заклинаниям по области

Скорость 40 фт (8 квадратов), подъем 20 фт.

Рукопашная рой (4d6 плюс всепоглощающее опустошение)

Пространство 10 фт; **Достигаемость** 0 фт.

Базовая Атака +19; **Захватывание** -

Варианты атаки всепоглощающий голод, создание отродья, отвлечение (DC 24), бардская музыка 11/день (погребальная песня [песня пробуждения, песня ужаса [DC 29], песня печали [DC 29], песня поддержки, песня горя [DC 29], вдохновить величие, предложение [DC 21], вдохновить компетентность, вдохновить храбрость +2, очарование 4 существ, противопесня)

Известные заклинания барда (CL 11-й):

4-й (2/день) - *дверь измерений, удержание монстра* (DC 20), *радужный образ* (DC 20)

3-й (4/день) - *сокрушительное отчаяние* (DC 19), *лечение серьезных ран, видеть невидимость, замедление* (DC 19)

2-й (5/день) - *слепота/глухота* (DC 18), *пятно, обнаружение мысли* (DC 18), *звуковой взрыв* (DC 18)

1-й (5/день) - *зачарование персоны* (DC 17), *обнаружение секретных дверей, гипноз* (DC 17), *сон* (DC 17)

0-й (3/день) - *танцующие огни, обнаружение магии, вспышка* (DC 16), *колыбельная* (DC 16), *рука мага, открыть/закрыть*

Способности Сила 1, Ловкость 11, Телосложение -, Интеллект 16, Мудрость 10, Харизма 22

SQ бардское знание +14, черты роя, черты нежити

Умения Увертливость, Обессиливающее Заклинание^{LM} (на 2 магических ячейки выше, урон +50% против живущих существ из-за негативной энергии), Сторониться Материалов^{Mar}, Улучшенная Инициатива^b, Соппротивление Позитивной Энергии^{LM}, Реквием^{LM}, Фокус навыка (Исполнение [пение])

Навыки Баланс +11, Подъем +38, Концентрация +25, Дипломатия +8, Сбор информации +17, Скрытность +42, Знание (религия) +22, Слушание +33, Бесшумное Движение +19, Исполнение (пение) +28, Поиск +22, Чувство Мотива +8, Колдовство +14, Обнаружение +19, Выживание +19 (+21 при прослеживании)

Всепоглощающее опустошение (Su) Сверхъестественная болезнь - рой, DC 21 спасбросок Стойкости отменяет, инкубационный период 1 день; 1d6 урон Телосложению. В отличие от нормальных болезней, но подобно гнили мумии, всепоглощающее опустошение продолжается, пока показатель Телосложения сокрушенного существа не достигнет 0 (после чего оно умирает) или до применения заклинания *удаление болезни* или подобной магии. Если сокрушенное существо умирает, оно восстает как новый всепоглощающий голод 1d4 раунда спустя после смерти.

Создание отродья (Su) Любое живущее существо, убитое всепоглощающим голодом, восстает как новый (типичный неинтеллектуальный) всепоглощающий голод в пределах 1d4 раундов.

Отвлечение (Ex) Любое живущее существо, уязвимое к урону роя, начинающее свой ход с роем в одном квадрате с роем, тошнит 1 раунд; успешный DC 24 спасбросок Стойкости отменяет эффект.

Уникальное существо, созданное Хранителем Таал из бойкого авантюриста, Аскилион сумел сохранить интеллект и способности своей первоначальной формы. Будучи погребальным певцом, Аскилион применяет способности погребальной песни, описанные на стр. 43-44 *Libris Mortis*.

Песня Горя: Пока он может слышать песню и в течение 5 раундов после этого, враг берет -2 штраф на спасброски Воли, броски атаки и броски урона. Успешный спасбросок Воли отменяет эффект и делает цель иммунной в течение 24 часов.

Песня Поддержки: Вся нежить в пределах 30 футов (включая самого Аскилиона) получает +16 сопротивление изгнанию, для пока погребальный певец поет и в течение 10 раундов после этого.

Песня Печали: Враги в пределах 60 футов, способные слышать песню, должны сделать спасбросок Воли или быть в *путанице* (как заклинание), пока погребальный певец поет и в течение 5 раундов после этого.

Песня Ужаса: Враги в пределах 60 футов, способные слышать песню, должны сделать спасбросок Воли или получают 1d6 пунктов урона Силы и 1d6 пунктов урона Ловкости. Существо, на которое воздействует песня или которое делает успешный спасбросок Воли, иммунно к дополнительным использованиям песни в течение 24 часов.

ТЕНЕВОЕ ПОБЕРЕЖЬЕ

Когда игровые персонажи освободили Землевидца и вернули *Чашу Амонатора*, они готовы найти Куэсс Ар Терантвар, который стоит в узле Теневого Плетения на берегу Теневого моря, в зоне видимости Города Шейд. Из-за зоны мертвой магии, покрывающей Анаурох, у игровых персонажей нет особого выбора, кроме как упорно идти через него, пока они не наткнутся на древо. Видение, которым Аугатра Безумная поделилась с ними в Главе 2, должно дать игровым персонажам сильный намек на то, что вести поиски стоит у побережья. Если это не удастся, *коммуна, контакт с другим планом* или подобное заклинание (прочитанное вне зоны мертвой магии) может направить группу в верном направлении. Если группа окажется совсем уж тупой, Даркассан, последний старший Башни Песни Ветра из Главы 1, может снизить к тому или иному игровому персонажу в заклинании *грёза*. Оказав помощь игровым персонажам в отслеживании Куэсс Ар Терантвар, он не собирается позволить им бросить начатое дело, когда они настолько приблизились к древу.

Большая часть этой главы состоит из ряда событий, которые случаются с игровыми персонажами по мере приближения к узлу Теневого Плетения. Эти события могут происходить практически в любом порядке, на ваше усмотрение, хотя начать лучше с События 1: Воздушная атака.

Окружающая среда

События этой главы происходят в пустыне Анаурох. См. стр. 136 в Приложении 1 для информации о том, как окружающая среда пустыни может воздействовать на тех, кто в ней путешествует. Когда персонажи достигнут Теневого моря (события 3-6), их путешествие немного облегчается. Температура станет ближе к умеренной благодаря близости к водным массам.

Пресноводное Теневое море почти непрерывно скрыто в густыми темными облаками, облегчающими яркий свет солнца пустыни.

Большинство столкновений в этой главе характерны недостатком у игровых персонажей магии. Группы, оснащенные магическими изделиями Теневого Плетения (см. врезку) или псионическими способностями, могут счесть столкновения слишком легкими, так что не стесняйтесь в таких случаях увеличивать численность противников, дабы скомпенсировать избыточную мощь игровых персонажей.

Первые несколько столкновений могут произойти (и должны произойти) с разницей как минимум в несколько дней, чтобы дать игровым персонажам достаточно времени для восстановления перед финальной встречей со стражами Куэсс Ар Терантвар.

Магические изделия Теневого Плетения

Все магические изделия, которые носят противники игровых персонажей в этой главе - изделия Теневого Плетения, работающие как обычно даже внутри зоны мертвой магии. Игровые персонажи могут уже иметь несколько изделий Теневого Плетения к началу этой главы, если они к этому моменту победили каких-нибудь противников и поживились их имуществом (или если они сумели купить кое-какие изделия Теневого Плетения во время своего пребывания в Бирадуне в конце Главы 3). Однако персонажи без умения Магия Теневого Плетения получают урон при использовании изделий Теневого Плетения, по следующему принципу:

- Активация предметов Теневого Плетения через завершение заклинания, срабатывание заклинания или командное слово (свитки, жезлы, посохи и многие другие изделия) наносит 1 d4 пунктов урона Мудрости с каждой активацией.
- Активизированные использованием предметы Теневого Плетения (некоторое оружие и чудесные изделия) наносят 1 пункт урона Мудрости с каждой активацией.
- Предметы Теневого Плетения, функционирующие непрерывно (типа доспехов или кольца защиты), наносят 1 пункт урона Мудрости каждый день в сумерках или когда персонаж снимает или откладывает предмет, смотря что произойдет раньше - но никогда не нанося более 1 пункта урона одному и тому же персонажу в течение одного дня.

Пересечение пустыни

Шедовары плотно присматривают за пустынной империей, на которую они заявили свои права. Теперь, когда они принесли в свое царство Куэсс Ар Терантвар, шедовары бдительнее, чем когда-либо, и они послали несколько своих лучших летучих отрядов, дабы держать любых вторгшихся подальше от Города Шейд.

Запускайте столкновение S1 в любой момент после того, как игровые персонажи направятся через пустыню к Городу Шейд или у Теневому Морю. Если игровые персонажи путешествуют по земле, шедовары скорее всего найдут их след и выследят их. Партия, летящая над песками (возможно, верхом на пегасах, полученных в Шэдоудейле; см. *Шэдоудейл: Очистка земель*), тоже достаточно заметна и может оставить после себя места лагерных стоянок или другие признаки своего присутствия. Даже если игровые персонажи используют Теневое Плетение, чтобы без лишнего шума прибыть к городу, шедовары будут ждать их - хотя, возможно, к месту нахождения персонажей их направит тихое словечко самой Шар.

Это столкновение скорее всего произойдет на значительном удалении от Города Шейд, в открытой пустыне - или, возможно, в Шпилях Скимитара (см. карту Анауроха на странице 131), если игровые персонажи выбрали этот маршрут. Текст ниже предполагает, что столкновение происходит при дневном свете.

Событие 1: Воздушные разведчики шедоваров

Голос сверху звучит гулко, словно перезвон из глубин храма. "Стойте и расскажите, что у вас за дела в Империи Нетерил", - говорит он. Кто бы это ни был, но он, похоже, находится на некотором расстоянии, хоть его и не видно.

Шедовары приближаются к игровым персонажам со стороны жгучего пустынного солнца. Они находятся примерно в 200 футах от группы, и требуется успешная DC 21 проверка Обнаружения (включая регулировку за расстояние), чтобы увидеть их до того, как они приблизятся. Их вожак говорит через грубый рог, усиливающий его голос.

Шедовары требуют, чтобы игровые персонажи бросили оружие и магические компоненты и подчинились осмотру. Вожак заверяет их, что после этого они могут идти по своим делам - при условии, что дела законны. Однако, на самом деле шедоварам дан приказ убивать всех чужаков, и у них нет намерения позволить игровым персонажам уйти. Впрочем, они предпочитают разоружить игровых персонажей перед боем. Для распознавания обмана персонаж может сделать проверку Чувства Мотива с +10 бонусом, противопоставленным проверке Блефа вожака шедоваров. В любом случае шедовары нападают в тот момент, когда игровые персонажи прекращают разговор.

Тактическое столкновение: S1: Воздушная атака, стр. 118.

Развитие: Если игровые персонажи убьют парульных и позаботятся о том, чтобы спрятать тела, шедовары вряд ли обеспокоятся потерей. В конце концов, Анаурох - место опасное, время от времени происходят несчастные случаи. Однако, если игровые персонажи позволят хотя бы одному из воздушных разведчиков сбежать, выживший оповестит свое начальство, и примерно через два дня шедовары усилят воздушные патрули.

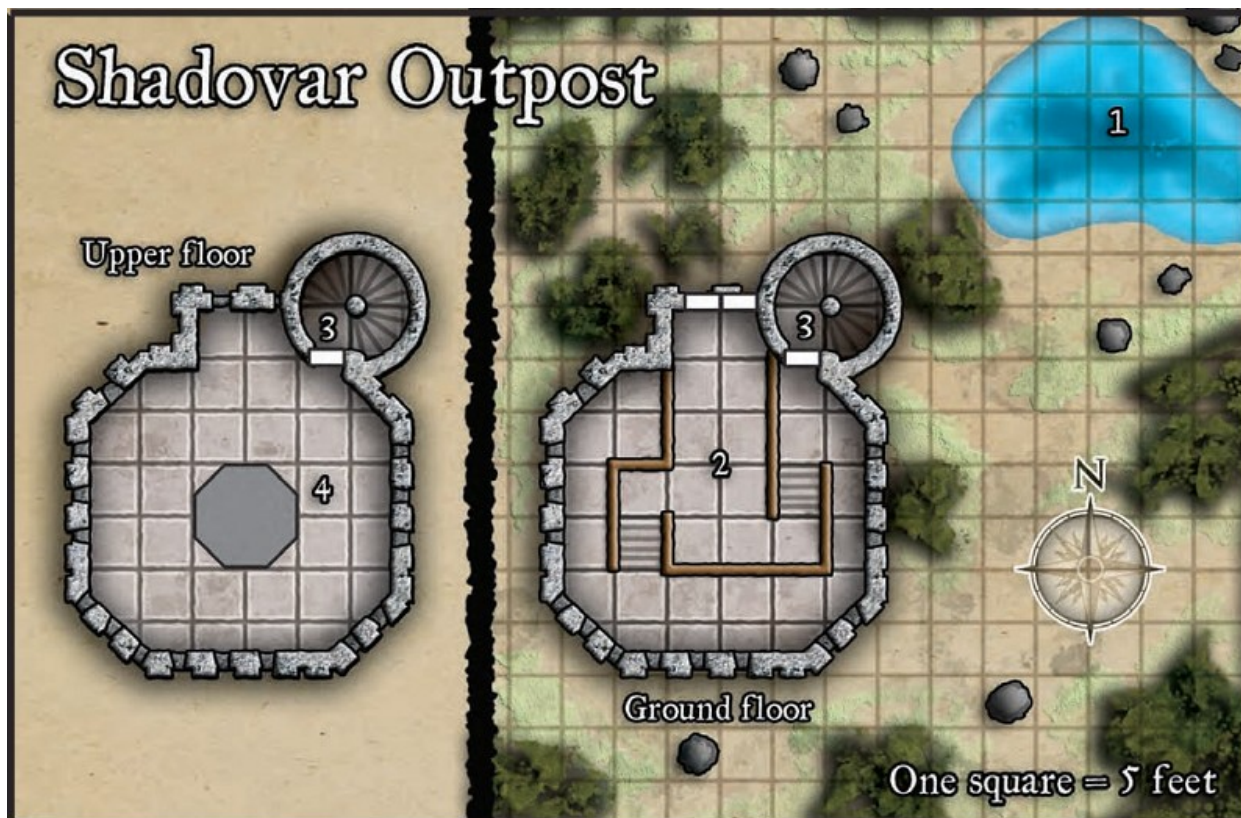
После этого у игровых персонажей ежедневно есть 25% шанс встретить новый воздушный патруль. Шедовары прекращают дополнительную деятельность спустя десятидневку, при условии, что дополнительные патрули не раскроют какой-либо необычной деятельности. Если игровые персонажи в течение десятидневки не приблизятся к Городу Шейд, они могут практически безопасно переждать этот период.

Событие 2: Застава шедоваров

Шедовары поддерживают свои пустынные патрули маленькими укрепленными заставами, похожими на описанную здесь. В каждой из них есть место для постоянных войск, плюс несколько нор для везерабов, где они могут сесть и передохнуть несколько часов. Каждая застава построена рядом с естественным водоемом или источником - в оазисах пустыни. Контролируя источники воды, шедовары контролируют и пустыню вокруг.

Игровые персонажи могут наткнуться на эту заставу где-то в открытой пустыне или в проходе, ведущем через Шпили Скимитара (см. карту Анауроха на странице 131). Однако, группа не должна наткнуться на заставу в течение двух-трех дней после столкновения с воздушным патрулем (событие 1). Группа, способная нести достаточно воды, чтобы ее хватило до цели, может обойти заставу; другим придется расправиться с шедоварами, прежде чем они смогут пополнить запасы воды. Чрезмерно нетерпеливая группа игровых персонажей может обратить внимание на деревья, растущие у воды, и счесть, что уже нашли Куэсс Ар Терантвар.

Небольшая группа облаков частенько висит над оазисом благодаря имеющейся здесь открытой воде. Любый путешествующий по пустыне может увидеть эту заставу по крайней мере на расстоянии мили, а нависающее облако явно видно еще с большего расстояния. Используйте следующую информацию, если игровые персонажи решат приблизиться к заставе.



Оазис

Зеленая жемчужина сияет в серо-бурой пустыне. Среди пояса кустарника и пышной травы стоит круг невысоких деревьев. Прямо за деревьями, но внутри пояса зелени стоит каменное здание в два с половиной этажа с зубчатым парапетом на вершине.

Шедовары внимательно наблюдают за пустыней с зубчатой стены здания (область 4), находясь при этом вне поля зрения. Они позволяют вторгшимся войти в оазис, и лишь потом атакуют.

1: ПРУД

Здесь природный пруд питается источником и имеет глубину около 2 футов.

Тактическое столкновение: S2: Битва в Оазисе, стр. 120. Эта область и область 2 формируют единое тактическое столкновение.

2: ПЕРВЫЙ ЭТАЖ БАШНИ

У этой палаты есть центральную область с земляным полом и мезонин в 10 футах выше. В высоком потолке - отверстие, выходящее к зубчатой стене наверху (область 4).

В центральной области есть норы, предназначенные для везерабов. Гарнизон живет лагерной жизнью в мезонине, где есть бойницы.

У каждого из солдат есть спальный мешок, холщовый мешок для личного снаряжения, несколько порций еды и пара походных ящиков. Группы, посылаемые из Города Шейд, приносят свежие припасы и приводят пополнение каждые несколько дней. Хотя здешняя башня должна поддерживать пустынные патрули шедоваров, ее первичная роль - охранять источник воды. Таким образом, здесь осталось мало того, что не нужно гарнизону.

Когда прибывают игровые персонажи, везерабов тут нет, но гарнизон башни присутствует. Четыре солдата-кринта находятся в мезонине - двое спят, двое стоят на страже у бойниц. К ним присоединились еще два посетителя - клерики Шар, задачи которых - проповеди солдатам-кринтам (дабы не позволять им отступить от), присмотр за зоной мертвой магии Анауроха и гарантии ее целостности.

Когда в мезонине замечают вторгшихся, сразу поднимают тревогу и атакуют.

Тактическое столкновение: S2: Битва в оазисе, стр. 120. Эта область и область 1 формируют единое тактическое столкновение.

3: ЛЕСТНИЦА НА БАШНЮ

Эта спиральная лестница поднимается на 25 футов - с первого этажа к зубчатой стене наверху (область 4).

4: ЗУБЧАТАЯ СТЕНА

Два солдата-кринта стоят на страже на парапете. Дыра в центре выходит к области 2.

Событие 3: Прибой и змеи

Жесткий бриз гонит на каменистый берег невысокие волны. Тут и там они бьются о валуны в воде. Турбулентность делает воду мутной, почти непрозрачной.

Шедовары используют одно из своих созданий - теневых морских змей - для охраны Теневого Моря от захватчиков, колонистов и прочей шушеры. Пара таких змей скрывается среди камней примерно в 40 футах от берега, на глубине около 15 футов. Они скрываются под водой, используя свою способность эхолокации для обнаружения добычи поблизости. Персонаж может заметить их с проверкой Обнаружения, противопоставленной проверкам Скрытности змей.

Если игровые персонажи не обнаружат змей, они всплывают на поверхность и атакуют. Если змеи получают какой-либо намек на то, что игровые персонажи заметили их, они всплывают и приветствуют партию.

ПРИГЛАШЕНИЕ

Из мутной воды торчат выпуклые головы двух существ. У них глаза размером с тарелку и длинные зубастые морды. Одно из них открывает пасть и начинает говорить.

Змеи говорят только на Нетерезе. Скаля зубы, они приглашают игровых персонажей окунуться в прохладную водичку. Если игровые персонажи сомневаются, змеи между делом упоминают, что нашли под водой сундук, обитый ржавыми железными полосами.

Змеи в конечном счете нападают независимо от того, клонут игровые персонажи на их уловку или нет.

Тактическое столкновение: S3: Из глубин, стр. 122.

Развитие: Если змеи упомянули таинственный сундук, игровые персонажи могут захотеть найти его после того, как разберутся со змеями. Объект выдуман, и все, что игровые персонажи могут найти поблизости - кости и часть оснащения последних жертв змей.

Событие 4: Лес Теней

Запретная пустыня сменяется зеленой полосой из 10-футовых лиственных деревьев, большинство которых покрыто созревающими плодами. Сады, похоже, раскинулись на несколько акров, хотя тут и там проходы перекрыты решетками с лозой.

Шедовары использовали старую уловку, чтобы скрыть Куэсс Ар Терантвар. Они спрятали дерево в лесу - в том или ином роде. Несколько сотен акров садов и виноградников покрывает берега Теневого Моря близ того места, где обычно парит Город Шейд. Золотое дерево стоит у края маленького залива. Персонажи, ищущие Куэсс Ар Терантвар, входят в указанную область по крайней мере в четверти мили от рощи, где находится дерево.

Сотни рабов-кринтов работают в садах весь день, подрезая ветви, поливая, пропалывая и расправляясь с вредными насекомыми и другими вредителями. Эти рабочие обычно сконцентрированы на своем деле и игнорируют посетителей, которые не беспокоят их. Если их спросить о чем-то, они предложат отвести новопривывших к надзирателям. Игровые персонажи, принявшие предложение, будут сразу переданы охранникам-кринтам, занимающимся обеспечением безопасности рабочих.

Если игровые персонажи решат напасть на рабочих, те разбегаются, надеясь, что быстрый отход может спасти их. Убегающие рабочие быстро исчезают среди деревьев. Любая атака на рабочих выливается в прибитие команды охранников через несколько раундов.

Игровые персонажи легко могут уклониться от взаимодействия с бригадами рабочих, но им придется в любом случае пересекать дорожки, по которым ходят охранники, придирчиво прочесывающие область в поисках вторгшихся.

Тактическое столкновение: S4: Стражи садов, стр. 126.

Событие 5: Роща Теней

Если игровые персонажи следуют полученным подсказкам и обыскивают берега Теневого Моря, они в конечном счете прибывают сюда.

Стройное золотое дерево стоит на голой земле, его корни паутиной расползаются по ней. Темноватый нимб окружает дерево, затемняя сияние золотых листьев и ветвей. Какая-то болезненная чернота покрывает часть дерева, и вокруг него на земле виден слой опавших разъеденных и мятых листьев. Золотой ствол

тут и там покрывают серые пятна. Золотое дерево окружено кольцом меньших деревьев, и земля за их пределами бесплодна, через некоторое время уступая место обычной садовой растительности.

Здесь творятся большие дела, и не все из них явно видны игровым персонажам.

ДРЕВО

Это золотое дерево - действительно Куэсс Ар Терантвар. Шедовары поместили его в центр уровня 5 узла Теневого Плетения (см. врезку на следующей странице) и начали ритуал, нацеленный на преобразование его в изначальные свитки (чтобы лучше понять их содержание). К настоящему времени страж дерева предотвращает это преобразование, но он эту битву проигрывает.

СТРАЖ

Куэсс Ар Терантвар является измененной версией известных *Нетерских Свитков*, которые в своей истинной форме выглядят как комплект золотых скрижалей. Столетия назад Тиволлус Алувиурсан (LG мужчина золотой эльф высокий маг) преобразовал свитки в форму, более подходящую для эльфов. Тиволлус полагал (и правильно полагал), что студенты-эльфы с большей готовностью могут постичь секреты свитков, изучая дерево и медитируя рядом с ним. Но свитки сопротивлялись изменению, для того, чтобы сдерживать их в форме дерева, всегда требуется вся сила и концентрация Тиволлуса.

Тиволлус остается с деревом даже теперь. Большую часть времени он выглядит как золотой паук, скрывающийся в ветвях, хотя иногда смешивается с корой и выглядит как простой нарост. Для Тиволлуса нет статики - он присутствует скорее как дух, чем в каком-либо физическом смысле.

Попытки сдерживать свитки в форме дерева несмотря на ритуалы шедоваров - тяжелое бремя для магии Тиволлуса. Но даже при том, что Тиволлус знает, что не сможет предотвратить превращение дерева, он продолжает бороться. Его присутствие создало дыру в зоне мертвой магии, позволяющую магии Плетения (включая любые заклинания, подготовленные игровыми персонажами, и любые нормальные магические изделия, которые у них есть) функционировать как обычно в пределах 60 футов от дерева (где-то в пределах областей уровня 4 и уровня 5 узла Теневого Плетения). Тиволлус скрыл этот факт от пользователей Теневого Плетения, но пользователи Плетения немедленно понимают, когда они покинули область мертвой магии, и могут использовать действие эквивалента движения, чтобы обратить внимание на ее границу. Тиволлус может также телепатически входить в контакт с игровыми персонажами, как только они войдут в зону нормальной магии, и дает им советы и поддержку.

Тиволлус знает, что *жидкое солнце* из *Чаши Амонатора* остановит коррупцию Куэсс Ар Терантвар Теневым Плетением. Он также знает, что должен разорвать свою связь с Куэсс Ар Терантвар, чтобы позволить *жидкому солнцу* работать. Когда он сделает это дерево рухнет в пруд из полурасплавленного металла. Тиволлус подозревает - и правильно - что эффект дизъюнкции из-за *жидкого солнца* растворит свитки. Он знает, что этот процесс займет несколько раундов, но не знает точно - сколько.

Но он не знает, что та же сила, что уничтожит дерево и растворит свитки, также разрушит Стену Шарнов (магический барьер, сдерживающий большую часть фаэриммов, заточенных под Анауроном; см. Главу 2). Но он знает, что позволить шедоварам заполучить полный набор *Нетерских Свитков* - очень плохая идея, так что он телепатически торопит игровых персонажей облить дерево *жидким солнцем* как можно скорее.

БЕЗОБРАЗНЫЙ СОЮЗ

Хэдрун, высокопоставленный шедовар, стоящий за заговором по возврату *Нетерских Свитков*, занят в Городе Шейд государственными вопросами. Он - правая рука Принца Теламонта, правителя города, и весьма занятый человек. Как отмечено в Главе 2, Хэдрун ударил по рукам с Друллистером, лидером улья фаэриммов в Склепе Аугатры Безумной, чтобы приобрести средства для развращения Куэсс Ар Терантвар и возврата свитков. В рамках договоренности Хэдрун согласился обучить фаэриммов Друллистера секретам Теневого Плетения и, возможно, получить в свое распоряжение еще каких-нибудь фаэриммов из тех, что наводняют Анаурок. Хэдрун держит детали своего плана в секрете, даже от Принца Теламонта. То, что неизвестно - не травмирует, рассуждает Хэдрун, и секретность бережет его от неприятностей, как и то, что он выбрал ненавистных фаэриммов в качестве союзников.

В настоящее время два фаэримма слоняются около дерева, замаскированные под воронов-падальщиков посредством заклинания *завеса*, наложенного на них Хэдруном. Они атакуют любого, кто приблизится к дереву, если посетителя не сопровождает сам Хэдрун.

Тактическое столкновение: S5: Древний враг, стр. 124.

Узлы Теневого Плетения

Узел Теневого Плетения отмечает место, где развращенная магия Теневого Плетения просачивается в материальный мир; пользователи Теневого Плетения могут превращать эту силу в увеличение мощи своих заклинаний.

Узел Теневого Плетения имеет класс силы, обычно от 1 до 5, который указывает его явный уровень магической силы. Чем выше класс, тем мощнее узел. Узел Теневого Плетения состоит из количества слоев, равного классу его силы. Большинство силы содержится в самом внутреннем слое. Сила уменьшается во внешних слоях, пока узел не исчезает вообще - класс силы узла уменьшается на один шаг для каждого слоя.

Узел Теневого Плетения в этом приключении - класса 5. Он имеет уровень силы 5 в центре, где стоит Куэсс Ар Терантвар, и четыре внешних слоя с уровнем силы 4, 3, 2 и 1. Каждый слой - сферическая полоса шириной 40 фт, так что узел целиком имеет радиус 180 футов.

Любое существо может обнаружить узел, находясь в пределах 30 футов от его внешней границы, с успешной DC 20 проверкой Интеллекта. Персонаж, имеющий умение Колдовство Узла (Теневое Плетение) (см. *Чемпионы Руин*) может вместо этого делать проверку Колдовства с таким же DC. Успешная проверка показывает лишь то, что впереди находится зона развращенной силы, но не полную степень узла - хотя при досточных затратах времени и сил персонаж может определить и границы узла.

Внутри узла пользователи Теневого Плетения получают ряд преимуществ. Первое - увеличение уровня заклинателя, применимое к любому заклинанию, кроме воплощения, превращения и имеющий световой описатель. Чтобы получить это повышение, персонаж должен иметь умение Магии Теневого Плетения и сделать проверку Интеллекта (или проверку Колдовства, если заклинатель имеет умение Колдовство Узла [Теневое Плетение]) с DC, указанным ниже. DC на 4 ниже для любого заклинания школы зачарования, иллюзии или некромантии, а также для любого заклинания с описателем темноты. Если проверка преуспевает, заклинатель получает увеличение уровня заклинателя, равное силе слоя узла, в котором прочитано заклинание. Проверка - часть действия чтения заклинания. Если проверка проваливается, заклинание накладывается с нормальным уровнем заклинателя и без болевых эффектов - у попытки использовать силу узла нет цены или риска. Персонаж по желанию может использовать DC и выгоду и для более слабого слоя.

Слой узла	DC Интеллекта или Колдовства
5	30
4	25
3	20
2	15
1	10

Во-вторых, персонаж, имеющий умение Колдовство Узла (Теневое Плетение) (описанное в *Чемпионах Руин*), может делать проверку Колдовства с DC, данным выше для слоя узла. Успех дает персонажу количество бонусных пунктов, равное разряду слоя, в котором он стоит, применимое к его показателю Силы, Ловкости и/или Телосложения. Например, успешный DC 30 результат проверки в самом внутреннем слое обеспечивает 5 пунктов, которые можно разделить между Силой, Ловкостью и Телосложением персонажа. Эта предоставленная способность держится в течение 1 часа. Любой, кто проваливает проверку для повышения показателей способностей, не может пытаться снова в течение 24 часов.

Этот узел также предоставляет персонажу, имеющего доступ к умению Магия Теневого Плетения, доступ к заклинанию *уладок*. Персонаж, подготавливающий заклинания, находясь в пределах узла, может готовить это заклинание, даже если его нет в его книге заклинаний. Подготовка предоставленного заклинания требует проверки Колдовства с DC, указанным выше для слоя узла. Как только заклинание подготовлено, персонаж может покинуть узел и все равно читать это заклинание. Узел не предоставляет дополнительных магических ячеек - только доступ к заклинанию.

Персонаж, не готовящий заклинания, может читать предоставленное заклинание, даже если его нет среди известных ему заклинаний, но лишь находясь в пределах узла.

Событие 6: Гнев Хэдруна

Хэдрун присматривает за процессами в древе, и он сразу узнает, если его планам пытаются помешать. Рука Принца вмешивается лично, если игровые персонажи используют *жидкое солнце* на Куэсс Ар Терантвар или если им удастся убить или отбросить фаэриммов.

Тактическое столкновение: S6: Вмешательство Хэдруна, стр. 127.

Заключение

Поразив Хэдруна и растворив Куэсс Ар Терантвар, персонажи одержат верх. Их приключения провели их от Кормира, на поля битвы Шэдоудейла, к глубинам пустыни Анаурох и, в конечном счете, в самую тень

Тултантара, Город Шейд. Их действия помешали попыткам Шар убить Мистру и заменить Плетение Теневым Плетением, не позволили шедоварам получить полный доступ к *Нетерским Свиткам* и скрываемым ими секретам, и не дали Хэдруну завершить разработку его гибридного артефакта Плетения/Теневого Плетения, возможно, способного повернуть колесо судьбы в пользу шедоваров.

У выполнения этих задач есть своя цена - приобретение новых и очень мощных врагов. От растворения Куэсс Ар Терантвар шарраны Тултантара немедленно ощущают потерю. Большинство из Высокого Теламонта аналогично узнают об этом и быстро посылают Двенадцать Принцев Шейда, чтобы те попытались вернуть потерянные компоненты *Нетерских Свитков*. Паника в городе, последовавшая от столь внезапного всплеска активности, быстро приведет к волнению и гражданским раздорам, которые высокому принцу придется подавить.

Пока принцы отсутствуют, а Теламонт занят чрезвычайными государственными вопросами, у игровых персонажей есть возможность спастись. У них по пятам Тултантар сеет хаос - его солдаты сталкиваются с мятежниками на улицах, целые районы города и даже владения Храма Шар предаются огню, прежде чем удастся хоть как-то восстановить порядок. Тиволлус Алувиирсан может использовать свою магию, чтобы позволить игровым персонажам *телепортироваться* из пустыни, поскольку за ее границами они будут более-менее в безопасности.

Однако, даже при успешном спасении игровых персонажей из лап шедоваров, их действия не остаются без последствий. Пока они как герои пируют в пивных по всему Фаэруну, и их рассказы вновь и вновь пересказываются, решительные действия Высокого Принца Теламонта дают понять, что вторженцы сбежали не бесплодно. Внезапное преследование Двенадцатью Принцами *Нетерских Свитков* фактически позволяет Принцу Бреннусу воссоздать и наложить лапу на один из них. Получив знания, с которыми можно опоработать, шедовары начинают рыться в тайнах *Нетерских Свитков* и раскапывают кое-какие великие секреты Искусства. Затем они начинают систематически обшаривать Фаэруна на предмет остальных свитков.

Хотя Церковь Шар в Шейде на мгновение ослабла, волнения в городе позволяют шарранам устранить кое-кого из ненавистных инакомыслящих и конкурентов. Кроме того, смерть Хэдруна позволяет Принцу Ривалену, городскому Высокому Священнику Шар, укрепить свое положение и покровительство со стороны отца. Хотя прихожане Шар замешаны в идее использования *Нетерских Свитков* для убийства Мистры и замены Плетения Теневым Плетением, заговор Шар просто предупрежден, но не разрушен. Они продолжают свои поиски свитков и записей Аугатры Безумной, и недавнее раскрытие *Книги Черноты* лишь поощряет их рвение. Быть может, господство Шар и отсрочено, но шедовары чувствуют, что оно еще придет.

Кроме того, давно уже пойманные фаэриммы наконец-то освободились из созданной шаррами тюрьмы внутри Анауроха. Истощенные войной на западе и угрозой со стороны шедоваров, многие из фаэриммов стремятся покинуть свой старый дом и найти себе новые территории. Из новых скрытых логовищ они надеются изучить больше окружающего мира, нарастить свои силы и изобрести что-то новое против своих расовых противников - шарнов. Для этого многие из фаэриммов перемещаются в глухие области на краях Анауроха для разведки и оценки потенциальной угрозы и ресурсов, которые есть на окрестных землях.

Экспедиции фаэриммов включают исследование Тэя (ради магических знаний), Вестгейта (города с долгой историей предоставления крова скрытым владыкам чудовищных рас) и Жентил Кипа (ради возможного союза с бехолдерами, некогда игравшими столь видную роль в Черной Сети). Один из ульев фаэриммов, возглавляемый бывшей супругой Друллистера, намеревается начать проникновение в Кендклип, дабы вернуть *Книгу Черноты*, если игровые персонажи оставили ее там, а также ради доступа к хранимым там другим секретным знаниям.

Герои Кормира, Шэдоудейла и Анауроха преуспели в своей миссии - но она далека от окончания. Они нашли себе ожесточенных врагов среди самых мощных существ Фаэруна. В этот раз судьба повернулась к ним лицом, но Тимора весьма непостоянна, а ее темная сестра таится в тишине, выжидая момент, чтобы стремительно разметать деяния могучих. Игровых персонажей ждут новые обязанности и ожидания, налагаемые на них меняющимся мировым порядком, и персонажам, некогда бывшим далекими, как легенда - например, Эльминстеру, или Семи Сестрам - могут потребоваться их время и способности для решения новых проблем. Так и есть, это - время героев.

СТОЛКНОВЕНИЕ S1: ВОЗДУШНАЯ АТАКА

Уровень столкновения 14

Вводная

Запускайте это столкновение, когда игровые персонажи высаживаются у Теневого Моря. Текст для этого столкновения предполагает, что игровые персонажи путешествуют по земле, но столкновение работает, если группа путешествует и воздушным путем.

Шедовары на своих скакунах-везерабах начинают в местах, отмеченных S.

Разместите лидера игровых персонажей в месте, отмеченном P, а остальные персонажи растягиваются за ним. Шедовары находятся на 100 футов выше игровых персонажей.

Шедовары наложили на себя *кошачью грацию*, *щит* и *вынести элементы* на себя и *вынести элементы* на своих скакунов.

Когда шедовары нападут, прочтите:

Три гуманоида едут на спинах крылатых существ с темно-синими червеподобными телами. Скакуны рвутся вниз и пикируют на вас, наездники направляют свои тяжелые копыя.

Тактика

Шедовары начинают с разгона в пикировании; их тяжелые копыя наносят $3d6+9$ пунктов урона благодаря их умению Энергичный Разгон. Их скакуны-везерабы используют против игровых персонажей свою способность наскака.

В следующем раунде шедовары стараются удалиться от партии, набрать высоту и развернуться.

В раунде после этого шедовары опять пикируют и разгоняются. По возможности они используют свои умения Атаки с Ходу, чтобы проскочить мимо игровых персонажей.

После второго разгона шедовары бросают свои тяжелые копыя, вытаскивают великие мечи и разворачивают скакунов для новой атаки. После этого они вступают в рукопашную. После атаки наездников везерабы используют свое дыхательное оружие. Поскольку везерабы, будучи в полете, должны продолжать перемещаться, шедовары делают атаки мечами на своем следующем ходу, а везерабы кусаются. Затем шедовары отходят дальше и разворачиваются для атаки в следующем раунде. Этот маневр вызывает атаки при возможности, но укрывательство от дыхательного оружия везерабов может дать шанс промаха (также могут промахнуться и атаки шедоваров). Шедовары продолжают биться таким способом, пока есть возможность. Если атаки при возможности от игровых персонажей начинают их доставать, шедовары используют подъем, чтобы уйти перед атакой на свободное место.

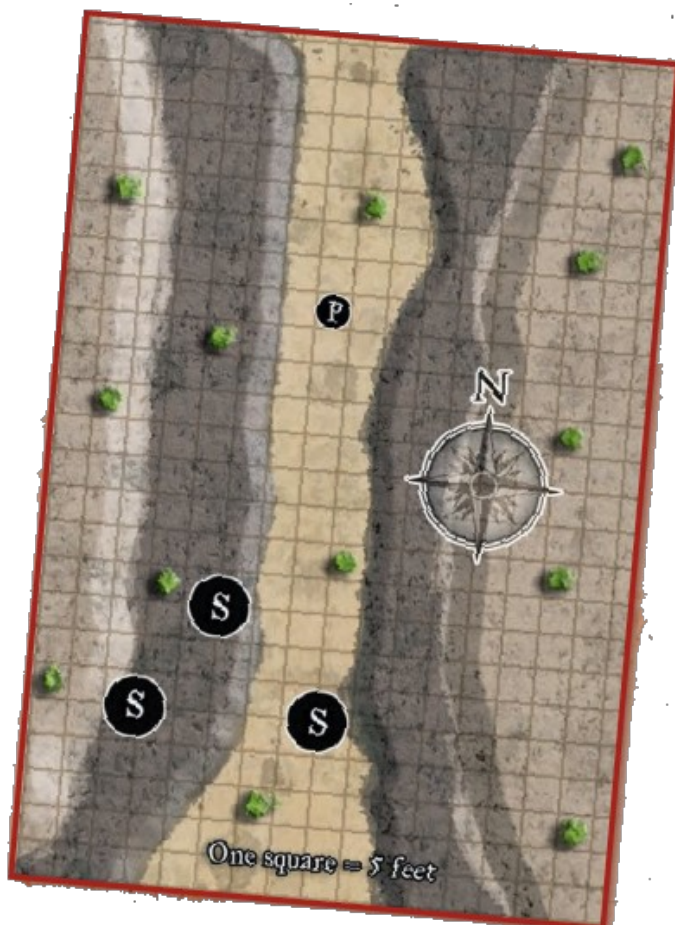
Если игровые персонажи пробуют скрыться в токсичном облаке дыхательного оружия везерабов, шедовары полагаются на слепое видение своих скакунов, чтобы те помогли обнаружить противников. Шедовары используют свои луки и умение Быстрый Выстрел, чтобы поразить скрытых противников стрелами. Поскольку игровые персонажи имеют полное укрывательство, каждый выстрел имеет шанс промаха 50%.

Шедовары бьются, пока не уменьшены менее чем до 15 очков жизни. После этого они прерывают бой и улетают, ведя плотную стрельбу из луков, в то время как их скакуны перемещаются на двойное расстояние.

Если игровые персонажи решают выйти из боя, шедовары позволяют им сделать это, если они идут к выходу из Анауроха - их работа состоит в том, чтобы не впускать вторгшихся, и они не собираются преследовать их по всему Торилу.

Развитие

Если игровые персонажи захватят любых шедоваров, пленники признаются, что они - агенты Империи Тени и занимаются обеспечением безопасности. Они могут указать игровым персонажам путь к заставе шедоваров (см. Событие 2 на странице 113), но больше не знают ничего полезного для игровых персонажей.



ПОЛЕТ И ВЕРХОВОЙ БОЙ

Везерабы летают со средней маневренностью. Они должны перемещаться по крайней мере на половину скорости (60 футов) каждый раунд, чтобы оставаться в воздухе.

Каждый раз, когда везераб, будучи в воздухе, продвигается вперед на 5 футов, он может повернуть влево или вправо на 45 градусов (ориентируясь по центру миниатюры). За дополнительные 5 футов движения везераб может поворачивать еще на 45 градусов. Везераб не может поворачивать круче чем на 90 градусов на один квадрате.

При наборе высоты везераб движется вполовину скорости и может набирать 10 футов высоты за каждые 5 футов перемещения вперед.

Везераб может пикировать под любым углом, в том числе вертикально вниз, и движется при пикировании с удвоенной скоростью.

Шедовары сидят верхом на везерабах и используют пространство везерабов и свою досягаемость. Они движутся как единой целое, действуя исходя из инициативы наездника. Зачастую, пока скакун движется, наездник может предпринимать другие действия. Например, наездник может использовать действие полной атаки во время перемещения скакуна. Наездник берет -4 штраф на дальнобойный атаки, сделанные во время двойного движения скакуна.

Наездник и везераб могут биться одновременно, но наездник для этого должен сделать успешную DC 10 проверку Поездки. Если проверка провалена, могут атаковать либо наездник, либо везераб, но не оба одновременно.

Когда наездники-шедовары в этом столкновении хотят использовать двуручное оружие (луки и великие мечи), они должны делать DC 5 проверку Поездки, чтобы управлять скакуном при помощи ног. Если проверка проваливается, наездник должен использовать по крайней мере одну руку для управления верховым животным.

Если кто-либо атакует везераба, когда он несет наездника, наездник может сделать попытку проверки Поездки для защиты скакуна. Если результат проверки выше AC везераба, используйте для расчета атаки результат проверки вместо AC везераба. Ни одна из указанных здесь проверок Поездки не считается действием для наездника.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Постепенный склон: Эти склоны не настолько круты, чтобы затрагивать движение. Персонажи получают +1 бонус на рукопашные атаки против противников, спускающихся на них.

Крутой склон: Персонажи, перемещающиеся вверх (к смежному квадрату выше) должны потратить 2 квадрата движения на каждый квадрат крутого склона. Персонажи, бегущие или разгоняющиеся вниз (перемещающиеся на смежный квадрат ниже) должны преуспеть в DC 10 проверке Баланса после входа на первый квадрат крутого склона. Верховые персонажи вместо этого должны сделать успешную DC 10 проверку Поездки. Персонажи, провалившие эту проверку, спотыкаются и должны закончить свое движение на 1d2x5 фт дальше. Персонажи, проваливающие на 5 или больше, падают ничком в квадрате, где заканчивают движение. Крутой склон увеличивает DC проверок Кувырка на 2.

Персонажи получают +1 бонус на рукопашные атаки против противников, спускающихся на них.

Маленькое дерево: 1 фт толщиной; AC 4; твердость 5; hp 150; поломка DC 25; Подъем DC 15.

Существо, стоящее в том же квадрате, что и маленькое дерево, получает +2 бонус покрытия к Классу Доспеха и +1 бонус покрытия на спасброски Рефлексов. Присутствие дерева в остальном не затрагивает боевое пространство существа, потому что считается, что существо использует дерево для своих преимуществ по необходимости.

3 воздушных разведчика шедоваров CR 11

Нр 62 каждый (11 HD)

Мужчина или женщина человек боец 5/рейнджер 2/колдун 4

NE Средний гуманоид

Инициатива +8 с *кошачьей грацией*; **Чувства** Слушание +7, Обнаружение +7

Языки Общий, Эльфийский, Нетерез

AC 26, касание 15, застигнутый врасплох 22 со щитом и *кошачьей грацией*, Увертливость

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

Скорость 30 фт (6 квадратов); Атака с ходу

Рукопашная +1 *великий меч* +13/+8 (2d6+5/19-20) или

Рукопашная тяжелое копьё мастерской работы +13/+8 (1d8+3/x3)

Дальнобойная +1 *композитный длинный лук* +14/+9 (1d8+3/x3) с *кошачьей грацией* или

Дальнобойная +1 *композитный длинный лук* +12/+12/+7 (1d8+3/x3) с Быстрым Выстрелом и *кошачьей грацией*

Базовая Атака +9; **Захватывание** +12

Варианты атаки Верховой Бой, Силовая атака, Энергичный Разгон; одобренный враг эльфы +2

Боевое оснащение *микстура лечения легких ран*, *микстура лечения умеренных ран*, 2 огня алхимика

Известные заклинания колдуна (CL 4-й; 20% шанс провала тайного заклинания):

2-й (1/день) - *кошачья грация* †

1-й (3/день) - *вынести элементы † †, щит †, истинный удар*

0-й (6/день) - *обнаружение магии, разрушение нежити (+11, дальнейшее касание), свет, рука мага, сообщение, сопротивление*

† уже наложено

Способности Сила 17, Ловкость 18, Телосложение 13, Интеллект 12, Мудрость 10, Харизма 13 с кошачьей грацией

SQ дикое сочувствие +3 (-1 магические твари)

Умения Настороженность, Дисциплина, Увертливость, Улучшенная Инициатива, Верховой Бой, Силовая атака, Быстрый Выстрел, Атака с ходу, Энергичный Разгон, Прослеживание

Навыки Подъем +10, Концентрация +10, Приручение животного +9, Прыжок +10, Знание (аркана) +3, Слушание +7, Поездка +12, Колдовство +8, Обнаружение +7, Выживание +5, Использование Веревки +3

Имущество боевое оснащение плюс +2 *подбитый кожаный доспех, +1 великий меч, тяжелое копые мастерской работы, +1 композитный длинный лук (+2 бонус Силы) с 20 стрелами, кольцо защиты +1, амулет естественного доспеха +1, кольцо падения пера, 5 гр*

3 продвинутых везераба CR 5

Нр 68 каждый (8 HD)

N Большая магическая тварь (экстрапланарный)

Инициатива +3; **Чувства** слепота, слепое чувство 240 фт, нюх; **Слушание** +12, **Обнаружение** +0

АС 18, касание 12, застигнутый врасплох 15; **Верховой Бой**

Иммунитет атаки взглядом, иллюзии, визуальные эффекты

Стойкость +9, **Рефлексы** +9, **Воля** +2

Скорость 20 фт (4 квадрата), полет 120 фт (средне); Атака с лета

Рукопашная укус +11 (1d8+4) и

2 когтя +9 каждый (1d6+2)

Пространство 10 фт; **Досыгаемость** 5 фт.

Базовая Атака +8; **Захватывание** +16

Варианты атаки Слепая борьба, наскок, царапание

Специальные действия вредное дыхание

Способности Сила 19, Ловкость 17, Телосложение 17, Интеллект 2, Мудрость 10, Харизма 4

Умения Слепая борьба, Атака с лета, Мультиатака

Имущество кожаная упряжь

Навыки Скрытность -1, **Слушание** +12, **Бесшумное Движение** +10

Вредное дыхание (Ех) См. описание существа, страницу 156

Наскок (Ех) Если продвинутый везераб пикирует на противника в течение первого раунда боя, он может делать полную атаку, включая две атаки царапания.

Царапание (Ех) Бонус атаки +8 рукопашная, урон 1d6+2.

Навыки Продвинутый везераб имеет +4 расовый бонус на проверки **Бесшумного Движения** и **Слушания**.

СТОЛКНОВЕНИЕ S2: БИТВА В ОАЗИСЕ

Уровень столкновения 15

Вводная

Запускайте это столкновение, если игровые персонажи входят в оазис с заставой шедоваров в Событии 2.

Два солдата-кринта находятся внутри башни, в квадратах, отмеченных K, стоя на страже у бойниц. Два солдата спят в местах, отмеченных KS, одетые в цепные рубахи мастерской работы. Два клерика Шар находятся на местах, отмеченных С. Еще два солдата-кринта стоят на верхушке башни, также на местах, отмеченных K, неся дежурство на зубчатых стенах.

РС могут войти в область столкновения с любого направления. Разместите игровых персонажей в любой точке по краю карты, в зависимости от того, как именно они решат приблизиться к этому месту. Солдаты не будут видны сразу; игровые персонажи должны сделать проверки Обнаружения, противопоставленные проверкам Скрытности солдат. Отрегулируйте проверки Обнаружения на DC 1 за каждые 10 футов между персонажем и солдатом. Внутри башни - тусклый свет, и солдаты внутри получают бонус по проверкам Скрытности за счет темных условий, как отмечено в их статистике. Если игровые персонажи не видят солдат, прочтите:

Башня из выбеленног окамня вырисовывается над верхушками деревьев. На вершине виден паранет, на нижнем этаже - узкие бойницы. Место выглядит безжизненным, но, похоже, кто-то здесь все же есть - потому что со стороны здания летят стрелы.

Если игровые персонажи видят одного или нескольких солдат, они видят лучников, и Вы должны бросить инициативу, прежде чем они откроют огонь.

Тактика

Когда солдаты видят любых вторгшихся, они поднимают тревогу. Солдаты на зубчатой стене стреляют отравленными стрелами. Тем временем солдаты внутри башни будят спящих напарников присоединяются к битве. Те, кто спали, начинают стрелять через бойницы. После первого залпа пара солдат с зубчатых стен вступает в контактный бой. Перейдя в рукопашную, солдаты используют свои полурторные мечи.

Будучи приведены в готовность, клерики перемещаются на зубчатую стену, читают *воздушную прогулку* и идут в атаку РС. Они используют заклинания типа *удара пламени* и *темного заряда*. Атакую противников, занятых рукопашной с их союзниками, они используют увеличенное *удержание персоны* и *безобразный упадок*. С падением солдат клерики используют *убить живое* и увеличенное *дарение проклятия*.

Весь гарнизон бьется насмерть (не имея желания отвечать за неудачу). Заклинание *слово воспоминания* клериков в основном неэффективно - когда они готовили его, местом для спасения они обозначили башню.

Развитие

Если игровые персонажи убьют или захватят гарнизон полностью, они смогут использовать это место для отдыха. Патруль из восьми солдат шедоваров прибудет через 2d4 дней, дабы расслабиться и пополнить припасы.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Укрепленные железом деревянные двери: 1 фт толщиной; АС 4; твердость 5; hp 150; поломка DC 25, Открывание Замка DC 25. Эти двери обычно держат запертыми. Два комплекта ключей хранится на первом этаже. Пара солдат на зубчатой стене должна окликнуть и услышать пароль ("Да правят тени"), чтобы пропустить внутрь.

Крутая спиральная лестница: Персонажи, идущие по крутой лестнице, тратят 2 квадрата движения за вход на каждый квадрат лестницы. Персонажи, бегущие или разгоняющиеся вниз по крутой лестнице, должны преуспеть в DC 10 проверке Баланса после входа на первый квадрат крутой лестницы. Верховые персонажи вместо этого должны сделать успешную DC 10 проверку Поездки. Персонажи, проваливающие проверку, падают и должны закончить свое движение через 1d2x5 футов. Персонажи, проваливающие на 5 или больше, получают 1d6 пунктов урона и падают ничком в квадрате, в котором заканчивают движение. Крутая лестница увеличивает DC проверок Кувырка на 5.

Персонажи получают покрытие против противников ниже них на спиральной лестнице, поскольку легко могут укрыться за центральной опорой лестницы.

Каменные стены: 3 фт толщиной; твердость 8; hp 270; поломка DC 45; Подъем DC 20.

Бойницы: Существа за бойницами имеют улучшенное покрытие, которое дает им +8 бонуса Классу Доспеха, +4 бонус на спасброски Рефлексов и выгоды от особенности класса улучшенное уклонение.

Зубчатая стена: Существо, стоящее за зубчатой стеной, получает +2 бонус покрытия к Классу Доспеха и +1 бонус покрытия на спасброски Рефлексов.

Маленькие деревья: 1 фт толщиной; АС 4; твердость 5; hp 150; поломка DC 25; Подъем DC 15.

Существо, стоящее в том же квадрате, что и маленькое дерево, получает +2 бонус покрытия к Классу Доспеха и +1 бонус покрытия на спасброски Рефлексов.

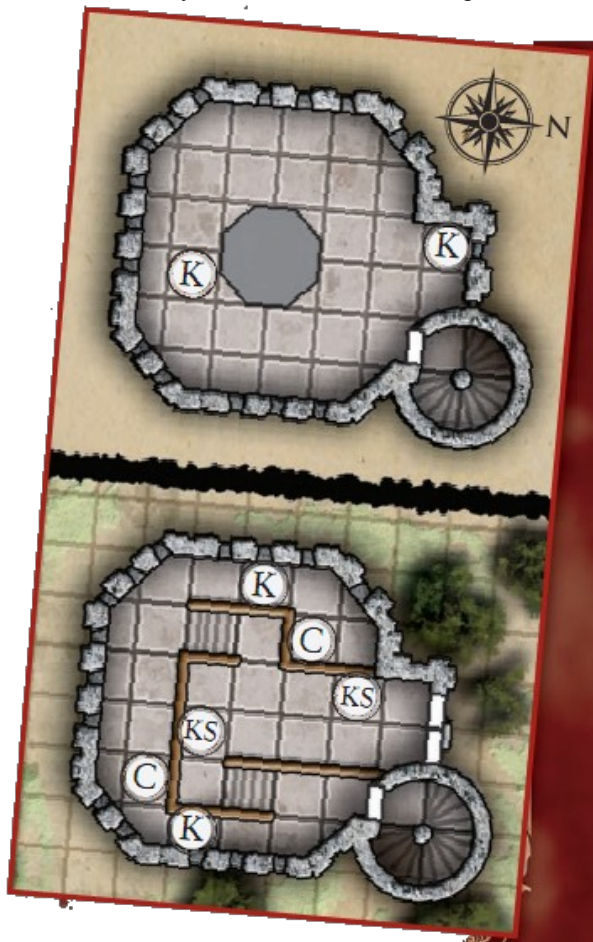
Мелкий водоем: Перемещение в квадрат с мелким водоемом обходится в 2 квадрата, и DC проверки Кувырка в таких квадратах увеличивается на 2. Мелкий водоем налагает -2 штраф обстоятельств по проверкам Бесшумного движения.

6 элитных солдат-кринтов CR 8

Hp 73 каждый (8 HD)

Мужчина или женщина кринт боец 8

NE Средний гуманоид (экстрапланарный)



Инициатива +1; **Чувства** темновидение 60 фт; +1 Слушание, Обнаружение +1
Языки Общий, Нетерез
АС 21, касание 11, застигнутый врасплох 20; Увертливость или
АС 17, касание 11, застигнутый врасплох 17 в цепной рубахе
Иммунитет поколебленное состояние
Стойкость +10, **Рефлексы** +4, **Воля** +4; +1 против заклинаний и эффектов с теневым описателем, +4 против устрашения
Скорость 20 фт (4 квадрата) в мастерской работы полном пластинчатом доспехе, базовая скорость 30 фт.
Рукопашная полуторный меч мастерской работы +13/+8 (1d10+5 плюс яд/19-20)
Дальнобойная композитный длинный лук мастерской работы +9/+4 (1d8+3 плюс яд/х3)
Базовая Атака +8; **Захватывание** +11
Варианты атаки Выстрел в Упор, Силовая атака, Точный Выстрел; яд (DC 24, 1d6 Сила/2d6 Сила)
Боевое оснащение 3 пузырька кислоты, 3 алхимических огня, 2 пузырька антитоксина, дымная палочка, мешок-липушка, 2 громовых камня
Способности Сила 17, Ловкость 13, Телосложение 16, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 6
Умения Увертливость^Б, Выносливость, Мастерство Экзотического Оружия (полуторный меч)^Б, Выстрел в Упор, Силовая атака^Б, Точный Выстрел, Фокус оружия (полуторный меч)^Б, Специализация Оружия (полуторный меч)^Б
Навыки Подъем +2 (+7 в цепной рубахе), Приручение животного +3, Скрытность -5 (-3 в темных условиях, +0 в цепной рубахе или +2 в темных условиях и в цепной рубахе), Прыжок +3 (+8 в цепной рубахе), Поездка +9
Имущество боевое оснащение плюс мастерской работы полный пластинчатый доспех, мастерской работы тяжелый стальной щит, полуторный меч мастерской работы, композитный длинный лук мастерской работы (+3 бонус Силы) с 20 стрелами, 4 дозы яда пурпурного червя

2 шарранских адепта тени CR 12

Нр 67 каждый (12 HD)
 Мужчина или женщина человек клерик 5 (Шар)/адепт тени^{РИФ} 7
 СЕ Средний гуманоид
Инициатива +4; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +5, Обнаружение +5
Языки Общий, Нетерез
АС 24, касание 12, застигнутый врасплох 24; +4 и поглощение *магических ракет* с щитом теней
Шанс промаха 20% (щит теней)
Стойкость +8, **Рефлексы** +3, **Воля** +14; +4 против иллюзий; +2 против зачарования, некромантии и заклинаний с описателем темноты
Скорость 20 фт (4 квадрата) в +1 полном пластинчатом доспехе, базовая скорость 30 фт.
Рукопашная +1 *порочный шестопер* +8/+3 (1d8+2 плюс 2d6, плюс 1d6 владельцу)
Дальнобойная мастерской работы тяжелый арбалет +7 (1d10/19-20)
Базовая Атака +6; **Захватывание** +7
Варианты атаки Слепая борьба
Специальные действия упрек нежити 4/день (+3, 2d6+3, 5-й), *тенивая прогулка*, щит теней
Боевое оснащение свиток *лечения серьезных ран*, антитоксин, сонный газ, громовой камень
Подготовленные заклинания клерика (CL 12-й; 1d20+14 для преодоления SR):
 6-й - *вред* * (+7 рукопашная, DC 22), *любопытные глаза* ^Д *, *слово воспоминания* *
 5-й - *темный заряд* ^Д ^{УКЗЦ} * (+6 дальнее касание, DC 20), *удар пламени* * (DC 19), *великая команда* * (DC 21), *увеличенное дарение проклятия* * (DC 21), *убить живое* * (DC 21)
 4-й - *воздушная прогулка* (CL 11-й), *лечение критических ран* *, *свобода движения* *, *увеличенное удержание персоны* * (DC 20), *безобразный упадок* ^Д (CL 12-й, DC 19)
 3-й - *черный свет* ^Д ^{УКЗЦ} * (DC 18), *лечение серьезных ран* * (2), *увеличенная команда* * (2, DC 19), *чистка невидимости* (CL 11-й)
 2-й - *помощь* *, *слепота/глухота* ^Д * (DC 18), *лечение умеренных ран* *, *звуковой взрыв* (CL 11-й), *духовное оружие* (2, +7 рукопашная, +6 дальнобойная, CL 11-й)
 1-й - *благословление* *, *лечение легких ран* * (2), *божественное покровительство* (CL 11-й), *вынести элементы* *, *энтропийный щит* *, *защита от добра* ^Д * (CL 13-й), *щит веры* *
 0-й - *лечение незначительных ран* * (2), *обнаружение магии* * (2), *руководство* * (2)
Д: Заклинание домена. Божество: Шар. Домены: Темнота, Зло.
 * DC 23 проверка уровня заклинателя против предсказаний пользователей Плетения; DC 27 проверка уровня заклинателя против проверки рассеивания пользователей Плетения, +4 бонус по проверкам уровня заклинателя, сделанным для поражения сопротивления заклинаниям пользователей Плетения
Подобные заклинания способности (CL 7-й):
 1/день - *тенивая прогулка*
Способности Сила 13, Ловкость 10, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 20, Харизма 12
Умения Слепая борьба^Б, Боевое колдовство, Увеличение Заклинания, Улучшенная Инициатива, Коварная Магия^Б ^{РИФ}, Пагубная Магия^Б ^{РИФ}, Магия Теневого Плетения^{РИФ}, Проникновение Заклинания, Мудрость заклинаний^{РИФ}, Стойкая Магия^Б ^{РИФ}
Навыки Концентрация +11, Скрытность +4, Знание (аркана) +10, Знание (религия) +10, Колдовство +12
Имущество боевое оснащение плюс +1 *полный пластинчатый доспех*, +1 *тяжелый стальной щит*, +1 *порочный шестопер*, мастерской работы тяжелый арбалет с 10 зарядами, *амулет Мудрости* +2, *амулет естественного доспеха* +1, *кольцо защиты* +2, серебряный святой символ
Щит теней (Su) Адепт тени может окружить себя сферой пурпурно-черной силы, как стандартное действие. Этот щит функционирует подобно заклинанию *щит*, предоставляя +4 бонус щита к АС и поглощая *магические ракеты*, направ-

ленные в пользователя. Кроме того, он обеспечивает укрытельство против рукопашных и дальнобойных атак. Щит может использоваться до 12 раундов в день, но это время не обязательно должно быть последовательным.

СТОЛКНОВЕНИЕ S3: ИЗ ГЛУБИН

Уровень столкновения 14

Вводная

Вы можете провести это столкновение в любой момент, когда игровые персонажи посетят берега Теневого Моря. Две теневого морских змей обнаруживают игровых персонажей. Разместите миниатюры змей в местах, обозначенных S. Разместите игровых персонажей в местах, отмеченных PC. Столкновение предполагает, что партия преднамеренно идет по берегу. Если персонажи хотят перекрыть большее пространство, разместите их миниатюры соответственно.

Как отмечено на странице 115, змеи делают неловкую попытку заманить игровых персонажей в воду. Если им это удастся, позвольте игрокам перед началом столкновения переместить свои миниатюры в воду. Если змеи нападут внезапно, прочтите:

Горячий бриз плещет плавными волнами по скалистому пляжу и рассеянными в воде валунам. Внезапно два серых как зола существа с длинными зубастыми мордами взмывают из воды, испуская разрывающий уши визг.

Если змеям не удастся напасть внезапно, они пытаются вести переговоры; см. стр. 115 перед нападением.

Тактика

Если змеи нападают неожиданно, то обе атакуют своими звуковыми копьями. В любом случае они расходятся, когда получают первое полнораундовое действие, одна уходит правее, другая левее. Они остаются в воде, но перемещаются к игровым персонажам и стараются занять позицию для атаки звуковыми волнами. Если понадобится, они могут выйти из воды, чтобы на короткой дистанции сделать звуковые волны эффективнее. Используя звуковые волны, они идут в рукопашную, при необходимости выбираясь на берег. Они используют звуковые копья (употребимые раз в 1d4 раунда) при первой же возможности. Змеи достаточно сообразительны, чтобы выбрать уязвимых или раненых противников и сконцентрировать свои атаки именно на них.

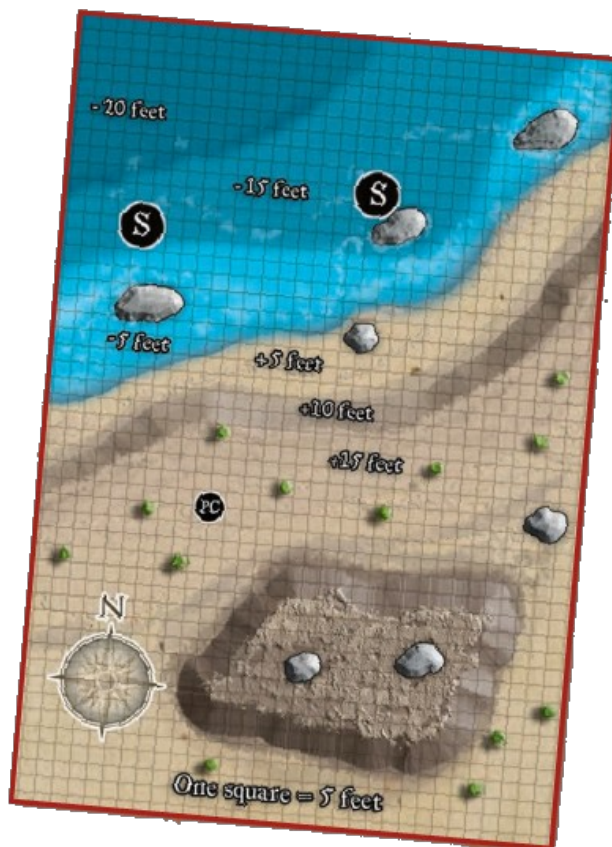
Будучи уменьшена до 20 очков жизни или ниже, одна из змей предполагает, что партия просто уйдет, оставив раненых игровых персонажей "наслаждаться гостеприимством Теневого Моря". Змеи говорят только на Нетерезе, так что общаться с ними трудновато. Если игровые персонажи не склонны оставлять кого-либо змее на закуску, раненая змея бьется раунд или два, а затем отходит к воде, используя звуковые копья, чтобы помешать преследованию. Оказавшись в воде, она разворачивает хвост и сбегает.

Развитие

Маловероятно, что теневого морские змеи пропадут, если игровые персонажи убьют их. Падальщики, включая других теневого морских змей, довольно быстро сожрут их тела.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Валун: Эти массы твердого камня выпирают примерно на 3 фута над поверхностью воды или земли. Чтобы взобраться на валун, требуется два квадрата движения. Персонажи на вершине валуна получают +1 бонус на броски рукопашных атак против противников ниже их. Среднее или меньшее существо на земле мо-



жет пригнуться за валуном и получить +2 бонус покрытия к Классу Доспеха и +1 бонус покрытия на спасброски Рефлексов. Плавающее существо также может получить покрытие, спрятавшись за валуном.

Постепенный склон: Эти склоны не настолько круты, чтобы затрагивать движение. Персонажи получают +1 бонус на рукопашные атаки против противников, спускающихся на них.

Крутой склон: Персонажи, перемещающиеся вверх (к смежному квадрату выше) должны потратить 2 квадрата движения на каждый квадрат крутого склона. Персонажи, бегущие или разгоняющиеся вниз (перемещающиеся на смежный квадрат ниже) должны преуспеть в DC 10 проверке Баланса после входа на первый квадрат крутого склона. Верховые персонажи вместо этого должны сделать успешную DC 10 проверку Поездки. Персонажи, провалившие эту проверку, спотыкаются и должны закончить свое движение на 1d2x5 фт дальше. Персонажи, проваливающие на 5 или больше, падают ничком в квадрате, где заканчивают движение. Крутой склон увеличивает DC проверок Кувырка на 2.

Персонажи получают +1 бонус на рукопашные атаки против противников, спускающихся на них.

Маленькое дерево: 1 фт толщиной; AC 4; твердость 5; hp 150; поломка DC 25; Подъем DC 15.

Существо, стоящее в том же квадрате, что и маленькое дерево, получает +2 бонус покрытия к Классу Доспеха и +1 бонус покрытия на спасброски Рефлексов. Присутствие дерева в остальном не затрагивает боевое пространство существа, потому что считается, что существо использует дерево для своих преимуществ по необходимости.

Вода: Средний персонаж может брести по воде глубиной не более 5 футов. При этом перемещение на квадрат обходится в 2 квадрата движения, а DC проверок Кувырка в этих квадратах увеличивается на 2. Брод налагает -2 штраф обстоятельств по проверкам Бесшумного движения. Персонаж, не имеющий скорости плавания, должен сделать для перемещения успешную DC 15 проверку Плавания, если вода слишком глубока для брода. Персонажам необходимо дышать, если они под водой; провалив это, они рискуют утонуть (КНИ 304). Будучи под водой, персонажи могут двигаться в любом направлении, как при полете с совершенной маневренностью. Невидимое существо при перемещении в воде оставляет за собой видимый "пузырь" в форме тела. Существо все равно имеет укрывательство, но не полное укрывательство. Существо, плавающее на поверхности или присевшее в воде получает покрытие против противников, если они также не плывут или не присели, получая +2 бонус к Классу Доспеха и +1 бонус на спасброски Рефлексов (эти бонусы не складываются с бонусами для покрытия от других источников). Существо, погрузившееся почти полностью, получает улучшенное покрытие (+8 бонус к AC, +4 бонус на спасброски Рефлексов) против атак от существ, которые не находятся также под водой. Существа с этим улучшенным покрытием берут -10 штраф на атаки против существ, которые не находятся также под водой. Плавающее существо может всплыть для избежания штрафа атаки, но теряет при этом свое улучшенное покрытие.

2 теневых морских змей CR 12

Нр 162 каждый (12 HD); DR 5/колющий

NE Огромная магическая тварь

Инициатива +6; **Чувства** слепое видение 60 фт (240 фт под водой), темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; **Слушание** +11, **Обнаружение** +11

Языки Нетерез

AC 25, касание 16, застигнутый врасплох 23

Сопrotивление звук 10

Стойкость +18, **Рефлексы** +12, **Воля** +5

Скорость 20 фт (4 квадрата), плавание 50 фт.

Рукопашная укусы +20 (2d6+10) и

удар хвостом +16 (2d6+5)

Пространство 15 фт; **Досыгаемость** 10 фт.

Базовая Атака +12; **Захватывание** +30

Варианты атаки Боевые Рефлексы; звуковое копье, звуковая волна, подсечка

Способности Сила 31, Ловкость 15, Телосложение 26, Интеллект 10, Мудрость 13, Харизма 6

Умения Боевые Рефлексы, Великая Стойкость, Улучшенная Инициатива, Молниеносные рефлексy, Фокус оружия (удар хвостом)

Навыки Скрытность +12, Слушание +11, Поиск +12, Обнаружение +11, Плавание +18

Слепое чувство (Ex) Теневая морская змея может находить существ под водой в пределах 120 футов не визуальными средствами (эхолокация). Под водой дальность - 240 футов. Противники, которых теневая морская змея не может фактически видеть, все еще имеют против нее полное укрывательство.

Задержка дыхания (Ex) Теневая морская змея может задерживать дыхание в течение количества раундов, равного 8 x ее показатель Телосложения, прежде чем рискует утонуть (см. РВд 304).

Звуковое копье (Ex) Теневая морская змея может производить луч звука с дальностью 120 футов без приращения дальности. Луч наносит 6d6 пунктов звукового урона. После использования этой силы змея должна выждать 1d4 раунда перед повторным использованием. Под водой дальность копья - 240 футов.

Звуковая волна (Ex) Раз в час теневая морская змея может производить волну ошеломляющего звука в 120-футовом распространении, сосредоточенном на змее. Живущее существо в распространении (кроме других теневых морских змей) должно сделать успешный DC 24 спасбросок Стойкости или будет ошеломлено на 1d4 раунда. Под водой дальность распространения - 240 футов. Существо, подвергнувшееся нескольким волнам сразу, делает лишь один спасбросок.

Подсечка (Ex) Змея, поражающая атакой укусом, может делать попытку подсечки противника (+18 модификатор проверки) без необходимости использовать действие, делать атаку касанием и не вызывая атаки при возможности. Если попытка проваливается, противник не может реагировать на подсечку змеи. Под водой подсеченный противник по крайней мере на одну категорию размера меньше змеи отбрасывается на 10 футов на разницу в категории размера в направлении на выбор змеи. Например, Среднего противника отбросит на 20 футов.

Отклонение (Sp) Теневая морская змея производит магическое поле, дающее ей бонус отклонения к Классу Доспеха, равный ее модификатору Телосложения (минимум +1). Эта сила всегда активна и имеет уровень заклинателя, равный Hit Dice змеи. Если поле инвертировано или подавлено, змея может активизировать его снова как свободное действие на своем следующем ходу.

Навыки См. стр. 152.

СТОЛКНОВЕНИЕ S5: ДРЕВНИЙ ВРАГ

Уровень столкновения 17

Вводная

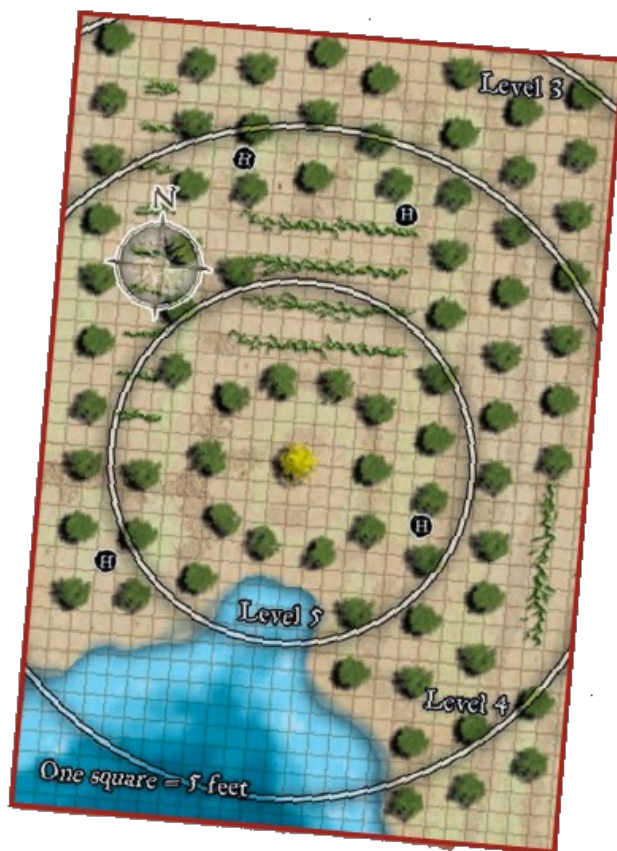
Запустите это столкновение, когда игровые персонажи приблизятся к Роще Теней. Два фаэримма, замаскированных под воронов, внимательно наблюдают за рощей. Хэдрун объединился с фаэриммами Анауроха в попытке захватить Город Шейд и всю Империю Теней. Хэдрун пригласил этих фаэриммов быть свидетелями преобразования Куэсс Ар Терантвар обратно в *Нетерские Свитки*. Хэдрун надеется произвести впечатление на новых союзников силой Теневого Плетения и своим магическим мастерством. Сковав подобный союз, Хэдрун также получает пару мощных стражей-фаэриммов для Куэсс Ар Терантвар.

Когда начинается столкновение, каждый из фаэриммов находится на верхушке одного из деревьев, окружающих Куэсс Ар Терантвар (для этого столкновения игнорируйте места, отмеченные Н; они вступают в дело в столкновении S6, описанном на странице 127). Они выглядят, пахнут и ощущаются в точности как реальные вороны; однако персонаж, бьющийся с вороном или изучающий его, может сделать DC 22 спасбросок Воли, чтобы распознать истинные формы фаэриммов.

Игровые персонажи могут войти в область столкновения практически с любого направления, но скорее всего - по одному из направлений через окрестные сады. Разместите игровых персонажей в любых точках по краю карты в зависимости от того, как игровые персонажи решат приблизиться к этому месту.

Когда группа войдет или станет изучать рощу, прочтите:

Золотое дерево, частично покрытое болезненной чернотой, стоит на маленькой безжизненной поляне. Наверху словно парит купол из плотных облаков, отбрасывая густые тени. Поляна пустынна, за исключением пары черных как смоль воронов, взгромоздившихся на окрестные деревья.



ГОВОРИТ ТИВОЛЛУС

Как отмечено на странице 115, дух Тиволлуса Алувиирсана, эльфического высокого мага, превратившего *Нетерские Свитки* в Куэсс Ар Терантвар, присутствует в изображении золотого паука, скрывающегося в ветвях Куэсс Ар Терантвар. Тиволлус - источник зоны нормальной магии, окружающей древо, и он может связаться с РС, когда они приблизятся к древу (когда они появятся где-либо на прилагаемой тактической карте). Если Вы считаете, что персонажам нужна помощь, Тиволлус даст некоторым из них или всем кое-какие советы и подсказки:

Присматривайте за воронами - это скрытые смертельные противники. Это фаэриммы, злые заклинатели, столетиями стремившиеся погубить всю жизнь на Фаэруне (кроме себя).

Шейды работают над грязным ритуалом, который можно приостановить, лишь вылив *жидкое солнце* из *Чаши Амонатора* на сокрушенное древо. Эффект придет не сразу, так что игровым персонажам стоит подготовиться к защите этого места.

Выливание *жидкого солнца* на древо прервет поток магии Теневого Плетения, которая старается развратить Куэсс Ар Терантвар. Когда это случится, свитки в конечном счете разобьются вдребезги. Кто-то должен сдерживать шейды, пока свитки не исчезнут. Процесс должен занять меньше минуты. Шейды, которые вскоре придут для защиты древа, не знают, что магия Плетения здесь работает.

Похоже, что в центре темного ритуала стоит один определенный шейд, Хэдрун, владеющий значительной мощью - и политической, и магической; кажется, он также ответствен за присутствие фаэриммов. Фаэриммы косвенно ответственны за падение древней империи Нетерил, от которой произошли шейды и шедовары. Союз между фаэриммами и шейдами столь же маловероятен (и смертелен), как и договор между селестиялами и извергами.

Тактика

Фаэриммы ждут, пока игровые персонажи не войдут в самую внутреннюю зону узла Теневого Плетения; тогда они взлетают и атакуют, используя *цепную молнию*. Они выбирают первичные цели так, чтобы поразить как можно больше вторичных целей. После этого они остаются наверху и по возможности держатся за пределами рукопашной досягаемости. Они используют *отвратительный смех Таши* и *луч ослабления* на боевых персонажей, имеющих возможность атаковать их. По мере битвы фаэриммы используют *дезинтеграцию*, *призрачного убийцу* и *удержание монстра*. Против заклинателей они используют *спектральную руку* и *касание гхола*. Если кто-либо достанет их в рукопашную, фаэриммы в защите читают *вампирическое касание*, а затем используют свои когти и жала.

Фаэриммы не желают принять поражение и бьются насмерть.

Развитие

Реальный противник игровых персонажей, Хэдрун, присоединится к борьбе, как только хотя бы один из фаэриммов падет (будет убит или выведен из строя), или когда игровые персонажи выльют *жидкое солнце* на Куэсс Ар Терантвар - смотря что произойдет раньше. Когда Хэдрун прибедет, см. тактическое столкновение S6 (страница 127). *Жидкое солнце* моментально поразит древо, и оно развалится в груды полурасплавленного металла. Это - прелюдия к преобразованию изначальных *Нетерских Свитков*.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Свет: Вся область укрыта темным освещением благодаря действующей здесь темной магии. РС без темновидения могут видеть смутно. Существа в пределах теней имеют укывательство относительно персонажей, видящих смутно. Существо в области темного освещения может делать проверку Скрытности для покрытия.

Узел Теневого Плетения: Вся область залитая развращенной силой Теневого Плетения. пользователи Теневого Плетения могут получать выгоды от узла, делая проверку Интеллекта или Колдовства, как отмечено на странице 116.

Узел имеет пять сферических слоев, каждый шириной около 40 фт.

Маленькое древо: 1 фт толщиной; AC 4; твердость 5; hp 150; поломка DC 25; Подъем DC 15.

Существо, стоящее в том же квадрате, что и маленькое древо, получает +2 бонус покрытия к Классу Доспеха и +1 бонус покрытия на спасброски Рефлексов. Присутствие древа в остальном не затрагивает боевое пространство существа, потому что считается, что существо использует древо для своих преимуществ по необходимости.

Нормальная магия: В зоне мертвой магии, окружающей область столкновения, есть зона нормальной магии. Магия Плетения работает в этой зоне как обычно. Пользователи Плетения могут ощущать границу этой области.

Фаэриммы в этом столкновении - пользователи Плетения, они заметили область нормальной магии, но не сообщили о ней Хэдруну. Когда пользователи Плетения входят в область нормальной магии, они сразу понимают, что их магия будет работать.

Лоза: Эти области заполнены длинной ползучей лозой, растущей на решетках. Требуется 4 квадрата движения для продвижения на квадрат виноградных лоз. Существа, кто следуют на DC за 10 проверкой Подъема, нуждаются только в 2 квадратах(площадь) движения для продвижения на квадрат лозы. Высота лозы - 10 фт, и существа, стоящие за ними, получают +2 бонус покрытия к Классу Доспеха и +1 бонус покрытия на спасброски Рефлексов.

Персонажи, имеющие особенность класса шаг лесистой местности, могут проходить сквозь лозу без увеличения затрат движения и без необходимости проверки Подъема.

2 зрелых взрослых фаэримма CR 15

Нр 84 каждый (13 HD); регенерация/быстрое лечение; **DR** 10/магия

NE Большая абберрация

Инициатива +4; **Чувства** темновидение 60 фт; *тайное видение* 120 фт, *обнаружение магии* (CL 13-й), *видеть невидимость* 120 фт; Слушание +15, Обнаружение +15

Языки понимает Чондатанский, Общий, Эльфийский, Нетерез; телепатия 100 фт.

АС 27, касание 9, застигнутый врасплох 27

Иммунитет окаменение, полиморф

SR 23

Стойкость +8, **Рефлексы** +6, **Воля** +13

Скорость полет 30 фт (6 квадратов) (совершенно); полет

Рукопашная 4 когтя +12 каждый (1d6+4) и

укус +7 (2d6+2) и

жало +7 (1d8+2 плюс яд)

Пространство 10 фт; **Досыгаемость** 10 фт.

Базовая Атака +9; **Захватывание** +17

Варианты атаки Усиление Заклинания; яд

Специальные действия внедрение

Известные заклинания колдуна (CL 13-й; 1d20+15 для преодоления SR)

6-й (4/день) - *цепная молния* (DC 21), *дезинтеграция* (DC 21)

5-й (7/день) - *облако-убийца* (DC 20), *удержание монстра* (DC 20), *телекинез* (DC 20)

4-й (7/день) - *зачарование монстра* (DC 19), *дверь измерений*, *призрачный убийца* (DC 19), *стена льда*

3-й (7/день) - *смещение*, *заряд молнии* (DC 18), *слякотный шторм*, *вампирическое касание* (+13 рукопашное касание)

2-й (7/день) - *касание хюла* (+13 рукопашное касание, DC 17), *видеть невидимость*, *спектральная рука* (+13 рукопашное касание), *вызов роя*, *отвратительный смех Таши* (DC 17)

1-й (8/день) - *леденящее касание* (+13 рукопашное касание), *жир*, *магическая ракета*, *луч ослабления* (+9 дальнее касание), *цит*

0-й (4/день) - *тайная метка*, *танцующие огни*, *обнаружение магии*, *разрушение нежити* (+9, дальнее касание), *звук привидения* (DC 15), *рука мага*, *сообщение*, *открыть/закрыть*, *читать магию*

Подобные заклинаниям способности (CL 13-й):

По желанию - *обнаружение магии*

Способности Сила 18, Ловкость 11, Телосложение 14, Интеллект 17, Мудрость 20, Харизма 21

Умения Усиление Заклинания, Великая Стойкость, Улучшенная Инициатива, Молниеносные Рефлексы, Проникновение Заклинания

Навыки Концентрация +12, Дипломатия +7, Скрытность -4, Запугивание +15, Знание (аркана) +13, Слушание +15, Поиск +13, Чувство Мотива +15, Колдовство +15, Обнаружение +15

Полет (Ех) Поскольку тело фаэримма само по себе является летучим, он может лететь со скоростью 30 футов. Эта летучесть также предоставляет существу постоянный эффект *падения пера* (как заклинание) с персональной дальностью.

Внедрение (Ех) Как стандартное действие, зрелый взрослый фаэримм может использовать свое жало, чтобы откладывать яйца внутри парализованного существа. Молодняк появляется примерно 90 дней спустя, буквально пожирая носителя изнутри. Заклинание *удаление болезни* избавляет жертву от яиц, как и успешная DC 20 проверка Излечения, сделанная персонажем, имеющим разряды в этом навыке. Если проверка проваливается, целитель может попробовать снова, но каждая попытка (успешная или не) наносит пациенту 1d4 пункта урона.

Яд (Ех) Ущерб, Стойкость DC 18, паралич 2d4 раундов/паралич 1d3 часа. Парализованные существа левитируют, беспомощные, в нескольких футах над землей.

СТОЛКНОВЕНИЕ S4: СТРАЖИ САДОВ

Уровень столкновения 14

Вводная

Запускайте это столкновение после того, как игровые персонажи начнут исследовать Лес Теней. Область патрулирует команда из четырех охранников-кринтов; они стараются убить или отогнать любых незнакомцев, которых встретят. Охранники обычно патрулируют парами, каждая из пар идет вдоль одной из сторон деревьев. Разместите охранников в точках, отмеченных G. Игровые персонажи могут войти с северного, восточного или западного края карты. Разместите лидера игровых персонажей около одной из граней карты, а остальных игровых персонажей - за ним. Когда игровые персонажи встретят охранников, прочтите:

Пара гуманоидов, одетых в уныло-серые пластинчатые доспехи, целеустремленно шагает вдоль ряда садовых деревьев. У одного из них в руках меч, у другого - лук.

Остальные два охранника в этот момент находятся вне поля зрения, за деревьями. Игровые персонажи могут заметить их с проверками Обнаружения, противопоставленным проверкам Скрытности охранников. Освещение здесь темное благодаря облакам наверху и теням от деревьев.



Тактика

Когда начинается бой, один охранник стреляет в ближайшего игрового персонажа, а другой втыкает свой меч в землю (свободное действующая) и накладывает *слепоту/глухоту* (эффект слепоты) на персонажа, который выглядит самым опасным. Охранники, укрываясь за деревьями, перемещаются к РС, стараясь, чтобы деревья были между ними и их противниками, и накладывают *божественное покровительство*. После этого один из охранников читает *духовное оружие*, а остальные делают попытку сблизиться для рукопашной. В последующие раунды остальные охранники читают *духовное оружие* в защите, пока другие проводят рукопашные атаки. Всякий раз, когда охранник падет, один из выживших использует *безобразный упадок* со свитка, а другой охранник читает *затеняющую мглу* (Прочтение свитка требует успешной DC 8 проверки уровня заклинателя). Охранники - рабы, бьющиеся насмерть.

Развитие

Если игровые персонажи захватят охранников и допросят их о некоем магическом древе или о Куэсс Ар Терантвар, пленники неохотно направят их в Рошу Теней (см. стр. 115). Все, что пленники знают о роще - то, что некие очень мощные волшебники украли золотое древо у каких-то эльфов и теперь обрабатывают его какой-то сильной магией.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Маленькие деревья: 1 фт толщиной; AC 4; твердость 5; hp 150; поломка DC 25; Подъем DC 15.

Существо, стоящее в том же квадрате, что и маленькое дерево, получает +2 бонус покрытия к Классу Доспеха и +1 бонус покрытия на спасброски Рефлексов.

4 кринга-охранника CR 10

Нр 91 каждый (11 HD)

Мужчина и женщина кринт боец 6/эксперт 2/клерик 3 (Шар)

СЕ Средний гуманоид (экстрапланарный)

Инициатива +4; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +11, Обнаружение +11

Языки Общий, Нетерез

АС 24, касание 11, застигнутый врасплох 24

Иммунитет поколебленное состояние

Стойкость +12, **Рефлексы** +4, **Воля** +13; +1 против заклинаний и эффектов с теневым описателем, +4 против утрашения

Скорость 20 фт (4 квадрата) в +2 полном пластинчатом доспехе, базовая скорость 30 фт.

Рукопашная +1 *полуторный меч* +12/+7 (1d10+4/19-20)

Дальнобойная +1 *композитный длинный лук* +10/+5 (1d8+2/x3)

Базовая Атака +9; **Захватывание** +10

Варианты атаки Слепая борьба, Силовая атака

Специальные действия упрек нежити 3/день (+0, 2d6+2, 3-й)

Боевое оснащение 2 свитка *лечения легких ран*, 2 свитка *лечения умеренных ран*, свиток *разбивания*, свиток *безобразного уадака*, свиток *зоны правды*, мешок-липучка

Подготовленные заклинания клерика (CL 3-й):

2-й - *слепота/глухота*^Д (DC 16), *сила быка*, *духовное оружие* (+10 рукопашная, +9 дальнобойная)

1-й - *лечение легких ран*, *божественное покровительство*, *затеняющая мгла*^Д, *санктуарий*

0-й - *лечение незначительных ран*, *обнаружение магии*, *руководство*, *сопротивление*

Д: Заклинание домена. Божество: Шар. Домены: Темнота, Зло.

Способности Сила 13, Ловкость 10, Телосложение 16, Интеллект 10, Мудрость 18, Харизма 11

Умения Настороженность, Слепая борьба^Б, Выносливость, Мастерство Экзотического Оружия (полуторный меч)^Б, Улучшенная Инициатива, Силовая атака^Б, Магия Теневого Плетения^{РИФ}, Фокус оружия (полуторный меч)^Б, Специализация Оружия (полуторный меч) В

Навыки Подъем -1, Концентрация +9, Приручение животного +5, Скрытность -6 (-4 в темных условиях), Прыжок -1, Слушание +11, Поездка +7, Чувство Мотива +6, Обнаружение +11

Имущество боевое оснащение плюс +2 *полный пластинчатый доспех*, +1 *тяжелый стальной щит*, +1 *полуторный меч*, +1 *композитный длинный лук* (+1 бонус Силы) с 10 стрелами, *кольцо защиты* +1, *амулет Мудрости* +2, серебряной святой символ, 33 gr

СТОЛКНОВЕНИЕ S6: ВМЕЩАТЕЛЬСТВО ХЭДРУНА

Уровень столкновения 22

Вводная

Хэдрун берет битву в свои руки, когда падет один из его союзников-фаэриммов или когда игровые персонажи применят *жидкое солнце* из *Чаши Амонатора* на Куэсс Ар Терантвар. См. стр. 128 для статистики Хэдруна.

Это столкновение использует карту, сопровождающую столкновение S5 на странице 125. Хэдрун появляется в одном из мест, отмеченных Н. Хэдрун выбирает место в стороне от любых противников, предпочтительно такое, куда ни один противник не сможет разогнаться или добраться за одиночное или двойное движение.

Прибывая верхом на своем скакуне - теновом драконе (используя свою способность *теневого путешествия*), сопровождаемый теновым двойником, Хэдрун несет на себе эффект следующих заклинаний и способностей: *великий щит теней*, *видеть невидимость*, *полет* и *чистый разум*. Его теновой двойник появляется на земле в квадрате, смежном с его местоположением.

Когда появится Хэдрун, прочтите:

Высокий, худой человек с серой как зола кожей и колючими глазами внезапно появляется рядом с кроной дерева, сидя на спине дракона, словно сотканного из теней. Он с головы до ног укрыт темным одеянием.

Мгновение спустя под драконом возникает его двойник. Две фигуры говорят в унисон, и создается эффект, похожий на эхо в глубокой пещере: "Вы сделали много, червяки, но вы откопали нечто, с чем справиться не сможете. Возможно, барды сочинят грустную балладу о том, как вы падёте."



Тактика

Хоть ему и неизвестно, что магия Плетения около дерева действует, Хэдрун знает, что в распоряжении игровых персонажей есть магическая сила (иначе они не могли бы убить фаэримма или помешать ритуалу), и он намеревается устранить их.

Всякий раз, когда Хэдрун читает заклинание (кроме заклинаний воплощения или превращения), он пользуется преимуществом узла Теневого Плетения для увеличения своего уровня заклинателя (см. стр. 116). Теневой двойник Хэдруна начинает столкновение, оснащенный *темным посохом Хэдруна* и его свитками. При первой же возможности Хэдрун нацеливает ускоренную *магическую ракету* на ближайшего противника. После этого он накладывает *сверхъестественное* на столько игровых персонажей, насколько это возможно.

Его теневой двойник остается на земле и использует посох против любого в пределах рукопашной дальности. При возможности двойник активизирует свои свитки в любом порядке, как выгоднее. Двойной не читает заклинания, но использует подобные заклинаниям способности также, как и Хэдрун.

Дракон использует свое дыхательное оружие так часто, насколько возможно, заполняя паузы рукопашными атаками. Его первичная цель - защитить Хэдруна.

По мере разворачивания столкновения Хэдрун использует *великое теневое воплощение* для создания эффекта *призматического спрея* на столько игровых персонажей, насколько возможно, и накладывает ускоренную *расслабленность* на того, кто окажется ему самым опасным.

После этого Хэдрун и его двойник активно насаждают на игровых персонажей, используя *воплоть баньши*, *теневое воплощение (огненный шар или ледяной шторм)* и *мрачный заряд Синсабура*. Хэдрун использует *черный свет* и свою способность *контроля света*, чтобы держать все в тени. Хэдрун бьется до последнего. Если поражение кажется неизбежным, он может попытаться сбежать с использованием своей *теневого прогулки*, но он хорошо представляет значение проигрыша этой битвы и скорее всего будет биться до самого конца.

Развитие

Как только игровые персонажи нанесут поражение Хэдруну, Тиволлус передает им телепатическое "отлично". У группы есть день-два, чтобы покинуть окрестности Города Шейд. Падение Хэдруна и выпуск фаэриммов обеспечит некоторый хаос.

Чаша и дерево

Когда игровые персонажи выливают *жидкое солнце* из *Чаши Амонатора* на Куэсс Ар Терантвар, ритуал шедоваров останавливается и дерево валится в груды полурасплавленного металла. Обычно требуется годы, чтобы *Нетерские Свитки* срослись с останками дерева. Именно поэтому Хэдрун и шедовары старались развратить его. Благодаря *жидкому солнцу* процесс идет со взрывной скоростью. Спустя четыре раунда после краха дерева груды испаряются со взрывом положительной энергии радиусом 100 футов. Злые существа в зоне взрыва получают 5d8 пунктов урона без спасброска. Нежить, злые аутсайдеры и теневые существа (включая Хэдруна и его двойника) получают 10d8 пунктов урона.

Взрыв также разрушает Стену Шарнов (см. Главу 2). Любые фаэриммы в области при этом сбегают, оставляя Хэдруна в одиночестве. Увидев, что их бывший союзник в беде, фаэриммы перед уходом вполне могут направить в него одно-два заклинания. Теперь, когда они свободны от долгого заточения в Анаурохе, у них нет потребности союза с Хэдруном или с кем-либо из презренных шедоваров.

Нетерские Свитки не взрыв не уничтожает, но они рассеиваются вдаль и вширь по всему Торилу (за исключением одного свитка, найденного одним из Принцев Шейда; см. стр. 121).

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Груда полурасплавленного металла: Груда заполняет одно место. Она консистенцией как каша и примерно 3 фт глубиной. Просто касание груды наносит 2d6 пунктов урона огнем. Полное погружение наносит 20d6 пунктов урона огнем.

Хэдрун и его союзники

Здесь дана игровая статистика для Хэдруна, его теневого двойника и скакуна - теневого дракона.

Хэдрун CR 22

Нр 77 (+20 в темноте или тень) (20 HD); быстрое лечение 2

Мужчина человек шейд^{УКЭЦ} волшебник 10/адепт тени^{РИФ} 10

NE Средний гуманоид

Инициатива +5; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; *видеть невидимость*; Слушание +9, Обнаружение +9

Языки Чондатанский, Общий, Драконий, Нетерез, Горасс

АС 29, касание 19, застигнутый врасплох 24; +4 и поглощение *магических ракет* от великого щита теней

Шанс промаха 20% (великий щит теней)

Иммунитет предсказание, эффекты обнаружения эмоций или мыслей, воздействующие на разум заклинания и способности, наблюдение

SR 31 в темноте или тень или

SR 22

Стойкость +12 (+16 в темноте или тень), **Рефлексы** +18 (+22 в темноте или тень), **Воля** +23 (+27 в темноте или тень); +5 против иллюзий; +3 против зачарования, некромангии и заклинаний с описателем темноты

Слабость теряет способности шейда (темновидение, увеличенная скорость, *теневой шаг*, быстрое лечение, *контроль света*, *невидимость*, *теневое изображение*), будучи не в темноте или тень

Скорость 30 фт (6 квадратов), 50 фт в темноте или тень, полет (от заклинания) 60 фт (хорошо); *теневой шаг*, *теневая прогулка*

Рукопашная -

Базовая Атака +10; **Захватывание** +10

Специальные действия *контроль света*, щит теней, *невидимость*, теневой двойник, *теневое путешествие*

Подготовленные заклинания колдуна (CL 20-й; 1d20+22 для преодоления SR):

9-й - *доминирование над монстром* * (DC 25), *слово силы убить* *, *воплъ баньши* * (DC 25), *сверхъестественное* * (DC 25)

8-й - *чистый разум* †, *великое теневое воплощение* * (2, DC 24) *ускоренная дверь измерений*, *ускоренная расслабленность* * (+15 дальнее касание)

7-й - *перст смерти* * (DC 23), *слово силы ошеломление* *, тихое *великое рассеивание магии*, *обращение заклинаний*

6-й - *кислотный туман*, *круг смерти* * (DC 22), *завеса* †

5-й - *ускоренная магическая ракета* (3, CL 19-й), *теневое воплощение* * (DC 21, CL 19-й), тихое неподвижное *предложение* * (DC 19)

4-й - *замешательство* * (DC 20), *призрачный убийца* * (2, DC 20), тихое *рассеивание магии*, *мрачный заряд Синсабура* (DC 20; см. стр. 146)

3-й - *черный свет*^{УКЭЦ}, *полет* † (CL 19-й), *защита от энергии*, *предложение* * (2, DC 19)

2-й - *смертельный доспех*, *касание гхола* * (2, +10 рукопашное касание, DC 18), *видеть невидимость* †, *спектральная рука* * (+10 рукопашное касание), *отвратительный смех Таши* * (DC 18)

1-й - *магическая ракета* (2, CL 19-й), *защита от добра*, *луч ослабления* * (+15 дальнее касание), *щит* (2)

0 - *обнаружение магии*, *рука мага* (CL 19-й), *сообщение* (CL 19-й), *ловкость рук*

† уже наложено

* DC 35 проверка уровня заклинателя против проверки рассеивания пользователей Плетения

Подобные заклинаниям способности (CL 20-й):

1/раунд - *невидимость* (только в темноте или тенях)

1/день - *теневая прогулка* (CL 10-й)

3/день - *теневое изображение* (как *зеркальное изображение*, 1d4+6 изображений, только в темноте или тенях)

Способности Сила 10, Ловкость 20, Телосложение 13 (15 в темноте или тенях), Интеллект 21, Мудрость 14, Харизма 14 (16 в темноте или тенях)

Умения Боевое Колдовство, Создание Посоха, Создание Чудесного Предмета^Б, Коварная Магия^Б ^{РИФ}, Колдовство Узла^{Под}, Пагубная Магия^Б ^{РИФ}, Ускорение Заклинания^Б, Написание Свитка^Б, Магия Теневого Плетения^{РИФ}, Тихое Заклинание, Проникновение Заклинания, Одаренное Колдовство^{УКЗЦ}, Неподвижное Заклинание, Стойкая Магия^Б ^{РИФ}

Навыки Блеф +12, Концентрация +21, Ремесло (алхимия) +15, Расшифровка Записи +15, Маскировка +12, Скрытность +25, Знание (аркана) +25, Знание (планы) +25, Слушание +9, Бесшумное Движение +13, Колдовство +25, Обнаружение +9

Имущество *черная роба архимага, перчатки Ловкости +6, ботинки скорости, амулет естественного доспеха +5, плащ сопротивления +5, жемчужина силы (7-й уровень)*

Быстрое лечение (Ех) Хэдрун излечивает 2 пункта урона каждый раунд, если он находится в темноте или тенях.

Теневой шаг (Sp) Будучи в темноте или тени, Хэдрун может исчезнуть из своего текущего места и вновь появиться в любой темной области в пределах 300 футов раз в каждые 2 раунда, как действие движения.

Контроль света (Sp) При темном освещении Хэдрун может уменьшать уровень света в пределах 100-футового радиуса фактором до 100%. Этот эффект уменьшает полную эффективную дальность видения для персонажей и существ, зависящих от света, на тот же процент. Персонаж в зоне воздействия получает +1 бонус по проверкам Скрытности на каждые 25% уменьшения света.

Великий щит теней (Su) Хэдрун может окружить себя шаром пурпурно-черной силы как стандартное действие. Этот щит теней функционирует подобно заклинанию *щит*, предоставляя ему +4 бонус к АС и поглощая брошенные в него *магические ракеты*. Кроме того, щит теней обеспечивает укрывательство против рукопашных или дальнобойных атак. Хэдрун может видеть и бить сквозь щит, так что он не обеспечивает укрытия или укрывательства противникам. Хэдрун может использовать свой щит теней до 20 раундов в день. Эта длительность не обязательно последовательна и может быть разбита с шагом в 1 раунд. Он может отменить ее как стандартное действие.

Теневое путешествие (Sp) Раз в день при темном освещении Хэдрун может либо использовать *телепорт без ошибки* для перемещения в темное место в одном и том же мире, либо *смену плана* для доступа на План Тени.

Навыки Хэдрун имеет +4 расовый бонус на проверки Слушания и Обнаружения в темноте или тени (включено в статистику выше) и +8 расовый бонус на проверки Бесшумного движения и Скрытности. Он не получает штрафов из-за условий слабого освещения.

Теневой двойник Хэдруна CR -

Теневой двойник Хэдруна имеет все способности и характеристики Хэдруна, кроме отмеченного здесь. Хэдрун дал своему двойнику *темный посох Хэдруна*, а также ассортимент свитков (см. ниже).

Теневой двойник держится в течение 20 раундов или пока не уничтожен.

Рукопашная темный посох Хэдруна +15/+10 (1d6+2 плюс 1d6 холод/1d10 холод) в темноте или в тени или

Рукопашная темный посох Хэдруна +13/+8 (1d6 плюс 1d6 холод/1d10 холод)

Боевое оснащение свиток *доминирования над монстром*, свиток *жуткого увядания*, свиток *массового зачарования*, свиток *вопля баньши*, свиток *сверхъестественного*

Имущество боевое оснащение плюс *темный посох Хэдруна (+1 ледяного взрыва четвертной посох с иссушением энергии, серой мантией Гримвалда, проекцией, теневым спреем, 33 заряда)*

Делетирсос CR 16

Нр 275 (22 HD); DR 10/магия

Зрелый взрослый теневой дракон

СЕ Большой дракон (земля)

Инициатива +6; **Чувства** слепое чувство 60 фт, темновидение 120 фт; Слушание +34, Обнаружение +34

Аура Ужасное присутствие (DC 26)

Языки Общий, Дамарский, Драконий, Гигантский, Нетерез, Нижне-общий

АС 40, касание 11, застигнутый врасплох 38

SR 25

Иммунитет эффекты магического сна, паралич

Стойкость +21, **Рефлексы** +17, **Воля** +20

Скорость 80 фт (16 квадратов), полет 150 фт (плохо)

Рукопашная укусы +29 (2d6+6) и

2 когтя +27 (1d8+3) и

2 крыла +27 (1d6+3) и

Удар хвоста +27 (1d8+9)

Пространство 10 фт; **Досягаемость** 5 фт (10 фт с укусом)

Базовая Атака +22; **Захватывание** +32

Варианты атаки Раскол, Атака с лета, Силовая атака

Специальные действия дыхательное оружие

Известные заклинания колдуна (CL 7-й):

3-й (5/день) - *яснослышание/ясновидение, героизм* †

2-й (7/день) - *выносливость медведя* †, *кошачья грация* †, *обнаружение мысли*

1-й (8/день) - *быстрое отступление, доспех мага †, защита от добра, щит, чревоущание*

0-й (6/день) - *обнаружение магии, звук привидения, рука мага, сообщение, открыть/закрыть, читать магию, сопротивление*

† уже наложено

Подобные заклинаниям способности (CL 7-й):

3/день - *зеркальное изображение, необнаружение †*

2/день - *дверь измерений*

1/день - *тенивая прогулка*

† уже наложено

Способности Сила 23, Ловкость 14, Телосложение 23, Интеллект 20, Мудрость 20, Харизма 21

SQ острые чувства, слиться с тенью

Умения Настороженность, Слепая борьба, Раскол, Атака с лета, Парение, Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Силовая атака

Навыки Концентрация +33, Дипломатия +34, Скрытность +25, Запугивание +32, Прыжок +33, Знание (аркана) +32, Слушание +34, Бесшумное Движение +29, Поиск +32, Чувство Мотива +32, Обнаружение +34

Дыхательное оружие (Ex) Раз в 1d4 раунда, 40-футовый конус тени, четыре отрицательных уровня; Рефлексы DC 28 - вполтину.

Ужасное присутствие (Ex) 210-футовый радиус; Воля DC 26 - отменяет; см. *PM* 69 для деталей.

Острые чувства (Ex) Теневой дракон может видеть в четыре раза дальше человека при темном освещении и вдвое дальше при нормальном свете.

Слиться с тенью (Su) В любых условиях, помимо полного дневного света, теневой дракон может исчезать в тени, что дает ему полное укрывательство. Искусственное освещение, даже заклинания *свет* или *непрерывное пламя*, не отменяет этой способности. Однако, это делает заклинание *дневной свет*.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1: Анаурох

Анаурох, жестокая, непобедимая пустыня, простирается словно обширный расколотый щит между Севером Побережья Меча и регионами севера Лунного моря. Она вынуждает большую часть торговли и путешествий направляться в долгое мучительное сухопутное движение по ее периметру. Торговцы всегда искали короткие и более дешевые маршруты, часто забираясь в плоскую, но суровую Великую Пустыню, но немногие нашли способ выжить, пересекая ее бескрайние пески.

Большинство населения Фаэруна считает Анаурох всего лишь опаленной солнцем песчаной пустошью, но фактически она делится на три различные области:

- Южную песчаную область мудрецы назвали Мечом - из-за живущих там жестоких людей-кочевников - бедуинов.

- Более высокую, продуваемую ветрами территорию голых скал называют Равниной Стоячих Камней, хотя очень немногая часть ее представляет собой именно "равнину".

- Далеко на севере на скальном основании лежит обширный, испещренный трещинами ледяной пласт, известный как Высокий Лед.

Некогда эти области разительно отличались от того, чем они являются ныне. Немногим более пяти столетий назад в Анаурохе было не столь много песка, но процветало несколько зеленых, богатых человеческих царств - со своими озерами и торговыми кораблями. По крайней мере одна из этих стран, Нетерил, была тогда на пике человеческих достижений в магии и в искусствах. Те давно утерянные города эльфов, людей, dwarфов и других все еще могут лежать захороненными или просто скрытыми на обширной пустоши - и их бесчисленные богатства ожидают любого авантюриста, который окажется достаточно храбр и силен, чтобы взять их.

Меч

Меч, самая южная часть Анауроха, простирается от западного края пустыни к югу до Ореми, к северному концу Пораничного Леса на востоке, узкие полосы ее идут дальше на север вдоль границ. Это обширная пустошь дюн, опаленная жарой днем и холодная ночью. В Мече сосредоточена большая часть населения пустыни, и именно эту область чаще всего посещают чужаки - обычно либо торговцы в поисках прибыли, либо авантюристы, ищущие утерянное богатство давно захороненных королевств.

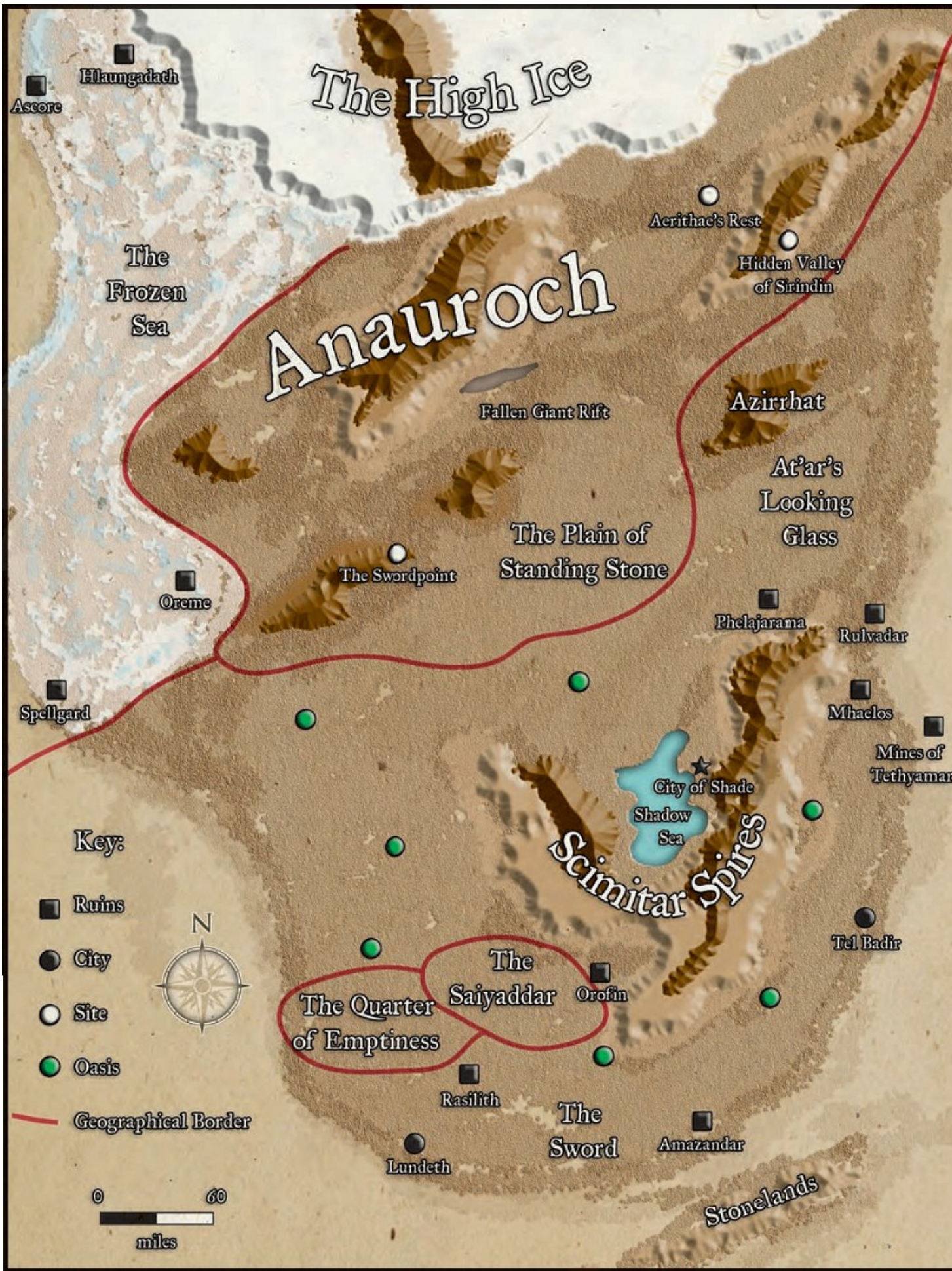
Нынешняя ситуация

В рамках своих поисков возможности завоевать Фаэрун шейды заключили союз с Церковью Шар, дабы начать лишать магии большинство остальной части мира. Шарраны раскрыли шедоварам секрет создания зон мертвой магии, и шедовары использовали свой *мифаль*, чтобы окутать Анаурох подобным полем. Так как народ Шейда в своем арканном мастерстве полагается на Теневое Плетение, ослабление поля Мистры не повлечет для него особых последствий.

Результат такого расхолаживания магии в пустыне оказался весьма глубоким. Жентарим обнаружил, что средства к существованию в регионе под угрозой, поскольку и их маги и священники-бэйниты не могут эффективно защищать многочисленные караваны, идущие по Черной Дороге, и оружие и доспехи охраны теряют любые арканские или божественные эффекты. Некоторые из их искусственных оазисов вдоль маршрута пересохли, сделав путешествие по пескам особенно опасным. Из Цитадели Ворона вышли небольшие исследовательские экспедиции, но в целом проблема так и остается нерешенной. Некоторые волшебники Жентарима сумели отточить свои навыки в Теновом Плетении, но широкое внедрение этого пока не допускается.

Местные существа, полагающиеся на подобные заклинания или сверхъестественные способности, тоже в затруднении, и хотя сейчас слишком рано, чтобы судить о серьезных изменениях, но все же экологические перемены в результате этого могут быть разрушительными, даже в столь же неприхотливом регионе, как пустыня. Драконы, охотящиеся на пустошах Анауроха, нежить, заповоляющая давно забытые руины, даже джинны дюн - все почувствовали отсутствие многих своих способностей. Бестелесная нежить просто не может переходить на Материальный План.

Жители Меча, известные как бедуины (см. Жители, стр.139) - группа, менее всего попавшая под воздействие этих перемен, кроме потери кое-каких принципиальных лечебных пустыяков и пересыхания нескольких искусственно созданных оазисов (что они обычно приписывают немилости богов). Те немногие из племен, кого это коснулось, вероятно, могут изгнать своих заклинателей, многие из которых вряд ли смогут бороться со стихией и жителями без своей магии, которая могла бы помочь им выжить. Вряд ли бедуины будут оплакивать потерю столь негодных умельцев "ведьмовства" и "колдовства".



Пейзаж

Хотя бескрайние песчаные дюны покрывают большую часть Меча - давая ему еще одно популярное название, Великое Песчаное Море - иногда пейзаж разбавляют скальные башни, хребты и груды камней. Часть пустынных областей - галечные равнины или плоские скалы песчаника, но встречаются и пласты соли, ослепительно блестящие на открытом солнце. Также пустынные пески прерываются каменистыми невысокими горными цепями, некоторые из которых испещрены пещерами, трещинами и щелями, а также случайными оазисами.

Форма и размер дюн могут варьироваться в зависимости от того, насколько крупный песок, от глубины песка до скального основания и от силы и направления ветра. В любом случае, путешественникам по такой ненадежной местности приходится передвигаться очень медленно. См. Опасности (ниже) для большего количества информации.

Оазисы - самая драгоценная особенность пейзажа в пустынной среде, ибо обеспечивают и живительный влагой, и благословенной тенью. Источники бьют в глубинах земли, заполняя впадины в скалах или в песке. Растения возникают по краям источников воды, пышно разрастаясь и привлекая весь спектр живой природы, в том числе существ, которые ей питаются.

Некоторые искусственные оазисы, созданные Жентаримом в поисках возможности установить торговый маршрут через пустыню, начали пересыхать. Эти неприродные источники, хитроумно созданные путем закапывания *графина бесконечной воды* в песок или в скалах в естественной впадине, страдают от эффектов зоны мертвой магии шедоваров. Поскольку графины не могут функционировать в пределах такой зоны, оазисы исчезают, и многим из существ, племен бедуинов и торговцев, прибывающим сюда ради живительной влаги, приходится искать альтернативу - и не обходится без ссор.

Растения и дикая природа

Несмотря на свой бесплодный характер, Меч оказывает гостеприимство широкому разнообразию местной флоры и фауны. Пучки грубой, жесткой травы растут почти повсеместно, равно как и множество кактусов и чахлый, искривленный кустарник и деревья. По обширным территориям катятся перекасти-поле, часто скапливаясь в долинах меж дюнами. Множество видов лишайника растет на открытых скалах, а там, где есть вода, изобильны крупные клубневые растения и широколистые деревья. Бедуины собирают сок определенных видов деревьев, являющийся первичным компонентом для определенных редких благовоний и мазей, которые затем продаются по всему Фаэруну.

Верблюды - самое плодовитое из коренных существ пустыни. Они и одомашнены и в качестве тягловой силы, и как источник молока для бедуинов, а также бродят по пескам дикими стадами. Больше информации об этих существах может быть найдено в *Руководстве Монстров* и в *Песчаной Буре*. Помимо верблюдов, в Мече живут стада антилоп и крупные кошки, типа львов. Ящерицы и змеи всех мастей скрываются в трещинах и щелях скалистого ландшафта, благополучно таясь в укромных уголках от хищных птиц. По ночам пустынные летучие мыши вылетают из скрытых насестов, чтобы перекусить ночными насекомыми - и те, и другие иногда могут стать настолько плодовитыми, что собираются в рой (см. рой летучих мышей и рой саранчи в *Руководстве Монстров* для большего количества информации). Рои насекомых уже не раз пожирали любую зелень, какую найдут, оставляя после себя оазисы, лишённые съедобных растений.

Места в Мече

Следующие статьи - описание лишь нескольких из бесчисленных мест, рассеянных по Мечу. Ландшафт усеян деревеньками, руинами и странными деталями пейзажа.

ЛУНДЕТ

Эта деревня из обожженных солнцем глиняных хижин поднимается по крутым склонам скалы-башни примерно в дне пути от юго-западного края Меча. Окруженная соляными полями и имеющая свой глубокий колодец, она является опасной и легко защитимой цитаделью.

Жентарим в свое время провозгласил права на это место, захватив его в качестве базы для своей деятельности. Они провели здесь много лет, обслуживаемые нежитью - остатками Голдор, племени бедуинов, которым деревня когда-то принадлежала, но когда Черная Дорога была наконец завершена, Жентарим покинул это место, оставив после себя нежить.

ОРОФИН

Орофин лежит в широкой травянистой долине, окруженной многочисленными горными хребтами. Некогда могучий город, теперь он представляет собой всего лишь несколько акров разрушенных зданий с обвалившейся крепостью в центре. Признаки утраченного величия еще можно увидеть; четыре канала, вдоль которых высажены плодовые деревья и растет густая трава, исходят наружу от крепости, разделяя город на

четверти. Край города отмечен круглым каналом, соединяющим четыре канала воедино. Этот канал окружает широкая улица, а в город ведут четыре великолепных гранитных моста.

За прошедшие годы многие представители бедуинов и Жентарима погибли здесь в ряде кровавых атак и контратак. Воды в результате битв отравлены и не годятся для питья.

ЧЕТВЕРТЬ ПУСТОТЫ

В юго-западной области Меча лежит область, известная недостатком пищи и воды и именуемая Четвертью Пустоты. Посетители (их там немного) находят лишь мили и мили голых дюн с выветренными каменными глыбами меж ними. Бедуины редко приходят в эти места - тут нет ничего, ради чего стоило бы рисковать, а глупцы, рискнувшие сюда зайти, умрут от жажды одновременно с тем, как их верблюды умрут от голода. В этой области расположен покинутый, но все еще нетронутый древний город Расилит (см. ниже).

РАСИЛИТ

Древний город стоит в южной части Четверти Пустоты, полузахороненный под массивной дюной. Стены из серого камня окружают ряд алебастровых башен, которые в свою очередь охватывают крепость необычного вида. Племя бедуинов обнаружило это место и обрадовалось, исследовав его и обнаружив глубоко под поверхностью пустыни огромную пещеру, залитую приятной текучей водой; но их радость была недолгой, поскольку эта пещера - вход в домен фаэриммов и их слуг-асаби. Больше информации о Расилите можно найти на странице 106 *Утерянных Империй Фаэруна*.

САИЙАДДАР

Эта область - ценные охотничьи угодья бедуинов, куда никогда не допускаются чужаки, и в соответствии с общим соглашением эта территория не принадлежит какому-либо конкретному племени. На этих высоких раскидистых полях живет множество газелей и антилоп, а также охотящиеся на них львы. Тут во множестве растут деревья и прочие растения, трава пышна и высока благодаря бесчисленным источникам.

ТЕЛ БАДИР

Эта деревня Д'тариг на вершине холма стоит на восточном краю Меча, глядя на Горы Тетиамар. Ее вьющиеся улицы бегут по вершинам хребтов среди ущелий и деревьев. Жентарим регулярно торгует здесь с Д'тариг, и они используют это место для сбора припасов и оснащения своих пустынных армий перед движением по Черной Дороге. Тел Бадир - место, куда большинство чужеземных торговцев прибывает для покупки благовоний и других пустынных товаров и откуда странствующий караван Д'тариг, Бирадун, уходит в путешествие по периметру Края Пустыни.

Край Пустыни

Грани Меча вздымаются в скалистые предгорья, испещренные кустарником, пещерами и иззубренными ущельями, пробитыми маленькими быстрыми потоками, бегущими вниз, в пустыню и вскоре исчезающими в песках. Эта непростая пограничная область исхлестана ветрами и частыми штормами, здесь бродит немало устрашающих монстров. Кроме более сильной жары, она не сильно отличается от северных и восточных гор Побережья Меча.

Утерянные Королевства

Многие слышали о Утерянных Королевствах - легендарных богатых царствах, давно уже лежащих где-то под движущимися песками Анауроха. Немало странных существ появляется из тех глубин, поскольку Захороненные Царства пронизаны древними неотмеченными магическими вратами, позволяющими проход с Фаэруна на другие планы и в другие миры и обратно. Лестницы, шахты, ущелья и даже широкие дороги ведут от Каменных Земель и песков Меча в Утерянные Королевства под ними. Народ этих некогда гордых стран стал кочевыми бедуинами, опасющимися и избегающими глубин и магии, которыми они когда-то владели.

Больше информации об Утерянных Королевствах можно найти на странице 104 *Утерянных Империй Фаэруна*.

АНОРИЯ

Самая богатая из Утерянных Королевств, Анория была управляемой людьми страной людей, эльфов и полуэльфов, где дворяне охотились на кабанов, оленей и монстров, а фермы обывателей обеспечивали регион продовольствием, давая столько зерна, что его можно было продавать всем странам Внутреннего Моря. Из своей блистательной столицы, Амазандара, Города Драгоценных Камней, Анория доминировала над сухопутной торговлей Трех Царств. К богатым разработкам драгоценных камней, лежащим под Амазандаром,



можно было попасть по охраняемым шахтам, строго хранившимся в секрете владевшими ими благородными семействами.

АСРАМ

Второе, самое богатое из Трех Царств, Асрам, управлялось из богатой Фелажарамы, Города Змеи, известного своими резными змеями, покрытыми золотыми листьями. В этих землях магия использовалась в повседневных делах, а не прибегалась для правящей элиты, как в Нетериле. Охраняемые магией экспедиции уходили в потаённые места Великого Песчаного моря и приносили оттуда утерянную магию Нетерила - драгоценное золото, редкий цинк и самую лучшую медь, известную с того времени.

ХЛОНДАТ

Наименее мощное из Трех Царств, северный Хлондат был землей лесорубов и пастухов, державших овец, коз и крупный рогатый скот. Столицей его был Мхаэлос, но самым важным городом был Рулвадар, убежище на Севере Лунного моря, укрепленное против мародерствующих огров, орков, хобгоблинов, багбиров и прочих. Компании копьеносцев провели немало набегов в Пограничный Лес, и под их защитой хлундиты направляли в другие земли крепкие фургоны, прекрасную мебель, бумагу и древесину.

Равнина Стоячих Камней

Центральная область Великой Пустыни - не песчаная пустошь, а скорее продуваемая ветрами почти безлесная скалистая равнина. Эта широкая, поясоподобная область возвышается над песками как плато, хотя и далеко не ровное и не гладкое. Воюющие, практически непрерывные ветры обточили и разодрали скалы Равнины в шипы, столбы и странные волноподобные формы, превратив ее в замершее море или колючий лес из застывшего бескрайнего камня. Вся область представляет собой череду шпилей, заостренных хребтов, утесов и оползней.

На первый взгляд все кажется безжизненным, но при более плотном осмотре видны кусты и чахлые деревья, цепляющиеся по склонам трещин и глубоких ущелий. Большие долины иногда расцвечены блеском пышной травы и ярких цветов, обеспечивая пастбища для больших стад диких скальных овец. Те в свою очередь дают молоко, шерсть и мясо для изгоев, банд дварфов-изменников и нескольких варварских племен людей и хобгоблинов. Также в здешних пещерах иногда селятся огры, холмовые гиганты и вербиги.

Эта неприветливая земля богата минералами, но не может похвастаться богатыми руинами или тайниками с сокровищами; еще до того, как Анаурох стал пустыней, здесь было не так много поселений. Кажется, что ущельям, водоемам и скальным столбам нет числа, и лишь у некоторых из них есть названия, данные чужеземцами.

Места на Равнине Стоячих Камней

Следующие статьи описывают лишь несколько примеров из многочисленных мест, рассеянных по Равнине Стоячих Камней.

Отдых Аэритэй

Названная так уже давно по имени обнаружившего ее авантюриста, эта зеленая долина тянется примерно на три мили в длину и на милю в ширину. Она состоит из глубокого, чистого центрального озера (питаемого подземным источником), окруженного густым дремучим лесом, заполняющим долину и поднимающимся по окружающим ее скалам. Найти ее нелегко, она лежит между двумя острыми как нож горными хребтами, сходящимися на юге у трехглавого пика. Для входа в Отдых или выхода из него надо немало карабкаться, но в горных хребтах и ущельях вокруг него есть несколько известных утесов, где железную руду и самородки можно добыть простым молотком. По этому крошечному раю бродят лисы, еноты, белки и медведи; стервятники избегают его из-за орлов, живущих над долиной. Ходят слухи, что где-то в Отдыхе есть вход в Подземье.

ТРЕЩИНА ПАВШЕГО ГИГАНТА

Эта изогнутая трещина в земле со множеством ответвлений бежит по Равнине почти на две дюжины миль. Она в несколько сот футов глубиной и шириной более трех миль, а ее утопанная земля густо заросла пышной травой. Здесь пасутся козы, овцы и длинноногие антилопы, но их популяцию охраняют от истребления местные гиганты.

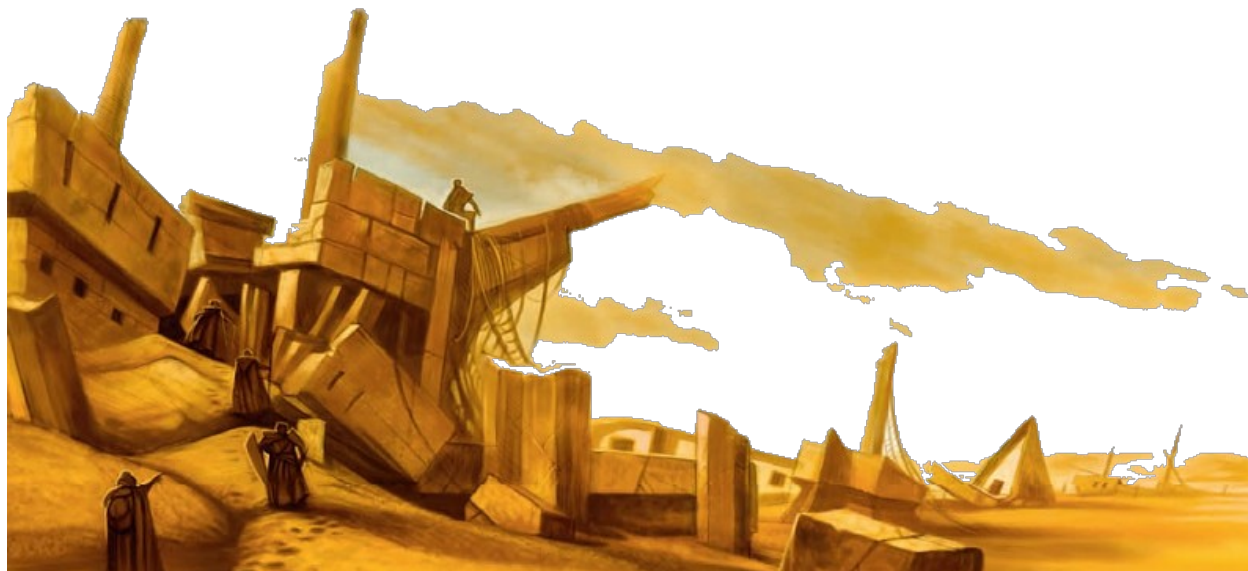
Названная по имени монстра среди гигантов, давным-давно убитого дварфами в кровавой битве, трещина все еще служит домом множеству холмовых гигантов. Источник в одном из концов трещины питает несколько водоемов по всей ее длине. Над этими прудами в стенах вырыто множество пещер, чтобы живущие там гиганты могли сбрасывать камни на существ, проходящих за питьем. По крайней мере в одной из пещер есть золотая жила, и гиганты из трещины украшают себя ожерельями из черепов людей, дварфов и различных хищников, покрытых золотом и отполированных.

СКРЫТАЯ ДОЛИНА СРИНДИНА

Названное так по имени эльфа, исследователя и авантюриста, который обустроился тут, когда стал слишком стар и немощен, чтобы и дальше бродить по Фаэруну, это спокойное место - полусферическая скрытая долина примерно двух миль в поперечнике. Тут живописная комбинация альпийского леса и травянистых лугов, увлажняемая минимум тремя ручьями, струящимися из ее стен и каскадом ниспадающих на деревья.

Эти ручьи сходятся у глубокого провала в центре долины, и тут же находятся две самые приметные особенности долины: покинутый дом Сриндина и круг из трупов. И дом - красивый миниатюрный замок, высеченный из цельной каменной глыбы - и трупы вертикально парят в воздухе над темными водами пруда. Некая неумолимая магия или нечто, магией владеющее, все еще присутствует в замке, в котором, как считают, все еще есть реликвии и сокровища, накопленные Сриндином за время его приключенческой карьеры.

Все трупы - скелеты, некогда бывшие людьми и одетые в ржавые полуразвалившиеся пластинчатые доспехи. Они стоят лицом друг к другу кругом около 30 футов в поперечнике. Кости и оружие, упавшие с них, не тонут в воде под ними, а погружаются лишь на несколько дюймов, а затем подвисают в воздухе вокруг фигур. Некая неизвестная и очень мощная магия удерживает их наверху, и эта магия явно стойка к попыткам рассеивания.



ОСТРИЕ МЕЧА

Этот приметный пик - полезная вежа: его вздымающееся иглоподобное острие заметно издалека. Известно, что неподалеку устроили логово мантикоры, пьющие из нескольких естественных колодцев (затопленных провалов) у подножия Острия Меча. Те, кто придут сюда и попытаются воспользоваться одним из этих источников, скорее всего попадут в засаду мантикор.

Высокий Лед

Столь же пустынный, продуваемый жесточайшими ветрами, как и более южные сухие области Анауроха, Высокий Лед - ледяная равнина, исчерченная глубокими расселинами, по которой бродят опасные существа, включая реморхазов, вивернов и белых драконов. Помимо этих жестоких существ, на Высоком Леду есть и немало естественных опасностей для бесстрашных авантюристов: ледяные обвалы, лавины, внезапно открывающиеся расселины и кусачий холод.

Застывшее Море

Западный край Высокого Льда уступает замороженным пескам. В древние дни Узкое Море, лежащее здесь, словно меч, бежало с севера и югом по тем местам, что ныне зовутся Краем Пустыни. Сейчас его бассейн заполнен источенным ветром, пустынным лабиринтом застывших дюн, тут и там испещренных раскопами смелых исследователей, ищущих богатство утраченных портовых городов, и логовищ тех существ, что тянут из них жилы.

В этой области, которую некоторые называют Застывшим Морем из-за ее прошлого, есть кое-какие интересные для авантюристов места, включая разрушенные города Аскоур, Хлонгадат и Ореми.

Места на Высоком Леду

Следующая секция описывает лишь несколько возможных интересных точек в пределах Высокого Льда.

АСКОУР

Заброшенный город Аскоур, некогда порт дварфского государства Делзун (о котором остались лишь воспоминания), стоит на берегу этого ныне исчезнувшего моря. Полузахороненные громады колоссальных дварфских каменных кораблей вздымаются из песков к востоку от брошенных пристаней Аскоура.

Бесстрашные авантюристы сообщают, что в центре Аскоура возвышается круг из тринадцати красных пирамид. Пирамиды построены из странного красного камня, мало чем отличающегося от кровоточащего камня Карса; экспедиция шедоваров изучала эти пирамиды в течение последних нескольких лет.

ХЛОНГАДАТ

К востоку-северо-востоку от Аскоура в песках высится еще один город. Он стар, но в большинстве своем не поврежден; длинные трещины змеятся по его башням со шпилями, тут и там купола упали от зимних снегов и воющих бурь. Этот некогда независимый человеческий город все еще населен и более-менее ремонтируется. Здесь в пошлой роскоши живет сообщество ламий, расчистив за эти года руины нетерезов. Двадцать ламий-дворян управляет еще девяноста представителями их вида. Вооруженная магией нетерезов, эта знать выходит из города в виде людей всякий раз, когда их патрули сообщают о вторгшихся. Знать пытается захватить чужаков магией и обманом, а затем доставить их в город в качестве рабов.

ОРЕМИ

Еще один бывший порт на исчезнувшем Узком Море ныне одиноко стоит в песках недалеко на запад от Равнины Стоячих Камней. Когда-то Ореми Белые Башни был городом ремесленников, управляемым гордыми, независимыми магами. Ореми детализирован в Главе 4 этого приключения.

Опасности

Эта секция построена на информации, указанной в *Руководстве Ведущего*, и детализирует, с какими опасностями могут столкнуться персонажи в пределах Анауроха. Дальнейшую информацию можно также быть найти в книгах *Морозный Огонь* и *Песчаная Буря*.

Опасности жары и холода

Интенсивная дневная жара пустыни Анауроха, особенно в Мече, угрожает всем существам, живущим в ней или проходящим через нее. Длительное подвергание чрезвычайной жаре без адекватной защиты может

быстро измотать персонажа и закончиться тепловым ударом, возможно смертельным. Наоборот, когда солнце заходит и опускается ночь, персонажи без защиты от холода также могут пострадать. Чрезвычайные условия холода и жары наносят несмертельный урон незащищенным персонажам. Следующая таблица указывает периоды времени в течение дня, когда в различных областях Анауроха применяются различные диапазоны температур.

Время: В это время начинается очередной час. Эта таблица учитывает день и ночь примерно равной длины, день начинается в 6:00 утра, ночь - в 6:00 вечера.

Сокращения: Большинство сокращений, используемых в предшествующей таблице, указывает на диапазоны температур, описанные в Опасностях холода и Опасностях жары (РВд 302-303). Уточнения, относящиеся к этим температурным диапазонам, даны ниже.

Спасбросок	Защита	
SC: Серьезный холод (-20° - 0°)	10 минут	2 уровень
C: Холод (1° - 40°)	1 час	1 уровень
M: Умеренная (41° - 60°)	-	-
W: Тепло (61° - 90°)	-	-
H: Жара (91° - 110°)	1 час	1 уровень
SH: Серьезная жара (111° - 140°)	10 минут	2 уровень

Спасбросок: Эта колонка в таблице выше указывает, как часто незащищенный персонаж должен делать попытку спасброска Стойкости (DC 15, +1 за каждую предыдущую проверку). Проваленный спасбросок выливается в 1d4 пункта несмертельного урона персонажу.

Защита: Эта колонка указывает уровень защиты, требуемой для избежания необходимости делать спасбросок. Обратите внимание, что защита 1 уровня, носимая при температурной полосе 2 уровня, обеспечивает частичную защиту (см. стр. 138).

Время	Меч	Равнина Стоячих Камней	Высокий Лед
6:00 утра	M	M	C
7:00 утра	M	M	C
8:00 утра	W	M	C
9:00 утра	W	W	M.
10:00 утра	H	W	M.
11:00 утра	H	W	M.
Полдень	H	H	M.
1:00 дня	H	H	W
2:00 дня	SH	H	W
3:00 дня	SH	H	W
4:00 дня	SH	H	W
5:00 вечера	SH	H	M.
6:00 вечера	SH	H	M.
7:00 вечера	H	W	C
8:00 вечера	H	W	C
9:00 вечера	W	M	C
10:00 вечера	W	M	C
11:00 вечера	M.	C	C
Полночь	M.	C	SC
1:00 ночи	C	C	SC
2:00 ночи	C	C	SC
3:00 ночи	C	C	SC
4:00 ночи	C	C	SC
5:00 утра	C	C	C

Обезвоживание

Как отмечено в РВд 304, персонаж для избежания обезвоживания должен потреблять 1 галлон воды в день (Маленькие существа должны употребить половину этого количества, Большие - удвоенное количество). При жаре это количество удваивается; при серьезной жаре оно утраивается. При теплой или прохладной температуре существо может обходиться без воды в течение количества часов, равного 24 + его показатель Телосложения, прежде чем станет обезвоженным. При жаре это время уменьшается до 12 + Телосложение,

при серьезной жаре - до 6 + Телосложение. Каждая проверка делается против DC 10 с +1 штрафом за каждую предыдущую проверку. Провал означает, что существо получает 1d6 пунктов несмертельного урона.

СОСТОЯНИЕ ОБЕЗВОЖИВАНИЯ

Персонажи, получившие несмертельный урон от недостатка воды, считаются обезвоженными и также становятся утомленными. Кроме того, если обезвоженный персонаж получит несмертельный урон от жара или условий серьезной жары, этот урон становится смертельным.

Персонаж, падающий без сознания от несмертельного урона из-за жажды, начинает вместо этого получать то же количество смертельного урона. Урон от жажды, смертельный или несмертельный, не может быть восстановлен, пока с персонаж не получит уход (см. ниже); даже магия, восстанавливающая очки жизни, не излечивает этот урон.

ОБРАЩЕНИЕ С ОБЕЗВОЖЕННЫМ

Персонажу, получившему несмертельный урон от недостатка воды, нужен правильный уход (см. описание навыка Излечение, *КнИ* 75), чтобы он оправился. Это лечение требует 24 часов ухода и удвоенное нормальное количество воды в день (например, 2 галлона воды в нормальных условиях, 4 галлона в жарких условиях). Если персонаж также получил смертельный урон от недостатка воды или от жаркой окружающей среды, добавьте 5 к DC Излечения и удвойте время, требуемое для поправки (до 48 часов). Как только эта проверка Излечения преуспела, урон, полученный персонажем, может быть восстановлен обычными средствами.

С другой стороны, вместо времени на восстановление, воды и проверки Излечения можно использовать определенные заклинания, типа *исцеления*.

Песок и ветер

Ветры на пустоши могут быть сильными или даже смертельными. Что еще хуже, ветры, насыщенные содержанием типа песка или пыли, таят и другие опасности. См. *PВд* 95 для большего количества деталей касательно эффектов ветра.

ПЫЛЕВЫЕ БУРИ

Пылевые бури возникают в Анаурохе, когда скорость ветра превышает 30 миль в час. Пылевая буря носит мелкий песок, что уменьшает видимость, душит незащищенное пламя и даже душит защищенное пламя, типа света фонаря (с шансом 50%). Пылевая буря оставляет за собой 1d6 дюймов песка.

Слушание и видимость в пылевой буре уменьшены, так что все существа в пределах пылевой бури берут -4 штраф по проверкам Слушания и -2 штраф по проверкам Поиска и Обнаружения.

ПЕСЧАНЫЕ БУРИ

Песчаные бури возникают в пустыне, когда ветер ускоряется более чем до 50 миль в час. Песчаные бури уменьшают видимость до состояния затмения (см. ниже), душат незащищенное пламя и душат защищенное пламя (с шансом 75%). Кроме того, песчаные бури наносят 1d3 пункта несмертельного урона каждый раунд любому, кого застанут на открытом месте без защиты, и опасны удушьем (см. ниже). Песчаная буря оставляет за собой 2d3-1 фт мелкого песка.

Затмение: Песчаные бури создают состояние затмения. Циркулирующий песок затемняет горизонт и делает почти невозможным ориентирование. Любой персонаж в условиях затмения, вызванных песчаной бурей, берет -8 штраф на проверки Слушания и -4 штраф по проверкам навыков, основанным на Ловкости, а также на проверки Поиска, Обнаружения и любые другие проверки, которые полагаются на зрение. Эти эффекты заканчиваются, когда персонаж покидает область затмения или входит в защищенное укрытие.

Удушье: Подверженный персонаж может начать задыхаться, если его нос и рот не укрыты. Правильно носимый достаточно большой кусок ткани (Выживание DC 15) отменяет эффекты удушья от пыли и песка. Неправильно носимая ткань вконец носа и рта защищает персонажа от потенциального удушья в течение количества раундов, равного 10 х его показатель Телосложения. Незащищенный персонаж столкнется с потенциальным удушьем после количества раундов, равного его удвоенному показателю Телосложения. Когда указанный период закончится, персонаж должен сделать успешную проверку Телосложения (DC 10, +1 за предыдущую проверку) каждый раунд или начинает задыхаться от набивающегося песка. В первый раунд после начала удушья персонаж падает без сознания (0 hp). На следующем раунде он понижается до -1 очков жизни и начинает умирать. На третьем раунде он умирает окончательно.

ПЕСЧАНЫЕ ДЮНЫ

Песчаные дюны блуждают, но не более чем на пару сотен футов в год.

Обвал: У дюны длинный, мелкий склон, созданный ветром, острая кромка и крутое снижение с подветренной стороны. Ветер и существа, шагающие по песчаной дюне, могут вызывать ее обвал. Разрушающаяся дюна столь же опасна, как и лавина, и следует тем же правилам (*PВd 90*).

ПУТЕШЕСТВИЕ В ПЕСКАХ

Глубокий песок может препятствовать движению существ, не способных летать, парить или иначе оставаться над землей при путешествии по Анауроку. Добавляются следующие новые особенности ландшафта, которые есть в секции пустынного ландшафта, *PВd 91*.

Мелкий песок: Мелкий песок - глубиной около 1 фт. Перемещение на квадрат с мелким песком обходится в 2 квадрата движения, и DC Кувырка в таком квадрате увеличивается на 2.

Глубокий песок: Области, покрытые этой особенностью ландшафта, имеют свободный слой песка до 3 фт глубиной. Перемещение на квадрат с глубоким песком обходится в 3 квадрата движения для Средних или больших существ, а для Маленьких существ - в 4 квадрата движения. Кувырок в глубоком песке невозможен.

Солнечные опасности

В ясном, сухом воздухе Анауроха ничто не блокирует лучи солнца, которое может представлять опасность само по себе.

ЯРКИЙ СВЕТ

Персонажи, путешествующие в областях белого песка или подобного цветного материала должны прикрывать глаза завесой или подобной защитой. Без такой защиты их взгляд автоматически затуманен. Такие персонажи берут -1 штраф на броски атаки, проверки Поиска и проверки Обнаружения.

Эти штрафы удваиваются для существ, имеющие чувствительность к свету. Вынужденная яркий светом слепота продолжается, пока персонаж подвергнут яркому свету плюс 1d4 часа после этого или в течение 1 часа в затененной или закрытой области. Эффект может быть снят заклинанием *удаление слепоты*, но только на время действия заклинания.

ЗАГАР

Персонажу, находящемуся на солнце незащищенным, грозят серьезные последствия. После 3 часов нахождения на солнце персонаж легко загорает и получает 1 пункт несмертельного урона. После еще 3 часов персонаж сильно загорает и немедленно получает 2d6 пунктов несмертельного урона и -2 штраф на спасброски Стойкости для избежания урона или усталости от опасностей жары, пока несмертельный урон не будет излечен.

Персонажи или существа с естественно темной пигментацией кожи стойки к загару. Такие индивидуумы могут оставаться на солнце незащищенными в течение 6 часов, прежде чем станут легко загорелыми, и в течение 12 часов, прежде чем станут сильно загорелыми.

Персонажи, даже по минимуму защищающие свою кожу от прямого солнечного света (шляпа, плащ или другие предметы одежды) не подвержены загару (хотя они могут переносить другие штрафы от жары, если одежда считается тяжелой).

Торговля и снабжение

Большинство торговли, имеющей место в Анауроке, происходит на периферии великой пустыни. Жентарим поддерживает укрепленные торговые посты на обоих концах Черной Дороги. Эти пункты были построены на изначально удобных для защиты позициях, около надежных источников воды (или с магическими методами ее получения). Их первичная цель - снабжение караванов жентов, готовящихся войти в неприступную пустыню, но есть и кое-какие деловые отношения с независимыми торговцами и авантюристами. Конечно, торговцы Жентарима делают наценку на все, что они продают публике, зачастую втрое-вчетверо от нормальной рыночной цены или даже больше, если это критически важный товар (любому, кто забредет в одну из этих торговых точек умирающим или жаждущим, лучше иметь тяжелый мешочек монет - Черная Сеть никогда не позволяет состраданию встать на пути получения прибыли).

Большая часть другой известной торговли в Великом Песчаном Море ведется Д'тариг. Хотя большинство представителей их затворнического рода предпочитает ограничивать контакт с незнакомцами, некоторые зарабатывают на жизнь, действуя на стыке племен бедуинов и внешнего мира. Некоторые действуют как независимые торговцы, разведчики или проводники, другие формируют большие бродячие караваны, в значительных количествах путешествующие через Край Пустыни подобно мигрирующим городским рынкам (см. Главу 3 для большего количества информации о Бирадуне, одном из бродячих городов-караванов).

Бедуины, напротив, не особо интересуются торговлей с чужаками. Они ведут дела с Д'тариг (в некоторых случаях довольно-таки неохотно, но торговцы могут доставить им столь необходимые железные товары) и

при случае могут принять в своих шатрах одинокого путешествующего торговца и предложить ему свое гостеприимство и обмен. Однако, они не терпят никакой магии. Любой, кто пытается купить, продать или обменять магические товары или услуги, в лучшем случае будет вышвырнут, а скорее всего - закопан в песке и обречен на смерть.

Конечно, характер торговли значительно изменился с тех пор, как шейды создали обширную зону мертвой магии. И Жентарим, и Д'тариг остаются в стороне, боясь подстраивать свои рынки. Хотя внешний спрос на артефакты нетерезов - как и на мирские товары, приобретенные у бедуинов - остается высоким, обе коммерческие организации остались с излишками ныне бесполезной магии. Микстуры, свитки и создающие воду магические изделия, полагающиеся на Плетение, бесполезны для любого, кто готов рискнуть углубиться в Анаурох (хотя это не мешает недобросовестным продавцам на самом краю зоны мертвой магии продавать их глупцам, еще не знающим об измененном состоянии пустыни; к тому времени, когда обман раскрывается, обычно становится уже слишком поздно).

В свою очередь магия Теневого Плетения обжигает не хуже горячих песков. Несмотря на отвращение многих людей к контакту с Теневым Плетением, недостаток альтернативы заставляет их хвататься за любую имеющуюся магию. Любым индивидуумам, планирующим путешествие в глубины пустыни, необходимо всё - от микстур и жезлов до оружия и доспехов, созданных на основе магии Шар. Стали появляться авантюристические арканисты Теневого Плетения, создающие изделия Теневого Плетения и требующие королевские суммы за свои услуги.

Защита от стихий

К счастью тех, кто живет в Анаурохе, и тех, кто путешествуют по нему, есть множество способов отригнуть или уменьшить эффекты опасной окружающей среды пустыни. В следующей секции описано несколько одеяний и приспособлений, обеспечивающих защиту от жары или холода.

Уровень защиты - концепция, представленная в *Песчаном Шторме* и *Морозном Огне* - определяет, насколько хорошо элемент оснащения (обычно одеваемый) предохраняет пользователя от не смертельного урона. Защита 0 уровня - условие, которое по умолчанию есть у любого существа, не имеющее врожденной способности противостоять этому урону и не носящего никаких защитных приспособлений.

1 уровень - минимальная защита, предохраняющая существо в температурных диапазонах холода и жары (см. стр. 136). Оснащение, дающее защиту 1 уровня от жары, включает блеск доспеха и пустынную одежду. Оснащение, дающее защиту 1 уровня от холода, включает пропитку для доспеха, меховую одежду и одежду для холодной погоды.

2 уровень - существенная защита, достаточная, чтобы предохранить от самых жарких и самых холодных температур, которые есть в Анаурохе. Гидратационный костюм - пример оснащения, дающего защиту 2 уровня против жары. Комбинация меховой одежды с пропиткой для доспеха или одеждой для холодной погоды дает защиту 2 уровня против холода.

Существа, коренные для окружающей среды Анауроха, типа бедуинов и Д'тариг (оба описаны ниже), а также многие живущие в пустыне существа, типа асаби, имеют защиту 1 уровня по умолчанию. Если эти индивидуумы носят или используют защитные приспособления, уровень защиты их складывается с врожденным уровнем защиты. Например, бедуин, носящий пустынную одежду, имеет защиту 2 уровня от жары и никогда не должен волноваться о не смертельном уроне от серьезной жары.

Частичная защита: Персонаж, имеющий защиту 1 уровня, находясь на серьезной жаре или холоде, не избавлен от необходимости делать спасброски Стойкости, но лучше такая защита, чем ничего. В таком случае персонаж должен делать попытку спасбросков каждый час (вместо каждых 10 минут для незащищенного персонажа; см. таблицу на странице 136).

Пустынное оснащение

Следующие специализированные товары для выживания в пустыне обычно доступны в любой торговой точке или караване по Краю Пустыни (для большего количества информации и описаний других особых приспособлений см. Принадлежности в *Морозном Огне* и *Песчаном Шторме*).

Пропитка для доспеха (фляга): Эта густая красная смесь наносится щеткой на внутреннюю поверхность доспеха. Когда смесь входит в контакт с теплом тела и потом, она разогревается, давая носящему защиту 1 уровня от эффектов холода. В течение 24 часов после применения тот, кто носит доспех с пропиткой, получает +5 бонус обстоятельств на спасброски Стойкости против подвергания холодной погоде. *Стоимость:* 50 gr. *Вес:* 2 фнт.

Блеск доспеха (фляга): Эта металлизированная краска, нанесенная на внешнюю сторону доспехов, дает сияющую поверхность, отражающую солнечный свет и уменьшающую эффект жары; в течение 24 часов после применения вы получаете +2 бонус на спасброски Стойкости для избежания опасностей жары. Это обеспечивает защиту 1 уровня от жары. *Стоимость:* 50 gr. *Вес:* 1 фнт.

Черноглаз (пузырек): Эта масляная краска, будучи намазана вокруг глаз и на щеки, защищает от яркого солнечного света в течение 4 часов. *Стоимость:* 1 gr. *Вес:* 1/2 фнт.

Одежда для холодной погоды: Одежда для холодной погоды (описанная в *КНИ* 131) включает шерстяное пальто, льняную рубашку, шерстяную шапку, тяжелый плащ, толстые штаны или юбку и ботинки. Она обеспечивает защиту 1 уровня от холода и предоставляет +5 бонус обстоятельств на спасброски Стойкости против подвергания холоду. *Стоимость:* 8 гр. *Вес:* 7 фнт. (1-1/2 фнт. для Маленьких существ).

Пустынная одежда: Эта одежда поверх обычной охлаждает носящего лучше обычных предметов одежды, а также защищает от солнца. Она дает защит 1 уровня от жары, но эта защита не действует, если надет также и доспех. *Стоимость:* 6 гр. *Вес:* 3 фнт. (3/4 фнт. для Маленьких существ).

Дистиллятор: Этот простой комплект использует солнце и окружающую жару для дистилляции чистой воды из продуктов жизнедеятельности, отходов кухни, соленых озер, ядовитых соков растений и так далее. Он может производить 1 галлон воды в день, будучи заполнен до максимума любой подходящей жидкостью. *Стоимость:* 50 гр. *Вес:* 20 фнт.

Фильтрующая маска: Фильтрующая маска - мелкопетельчатая ткань с крепежными ремнями, закрывающая рот и нос. Она предоставляет +2 бонус на спасброски против газовых эффектов и отменяет эффекты удушья от пыли и песка в течение 4 часов, после чего выходит из строя из-за засорения. Она может использоваться многократно, если полностью выстирана, но большинство путешественников пустыни просто заменяет использованную маску новой. *Стоимость:* 1 гр. *Вес:* -.

Меховая одежда: Меховая одежда состоит из толстых полос меха животных и разработана для ношения поверх обычной одежды или доспехов. Ношение меховой одежды обеспечивает защиту 1 уровня против холода и предоставляет +5 бонус обстоятельств на спасброски Стойкости против подвергания холодной погоде. Меховую одежду можно носить поверх одежды для холодной погоды или поверх доспеха с пропиткой; в таком случае бонусы обстоятельств, предоставляемые каждым из предметов, складываются, предоставляя общий +10 бонус обстоятельств на спасброски Стойкости против подвергания холодной погоде, их уровень защиты также складывается.

Носить меховую одежду тяжело. Хотя меха не обеспечивают бонус доспеха, они увеличивают на 2 ваш штраф проверки доспеха за любой носимый доспех. *Стоимость:* 8 гр. *Вес:* 10 фнт. (2-1/2 фнт. для Маленьких существ).

Гидратационный костюм: Гидратационный костюм - шедевр удержания воды, созданный пустынными обитателями, имеющими навыки в обращении с необычными материалами. Принцип его действия позволяет вам возвращать почти всю воду, которую ваше тело теряет с потом и дыханием. Гидратационный костюм сделан из кожи и тканей различных пустынных тварей и обработан маслами или воском для удержания воды. Он покрывает все тело, обтягивая голову капюшоном и маской закрывая рот и нос. Внутри маски - стеклянная пластина для сбора конденсата и трубка, сделанная из водонепроницаемых материалов. Внутренние фитили по всему телу собирают с него пот и направляют его в губчатый фильтр, который может быть снят и после надевания гидратационного костюма. Трубка от маски петлями укладывается по телу, через фильтр собирая влагу и направляя ее в емкость, из которой ее можно пить. Функционирующий гидратационный костюм устраняет потребность в проверках Телосложения для избежания обезвоживания. Он обеспечивает защиту 2 уровня против опасностей жары, а его маска функционирует и как фильтрующая маска (см. выше). *Стоимость:* 1,000 гр. *Вес:* 10 фнт. (2-1/2 фнт. для Маленьких существ).

Солнечные линзы: Сделанные из тонких пластин слюды или вулканического стекла, закрепленных в оправе, эти линзы могут защитить ваши глаза от ослепления ярким светом, типа вспышек. Если ваш взгляд уже затуманен, когда вы надеваете линзы, вы как будто входите в тень; вы оправляетесь от затуманенного состояния за 1 час, если продолжаете носить их. *Стоимость:* 10 гр. *Вес:* -.

Жители

Несмотря на свой пустынный характер, великая пустыня оказывает гостеприимство самой разнообразной жизни, включая несколько местных разумных форм. В пределах Анауроха можно встретить следующие группы.

Бедуины

Бедуины - коричневокожие гордые, воинственные люди, живущие кочевыми племенами в Мече. Они селятся племенами, управляемыми шейхами, свободно делятся едой и водой с теми, кому они необходимы, но за остальное всегда смертельно конкурируют. Самое большое известное племя бедуинов насчитывает около трехсот мужчин, женщин и крепких детей. Всего есть более ста племен бедуинов; некоторые никогда даже не слышали друг о друге, совсем немногие сталкивались друг с другом на необъятных просторах Великой Пустыни.

Слово шейха - закон, пока он не нарушает ни одной из важных традиций бедуинов (правил, согласно которым живут они все - например, заявление о том, что измученному жаждой следует дать воды и что следует быть верным присяге). Главная угроза, которую может излагать шейх, дабы гарантировать повиновение - изгнание из племени.

Бедуинов волнует выживание; их повседневная жизнь - долгая борьба с пустыней, и победа бедуинов - в том, чтобы завтра увидеть восход солнца над дюнами. Большинство бедуинов знает, что Анаурох реально велик, и путь на север ведет к твердым иссушенным землям и источенным ветрами камням. Привыкшие к жизни в пустыне, они полагают, что это Каменное Море еще более безжизненно и пустынно, чем пески Меча. Немногие из бедуинов когда-либо рисковали забраться туда - и еще меньше их видели мир за пределами пустыни.

Бедуины обычно судят о других землях по чужеземцам, прибывающим в Анаурох, главным образом по отчаянным изгнанникам или опрометчивым авантюристам, интриганам, у которых на бедуинов свои планы (типа безжалостного Жентарима и голодных до золота Д'тариг), или по заблудившимся и ослабшим безумцам.

Лагерь бедуинов - чаще всего круг из палаток входами внутрь, своеобразная охраняемая твердыня против опасностей пустыни, типа хищных монстров и конкурирующих племен.

Бедуины боятся магии и избегают или изгоняют любого, кто ей владеет. Помимо незначительных лечебных эффектов ("покровительство богов"), магия расценивается как слишком предательское и постыдное оружие, чтобы использовать ее против врагов. Даже самые бесстрашные из бедуинов осторожны к тем, кто может действовать магией, заклинаниями или магическими предметами. Бедуины считают, что тот, кто касается магических изделий или хотя бы охотно тянется к ним, должен быть безумец, очень храбр или очень злобен.

Бедуины пользуются скимитарами, кинжалами, тяжелыми копьями и стрелами (все это они могут использовать с верблюжьей спины) в своей борьбе друг против друга и с другими хищниками пустыни. Пустынный ветер и жара (днем) и плохая видимость (ночью) ограничивают полноценную стрельбу из луков на дальнее расстояние; большая часть боев решается остриями мечей. Большинство боев происходит по ночам - не только потому, что темнота позволяет нападавшим укрыться, но и потому, что при недостатке сверкающего солнца любому проще выжить. Битву обычно отмечают громкие боевые кличи; набеги же совершаются тихо и смертельно. Большая часть борьбы между племенами бедуинов происходит, когда одно племя пытается совершить набег на другое для захвата верблюдов, продовольствия или других товаров.

Д'ТАРИГ

Этот крошечный народ (в среднем чуть более 4 футов ростом) мог произойти от браков между людьми и дварфами в окрестностях Тетиамара. Это пустынный народ, с которым чаще всего сталкиваются чужеземцы. Они живут прежде всего на восточном и юго-восточном краю Анауроха, где пасут коз и овец в предгорьях и делают редкие вылазки за границы пустыни для торговли. Они любят путешествовать большими группами, хорошо вооруженными отравленными дротиками и зарядами для арбалетов.

Д'тариг имеют собственный язык и в значительной степени избегают контакта с другими людьми. Исключения - самые предприимчивые представители племени, обычно молодежь. Их часто нанимают чужаки, которым нужны проводники по пустыне, поскольку они, как правило, утверждают, что эксперты в этом деле и знают каждую дюну и оазис великого Анауроха. Некоторые жадные Д'тариг, которые храбрее своих товарищей, известны как "пустынные ходоки", поскольку они забираются в пустыню для торговли металлом (обычно металлическим оружием, хотя ценятся и горшки, и другая посуда) с бедуинами в обмен на смолу. Д'тариг продают фляги собранной смолы торговцам со всего Фазруна для производства ладана.

Д'тариг - эгоистичный, жестокий народ, обычно корыстный и довольно трусливый. Они с готовностью меняют лояльность, выбирая тех, кто лучше платит. У них нет дварфского знания земли и навыков обработки камня; большинство встречает их в пустыне, идя по тропам меж оазисами или по звездам. Они обычно держатся замкнуто, боясь неприятностей.

В пустыне Д'тариг носят белые бурнусы, тюрбаны и неуклюжие ботинки-пескоходы. Открыты лишь их темные глаза, свинячьи носы и кожистые брови.



Приложение 2: Магия и монстры

Ниже описаны заклинания, магические изделия и монстры, используемые в этом приключении.

Заклинания фаэриммов

Фаэриммы известны своими нововведениями в заклинаниях и в магии.

Вихрь двумеров (Dweomer Vortex)

Отречение

Уровень: Колдун/волшебник 3

Компоненты: V

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально (и специально; см. текст)

Цель: Вы (и другие; см. текст)

Продолжительность: 10 мин/уровень или пока не разряжено

Перед вами формируется мерцающее коническое поле крутящейся магической энергии. Острый конец касается вас, остальная часть конуса вращается вокруг, словно голодная до магии змея, ищущая возможности ударить. Этот конус перемещается согласно вашим ментальным командам.

Это заклинание создает вращающийся конус тайной энергии, способной отменять заклинания или подобные заклинаниям способности, с которыми контактирует.

Любая магическая или подобная заклинанию способность 3-го уровня или ниже, нацеленная на вас или захватывающая вас своей областью, автоматически получает контрзаклинание.

Также, как быстрое действие, вы можете направить конус заклинания на отдельное целевое существо или 5-футовый квадрат на расстоянии до 60 футов и в пределах линии видимости. Без потребности броска атаки или проверки рассеивания *вихрь двумеров* рассеивает любую магическую или подобную заклинанию способность, в настоящее время воздействующую на целевое существо или область. Если на целевое существо или область действует более одной магической или подобной заклинанию способности, *вихрь двумеров* рассеивает заклинание самого низкого уровня (выбирая между заклинаниями одного и того же уровня случайно) и продолжает рассеивать дополнительные более высокого уровня, пока не достигнет предела (см. ниже).

Как только *вихрь двумеров* отменяет шесть уровней заклинаний, он разряжается, исчезая безопасным воодоворотом мерцающих пятнышек. С этой точки зрения заклинания 0-го уровня считаются таковыми 1-го уровня.

Мистический щит (Mystic Shield)

Отречение

Уровень: Колдун/волшебник 8

Компоненты: V, S, М.

Время чтения: 1 раунд

Дальность: Касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 1 раунд/уровень (Д)

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопrotивление магии: Да (безопасно)

Наложив заклинание, вы словно исчезаете, отражая заклинания других заклинателей.

Это заклинание создает невидимую ауру вокруг получателя, которая перемещается вместе с ним. Она не позволяет воздействовать на получателя всеми заклинаниями и подобными заклинаниям способностями 6-го уровня или ниже. Защищенный индивидуум может читать заклинания как обычно, даже накладывая их на себя. Магические изделия и заклинания, вызывающие изделия заклинателя, типа *секретного сундука Леомунда* и *мгновенного вызова Дравмийа* также функционируют как обычно.

Мистический щит также отменяет бонусы улучшения и специальные свойства магического оружия, используемого против цели.

Материальный компонент: Камень, капля крови, слеза из глаза заклинателя и чистый драгоценный камень стоимостью по крайней мере 400 gr.

Магические клыки (Spell Fangs)

Воплощение

Уровень: Колдун/волшебник 4

Компоненты: V, S, М.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Эффект: Щупальце 30-фт длины, простирающееся из вашей руки

Продолжительность: Концентрация, до максимума 1 раунд/уровень

Спектральное щупальце, заканчивающееся в многократных клыкастых утробах весны(источники) дальше от вашей руки.

Более мощная версия *зубастого щупальца* (УИ), это заклинание создает темное энергетическое щупальце, идущее на 30 футов из вашей руки и разделяющееся на 1d6+2 меньших щупалец примерно в 10 фт от конца. Каждое из меньших щупалец оканчивается в клыкастой утробой. Все эти рты могут быть направлены для атаки как полнораундовое действие, или одно из них может атаковать как стандартное действие. Вы можете направлять рты для атаки отдельных целей, пока все цели находятся в пределах 10 футов друг от друга. Каждый из ртов бьет с Бонус атаки, равным вашему уровню заклинателя плюс модификатор показателя способности, контролирующей ваше колдовство, и каждый наносит 2d6 пунктов урона при успешном попадании. Урон, нанесенный щупальцами, вы получаете в качестве временных очков жизни на 1 раунд.

Поскольку рты материальны, они могут быть уничтожены. Каждый имеет АС 15 и очки жизни, равные 10 + ваш уровень заклинателя. Если рот уничтожен, он исчезает, но другие рты остаются. Если все рты уничтожены, заклинание заканчивается. Главное щупальце атаковать нельзя.

Материальный компонент: Волос и три зуба.

Обновленные заклинания

Заклинания, описанные в этой секции, ранее были приведены в других D&D-публикациях, а затем обновлены и представлены в *Резюме Заклинаний*. Обновленные версии приведены здесь для удобства.

Разум стрел (Arrow Mind)

Предсказание

Уровень: Рейнджер 1, колдун/волшебник 1

Компоненты: V, S, М.

Время чтения: 1 немедленное действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 1 минута/уровень (Д)

Когда вы заканчиваете заклинание, лук в вашей руке ощущается как часть вашего тела - словно он стал продолжением вашей руки. Существа поблизости кажутся более четкими, вы словно фокусируетесь на них.

Пока это заклинание действует и у вас есть стреляющее стрелами оружие, типа длинного или короткого лука, вы угрожаете всем квадратам в пределах вашей нормальной рукопашной досягаемости (5 футов, если Маленький или Средний, 10 футов, если Большой) вашим луком, что позволяет вам делать атаки при возможности стрелами, выпускаемыми из лука. Кроме того, вы не вызываете атаки при возможности, когда стреляете из лука, если находитесь в квадрате угрозы другого существа.

Материальный компонент: Кременной наконечник стрелы.

Таран (Battering Ram)

Воплощение [Сила]

Уровень: Колдун/волшебник 2

Компоненты: V, S, F

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Цель: Один объект или существо

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Спротивление магии: Да

Вы направляете осколок резного бараньего рога в сторону вашего противника и произносите последние слова заклинания. Невидимый клин силы бьет в среднюю часть существа, отбрасывая его.

Вы создаете тараноподобную силу, которая может ударить со значительной мощью. Сила может быть нацелена на существо или объект. Сила наносит субъекту 1d6 пунктов урона. Если субъект - существо, эта атака начинается натиском быка (как Среднее существо с Силой 30, с +10 бонусом на попытку натиска быка). Если субъект - подвижный объект, типа двери, вы можете делать проверку Силы (с +10 бонусом), чтобы попытаться выбить дверь.

Фокус: Часть резного бараньего рога.

Колючки (Caltrops)

Призывание (Создание)

Уровень: Колдун/волшебник 0

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Область: См. текст

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет

Сопrotивление магии: Нет

Вы говорите слова и раскрываете свою ладонь, словно что-то разбрасывая. Медно-красные искры исторгаются из вашей ладони, заполняя коридор маленькими четырехигольчатыми шипами.

Заклинание *колючки* покрывает колючками один квадрат 5x5 футов. Каждый раз, когда существо перемещается в область, покрытую колючками, или проводит раунд боя, находясь в такой области, оно может наступить на одну из них. Колючки делают против существа один бросок атаки (+0 рукопашная). Для этой атаки бонусы щита и отклонения цели не учитываются, бонус доспеха - тоже. Цель, носящая ботинки или другую обувь, получает +2 бонус доспеха к Классу Доспеха (что учитывается). Если атака удается, существо наступает на колючку.

Успешная атака колючки наносит 1 пункт урона. Если цель Маленькая, Средняя или Большая, ее сухопутная скорость из-за ранения уменьшается в половину. Этот штраф движения продолжается в течение 24 часов, пока существо не будет успешно обработано DC 15 проверкой Излечения или пока оно не получит по крайней мере 1 пункт магического лечения. Бегущее или разгоняющееся существо должно немедленно остановиться, если наступит на колючки. Любое существо, перемещающееся в половину скорости или медленнее, может без проблем выбирать путь через территорию колючек.

DM самостоятельно судит об эффективности колючек против необычных противников или противников крупнее описанных размеров. Гигантская многоножка, например, может пройти среди колючек без проблем, равно как и огненный гигант в массивных ботинках на толстой подошве будет иммунен к их атакам.

На каждые два уровня заклинателя сверх 1-го вы можете затрагивать еще один квадрат 5x5 футов, а бонус атаки колючек увеличивается на 1. Таким образом, вы затрагиваете два квадрата на 3-м уровне (+1 рукопашная), три на 5-м уровне (+2 рукопашная), четыре на 7-м уровне (+3 рукопашная) и максимум пять на 9-м уровне или выше (+4 рукопашная максимум).

Многokратные заклинания *колючки* (или обычные колючки) в пределах одного и того же места не оказывают никакого дополнительного эффекта.

Электрический толчок (Electric Jolt)

Воплощение [Электричество]

Уровень: Колдун/волшебник 0

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Эффект: Луч

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Сопrotивление магии: Да

Раскаленная добела электрическая искра танцует на кончике вашего пальца, а затем летит к вашей цели.

Вы выпускаете маленький удар электрической энергии. Чтобы поразить цель, вы должны преуспеть в дальнебойной атаке касанием лучом. Заклинание наносит 1d3 пункта урона электричеством.

Быстрое отступление, быстрое (Expeditious Retreat, Swift)

Превращение

Уровень: Бард 1, колдун/волшебник 1

Компоненты: V

Время чтения: 1 быстрое действие

Продолжительность: 1 раунд

Ваш голос прерывается, словно вы уже бежите.

Это заклинание функционирует подобно *быстрому отступлению* (КНИ 228), кроме отмеченного выше.

Доспех мага, великий (Mage Armor, Greater)

Призывание (Создание) [Сила]

Уровень: Колдун/волшебник 3

Компоненты: V, S

Вас окружает невидимая блестящая сила в форме доспеха.

Это заклинание функционирует подобно *доспеху мага* (КНИ 249), за исключением того, что не требует материального компонента, а его силовое поле обеспечивает +6 бонус доспеха к Классу Доспеха.

Взаимная спираль (Reciprocal Gyre)

Отречение

Уровень: Колдун/волшебник 5

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

Цель: Одно существо или объект

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля - вполтину, затем Стойкость - отменяет; см. текст

Сопротивление магии: Нет

Когда вы завершаете заклинание, ваши пальцы становятся крошечной проволочной петлей. Вы управляете магической аурой цели, создавая разрушительную реакцию отдачи, и цель взрывается белыми искрами.

Субъект получает 1d12 пунктов урона от функционирования магической или подобной заклинанию способности, в настоящее время воздействующих на него (максимум 25d12). Кроме того, любое существо под таким воздействием, провалившее спасбросок Воли, должно затем преуспеть в спасброске Стойкости или будет ошеломлено на 1d6 раундов.

Для создания реакции *взаимной спирали* могут использоваться лишь заклинания, целенаправленно наложенные на рассматриваемое существо, так что заклинания, затрагивающие область, не могут использоваться для нанесения взаимного урона существам в их области. Аналогично, постоянные или продленные эффекты от магических изделий не могут использоваться для нанесения взаимного урона, но целевые магические эффекты - могут.

Материальный компонент: Крошечная замкнутая петля из медного провода.

Обращение стрел (Reverse Arrows)

Отречение

Уровень: Колдун/волшебник 3

Компоненты: V, S, F

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 10 минут/уровень или пока не разряжено

Когда вы сжимаете в одной руке панцирь, а в другой - шарик древесного сока, вас окружает серебристое сияние, испещренное синими линиями. Вы убираете предметы, но сияние остается.

Это заклинание функционирует подобно *защите от стрел* (КНИ 266), кроме отмеченного здесь. Если в вас попадает снаряд, выпущенный из дальнбойного оружия, который нанес бы вам урон, он отменяется вашим уменьшением урона (10/магия), а снаряд отлетает обратно в существо, выпустившее его. Бросок атаки нападавшего используется для определения того, поразит ли его отброшенный снаряд, но урон перебрасывается. Если нападавший также защищен заклинанием *обращение стрел*, снаряд будет прыгать между обоими индивидуумами, пока одно из заклинаний не разрядится от накопленного урона.

Как только это заклинание предотвратило в общем 10 пунктов урона на уровень заклинателя (максимум 100 пунктов), оно разряжается.

Фокус: Кусочек черепашьего панциря и шарик древесного сока.

Теневой колодец (Shadow Well)

Иллюзия (Тень)

Уровень: Колдун/волшебник 4

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Цель: Одно существо

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Воля - отменяет; см. текст

Сопrotивление магии: Да

Вы выплевываете слова заклинания, и тень вашего противника темнеет, превращаясь в черную яму. Ваш противник растопыривает руки, стараясь не провалиться во тьму.

Вы заставляете тень цели во временные врата в карманное царство на Плана Тени. Цель должна сделать спасбросок Воли или будет втянута во врата. Внутри карманного царства существо видит пустынный, мрачный дубликат реального мира, и темные фантомы преследуют и бьют ее, не причиняя фактического вреда. Каждый раунд существо может делать попытку нового спасброска Воли, чтобы вернуться из *теневого колодца*. Иначе цель возвращается в реальный мир, когда истекает продолжительность заклинания.

Пребывание в *теновом колодце* может быть ужасающим; после возвращения в реальный мир субъект должен преуспеть в новом спасброске Воли или будет испуган 1d4 раунда.

Покинув карманное царство, субъект вновь появляется в том же месте, где он был в момент наложения заклинания *теневого колодца*. Если это место уже занято твердым объектом, субъект появляется в ближайшем смежном пустом месте.

Заклинания и способности, перемещающие существо в пределах плана, типа *телепорта* и *двери измерения*, не помогают существу сбежать из *теневого колодца*, но это позволяет смена плана. Цель после этого все равно будет испугана.

Звуковой взрыв (Sonic Blast)

Воплощение [Звук]

Уровень: Колдун/волшебник 1

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Цель: Одно существо

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля - частично

Сопrotивление магии: Да

Слова вашего заклинания переплетаются друг с другом в вихрь, становясь сильнее. Затем, словно стая пчел, они несутся к вашей цели и взрываются ревущим криком вокруг нее.

Вы взрываете цель громкими и высокими звуками. Субъект получает 1d4 пунктов звукового урона на два уровня заклинателя (максимум 5d4) и должен сделать спасбросок Воли или будет оглушен на 1d4 раунда. Это заклинание не имеет эффекта, если запущено в область заклинания *тишина*.

Магическая матрица, меньшая (Spell Matrix, Lesser)

Превращение

Уровень: Колдун/волшебник 5

Компоненты: V, S, F

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Эффект: Матрица, содержащая одно из ваших заклинаний

Продолжительность: 10 минут/уровень (Д)

Концентрируясь при прочтении тайных слов, вы представляете свой разум в виде лабиринта из дорожек и дверей. Вы ощущаете холод, когда заклинание завершается и некоторые из дверей открываются.

Вы готовите магическую матрицу, позволяющую вам хранить одно из ваших заклинаний и использовать его потом как быстрое действие.

В раунде после того, в котором вы читаете *меньшую магическую матрицу*, вы можете прочитать одно заклинание до 3-го уровня, которое будет заложено в нее. Матрица закрывается через 1 раунд независимо от того заложили вы в нее заклинание или нет. В матрицу можно поместить лишь заклинание, на которое можно воздействовать умением Ускорение Заклинания, и любое помещенное там заклинание считается подготовленным. При наложении *меньшей магической матрицы* вы получаете 1d6 пунктов урона, и этот урон не может быть излечен никакими средствами, пока существует матрица.

Пока матрица активна, вы можете читать заложенное в ней заклинание как быстрое действие. Будучи наложено из матрицы, заклинание исчезает.

Заклинание *рассеивание магии*, успешно рассеивающее матрицу, также рассеивает заложенное в ней заклинание. Если на вас воздействует *антимагическое поле*, продолжительность матрицы прерывается, но заклинание не активизируется. Матрица становится активной вновь, когда вы выходите из *антимагического поля*. Если вы умираете, пока заклинание еще запасено в матрице, и заклинание, и матрица безопасно рассеиваются.

Фокус: Кусочек янтаря с минимальной стоимостью в 500 gp.

Танец стали (Steeldance)

Превращение

Уровень: Колдун/волшебник 3

Компоненты: V, S, F

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

Цели: Два меча или кинжала

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет

Сопrotивление магии: нет

Вы кладете два кинжала на свою протянутую ладонь и читаете заклинание. Они поднимаются из ваших рук, пылая тусклым синим сиянием.

Два кинжала парят рядом с вами, атакуя подходящих к вам противников. На вашем ходу каждый клинок может делать атаку на смежного противника с Бонус атаки, равным вашему уровню заклинателя + ваш уместный модификатор способности. Урон, наносимый ими, равен нормальному урону оружия (1d4 для кинжалов) + ваш модификатор способности (Интеллект для волшебников, Харизма для колдунов). Оружие считается магическим с точки зрения преодоления уменьшения урона.

Ваши клинки могут быть атакованы попытками раскалывания или разоружения, как будто они у вас в руках, и они используют в таких ситуациях вышеупомянутый бонус атаки. Разоружение оружия, находящегося под эффектом *танца стали*, заканчивает заклинание для этого оружия.

Фокус: Два клинковых оружия, типа кинжалов или длинных мечей.

Громовое копьё (Thunderlance)

Воплощение [Сила]

Уровень: Колдун/волшебник 4

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: 0 фт.

Эффект: Копьеподобный луч

Продолжительность: 1 раунд/уровень (Д)

Спасбросок: Нет

Сопrotивление магии: Нет

Слабая серая мерцающая сила в форме посоха или копья исторгается из вашей руки.

Когда Вы читаете это заклинание, вы создаете смертельное силовое копьё. Вы свободно можете заставить *громовое копьё* убраться или вырасти до любой длины от 1 до 20 футов, но оно всегда остается прямым силовым копьём. Этот эффект дает вам естественную досягаемость 20 футов. Вы можете использовать *громовое копьё* для мощных рукопашных атак.

Вы можете владеть *громовым копьём* одной или двумя руками, нанося вазовые 3d6 пунктов урона (критический 20/x3). Вместо использования вашего модификатора Силы вы используете в качестве бонуса бросков атаки и урона ваш модификатор Интеллекта или Харизмы - смотря что выше.

Если вы успешно поражаете цель, защищенную любым силовым эффектом 3-го уровня или ниже, типа *щита* или заклинания *доспех мага*, *громовое копьё* может не только нанести урон цели, но и рассеять силовой эффект. Сделайте проверку рассеивания против уровня заклинателя, создавшего эффект. Если вы преуспеваете, эффект рассеивается. *Громовое копьё* остается независимо от того, преуспеваете вы или проваливаете проверку.

Материальный компонент: Маленькое металлическое копьё.

Другие заклинания

Следующие заклинания были изначально представлены в других приложениях "Забытых Цвств" и приведены здесь для удобства.

Обратный взрыв (Backblast)

Отречение [Огонь]

Уровень: Колдун/волшебник 3

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: Пока не израсходовано или 10 минут/уровень (Д)

Когда вы заканчиваете читать заклинание, воздух вокруг вас внезапно становится холоднее.

Хотя это заклинание было изначально создано фаэриммами, это с тех пор оно было украдено заклинателями других рас, и теперь его можно встретить в гримуарах по всему Фаэруну. *Обратный взрыв* защищает вас таким же образом, как и заклинание *обращение заклинаний* (КНИ 282), за исключением того, что касается лишь заклинаний с огненным описателем, нацеленных на вас. Заклинания эффектов и по области не затрагиваются, как и любое заклинание с дальностью касания. DM скрытно бросает 1d4+2 для определения общего количества уровней магии, которые могут быть обращены. В остальном *обратный взрыв* следует правилами для заклинания *обращение заклинаний*.

Помимо вышеупомянутого, *обратный взрыв* дает вам сопротивление огню 10. Этот эффект сохраняется до конца раунда, в котором заканчивается обращение заклинаний.

Сокрушительная сфера (Crushing Sphere)

Воплощение [Сила]

Уровень: Колдун/волшебник 6

Компоненты: V, S, М.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

Эффект: Сфера диаметром 1 фт/уровень, сосредоточенная вокруг существа

Продолжительность: 1 раунд/уровень (Д)

Спасбросок: Рефлексы - отменяет

Сопrotивление магии: Да

Цель вашего заклинания явно ограничена и не может пошевелиться, ее окружает мерцающая сфера.

Это заклинание функционирует подобно *эластичной сфере Отилука* (КНИ 258), за исключением того, что сфера сильно сжимает цель, препятствуя ее движениям и дыханию. Цель опутана и получает 3d6 пунктов несмертельного урона в раунд, пока заключена в *сферу*. Если цель оказывается без сознания, любой дальний урон от *сокрушительной сферы* - смертельный.

Материальный компонент: Яичная скорлупа, сминаемая при наложении заклинания.

Песчаный взрыв (Sandblast)

Воплощение [Земля]

Уровень: Колдун/волшебник 6

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: 60 фт.

Область: Взрыв конусной формы

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость - частично

Сопротивление магии: Да

Сильный взрыв песка и воющих потоков ветра исторгается из вашей руки, расширяясь конусом.

Все существа и объекты в пределах конуса получают 6d8 пунктов урона и подвергаются ветру силы урагана, дующему непосредственно от вас. Эти ветры сдувают Средних или меньших существ, сбивают Больших существ и требуют проверки от Огромных или больших существ (см. Таблицу 3-24, *PВd* 95.)

Любое существо, преуспевающее в спасброске Стойкости, получает половину урона от песчаного взрыва и игнорирует эффект ветра.

Материальный компонент: Горстка песка из сердца пустыни.

Мрачный заряд Синсабура (Sinsabur's Baleful Bolt)

Некромантия

Уровень: Колдун/волшебник 4

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

Область: 5 фт шириной до средней дальности

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Рефлексы - вполовину

Сопротивление магии: Да

Черный заряд темной энергии начинается на кончиках ваших пальцев и с потрескиванием летит вперед.

Заряд наносит временный урон Телосложению и урон Силе каждого существа в пределах своей области, каждый равен 1d3 +1 на четыре уровня заклинателя (максимум 1d3+3). Потерянные пункты показателей способностей восстанавливаются как обычно, из расчета 1 пункт в день.

Потеря Телосложения также причиняет уменьшение очков жизни, понижая модификатор Телосложения жертвы (существ нельзя уменьшить менее чем до 1 очка жизни на Hit Die через потерю Телосложения). Эта потеря очков жизни может оказаться фатальной для уже поврежденного существа, даже если его не убьет потеря Телосложения. Существ без показателей Силы или Телосложения это заклинание не затрагивает.

Магические изделия

Это приключение включает в себя несколько примечательных магических изделий.

КНИГА ЧЕРНОТЫ

Цена: Главный артефакт

Ячейка на теле: -

Уровень заклинателя: 20-й

Аура: Сильная; (DC 21) Предсказание

Активация: См. текст

Вес: 1 фнт.

Секретная работа Потерянного Мудреца, Аугатры Безумной, эта книга содержит легендарную Черную Хронологию, написанную при первоначальном составлении Летописи Лет.

Этот большой том сложно описать. Страницы - крепкий пергамент, заляпанный и потертый за долгие годы. Однако, написанное на них полностью неразборчиво, все попытки перевода проваливаются.

Подобно *Листьям Одной Ночи*, Шар прокляла *Книгу Черноты* неразборчивостью для всех, кроме тех, кого она выберет. Она не может быть свободно переведена любыми магическими средствами, даже *желанием*. Успешная DC 45 проверка Расшифровки Записи (магия перевода обеспечивает +1 бонус компетентности на уровень заклинания, до +9 для *желания* или *чуда*) позволяет читателю перевести отдельную строфу работы. Заклинание может использоваться для помощи в переводе всего одной строфы за один раз.

Каждый раз при переводе строфы читатель получает тревожное понимание мультивселенной. Это не может быть скопировано или четко сформулировано кому-то еще. Каждый раз, когда это происходит, читатель получает +1 бонус понимания на броски атаки, броски урона, проверки навыков, броски способности и спасброски в течение 24 часов, после чего знание исчезает. Бонус увеличивается до +5 для проверок Знания и Сбора Информации и для проверок бардских знаний. Также в это время читатель получает +5 бонус понимания на броски атаки и броски урона и +2 к своему уровню заклинателя против адептов тени и последователей Шар. Такие индивидуумы в этот период автоматически распознают читателя и нападают на него, едва завидев.

Эффекты от многократных строф не складываются, но эффект может быть возобновлен с каждой новой переведенной строфой.

Знания: Персонажи, имеющие разряды в Сборе Информации, Знании (аркана), Знании (история) или Знание (религия), могут исследовать *Книгу Черноты*, чтобы больше узнать о ней. Когда персонаж делает успешную проверку, открываются следующие знания, включая информацию для более низких DC.

Тайны или История DC 25: В то время, когда Аугатра Безумная получила видение и написала *Летопись Лет*, письменный стандарт для пророчеств и обозначений грядущих лет - ночью она получила видение Черной Хронологии, вплетенной меж годами, и во сне записала ее в том, называемой *Книгой Черноты*.

Религия DC 30, Сбор Информации DC 35, Тайны DC 35 или История DC 35: *Книга Черноты* была обнаружена Темными Прорицателями Башни Песни Ветра в 684 DR, они обнаружили ее секреты и записали их в своей работе, называемой *Листьями Одной Ночи*, но обе работы попали под проклятие неразборчивости и вскоре после этого исчезли.

Религия DC 30 или Тайны DC 45: Секреты Черной Хронологии, показанной в томе, состоят в том, что привело Аугатру к безумию и в конечном счете не позволит ей умереть. Гооврят, что секреты пришли из разума богини Шар и говорят, что грядут ужасные вещи. Именно она прокляла книгу и заставила ее исчезнуть. Получив доступ к работе, можно узнать самые скрывающиеся секреты о Темной Богине.

Предпосылки: Главный артефакт.

Стоимость изготовления: Главный артефакт.



ЧАША АМОНАТОРА

Цена: Главный артефакт

Ячейка на теле: -

Уровень заклинателя: 20-й

Аура: Подавляющая; (DC 27) воплощение

Активация: - (удерживать)

Вес: 2 фнт.

Этот украшенный драгоценностями кубок - губитель пользователей Теневого Плетения, нежити и других существ тьмы.

Чаша - алебастровая емкость размером примерно с два человеческих кулака, поставленных дру на друга. Она обрамлена тремя полосами золотой инкрустации, украшенной топазами, яхонтами и огненные опалы. На центральной полосе - две золотые печати, по одной с каждой стороны. Каждая из печатей - размером с золотую монету и несет на себе изображение солнечной вспышки. Эти печати могут выниматься из оправы. Когда игровые персонажи находят чашу, одной из печатей нет (см. стр. 56).

Чаша Амонатора распознается сама. Любой, кто держит укомплектованную чашу (с обеими печатями на своих местах), изучает по одной ее силе каждую минуту, пока не узнает все силы и соответствующие команды.

Раз в день чаша может производить эффект *солнечного луча* (уровень заклинателя 18-й). Чтобы призвать эту силу, чаша должна быть наполнена любой огнеопасной жидкостью, типа лампового масла или алкоголя.

Раз в месяц чаша может производить эффект *смены плана*, со следующим условием: чаша позволяет только лишь два места назначения - Материальный План или Дом Триады - независимо от того, какой план пользователь покидает.



Чтобы призвать эту силу, чаша должна быть наполнена любым естественным, неизменным веществом, типа воды, взятой из потока, песка с берега или даже листьев или травы.

Также раз в месяц чаша может производить *жидкое солнце*, мощное магическое вещество блестящего золотого цвета. Чтобы призвать эту силу, чаша должна быть наполнена четырьмя пузырьками святой воды, и обе печати должны быть сняты и опущены в святую воду. Это требует полнораундового действия.

Жидкое солнце должно сохраняться в чаше, пока не будет использовано. Если его вылить, его сила выпускается, как отмечено ниже. *Жидкое солнце* не проливается и не выливается из чаши, пока это не прикажет пользователь. Чашу можно даже носить под водой, не рискуя утратить *жидкое солнце*. *Жидкое солнце* можно держать в чаше сколько угодно, но в этот период чаша не может производить других эффектов. *Жидкое солнце* производит освещение, равное заклинанию *дневной свет*, пока находится в чаше.

Пользователь чаши может выплеснуть *жидкое солнце* из чаши как оружие всплеска с дальностью 30 футов.

Будучи просто выплеснуто на землю или подброшено в воздух, *жидкое солнце* производит максимизированный эффект *солнечной вспышки*, усиленный до 9-го уровня (спасбросок DC 24), с уровнем заклинателя 25 в отношении урона (но не дальности). Пользователь чаши и любые его союзники эффектом *солнечной вспышки* не ослепляются. Эффект сосредоточен везде, где приземляется оружие всплеска; если пользователь швырнул чашу в квадрат (см. Метание оружия всплеска, *КНИ* 158), бросайте 1d4 для определения пересечения сетки, где произойдет эффект *солнечной вспышки*.

Жидкое солнце, вылитое или выплеснутое на магическое изделие Теневого Плетения или на существо, объект или магический эффект, появившийся при помощи магии Теневого Плетения, производит эффект *дизъюнкции Морденкайнена* (уровень заклинателя 20-й). *Жидкое солнце* воздействует только на затронутое существо, объект или магический эффект (наряду с всем их оснащением). Магия Теневого Плетения при прямом попадании автоматически ликвидируется. Если попал всплеск, это происходит с вероятностью 50%.

Артефакты Теневого Плетения или любые эпические эффекты Теневого Плетения сопротивляются эффектам *жидкого солнца* в течение 1d10 раундов.

Жидкое солнце, вылитое или выплеснутое на теневого существа или нежить, производит эффект *дизинтеграции* (уровень заклинателя 20-й); оно наносит 20d6 пунктов урона при прямом попадании или 10d6 пунктов при всплеске. В любом случае, существо может сделать попытку спасброска Стойкости (DC 21) для половины урона.

Если *жидкое солнце* поражает предмет, попадающий более чем в одну категорию, происходят все указанные эффекты, и пользователь чаши определяет порядок, в котором они применяются.

Знания: Персонажи, имеющие разряды в Знании (аркана) или Знании (история), могут исследовать *Чашу Амонатора*, чтобы больше узнать о ней. Когда персонаж делает успешную проверку, открываются следующие знания, включая информацию для более низких DC.

Тайны DC 25 или История DC 25: Амонатор был древним нетерильским божеством солнца, закона, порядка и времени. Амонатор был известен резким - но справедливым - правосудием.

Предпосылки: Главный артефакт.

Стоимость изготовления: Главный артефакт.

Осколки Мирджалы

Цена: Малый артефакт

Ячейка на теле: - (удерживать)

Уровень заклинателя: 15-й

Аура: Сильная; (DC 21) предсказание

Активация: - и стандарт

Вес: -

Эти полосы окрашенной ткани были оторваны от портрета. Они - благо для последователей Мистры.

Каждый из осколков - кусочек древнего холста с краской на одной из сторон. Ширина его примерно 2 дюйма, длина - около 18 дюймов. На краях видны обрывки нитей, но краска не дает им расплестись.

Осколок дает ограниченный доступ к мудрости богини. Заклинатель, выбравший Мистру в качестве божества-покровителя и держащий или носящий осколок при подготовке заклинания предсказания, может применять любое из следующих метамагических умений к этому заклинанию без необходимости использовать магическую ячейку более высокого уровня: Увеличение Заклинания, Протяженное Заклинание, Бесшумное Заклинание, Неподвижное Заклинание или Расширенное Заклинание.

Персонажи, не готовящие свои заклинания, могут использовать силу осколка, но это увеличивает время чтения заклинания до полнораундового действия (или необходимо дополнительное полнораундовое действие для заклинаний с временем чтения дольше одного стандартного действия). Кроме того, любая про-



верка уровня заклинателя, проверка навыка или проверка способности заклинателя, связанная с заклинанием (типа проверки уровня заклинателя для преодоления сопротивления заклинаниям или проверки Колдовства для распознавания магической ауры) получает +2 священный бонус.

Знания: Персонажи, имеющие разряды в Знании (аркана) или Знании (история), могут исследовать *Осколки Мирджалы*, чтобы больше узнать о них. Когда персонаж делает успешную проверку, открываются следующие знания, включая информацию для более низких DC.

История DC 20 или Тайны DC 25: Столетия назад Эльминстер Омар презентовал персоналу Башни Песни Ветра портрет в натуральную величину волшебницы Мирджалы Темноглазой - в обмен на магические знания и обучение. Портрет висел в Палате Старших, пока шедевры не вторглись в школу в поисках *Нетерских Свитков*.

Тайны или История DC 25: Портрет Мирджалы позволял зрителям, преданным Мистре, усилить связь с богиней. Шедевры распознали его силы и распоролы его, оставив семь полосок, все еще содержащих кое-какой магический потенциал.

Предпосылки: Малый артефакт.

Стоимость изготовления: Малый артефакт.

ТЕНЕВОЙ ДВИГАТЕЛЬ

Цена: Главный артефакт

Ячейка на теле: -

Уровень заклинателя: 25-й

Аура: Подавляющая; (DC 28) все школы

Активация: - и свободно (команда)

Вес: -

Это летучая сфера 5-футового диаметра, внутри которой мутятся магическая энергия и тени. С одной стороны через неровную трещину прорываются маленькие разряды энергии.

Магия *Теневого Двигателя* может проявляться любым заклинателем в пределах 30 футов, преуспевшим в DC 30 проверке Колдовства перед наложением заклинания. Несколько заклинателей могут делать эту попытку одновременно.

Любой, кто коснется сферы, берет 3d6 пунктов урона от сырой магической энергии и получает 1d4 отрицательных уровня (DC 15 Стойкость - отменяет). Заклинатель, способный использовать энергию *Теневого Двигателя*, получает несколько способностей.

Заклинания его рассматриваются как наложенные с умением Магии Теневого Плетения, даже если заклинатель обычно не имеет доступа к Теневому Плетению. Это позволяет заклинаниям функционировать даже в областях мертвой магии. *Теневой Двигатель* может также использоваться для точного наложения заклинаний даже в аурах *фаэрзресс* или других искажающих магию областях. Кроме того, заклинания через *Теневой Двигатель* накладываются с +2 к уровню заклинателя, а DC спасброска увеличивается на 2. Каждый раз, когда *Теневой Двигатель* используется для наложения заклинания, есть шанс 10%, что вместо этого будет эффект дикой магии. Проконсультируйтесь с Таблицей 2-1, *УКЗЦ 55*, для возможных эффектов.

Заклинатель, преуспевший в DC 45 проверке Колдовства и находящийся в пределах 30 футов от *Теневого Двигателя*, может заставить его двигаться так же, как и *сфера уничтожения* (РВд 279). Лишь один заклинатель может управлять *Теневым Двигателем* таким образом. Другой заклинатель может попытаться вырвать у него контроль над *Теневым Двигателем* так же, как описано в РВд, но сначала он должен преуспеть с своей собственной DC 45 проверке Колдовства.

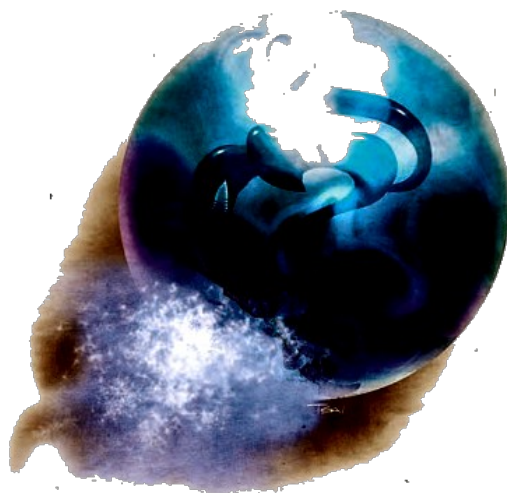
Возможно, что у *Теневого Двигателя* есть и другие неиспользуемые силы, ожидающие обнаружения. Дух шарна, пойманный в артефакте, затих, но может вновь активизироваться в вашей кампании по вашему усмотрению (описание шарнов дано далее в этом приложении - для использования для этих целей или в любой другой ситуации).

Знания: Персонажи, имеющие разряды в Знании (аркана) или Знании (история), могут исследовать *Теневой Двигатель*, чтобы больше узнать о нем. Когда персонаж делает успешную проверку, открываются следующие знания.

Тайны или История DC 30: Поврежденные и искаженные остатки *мифаллара* древнего Синода все еще существуют в виде артефакта сырой магической энергии, населенной духом уникального шарна, состоящего из враждующих Аугатры Безумной, Темного Прорицателя Шар Кормраэла и фаэримма Ксериса.

Предпосылки: Главный артефакт.

Стоимость изготовления: Главный артефакт.



СКРИЖАЛИ ФАРИССОЛНИТА

Цена: Малый артефакт

Ячейка на теле: - (удерживать)
Уровень заклинателя: 20-й
Аура: Сильная; (DC 21) превращение
Активация: - и свободно (манипуляция)
Вес: 18 фнт.

Эти черные листы на первый взгляд кажутся чистыми, но более близкий взгляд и тонкое касание показывают информацию о драконоподобных.

Есть тридцать семь скрижалей, каждая сделана из отдельной чешуйки черного дракона. У каждой чешуи одна сторона гладко отполирована, вторая - в своем естественном состоянии. Работа Фариссолнита находится на отполированной стороне, начертанная на четком Драконьем. На другой стороне содержатся дополнительные заметки, начертанные на древнем Эльфийском; эти примечания невероятно трудночитаемы, но очень информативны.

Информация на скрижалях очень ценна; любой, у кого они есть под рукой, получает +4 бонус на любые проверки бардского знания, знания мастера знаний или Знаний (аркана), касающиеся магии драконов или драконов вообще. Проверка делается при использовании скрижалей, поскольку поиск в них требует по крайней мере 10 минут, и персонаж должен быть способен читать и на Эльфийском, и на Драконьем, чтобы получить выгоду.

Кроме того, скрижали могут обеспечить особое понимание раз в столетие. Персонаж, изучающий скрижали в течение десятидневки, получает +2 бонус понимания на спасброски против любой магии или подобных заклинаниям способностей истинного дракона.

Знания: Персонажи, имеющие разряды в Знании (аркана) или Знании (история), могут исследовать *Скрижали Фариссолнита*, чтобы больше узнать о них. Когда персонаж делает успешную проверку, открываются следующие знания.

Тайны или История DC 25: Эти скрижали создал серебряный дракон Фариссолнит Ирлафон. Они описывают то, как драконы изучают, понимают и накладывают магию. Более чем за столетия другие ученые добавили свои собственные примечания, пока скрижали не стали полноценным трактатом о драконьей магии на Фаэруне.

Предпосылки: Малый артефакт.

Стоимость изготовления: Малый артефакт.



Кольцо Башни Песни Ветра

Цена: Малый артефакт
Ячейка на теле: Кольцо
Уровень заклинателя: 13-й
Аура: Сильная; (DC 21) призывание
Активация: -
Вес: -



На внутренней стороне этой неприметной серебряной полоски начертан символ Башни Песни Ветра: арфа, окруженная вьющимися ветрами.

История *колец Башни Песни Ветра* восходит к высоте Миф Драннора и к школе волшебников, известной как Башня Песни Ветра.

Это кольцо отменяет предел дальности (если он есть) заклинаний, подобных заклинаниям способностей или сверхъестественных способностей из подшколы телепортации.

Если носящий *кольцо Башни Песни Ветра* использует любой *портал* в пределах 5 миль от города Миф Драннор, *портал* переносит его к куче битого камня, туда, где некогда стоял вестибюль Башни Песни Ветра. Это свойство может быть отменено как свободное действие бесшумным усилием воли. По сути эта способность эквивалентна тому, что кольцо действует как ключ, а *портал* имеет дополнительные свойства управления и изменчивость.

Знания: Персонажи, имеющие разряды в Знании (аркана), могут исследовать *кольца Башни Песни Ветра*, чтобы больше узнать о них. Когда персонаж делает успешную проверку, открываются следующие знания, включая информацию для более низких DC.

DC 20: Башня Песни Ветра была школой волшебников в Миф Дранноре перед Плачущей Войной. Студенты и преподаватели Башни Песни Ветра обладали кольцами, известными как *кольца Башни Песни Ветра*.

DC 25: *Кольца Башни Песни Ветра* улучшают способность носителя к телепортации.

Предпосылки: Малый артефакт.

Стоимость изготовления: Малый артефакт.

Монстры

В последующей секции описаны четыре существа, играющие роль в этом приключении (или, как в случае с шарнами, могут сыграть роль в приключении или в его последствиях).

Кринт (Krinth)

Аркисты-нетерезы Тултантара, Города Шейда, регулярно общались с теневыми демонами Плана Теней. Время от времени такие теневые демоны насильовали их рабов. Кринты - раса гуманоидов, произошедшая от таких смешений, хотя их собственная устная история говорит иное. Строгие и лишённые юмора кринты приучены у упорному труду и трудной жизни. Они известны своей физической выносливостью, целеустремленностью и быстрым темпераментом.

Солдат-кринт

Гуманоидное существо, стоящее перед вами, ростом около шести футов и весит примерно 200 фунтов. У него черные волосы, черные глаза и темно-серая кожа. Оно одето в черный нагрудник и держит наготове прекрасный рансер.

Армии Тултантара состоят в значительной степени из солдат-кринтов.

Знания о кринтах

Персонажи, имеющие разряды в Знании (планы), могут больше узнать о кринтах. Когда персонаж делает успешную проверку навыка, открываются следующие знания, включая информацию для более низких DC.

DC Знания (планы)	Результат
11	Кринты - потомство рабов шедоваров и демонов, и у них большой опыт по части деятельности в темной окружающей среде.
16	Рожденные страхом и жестокостью, кринты почти бесстрашны.
21	Большинство кринтов живет в Городе Шейд в качестве привилегированных рабов, но маленькие группы беглых кринтов можно встретить и в Царствах Вверху, и в Царствах Внизу.

Стратегия и тактика

Солдаты-кринты предпочитают ударить из засады в сумерках, но бесстрашно бьются в любых условиях. В тактике и руководстве они обычно полагаются на своих владельцев. При отсутствии приказов они обычно возвращаются к прямой рукопашной с самыми явными из противников.

Общество

Раса кринтов стала плодотворной около 1000 лет назад благодаря скрытой руке Шар. Кринты теперь делят себя на демонорожденных (прямое потомство демонов и рабов) и истиннорожденных (происходящих от пары кринтов), вторые сильно дискриминируются первыми. Несмотря на свои четко прописанные обязанности, кринты по природе хаотичны. Они также склоняются ко злу своих родителей, хотя эта тенденция меньше среди беглых кринтов, чем среди тех, кто живут в Городе Шейд.

У кринтов нет хорошо развитой расовой культуры. Хотя кринты Тултантара - рабы, они занимают более высокую социальную ступень, чем другие гуманоидные рабы Города Шейд. Кринты предпочитают шедоварам, а с другими они обращаются как с низшими и с презрением.

Рабы-кринты сейчас медленно пробуждаются к пониманию своего порабощения благодаря нашептываниям Шар. Хотя они не обижаются на своих владельцев-шедоваров, все большее число беглых кринтов повидало Фаэруна. Большинство беглых рабов-кринтов становятся наемниками и ищут более крупную организацию, занимая свою социальную нишу в середине стаи.



Расовые черты кринтов

- Кринты - гуманоиды. Те, кто аборигены Плана Тени (большинство взрослых нынешнего поколения), имеют экстрапланарный подтип.
- +2 Телосложение, -2 Харизма: Кринты выносливы и стойки к болезням и урону, но зачастую испытывают недостаток самоопределения и ощущения там, где это не сделали за них другие.
- Средний: Будучи Средними существами, кринты не имеют никаких особых бонусов или штрафов из-за своего размера.
 - Базовая наземная скорость кринта - 30 футов.
 - Темновидение до 60 фт.
 - +1 расовый бонус на все спасброски. Разум кринтов упруг, как и их тело.
 - +1 бонус на все спасброски против заклинаний и подобных заклинаниям способностей с теневым описанием.
 - +2 расовый бонус на проверки Скрытности в темных условиях.
 - +4 расовый бонус на спасброски против устрашения. Будучи отродьем демонов, кринты были рождены страхом и жестокостью.
 - Кринты не могут быть поколеблены и игнорируют эффекты поколебленного состояния; они могут быть испуганными или паникующими, хотя в большинстве случаев их врожденное сопротивление не допустит этого.
 - Автоматические языки: Общий и Халруанский. Бонусные языки: Абиссал, Чондатанский, Дамарский, Нетерез, Нижне-общий.
 - Одобренный класс: Боец. Класс бойца мультиклассового кринта не учитывается при определении, берет ли он штраф опыта.
 - Клерики-кринты обычно поклоняются мощным лордам-демонам, Бэйну, Лолс, Ладугуэру или Шар, в зависимости от их взглядов и места жительства.
 - Регулировка уровня: +0.

Кринты на Фаэруне

Большинство кринтов - рабы в Городе Шейд, выполняющие для своих владельцев-шедоваров и задачи высокого уровня, и использующиеся как черная рабочая сила. Они обычно живут в подземных логовищах даже на летучем городе, так как предпочитают жить в изоляции от других рас. Кринты, сбежавшие из города, часто уходят в Подземье, если смогут найти вход; если нет - они просто уходят как можно дальше от Анауроха. Они полагают, что открытый ландшафт плох для защиты и неудобен, и вся раса страдает от агорафобии. В тех случаях, когда они не могут найти путь в Царства Внизу, кринты часто устраиваются в густых лесах, джунглях или в горных долинах, скрытых и от солнца, и от других гуманоидов. Также считается, что есть колонии беглых кринтов на Планах Тени.

Воин-кринт CR 1

Мужчина кринт воин 1

Обычно SE Средний гуманоид (экстрапланарный)

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

Языки Общий, Нетерез

АС 15, касание 10, застигнутый врасплох 15 (+0 Ловкость, +5 доспех)

Нр 6 (1 HD)

Иммунитет поколебленное состояние

Стойкость +4, **Рефлексы** +0, **Воля** +1; +1 против заклинаний и эффектов с теневым описанием, +4 против устрашения

Скорость 20 фт (4 квадрата) в нагруднике; базовая скорость 30 фт.

Рукопашная рансер мастерской работы +3 (2d4+1/х3) или

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

Базовая Атака +1; **Захватывание** +2

Способности Сила 13, Ловкость 11, Телосложение 14, Интеллект 9, Мудрость 10, Харизма 6

Умения Настороженность

Навыки Скрытность -1 (+1 в темных условиях), Слушание +2, Обнаружение +2

Имущество нагрудник, рансер мастерской работы, короткий меч

Теневая морская змея (Shadow Sea Serpent)

Это существо похоже на нечто среднее между гигантским угрем и кошмарным китом. Она больше грузового фургона. У нее выпуклая голова, огромные глаза-фонарики и длинная, похожая на клюв пасть с изогнутыми зубами. У нее есть хвостовое оперение и маленькие плавники прямо за тонкой шеей. Ее блестящая чешуя - цвета грязного сланца, испещренная светло-серыми прожилками.

Несмотря на название, теневая морская змея - дышащий воздухом теплокровный хищник, комбинирующий в себе наихудшие черты плотоядных китов и безымянных ужасов с Плана Тени, где шедовары вывели этот вид.

Теневая морская змея - мощный и проворный пловец. На земле она неловка, но может скользить, как массивная змея.

Знания о теневых морских змеях

Персонажи, имеющие разряды в Знании (аркана), могут больше узнать о теневых морских змеях. Когда персонаж делает успешную проверку навыка, открываются следующие знания, включая информацию для более низких DC.

DC Знания Результат (аркана)

14	Это существо - теневая морская змея, земноводный охотник, разводимый шедоварами. Этот результат показывает все магические черты твари.
19	Теневые морские змеи могут ошеломить или повредить добычу звуковыми атаками, их укусы также смертельны.
24	Шедовары заручаются лояльностью теневых морских змей путем даров живой добычи.
29	Теневые морские змеи дышат воздухом, могут довольно долго задерживать дыхание и используют эхолокацию, как и киты. Их эхолокация и звуковые силы эффективнее всего под водой.

Стратегия и тактика

Теневые морские змеи - стайные охотники, старающиеся сокрушить свою добычу быстрыми атаками. Змеи, охотясь под водой, некоторое время кружат перед своей добычей, выпаливая звуковые волны, чтобы покалечить максимум существ перед рукопашной. В рукопашном бою они рассчитывают на свои атаки подсечки, чтобы рассеивать и путать противников. Если противники сопротивляются звуковым волнам, змеи используют свои звуковые копыя, чтобы ослабить противника перед ближним боем.

На земле теневые морские змеи обычно свиваются и используют свои звуковые волны по мере приближения противника. Если противник опережает их, змеи вводят в действие звуковые копыя.

Типовое столкновение

Шедовары используют теневых морских змей как охотничьих животных и стражей. Их присутствие в Теневом Море никому не позволяет рыскать в его глубинах.

Пара стражей (EL 14): Эти змеи могут быть назначены для охраны определенных предметов или мест или для патрулирования берега моря и поиска всех, кто идет по берегу. Они скрываются в отмелях и, если есть возможность, атакуют неожиданно.

Охотничья группа (EL 15-17): Шедовары посылают такие группы в глубины моря для поиска ценностей на дне и искоренения любых водных захватчиков.

Экология

Теневые морские змеи великолепно приспособлены к темным глубинам. Они предпочитают есть теплую, живую плоть, но едят практически всё, что смогут поймать или найти. Теневые морские змеи знают, что вы-



ведены для служения, но наслаждаются свободой моря и нетерпеливо принимают дары живой плоти от своих владельцев-шедоваров.

Теневые морские змеи могут говорить на Драконьем и могут общаться между собой через систему щелчков, визга и свиста.

Окружающая среда: Несмотря на свое шедоварское наследие, теневые морские змеи - уроженцы Материального Плана. Они предпочитают прохладные, мрачные глубины морей, но без проблем выскользнут на землю, чтобы поймать добычу.

Типичные физические характеристики: Взрослая теневая морская змея имеет длину около 25 футов от морды до хвоста и диаметр около 4 футов. Она весит порядка 16 тонн.

Окружающая среда

Хотя эти существа в большинстве своем ограничены Теневым Морем, возможно, что шедовары захотят переправить теневых морских змей в другие водные тела (или уже сделали это) как часть плана завоеваний или экономических разрушений (звуковое копые змеи может нанести урон мостам или кораблям).

Теневая морская змея CR 12

Обычно NE Огромная магическая тварь

Инициатива +6; **Чувства** слепое видение 60 фт (240 фт под водой), темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; **Слушание** +11, **Обнаружение** +11

Языки Нетерез

АС 25, **касание** 16, **застигнутый врасплох** 23 (-2 размер, +2 Ловкость, +7 естественный, +8 отклонение

Нр 162 (12 HD); **DR** 5/колющий

Сопrotивление звук 10

Стойкость +18, **Рефлексы** +12, **Воля** +5

Скорость 20 фт (4 квадрата), **плавание** 50 фт.

Рукопашная укусы +20 (2d6+10) и

удар хвостом +16 (2d6+5)

Пространство 15 фт; **Достигаемость** 10 фт.

Базовая Атака +12; **Захватывание** +30

Варианты атаки Боевые Рефлексы; звуковое копые, звуковая волна, подсечка

Способности Сила 31, Ловкость 15, Телосложение 26, Интеллект 10, Мудрость 13, Харизма 6

Умения Боевые Рефлексы, Великая Стойкость, Улучшенная Инициатива, Молниеносные Рефлексы, Фокус Оружия (удар хвостом)

Навыки Скрытность +12, Слушание +11, Поиск +12, Обнаружение +11, Плавание +18

Продвижение 13-24 HD (Огромная); 25-36 HD (Гигантская)

Звуковое копые (Ex) Теневая морская змея может производить луч звука с дальностью 120 футов без приращения дальности. Луч наносит 6d6 пунктов звукового урона. После использования этой силы змея должна выждать 1d4 раундов перед использованием ее снова. Под водой дальность копыя - 240 футов.

Звуковая волна (Ex) Раз в час теневая морская змея может производить волну ошеломляющего звука в 120-футовом распространении, сосредоточенном на змее. Живущее существо в распространении (кроме других теневых морских змей) должно сделать успешный DC 24 спасбросок Стойкости или будет ошеломлено на 1d4 раундов. DC спасброска основан на Телосложении. Под водой дальность распространения - 240 футов. Существо, подвергнувшееся нескольким волнам сразу, делает всего один спасбросок.

Подсечка (Ex) Змея, поражающая атакой укусом, может сделать попытку подсечки противника (+18 модификатор проверки) без того, чтобы использовать действие, делать атаку касанием или вызывать атаку при возможности. Если попытка проваливается, противник не может реагировать на подсечку змеи. Под водой подсеченный противник, который по крайней мере на одну категорию размера меньше змеи, отшвыривается на 10 футов на различие в категории размера в направлении на выбор змеи. Например, Среднего противника отшвырнет на 20 футов.

Отклонение (Sp) Теневая морская змея производит магическое поле, дающее ей бонус отклонения к Классу Доспеха и равное ее модификатору Телосложения (минимум +1). Эта сила всегда активна и имеет уровень заклинателя, равный Hit Dice змеи. Если поле отменено или подавлено, змея может активизировать его вновь как свободное действие на своем следующем ходу.

Задержка дыхания (Ex) Теневая морская змея может задерживать дыхание в течение количества раундов, равное 8 х ее модификатор Телосложения, прежде чем рискует утонуть.

Навыки Теневые морские змеи имеют +8 расовый бонус по проверкам Скрытности и +4 расовый бонус на проверки Слушания, Поиска и Обнаружения. Они имеют +8 расовый бонус по проверкам Плавания, чтобы исполнить некое особое действие или избежать опасности. Могут всегда брать 10 по проверке Плавания, даже если отвлечены или подвергнуты опасности. Они могут использовать действие бега при плавании, если плывут по прямой линии.

Шарн (Sharn)

У существа, плывущего перед вами, вьющееся черно-серебристое тело, мерцающее непрерывными магическими вспышками. Три его головы и скалящиеся челюсти растут из общей шеи. Гладкую кожу над вспыхивающими ноздрями не нарушают ни глаза, ни волосы, ни уши. Два массивных рукоствола растут по сторонам его тела, еще один - из спины. Каждый рукоствол оканчивается тремя меньшими руками с трехкогтевыми ладонями. Каждую из девяти маленьких рук покрывает множество маленьких глаз.

Шарны - изделие причудливого магического преобразования, объединяющее трех или больше драконов, фей, гигантов, гуманоидов, магических тварей или чудовищных гуманоидов в единую причудливую форму.

Знания о шарнах

Персонажи, имеющие разряды в Знании (аркана), Знании (история) или Знании (планы) могут больше узнать о шарнах. Когда персонаж делает успешную проверку навыка, открываются следующие знания, включая информацию для более низких DC.



DC Знание (история)	Результат
18	Шарны жили в Землях Шарнов под Нижней Долиной Делимбаира в течение столетий и долго бились с фаэриммами.
23	Шарны ответственны за Стену Шарнов, которая, по крайней мере до недавнего времени, удерживала фаэриммов в темнице под Анаурохом.
28	Говорят, что дварфы из Клана Железной Звезды, лунные и древесные эльфы Иллефарна, кентавры Высокого Леса, люди Аталантара и даже горстка драконов стали шарнами. Полагают, что отчаяние заставило этих существ стать шарнами - в надежде, что их культуры можно будет когда-нибудь вернуть разделением шарнов. В Году Штормов Молний (1374 DR) большинство таких шарнов вернулись в свои первоначальные формы трех (или более) существ после ритуала высокой магии, созданным городом Римагантин.
33	Первоначальные шарны были сформированы из девяноста волшебников - темных эльфов и трех Высоких Магов - зеленых эльфов, попытавшихся подавить Темное Бедствие, поглотившее Миеритар (ныне - участок Высокой Пустоши) в течение Третьей Войны Короны. Столетия спустя обнаружили процессы для создания новых шарнов.

DC Знания (аркана)	Результат
18	Также известные как движущиеся оттенки, черные челюсти, мерцающие тени, таящаяся смерть или фаэорн'куэссир, шарны - аберрации с множеством атак когтями и укусами, движущиеся сверхъестественно быстро.
23	Шарны - результат причудливого магического преобразования, объединяющего три или более драконов, фей, гигантов, гуманоидов, магических тварей или чудовищных гуманоидов в единую форму.
28	Шарны способны мыслить и действовать параллельно. Они могут читать и тайные, и божественные заклинания.
33	Шарны имеют способность создавать блуждающие порталы, позволяющие им читать заклинания или доставать противников через подобные эфирные окна, нападая с неожиданных точек.

DC Знания (планы)	Результат
28	Каждый шарн - на самом деле своеобразный "пузырь" демиплана, в котором живут все сознания отдельных шарнов.
33	Демиплан, содержащий сознание шарна, состоит из мутных миазм Темного Бедствия.

Стратегия и тактика

Шарны компенсируют свой относительно низкий HD, читая защитные заклинания, а затем атакуя через свои блуждающие порталы. Они выводят свои порталы на окружение противников, из-за чего от них почти невозможно сбежать, не вызвав атаки при возможности.

Шарны также любят контрзакливание против врагов и использование своих собственных заклинаний, в одном и том же раунде чередуя их с рукопашными атаками. Продвинутые шарны и шарны с уровнями классов часто берут умение Улучшенное Контрзакливание.

ЭКОЛОГИЯ

Шарны по сути бессмертны и словно связаны друг с другом формой коллективного сознания. Хотя они должны дышать и есть, есть впечатление, что существуют они на скудной диете подземных газов и геодов. Шарны якобы способны к тому, чтобы их индивидуальности отдыхали в разное время, что позволяет им воздерживаться от сна в целом.

Шарны неспособны к естественному воспроизводству. Новые шарны создаются заклинаниями, известными лишь старшим шарнам и объединяющими три несоизмеримых сознания в новую форму.

Окружающая среда: Шарны селятся в глубочайших пределах Подземья. По не совсем понятным причинам они предпочитают области с концентрацией земных узлов (см. *Подземье*, стр.49-52).

Типичные физические характеристики: Шарны типично весят примерно 3000 фунтов, рост их - от 12 до 15 футов.

Мировоззрение: Шарны всегда хаотически нейтральны и воплощают собой магический хаос.

Общество

Шарны действуют поодиночке или парами. Они собираются вместе группами до четырех дюжин существ.

Общество шарнов - бедлам из политических споров и социальных интриг. Постоянно идут силовые стычки, обычно основанные на идеологических конфликтах. Эта "направленность внутрь" не мешает шарнам впутываться в дела других разновидностей, даже на других планах. Идеология шарнов почти непостижима для других рас, и деятельность их никогда не лежит на поверхности, что делает общество шарнов почти непроницаемым для посторонних.

Типичное сокровище

У шарнов есть удвоенное количество монет и учетверенное количество изделий относительно монстров с их оценкой вызова.

Шарны с уровнями классов

У шарна два одобренных класса: колдун и одобренная душа (*Книга Божественного*, стр.6). Как для связанных классов, его уровни колдуна и одобренной души складываются с врожденной колдовской способностью шарна. Уровни других классов (даже колдовских) не связаны. Шарны часто берут уровни мистического теурга, поскольку уже выполняют входные требования.

Персонаж-шарн не может получить фамильяра, если нет по крайней мере одного уровня в классе, представляющем способность вызвать такового, но после этого его уровни этого класса складываются с эффективными расовыми уровнями заклинателя для определения способностей фамильяра.

Регулировка уровня: +5.

Продвижение шарнов

Каждый дополнительный HD, полученный шарном через продвижение (а не через уровни классов), отражает прибавку дополнительного сознания. Трудности координирования внутренних мыслительных процессов не позволяет таким продвинутым шарнам исполнять дополнительные независимые действия. Однако, каждое новое сознание вносит вклад в целое в форме увеличений способностей при каждом новом HD: +1 Интеллект, +1 Мудрость и +1 Харизма, в дополнение к стандартному увеличению от продвижения в HD.

Каждые дополнительные 2 HD, полученные шарном через продвижение (а не через уровни классов), увеличивают его эффективные уровни колдуна и одобренной души на 1 каждый.

Шарны на Фаэруне

С шарнами сталкиваются прежде всего на Землях Шарнов, расположенных в 16 милях ниже Нижней Долины Делимбайр. Эти протяженные пещеры идут на мили в самой глубокой части Северного Подземья. В этих местах обычны пещеры из кристаллов, и это очень похоже на внутренность массивного геода. В этой области есть больше шарнов, чем где-либо еще на Фаэруне или под ним, но даже здесь шарны редки.

Шарн CR 8

Всегда CN Большая абберрация

Инициатива +5; **Чувства** темновидение 60 фт; **Слушание** +10, **Обнаружение** +10

Языки Общий, Дракониий, Дварфский, Эльфийский, Сильванский

АС 19, касание 14, застигнутый врасплох 14 (-1 размер, +5 Ловкость, +5 естественный)

Шанс промаха 40% (атаки при возможности, исходящие только от блуждающих порталов)

Нр 38 (4 HD); регенерация 2; **DR** 10/холодное железо или законный

Иммунитет воздействующие на разум заклинания и способности; нерушимая форма

Сопrotивление уклонение; **SR** 20

Стойкость +6, **Рефлексы** +6, **Воля** +8

Скорость 10 фт (2 квадрата(площади)), полет 40 фт (совершенно)

Рукопашная 9 когтей +6 каждый (1d6+4) и

3 укуса +4 каждый (2d6+2)

Пространство 10 фт; **Досягаемость** 10 фт (5 фт через блуждающий портал)

Базовая Атака +3; **Захватывание** +11

Варианты атаки независимое действие, оружие

Специальные действия блуждающие порталы

Известные заклинания одобренной души (CL 6-й):

3-й (4/день) - *лечение серьезных ран, магический круг против закона* (DC 17), *иссушающий свет*

2-й (6/день) - *помощь, сила быка, блеск орла, звуковой взрыв* (DC 16)

1-й (8/день) - *погубление* (DC 15), *команда* (DC 15), *обнаружение закона* (DC 15), *магическое оружие* (DC 15), *щит веры*

0-й (6/день) - *лечение незначительных ран, обнаружение магии, обнаружение яда, руководство, читать магию, сопротивление, достоинство*

Известные заклинания колдуна (CL 6-й):

3-й (4/день) - *заряд молнии* (DC 18)

2-й (6/день) - *защита от стрел, сопротивление энергии*

1-й (8/день) - *доспех мага, магическая ракета, защита от закона, щит*

0-й (6/день) - *кислотный всплеск, танцующие огни, обнаружение магии, звук привидения, луч мороза* (+8 дальше касание), *читать магию, сопротивление*

Способности Сила 18, Ловкость 20, Телосложение 20, Интеллект 18, Мудрость 18, Харизма 20

SQ типичная форма, соединение сознаний, нерушимая форма

Умения Настороженность^b, Слепая Борьба, Боевые рефлексы, Мультиатака^b, Многооружейный Бой^b

Навыки Блеф +10, Концентрация +10, Дипломатия +9, Маскировка +5 (+7 как персонаж), Запугивание +7, Знание (аркана) +10, Знание (религия) +10, Слушание +10, Поиск +6, Чувство Мотива +9, Колдовство +11, Обнаружение +10

Продвижение 5-8 HD (Большой); 9-12 HD (Огромный); и/или по классу персонажа

Типичная форма (Ex) Никакое из прочих существ не может принимать форму шарна (или чего-то похожего) посредством способности дополнительной формы, полиморфа или других заклинаний, подобных заклинаниям способностей или сверхъестественных способностей.

Блуждающие порталы (Su) Как полнораундовое действие, шарн может формировать от одного до трех миниатюрных порталов - эфирных окон - где-нибудь в пределах 20 футов своего тела, каждый портал состоит из водоворота пурпурных пятнышек. Каждый из порталов - прозрачное шестиугольное окно пурпурного света, 3 футов в диаметре. Блуждающие порталы могут быть рассеяны, но рассеянный портал может быть преобразован, как отмечено выше.

Шарн может поддерживать до трех порталов, через которые он может видеть, читать заклинания и даже проводить рукопашные атаки. Шарн угрожает области в пределах 5 футов от каждого из своих порталов. Подобно угрожающему существу, портал может использоваться для замыкания противника.

Шарн может заставлять один или несколько своих порталов исчезнуть как немедленное действие, но может формировать новый портал лишь через полнораундовое действие по созданию блуждающих порталов. Если шарн переместится далее чем на 100 футов от одного из своих порталов, портал автоматически исчезает.

Будучи сформирован, каждый отдельный портал может перемещаться независимо до 20 футов в раунд как быстрое действие, прежде чем шарн предпримет свои обычные действия. Блуждающие порталы не блокируют движение, линию видимости или линию огня снарядами. Персонаж может занять то же самое место, что и портал шарна, без неблагоприятного эффекта помимо близости к атакам шарна.

Противник не может атаковать сквозь блуждающие порталы шарна, но может готовить действие для атаки против атаки, исходящей из портала. Из-за укрывающей природы порталов такие атаки имеют шанс промаха 40%.

Соединение сознаний (Su) Шарн менее 12 HD может расти, встраиваясь в тело и сознание дракона, фей, гиганта, гуманоида, магической твари или чудовищного гуманоида. Этот процесс занимает 1 час и требует добровольного участия и шарна, и соединяющегося с ним существа. Шанс успеха - 10% на HD шарна минус 3 (например, шанс успеха для шарна 4 HD - 10%, в то время как шанс успеха для шарна 11 HD - 80%).

Если процесс успешно заканчивается без разрушения, результат необратим без помощи магии эпического уровня. Шарн наследует воспоминания и индивидуальность соединенного сознания, но не его способности, и продвигается еще на 1 HD (см. секцию продвижения). Если процесс проваливается или прерван любым способом, шарн уменьшен до 1 d4 очков жизни, а поглощаемое сознание навсегда разрушается (обратимо лишь посредством *чуда, истинного восстановления* или *желания*).

Независимое действие (Ex) Три отдельных разума шарна позволяют этому брать три отдельных действия и действие движения или полнораундовое действие и действие движения или полнораундовое действие и отдельное стандартное действие, в каждом из раундов. Он может таким образом читать два отдельных заклинания за раунд, хотя эти два заклинания должны быть из списков различных классов из-за специфической структуры умственных процессов шарна.

Нерушимая форма (Ex) Шарн иммунен к заклинаниям и эффектам, которые могут значительно изменить его общую форму или состав, включая полиморф, окаменение, газообразную форму и трансформирующие атаки типа касания шупальца аболета или твари хаоса. Он неспособен понижать свой иммунитет к этим эффектам, даже к таковым от своих собственных заклинаний.

Регенерация (Ex) Шарн получает нормальный урон от оружия законно омировоззрения и от заклинаний или эффектов с законным описателем.

Заклинания Шарн читает тайные заклинания как колдун 6-го уровня, а божественные заклинания - как одобренная душа 6-го уровня (детализировано в *Книге Божественного*).

Шарны используют свои заклинания колдуна и одобренной души как подобные заклинаниям способности, так что они не требуют никаких устных, телесных или материальных компонентов.

Оружие (Ех) Шарн может использовать до девяти оружий. Шарны опыты со всем простым и военным оружием. Шарн считается на одну категорию размера меньше с точки зрения размера оружия, которым он может владеть. Атаки оружием заменяют атаки когтями в качестве первичных атак. Типичная атака оружием - длинный меч (+6 рукопашная, 1d8+4 урон).

Умения Из-за его способности независимого действия и Ловкости 20 умение Боевые Рефлексы шарна позволяет ему делать пятнадцать дополнительных атак при возможности, но не более пяти атак при возможности с любой данной атакой.

Везераб (Veserab)

Странное безликое существо с большой утробой и веерообразными ушами парит перед вами на горгульях крыльях, четыре веретенообразные ноги растут из его темно-синего трубчатого тела.

Везерабы - летучие червеподобные аборигены Плана Тени, часто используемые в качестве верховых животных жителями тех мрачных мест.

Знания о везерабах

Персонажи, имеющие разряды в Знании (аркана), могут больше узнать о везерабах. Когда персонаж делает успешную проверку навыка, открываются следующие знания, включая информацию для более низких DC.

DC Знания Результат (аркана)

- | | |
|----|--|
| 14 | Это существо - везераб, летучий червеподобный уроженец План Тени, путешествующий в стадах. Этот результат показывает все магические черты твари. |
| 19 | Везерабы могут изрыгать облако вредного тумана при атаке или угрозе. Они могут также атаковать своими когтями и укусами, нападая сверху. |
| 24 | Везерабы легко обучаются, из них получаются превосходные воздушные верховые животные. Им нравится наездников. Они любят прохладиться в воде. |
| 29 | Везерабы слепы, но могут видеть подобно летучим мышам и имеют острое обоняние. Они иммунны к атакам взглядом и иллюзиям. |

Стратегия и тактика

Везерабы бьются злобно, защищая своих самок и телят. Они предпочитают выводить из строя цели своим вредным дыханием и затем атаковать их, пикируя сверху, кусая и разрывая когтями.

Типовое столкновение

Везерабы собираются и растут в стадах по 5-20 особей, в которых обычно три коровы и один теленок (небоевые) на каждого быка. Они в общем послушны, но становятся агрессивными, если ощутят небольшую потенциальную добычу или своенравными, если ощутят потенциальную угрозу или что-либо неизвестное.

Стадо (EL 10) Стадо из десяти везерабов, включая двух быков, шесть коров и двух телят, прохладается в маленьком оазисе в дюнах в тени великого Города Шейд. Игровые персонажи, пытающиеся приблизиться к везерабам, увидят, что существа своенравны и готовы защищаться, особенно защищать молодняк.

Экология

Везерабы - плотоядные животные, и носятся за маленькими птицами и т.п. Однако они не летают много, предпочитая парить по воздуху, периодически делая толчки крыльями. Они плавают в воде, чтобы очиститься и охладиться. Везерабы общаются короткими высокими взвизгами и свистом.



Окружающая среда: Везерабы родом с Плана Тени. Их привели в пустыню Анаурох их тренеры-шедоваров, но они не адаптировались к жесткой окружающей среде.

Типичные физические характеристики: Везерабы напоминают нечто среднее между безволосыми летучими мышами и земляными червями. Типичный взрослый бык или корова весят более 500 фунтов и имеют длину в 10 футов с 20-футовым размахом крыльев.

Для игровых персонажей

Везерабы могут быть встречены игровыми персонажами в качестве верховых животных или вызванных монстров.

ВЕЗЕРАБЫ КАК ВЕРХОВЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Подобно лошадям, везерабов можно использовать в качестве верховых животных. Шедовары часто обучают их летать плотным военным строем на большой высоте, чтобы избежать неожиданных атак с земли. Существо фактически любит носить наездников, с удовольствием выгибаясь под седлом. Тренеры везерабов иногда помечают своих скакунов медными полосками на ногах везерабов.

Телята везерабов стоят по 12,000 гр за штуку на открытом рынке. Они взрослеют несколько медленнее лошадей. Профессиональные тренеры просят по 4,000 гр за приручение или обучение везераба. Обучение везераба в качестве воздушного верхового животного требует успешной проверки Приручения Животного (DC 15 для теленка или DC 30 для взрослого). Тренеры могут уменьшить DC на 5 и требуемое время вполнину, используя магическую уздечку, зачарованную для этой цели. Как только везераб обучен с наездником, его преданность абсолютна - вплоть до выплевывания вредных паров в лицо кого-либо еще, кто пытается его оседлать.

Езда на обученном везерабе требует экзотического седла, но ехать на нем легко, что дает его наезднику +2 бонус обстоятельств на проверки Поездки. Везераб может биться при несении наездника, но наездник не может также атаковать, если не преуспевает в проверке Поездки (*КНИ* 80).

Вместимость: легкий груз для везераба - до 350 фунтов; средний груз 351- 700 фунтов, тяжелый груз 701-1050 фунтов.

ПРИЗЫВАНИЕ ВЕЗЕРАБОВ

Типичный везераб может быть вызван заклинанием *вызов монстра IV* или аналогичным более высокого уровня. Считайте везераба как элемент списка 4-го уровня в таблице Вызова Монстров (*КНИ* 287).

Везерабы на Фаэруне

Везерабы - любимые верховые животные шедоваров, заклинателей Города Шейд, доставивших их на Фаэрун с их родного Плана Тени. На Фаэруне скакунов-везерабов предлагают на продажу лишь на рынках Города Шейд.

Везераб CR 4

Всегда N Большая магическая тварь (экстрапланарный)

Инициатива +3; **Чувства** слепота, слепое чувство 240 фт, нюх, Слушание +10

АС 16, касание 12, застигнутый врасплох 13 (-1 размер, +3 Ловкость, +4 естественный)

Нр 42 (5 HD)

Иммунитет атаки взглядом, иллюзии, визуальные эффекты

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

Скорость 20 фт (4 квадрата), полет 120 фт (средне); Атака с лета

Рукопашная укусы +8 (1d8+4) и

2 когтя +6 каждый (1d6+2)

Пространство 10 фт; **Достижимость** 5 фт.

Базовая Атака +5; **Захватывание** +13

Варианты атаки наскок, царапание

Специальные действия вредное дыхание

Способности Сила 19, Ловкость 17, Телосложение 17, Интеллект 2, Мудрость 10, Харизма 4

Умения Атака с лета, Мультиатака

Навыки Слушание +10, Бесшумное Движение +9

Продвижение 6-9 HD (Большой); 10-18 HD (Огромный)

Слепое чувство (Ex) Везераб использует эхолокацию для обнаружения существ в пределах 240 футов. Противники все еще имеют полное укрытие против существа, имеющего слепое чувство. Заклинание *тишина* отменяет эту способность и по сути ослепляет везераба.

Наскок (Ex) Когда везераб пикирует на противнике в течение первого раунда боя, он может делать полную атаку.

Царапание (Ex) Везераб, наскочивший на противника, может делать две атаки царапанием (+6 рукопашная) своими задними ногами, нанося по 1d6+2 режущего урона каждой.

Вредное дыхание (Ех) Как стандартное действие, везераб может выдыхать черное облако вредных паров, подобно заклиниванию *вонючее облако*, в 20-футовом конусе, что длится в течение 10 раундов. Как только везераб использует свое вредное дыхание, он не может использовать его снова, пока не пройдет 1d4 раунда. Везерабы иммунны к эффектам своего вредного дыхания и такового других везерабов.

Облако перекрывает всю видимость, включая темновидение, сверх 5 футов. Существо в пределах 5 футов имеет укрывательство. Существа дальше имеют полное укрывательство. Живых существ в облаке тошнит. Это состояние продолжается, пока существо находится в облаке и 1d4+1 раундов после этого, как оно его покинет (бросок делается отдельно для каждого персонажа с тошнотой). Любое существо, преуспевающее в спасброске, но остающееся в облаке, должно продолжить спасброски каждый раунд на ходу везераба. Умеренный ветер (11+ миль в час) разгоняет облако за 4 раунда; сильный ветер (21+ миль в час) разгоняет облако за 1 раунд.

Нюх (Ех) У везерабов есть способность нюха. Существа, покрывшиеся экскрементами везераба, легко могут замаскировать свой запах. Это мешает способности везераба должным образом обнаруживать или распознавать существо и увеличивает Выживание DC при прослеживании существа до 20.

Навыки Везерабы имеют +4 расовый бонус на проверки Бесшумного Движения и Слушания.