

DUNGEONS & DRAGONS®

CAMPAIGN ACCESSORY

FORGOTTEN REALMS®

SHADOWDALE

The scouring of the land™

A Campaign Adventure for Characters of Levels 9–13



Шедоудейл: Очистка земель

Richard Baker

Eric L. Boyd Thomas M. Reid

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 (17.11.14 – 16.12.14).

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

ВВЕДЕНИЕ

Война бушует в Кормантора и Долинах. Одетые в черное легионы Жентил Кипа и друу Эльфийского Двора заняты жестокой войной с вновь основанным царством эльфов Миф Драннор и его союзниками в долинах. Пока эльфы, друу и люди бьются в широких лесах Эльфийского Двора, силы жентов атакуют и западный лес. Мощная армия во главе со Сциллоа Темной Надеждой, Высоким Капитаном Жентил Кипа, оккупирует западные долины. Шэдоудейл, давний бастион против жентских амбиций, теперь стонет под игмом завоевателя.

Традиционные защитники Шэдоудейла рассеяны на все четыре стороны. Штурм Серебряная Рука, Дав Соколиная Рука, Скотгар "Скотти" Амкатра и остальные Рыцари Миф Драннора бьются в рядах воинов Илсевел Миритар в жестоких битвах далеко на востоке. Моурнгрима Амкатру, Лорда Долины, занимающего Искривленную Башню, явно не сильно заботят новые "защитники" Шэдоудейла. Эльминстера, Мудреца Шэдоудейла, тоже нет, его башня лежит в руинах. Чтобы вновь освободить Шэдоудейл, сюда должны прийти новые герои.

Шэдоудейл: Очистка Земель - приключение, предназначенное для четырех персонажей 9-го уровня игровой системы "Dungeons&Dragons". Игровые персонажи во время приключения минуют 10-й и 11-й уровни и, возможно, по его окончании достигнут 12-го или 13-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)*. Кроме того, вам будет полезен экземпляр *Героев Сражений*. Успех или провал усилий персонажей по свержению завоевателей Шэдоудейла основаны на правилах очков победы, представленных в этой книге. *Герои Сражений* не понадобятся вам для раскрутки заговоров, но неплохо послужат для военных приключений.

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 Возвеличенных Дел (КВД)*, *Книга Авантюриста (КАВ)*, *Книга Арканы (КАР)*, *Книга Воина (КВ)*, *Дракономикон (Дра)*, *Фолиант Извергов (ФИ)*, *Извергский Кодекс I (ИК1)*, *Libris Mortis (LM)*, *Утерянные Империи Фаэруна (УИФ)*, *Руководство Миниатюр (Мин)*, *Руководство Монстров II (РМ2)*, *Руководство Монстров III (РМ3)*, *Руководство Монстров IV (РМ4)*, *Монстры Фаэруна (Мон)*, *Планарное Руководство (ПлР)*, *Руководство Игрока по Фаэруну (РИФ)*, *Расы Фаэруна (Рас)*, *Змеиные Королевства (ЗК)*, *Справочник Заклинаний (СЗ)*, *Сияющие Юг (СЮ)* и *Подземье (Под)*

Хотя это приключение - продолжение приключения *Кормир: Разрыв Плетения*, вам необязательно проходить то приключения перед началом этого.

Мы рекомендуем вам перед проведением этого приключения ознакомиться с информацией о Долинах и Шэдоудейле в *Установке Кампании Забытых Царств* (стр. 116 и 137 соответственно). Вы также найдете более детальную информацию о Шэдоудейле в Приложении 1 к этому приключению.

Это приключение использует тактический формат для описания столкновений, которые могут закончиться боем. Приключение разделено на рассказ (первые части Глав 1-5), 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.

То же самое правило применяется к диагональным стенам. Диагональные стены на картах начерчены так, что они проходят через стороны квадратов, а не от угла к углу. Таким образом, легко увидеть, может ли персонаж стоять в данном квадрате или нет - то есть в квадрате находится либо преимущественно чистый пол (вы можете стоять на нем), либо стена (вы не можете стоять на нем).

Подготовка приключения

Шэдоудейл: *Очистка Земель* происходит зимой Года Возвышения Эльфийского Рода, 1375 DR. Оно происходит примерно пять месяцев спустя после событий, описанных в трилогии *Последняя Мифаль*. Весной 1374 DR Лорд Сейверил Миритар из Эвермита собрал великий крестовый поход, чтобы разобраться с угрозой легиона демонфей Сарии Длардрагет. Крестовый поход Сейверила вытеснил демонфей из Высокого Леса и гнал демонических солнечных эльфов до их секретной цитадели в Миф Дранноре. Армии из Хиллсфара, Сембии, Жентил Кипа, дроу Кормантора и из различных долин сошлись на поле - некоторые объединились с демонфеями, другие бились против Сарии Длардрагет и ее адской орды. В конечном счете армия эльфов одержала верх, отбив Миф Драннор. Хотя Сейверил Миритар пал в финальной битве в древнем городе, правителем стала его дочь Илсвел.

Твердо держа под кулаком город-государство Хиллсфар, Фзоул Чембрил, Тиран Жентил Кипа, решил, что нельзя позволить Миф Драннору вновь подняться. Одновременно ваэронские дроу Дома Джаэрл и клана Озковин увидели в восхождении Илсвел Миритар на трон древнего Кормантира свою погибель. Женты и дроу сговорились напасть на Миф Драннор, пока неоперившееся царство Илсвел Миритар не стало сильнее.

Пока Фзоул искал тех, кто сможет свергнуть его нового врага, к нему обратилась Эсвел Серый Замок, жрица Шар. Служительницу Шар не особо заботили проблемы Фзоула Чембрила с Миф Драннором, но она сильно желала нанести удар по служителям Мистры в Шэдоудейле - в частности, по великому магу Эльминстеру. Эсвел предложила устранить Эльминстера (и других Избранных Мистры) из Шэдоудейла, создав зону мертвой магии на всей области; ее эффекты не позволили бы Избранным Мистры вернуться. Шарранская жрица также предложила союз с поклоняющимися Лолс дроу Дома Дхуурнив. Лишив защитников Шэдоудейла их мощных магических сил, Эсвел позволила Жентариму и их союзникам-дроу наконец-то завоевать долину. В свою очередь, покорение долины женскими армиями позволило служителям Шар устроить вендетту их богини против Мистры. Фзоул согласился на предложение Эсвел - позволение жрице Шар прорвать дыру в Плетении казалось разумной ценой за поражение Шэдоудейла.

В сумерках 15 Найдала 1374 DR в долину проскользнула маленькая группа шарранских убийц и адептов тени. В хранилищах Эльминстера все еще лежал мощный шарранский артефакт - *Эбеновая Диадема*, одно из многих злых изделий, которые Мудрец Шэдоудейла благополучно скрывал под берегами своей башни. Но *Диадема* таила в себе смертельный секрет. Проломив защиту башни, шарранам удалось активировать *Эбеновую Диадему* и выпустить ее силу. Питаясь силой тех самых берегов, которые Эльминстер возвел за эти годы, *Эбеновая Диадема* значительно усилила шарранских убийц. Хотя Эльминстер уничтожил большинство тех, кто вторгся в его башню, шарраны победили. Серьезно раненый, он был переброшен неизвестно куда своим заклинанием *непредвиденное обстоятельство* - а башня его была взорвана в пыль и заброшена на какой-то далекий план.

Спустя несколько часов после поражения Эльминстера Сциллоа Темная Надежда вывела женскую армию на северный край долины, а дроу Дома Дхуурнив в это время ворвались снизу в Искривленную Башню. Когда Кастеллан Жентил Кипа напала на Шэдоудейл летом 1374 DR, Сейверил Миритар быстро направился на защиту Шэдоудейла. Однако, на сей раз эльфы помочь не смогли - они были слишком заняты и армией жентов из Хиллсфара, и массированным набегом дроу. Народ Шэдоудейла просто не смогли без магии одолеть преимущество жентов в монстрах и численности, а урон, нанесенный шарранами местному Плетению, сделал магию слабой и ненадежной. Несмотря на отважную защиту, долина пала. К удивлению местного народа, Лорд Моурнгрим Амкатра впоследствии объявил о союзе с Жентил Кипом и пригласил Жентарим в Шэдоудейл в качестве союзников.

Основав мощный гарнизон для оккупации долины, Сциллоа Темная Надежда повела свои армии на юг и восток, ударяя по Мистлдейлу и Дороге Лунного Моря, чтобы завершить окружение Миф Драннора. Пока армии продолжают маневрировать в лесах на востоке, а священники Шар стремятся завершить уничтожение Плетения в этой части Долин, Шэдоудейл лежит под женским гнетом. Народ долины кипит гневом и ропотом против угнетателей, но они не осмеливаются восстать - по крайней мере, сейчас.

Обзор приключения

Шэдоудейл: Очистка Земель предлагает игровым персонажам предпринять самые что ни на есть героические усилия - свержение злых угнетателей и восстановление свободы на земле. Игровые персонажи должны преодолеть проблемы коварного искажения Плетения и безжалостной оккупации Черной Сети. Чтобы выгнать злодеев из Шэдоудейла, персонажи должны организовать и возглавить отчаянное восстание жителей Долины против завоевателей. Они должны исключить возможность быстрого подкрепления, устранить потенциальных союзников, преодолеть мерзкие обряды служителей Шар, избавиться от главарей злых сил и наконец выйти на поле битвы, чтобы привести жители Долины к победе.

Глава 1: Тень над Долиной. Персонажи прибывают в Шэдоудейл и обнаруживают, что долина оккупирована, а Плетение иссякает. Повздорив с двумя конкурирующими бандами наемников Черной Сети, игровые персонажи исследуют гробницу Лорда Аумри на Холмике Наблюдателя. Освободив останки Сайлуни от жадного поедателя магии, персонажи узнают, что клерики Бэйна установили *портал* в Жентил Кип в руинах Замка Краг, что служители Шар начали темный обряд в логове лича Алоккайра и что дроу рыскают в катакомбах под Искривленной Башней.

Глава 2: Замок Краг. Замок Краг, древняя разрушенная крепость, возвышающаяся над долиной, превращается в бастион Бэйна, Темного Лорда. Персонажи ищут шанс нанести смелый контрудар по женским оккупантам и начинают свою кампанию по освобождению именно здесь, уничтожая *портал*, через который Жентил Кип и Церковь Бэйна могут при необходимости присылать подкрепление.

Глава 3: Логово Страха Алоккайра. Логовище Страха Алоккайра, печально известное подземелье, заброшенное в сердце долины, ныне служит цитаделью служителей Шар. Эсвел Серый Замок и лич Алоккайр заняты обрядами, предназначенными для расширения разрывов в Плетении и делающими всех пользователей Плетения в долине бессильными. Дробящий Залив в сердце логова лича ведет к секретным дорогам дроу, связывающим руины Маэримидры с подвалами Искривленной Башни.

Глава 4: Безрассудство Азмаэра. Сестры-Матроны Дома Дхуурнив захватили Безрассудство Азмаэра, названное так по имени последнего из маршалов-дроу из Искривленной Башни. Нанесение поражения дроу и возвращение *кулона Ашабы* подготавливает почву для освобождения долины.

Глава 5: Восстание. Когда порталом бэйнитов перекрыт, дроу побеждены и вырождение Плетения приостановлено, оставшиеся оккупанты долины вполне уязвимы. В этой Главе игровые персонажи возглавляют восстание жителей Долины против миньонов Жентил Кипа. Носясь с одного конца долины на другой, игровые персонажи нападают на женские караваны с припасами, получают доступ к давно скрытой *портальной* сети, наносят поражение женским монстрам и чемпионам и наконец встречаются с лидером армии жентов - Высоким Капитаном Сциллоу Темная Надежда.

Приложение 1: Шэдоудейл описывает деревню Шэдоудейл и окрестную сельскую местность.

Приложение 2: Игровые материалы содержат новых монстров, магические изделия и другую информацию, полезную в приключении.

Зацепки для приключения

Персонажи могут впутаться в это приключение самыми разными способами. Предлагаются следующие зацепки:

Из Кормира: Если вы только прошли *Кормир: Разрыв Плетения*, игровые персонажи, возможно, нашли незаконченное письмо от Служителя Черепа Этар к его кураторше и обрывки пергамента из шарранского тома, известного как *Книга Черноты*. Успешная DC 20 проверка Знания (религия) показывает, что *Книга Черноты* - малоизвестный шарранский религиозный том, который читала лишь горстка высокопоставленных служителей Леди Потерь. Успешная DC 20 проверка Знания (аркана) показывает, что *Книга Черноты* упомянута во всестороннем каталоге библиотеки Миф Драннорской школы волшебников. Каталог называется "*Песни Ветра: Владения Башни Песни Ветра*, написано Эльминстером из Шэдоудейла". Успешная DC 15 проверка Знания (местное Долины) показывает, что Эльминстер - легендарный Мудрец Шэдоудейла. Игровые персонажи следуют по этим подсказкам в Шэдоудейл в надежде добиться аудиенции у легендарного мудреца и больше узнать о *Книге Черноты*.

Просто проход мимо: Игровые персонажи путешествуют по Северной Дороге, неся сообщение или некий маленький пакет из Кормира в Хиллсфар своему старому другу или покровителю. Они въезжают в центр городка и видят, что он разграблен. Маленькие банды наемников и мечей-на-продажу постоянно ищут работу в Кормантор, так что у жентов нет причин немедленно набрасываться на игровых персонажей - но любые добросердечные персонажи могут сразу увидеть, что Шэдоудейлу нужна помощь; другие могут увидеть в этом возможность разбогатеть или продвинуться вперед менее благородными методами.

Отчаянный вызов. Игровых персонажей, имеющих ту или иную связь с организацией доброго мировоззрения (например, вновь основанное королевство эльфов Миф Драннор, Арфисты, Пурпурные Драконы Кормира, Церковь Латандера или престижный орден типа Рыцарей Чаши), вызывает их союзник или куратор. Он узнал от отчаянного беженца, что Шэдоудейл пал перед жентами, и он просит игровых персонажей (или приказывает им) направиться в Шэдоудейл и устроить там максимум неприятностей силам Фзоула

Чембрила. Жентам нельзя позволить удержать добытое нечестным путем завоевание, и игровые персонажи - лучшее, что организация сейчас может бросить на решение проблемы.

Возвращение Военного Клинка. Миритар Элсвел, недавно поставленный правитель Миф Драннора, просит игровых персонажей освободить Шэдоудейл. Под прикрытием этой благородной миссии игровых персонажей тайно просят найти *Военный Клинок* (см. стр. 150). Элсвел объясняет, что недавно сработали древние обереги, указывающие, что легендарный меч вернулся в Царства Наверху (или, возможно, в верхние пределы Подземья) у Искривленной Башни.

ТЕНЬ НАД ДОЛИНОЙ

Искривленная Башня долго занимала стратегическое место над Рекой Ашаба, у основного торгового маршрута между городами Лунного Моря и Кормиром. После падения Жентарима лорды Жентил Кипа стремились завоевать Шэдоудейл в надежде обеспечить полосу территории, идущую между глубинами Кормантора и Великим Песчаным Морем Анауроха, таким образом контролируя прибыльный торговый маршрут, связывающий Лунное Море с западными Царствами.

За прошедшие два десятилетия Жентарим трижды устраивал вторжения в Шэдоудейла и каждый раз был отброшен. Сейчас, всего шесть месяцев спустя после последней попытки, Шэдоудейл наконец-то - и твердо - находится под кулаком Жентарима благодаря отсутствию многих традиционных защитников долины (включая Шторм Серебряную Руку, Дав Соколиную Руку и Рыцарей Миф Драннора) и союзу Черной Сети с друу Дома Дхуурнив и с Церковью Шар.

В этой главе персонажи ощутят зверские реалии оккупации Жентарима и его воздействие на местный народ. Рука Азута приведет игровых персонажей к Гробнице Аумри под Холмиком Наблюдателя, где игровые персонажи спасут то, что осталось от Сайлуни, Ведьмы-Привидения Шэдоудейла. От Сайлуни они узнают об усилиях бэйнитов по строительству *портала* под Заком Краг между Шэдоудейлом и Жентил Кипом, о шарранском заговоре по раскручиванию Плетения в Шэдоудейле и о возвращении друу в Теневое Подземье. Как только игровые персонажи достигнут определенной популярности, они начнут получать поддержку местного народа и вызовут ответную реакцию Черной Сети, включая столкновение с "правосудием" Лорда Моурнгрима, встречу с экстравагантными провокаторами и дьявольскую попытку убийства.

Жентарим

Жентарим, также известный как Черная Сеть, начинался как тайное общество, основанное архимагом Мэншунном в качестве основы сил, независимых от политической структуры Жентил Кипа. По мере того, как Мэншун объединял силы в Жентил Кипе, Жентарим становился все более открытым и видимым. Номинально Черная Сеть позиционирует себя как торговое общество, стремящееся использовать и контролировать торговые маршруты между Лунным Морем и Западным Сердцеземьем, но большинство видит в них тех, кто они и есть на самом деле: военная рука Жентил Кипа и близкие союзники и последователи Фзоула Чембрила в церкви Бэйна.

В течение последних двух десятилетий, Черная Сеть испытала немало суматохи и много поражений; они в значительной степени относятся к таким внешним событиям, как смерть Бэйна в течение Времени Неприятностей, снос Жентил Кипа по воле Цирика и Войны Мэншуна, значительно ослабившие лидера организации. Однако Черная Сеть, оправившаяся от этих суровых испытаний, сильнее чем когда-либо и находится под абсолютным контролем Фзоула Чембрила, Тиран Лунного Моря и Избранного Бэйна.

Армия Темной Надежды

Армия Темной Надежды находится под непосредственным командованием Сциллоа Темной Надежды, Каstellана Жентил Кипа и Высокого Капитана жентиларов. Фзоул велел Сциллоа уничтожить Миф Драннор, расширив свою власть на Даггердейл, Шэдоудейл и Мистлдейл, и контролировать Лорогу Лунного Моря. Армия Темной Надежды объединена с Бригадами-под-Маской (как известны коллективные силы Дома Джэрл и клана Озковин) против недавно основанной Армии Миф Драннора в конфликте, известном как Корманторская Война.

В первые несколько месяцев Корманторской Войны Армия Темной Надежды была занята в первую очередь стычками в лесу вокруг Миф Драннора и постройкой укреплений вдоль Дороги Лунного Моря к югу от Хиллсфара. В конце Года Штормов Молний (1374 DR) Сциллоа вернулась в Жентил Кип, чтобы собрать дополнительные подразделения. Затем Фзоул сообщил ей о секретном союзе, заключенном с Церковью Шар и друу Дома Дхуурнив. Все еще расстроенная неудавшимся вторжением в Шэдоудейл шесть месяцев назад,

Терминология жентов

Черная Сеть охватывает организацию, управляемую священниками и магами, а также обслуживающих их торговцев, солдат и агентов. Термин "Жентарим" технически относится лишь к правящим волшебникам, колдунам и клерикам Черной Сети, но обычно используются оба термина. Жентилары - солдаты Жентарима и Жентил Кипа. Женты - простой народ Жентил Кипа. Жент (или жентский) также означает "принадлежащий Черной Сети" и применяется к народу, товарам и действиям Жентарима.

Сциллоа аж запрыгала от возможности восстановить свою подпорченную репутацию и быстро собрала силы для вторжения в Шэдоудейл. Как только долина пала, Сциллоа разделила свои силы на три бригады. Несмотря на начало зимы, она пошла с двумя бригадами на юг, в Мистлдейл, оставив Бригаду Теней (см. ниже) для оккупации Шэдоудейла и надеясь основать вторую базу в Ашабенфорде, чтобы весной с новыми силами продолжить Корманторскую Войну.

Сциллоа Темная Надежда не возвращается в Шэдоудейл до финальной Главы этого приключения.

Оккупационная Армия Жентарима

Оккупационная Армия Жентарима состоит из трех фракций: Бригада Теней, состоящая примерно из 250 жентиларов, 250 наемников и 500 орков и гоблиноидов под командованием Боевого Капитана Фортара Хелвенстрона; Церковь Бэйна, насчитывающая около 25 клериков Темного Лорда под командованием Темной Погибели Малатона; и порядка 20 науг-адаров (малые младшие маги Жентарима, служащие шпионами среди народных масс) и 4 небесных магов под командованием Эрегула Свободного Посоха.

Все три командующих номинально подчиняются Лорду Моурнгриму Амкатре, "законному Лорду Шэдоудейла", которым в свою очередь управляет теневой симулакрум (см.стр. 156) Принца Идера Тантула из шедоваров, номинально находящийся под контролем Эсвел Серый Замок, лидера местной Церкви Шар. По правде говоря, Фортар, Малатон и Эрегул подчиняются Сциллоа Темной Надежде, но она слишком занята, чтобы концентрироваться на управлении Шэдоудейлом. В результате три командира фракций, тень Идера и Эсвел работают на расширение своей власти за счет конкурентов, и Оккупационной Армией Жентарима по сути никто конкретно не управляет. У лича Алоккайра (см. Главу 3) и Сестер-Матрон Дома Дхуурнив (видят, что глава 4) есть свои дела, что еще сильнее подрывает цепочку власти в Шэдоудейле.

Молот Глубокой Зимы

Помимо оккупации Шэдоудейла Жентаримом, жителям Долины приходится бороться с суровыми зимами. Зимние опасности для климата Шэдоудейла кратко описаны ниже и полностью подробно описаны в *Руководстве Ведущего*, стр.93-95 и 302, и в *Морозном Огне*, стр. 8-13.

Холод

Во время месяца Глубокой Зимы, когда разворачиваются события, описываемые в этом приключении, в Шэдоудейле серьезные холода, с температурой от 20 градусов F (-7 по Цельсию) до 0 градусов F (-18 по Цельсию). Незащищенные персонажи должны делать спасбросок Стойкости каждые 10 минутам (DC 15, +1 за предыдущую проверку), беря 1d6 пунктов несмертельного урона при каждом проваленном спасброске. Частично защищенный персонаж нуждается в проверке раз в час. Персонаж, имеющий Выживания, может получить бонус на этот спасбросок и может применить этот бонус и к другим персонажам (см. описание навыка). Персонажу, получающему любой несмертельный урон от холода, грозит обморожение (-2 штраф Ловкости) или гипотермия (рассматривается как утомление). Эти штрафы заканчиваются, когда персонаж восстанавливает несмертельный урон, полученный от холода.

Полная защита требует одного из следующих факторов: заклинание или эффект *вынести элементы*, сопротивление холоду 5 или больше, арктическое животное с мехом или два или более слоев частичной защиты. Частичная защита требует одного из следующего: неарктическое животное с мехом, монстр-житель холодного ландшафту или по крайней мере один слой искусственной защиты.

Возможные слои искусственной защиты включают оснащение для холодной погоды (*КнИ* 129), меховую одежду (которую можно носить поверх оснащения для холодной погоды) или импровизированную защиту (снежную пещеру, логово или подобную защиту). Меховая одежда стоит 8 гр, весит 10 фунтов и увеличивает штраф проверки доспеха персонажа на 2. Оснащение для холодной погоды и меховая одежда предоставляют +5 бонус обстоятельств на спасброски Стойкости против подвергания холодной погоде, и эти бонусы складываются.

Снежные поля

Поля с глубоким снегом могут препятствовать движению существ, которым для перемещения требуется контакт с землей. Когда игровые персонажи прибывают в Шэдоудейл, долина покрыта 6 дюймами снега (в среднем, условия могут варьироваться в зависимости от местности). См. секцию Погода ниже для уточнения того, как снежный покров может увеличиваться или уменьшаться.

Таблица ниже указывает степень препятствий движению, вызываемых снегом без наста.

ПРЕПЯТСТВИЕ ДВИЖЕНИЮ ИЗ-ЗА СНЕГА

Глубина снега (дюймы)	Размер существа		
	Маленький или меньше	Средний	Большой или больше
6 или менее	Малое	Нет	Нет
7-12	Малое	Малое	Нет
13-24	Крупное	Малое	Малое
25-36	Крупное	Крупное	Малое
37-60	Полное	Крупное	Крупное
61 или больше	Полное	Полное	Крупное

Нет: Снег не причиняет никакого существенного препятствия движению существа.

Малое: Существо должно потратить 2 квадрата движения, чтобы войти в каждый из квадратов снежной равнины. DC проверок Кувырка увеличивается на 2.

Крупное: Существо должно потратить 4 квадрата движения, чтобы войти в каждый из квадратов снежной равнины. DC проверок Кувырка увеличивается на 8.

Полное: Существо не может двигаться, если не преуспеет в DC 5 проверке Силы или Баланса (на выбор существа). Перемещение со скоростью существа требует полнораундового действия. Существо должно потратить 4 квадрата движения, чтобы войти в каждый из квадратов снежной равнины. DC проверок Кувырка увеличивается на 20, и существо теряет свою корректировку Ловкости к Классу Доспеха.

Погода

В течение месяца Глубокой Зимы в Шэдоудейле обычно холодно и безветренно, есть осадки в виде снега. Температура не меняется настолько, чтобы была экстремальная жара или сильные заморозки.

Используйте таблицу ниже для повседневного определения погоды и воздействия ее на снежные поля.

СЛУЧАЙНАЯ ПОГОДА В ШЭДОУДЕЙЛЕ

D%	Погода
01-80	Холод, спокойный
81-88	Осадки (снегопад)
89-90	Осадки (сильный снегопад)
91-95	Буря (снегопад)
96-99	Буря (сильный снегопад)
100	Снежная буря (сильный снегопад)

Холод, спокойный: Скорость ветра - легкая (от 0 до 10 миль в час). В таких условиях ежедневно тает 1d2 дюйма снега.

Осадки (снегопад): Снег идет 2d4 часов и уменьшает видимость наполовину, что означает -4 штраф на проверки Поиска и Обнаружения. На пламя, дальние атаки оружием и проверки Слушания он оказывает тот же эффект, что и серьезный ветер (см. Таблицу 3-24, стр.95 *Руководства Ведущего*). После снегопада на земле остается 1d6 дюймов снега.

Осадки (сильный снегопад): Сильный снегопад имеет тот же эффект, что и обычный снегопад. Кроме того, буря затеняет всю видимость, включая темновидение, сверх 5 фт. Существа на расстоянии 5 фт имеют укрыательство (атаки или против них имеют шанс промаха 20%). Сильный снегопад оставляет на земле 1d4 фт снега. Есть шанс 10%, что сильный снегопад будет сопровождаться молнией (*PВд* 94).

Буря (снегопад): Буря имеет тот же эффект, что и осадки (снегопад). Кроме того, скорость ветра серьезна (30-50 миль в час) и на снежной равнине создает состояние белой мглы. Буря продолжается 2d4-1 часов.

Буря (сильный снегопад): Буря вместе с плотным снегопадом имеет тот же эффект, что и буря (снегопад) и осадки (сильный снегопад). Кроме того, такой буря оканчивается сугробами 1d4x5 фт глубиной, особенно вокруг препятствий, достаточно больших, чтобы отклонять ветер, например, хибарки или большие палатки.

Снежная буря (сильный снегопад): Снежная буря имеет тот же эффект, что и буря (сильный снегопад). Снежная буря продолжается 1d3 дня, скорость ветра более 50 миль в час.

БЕЛАЯ МГЛА

Состояние белой мглы происходит при буранах или снежных бурях, сопровождаемых сильным или еще более сильным ветром. Снежные равнины, продуваемые серьезными или сильными ветрами, могут также заставить существ испытать белую мглу.

Персонажи в условиях белой мглы берут -2 штраф АС, теряют любой бонус Ловкости к АС, движутся вполовину скорости и берут -4 штраф по основанным на Ловкости проверкам, а также по Поиску, Обнаружению и любым другим проверкам, полагающимся на видение. Персонаж также получает полное укрывательство (шанс промаха 50%). Эти эффекты заканчиваются, когда персонаж покидает область белой мглы. Белая мгла создает условия, складывающиеся с эффектами ветра и снегопада. Видимость - 5 фт.

Разжигание восстания

Для ускорения восстания среди жителей Долины игровые персонажи должны дать народным массам надежду, что такое восстание может преуспеть, и продемонстрировать свою способность возглавить такую революцию. Однако, по мере того, как игровые персонажи и их деятельность становятся известны среди населения, они навлекают все более и более целенаправленный и враждебный ответ Оккупационной Армии Жентарима - благодаря присутствию срежи жителей и шпионов Жентарима, и местных информаторов.

ДОСТИЖЕНИЕ СЛАВЫ В ШЭДОУДЕЙЛЕ

Пункты Славы	Подтвержденная деятельность
2	Спасти выживших в Холмике Дубового Леса
2	Сбор информации (Замок Краг)
1	Сбор информации (Хребет Лисы)
1	Сбор информации (шарранские лидеры)
1	Сбор информации (дрюу/Теневое Подземье)
1	Сбор информации (деградация Плетения)
3	Сбор информации (лидеры Жентарима)
1	Сбор информации (Моурнгрим)
2	Сбор информации (Искривленная Башня)
1	Вдохновить храбрость в 10 или более жителях Долины
2	Вдохновить величие в 10 или более жителях Долины
3	Вдохновить героизм в 10 или более жителях Долины
5	Уничтожение Горматаутатора
2	Исследование Гробницы Аумри
5	Разоблачение ложного кулона Моурнгрима
2	Нападение на Замок Краг
2	Разорение Замка Краг
1	Убийство Малатона
5	Убийство Эрегула*
5	Убийство Фортара*
1	Освобождение Азалара Соколиная Рука
2	Исследование Логова Страха Алоккайра
3	Разорение Дома Ночи
2	Убийство Эсвел Серый Замок
5	Убийство Алоккайра
5	Окончание Обряда Раскручивания
3	Исследование Безрассудства Азмаэра
1	Убийство Ксуллрэй Дхуурнив
1	Убийство Грейанны Дхуурнив
3	Убийство Аунрэй Дхуурнив
5	Убийство Куилтокса
5	Демонстрация истинного кулона Ашабы
3	Убийство Морозного Укуса*
2	Убийство Сусуррус*

* Вряд ли случится до начала восстания.

Коллективная известность/позор игровых персонажей и среди народных масс, и среди Оккупационной Армии Жентарима отмечается Пунктами Славы. Пункты Славы родственны Пунктам Победы, но по ним отслеживается степень, в которой игровые персонажи известны в долине. Игровые персонажи должны приобрести 60 или более Пунктов Славы, чтобы начать восстание и инициировать события Главы 5; восстание фактически не начнется, пока игровые персонажи не вызовут его. По мере увеличения Пунктов Славы игровых персонажей настроение жителей Долины становится все более и более обнадеживающим. Однако, при

более высоких Пунктах Славы приходит и более опасный ответ со стороны Оккупационной Армии Жентарима, как указано далее в этой главе. Обратите внимание, что Пункты Победы также используются в этом приключении, основываясь на действиях, предпринятых во время кампании. Пункты Победы используются для измерения тактического преимущества, достигнутого игровыми персонажами, а потому и для вероятности успеха восстания.

Когда начинается приключение, игровым персонажам приходится так или иначе накопить Пункты Славы. Если один или несколько игровых персонажей - уроженцы Шэдоудейл, то они начинают с 5 Пунктами Славы. Игровые персонажи могут заработать Пункты Славы лишь в том случае, если определенные дела приписываются именно им. Иными словами, игровые персонажи должны идти по тонкой линии меж уходом от внимания Оккупационной Армии Жентарима и привлечением внимания местных народных масс. Такие дела могут варьироваться от смелых публичных вопросов на тему того, что происходит в Замке Краг, до публичных призывов убить Малатона. По усмотрению DMа персонажи могут лишиться Пунктов Славы при успешном возложении вины за какие-либо действия на других индивидуумов, но это не рассматривается в описываемом приключении.

Список возможных источников Пунктов Славы дан ниже (количество пунктов за накладываемые действия складывается). DM может предоставлять Пункты Славы за действия, не включенные в список, но достигающие сходных эффектов.

Холмик Дубового Леса

После долгого путешествия из Кормира по Северной Дороге вы чувствуете, что до деревни Шэдоудейл осталось всего несколько часов. Поднявшись на пригорок, вы видите большие облака дыма, поднимающиеся с поляны примерно в четверти мили влево от Северной Дороги.

Если игровые персонажи решат разобраться, что происходит, прочтите:

Выглядывая из-за деревьев, вы видите сцену опустошения. Деревенька, состоящая из четырех домов и маленькой мельницы, расположенная на берегах стремительно плавного ручья в тени поросшего дубами холма, лежит в руинах, полностью поглощенная огнем. Маленькая банда крупных гуманоидов и группа людей стоят в центре поляны. Везде разбросаны тела невооруженных жителей Долины. Непонятно, мертвы ли они или среди них есть выжившие.

Крошечная деревенька на Холмике Дубового Леса была только что разорена двумя наемными компаниями, нанятыми Оккупационной Армией Жентарима. Девять из двадцати жителей уже мертвы. Еще семь умирают (от -2 до -4 hp). Еще четверо лежат без сознания (0 hp). Их тела лежат на поляне.

Существа: Две маленькие группы наемников совместно разорили крошечную деревеньку, но все уже закончилось. Огры - члены Зубов, компании наемников-огров, известных заостренными зубами, которыми они могут кусать своих противников. Люди - члены компании наемников Череп и Дубинка, названной так по имени ее давно уже мертвого основателя, священника Миркула. Огры потеряли двоих своих членов, наемники-люди - четверых, поскольку жители Холмика Дубового Леса бились жестоко, хотя в конечном счете бесполезно.

Тактическое столкновение: D1: Холмик Дубового Леса, стр.16.

Развитие: Хотя две группы наемников бились вместе, чтобы разорить Холмик Дубового Леса, после этого у них возник конфликт из-за дележа добычи. Поскольку две группы в настоящее время на грани драки,

Примечание разработчика

Игроки вряд ли сами поймут, что для разжигания восстания им нужна определенная слава. DMу придется отразить для игровых персонажей потребность в достижении коллективного "образа мятежника" среди народных масс.

Если игровые персонажи обращаются к определенным личностям или группам насчет подготовки к восстанию, поначалу их должна встречать реакция типа "А вы вообще кто?" или "Говорите-то вы хорошо, но что Вы сделали, чтобы пустить кровь Черной Сети?". Как только игровые персонажи приобретут 10 или более Пунктов Славы, реакция должна начать меняться на взволнованную или напуганную, с комментариями типа "От ваших делишек одни только неприятности". Как только игровые персонажи начинают считаться вероятной угрозой оккупантам (Пункты Славы 30 или больше), комментарии меняются на более благосклонные, типа "Не вы ли устроили набег на Замок Краг?"

Аналогично, когда игровые персонажи впервые прибывают в долину, Жентарим их в основном игнорирует, как и любых других наемников. Однако, с повышением общего количества Пунктов Славы они могут вызвать реакцию в пределах от "Мы не допустим нарушителей спокойствия в тень Искривленной Башни" до "Вам лучше уйти" и "Бей их!"

умные игровые персонажи могут обмануть одну группу, дав понять, что другая группа собирается на нее напасть. Если игровые персонажи ничего не сделают или просто будут ждать и наблюдать, то два командира в конечном счете поделят сокровища, и две группы разойдутся; к этому времени любые жители, бывшие на момент прихода игровых персонажей умирающими, будут уже мертвы.

Другой подход - самим представиться наемной компанией. Сообразительные игровые персонажи могут убедить одну из компаний повернуть против другой с успешной DC 15 проверкой Дипломатии. Провал в этом случае означает, что две наемные компании объединятся против игровых персонажей.

Если игровые персонажи спасут любого из лежащих без сознания или умирающих, жители Долины сообщат им, что наемники угрожали жителям Холмика Дубового Леса "кулаком Бэйна". Судя по их вопросам, наемники охотились на кого-то по имени Азалар Соколиная Рука, кто может быть родственник известной Флорин Соколиная Рука из деревни Шэдоудейл. Жители Долин также знают, что Жентарим недавно оккупировал Шэдоудейл по "приглашению" Лорда Моурнгрима, заполонив долину войсками, и от теперь в деревню Шэдоудейл отовсюду стекаются наемники. У жителей Долины создалось впечатление, что напавшие на них были из двух банд наемников, уже нанятых Черной Сетью и посланных разыскать Азалара, который подробно описан в Главе 5; предполагается, что Азалар уже захвачен другой бандой наемников к тому моменту, когда персонажи исследуют Замок Краг в Главе 2. Игровые персонажи могут также выведать элементы этой информации у самих наемников, прикидываясь третьей наемной компанией, прежде начнется бой.

Сокровище: Все сбережения деревеньки - монеты, серебряные столовые приборы и семейные реликвии, общей стоимостью в 82 gp - свалены кучей в центре поляны.

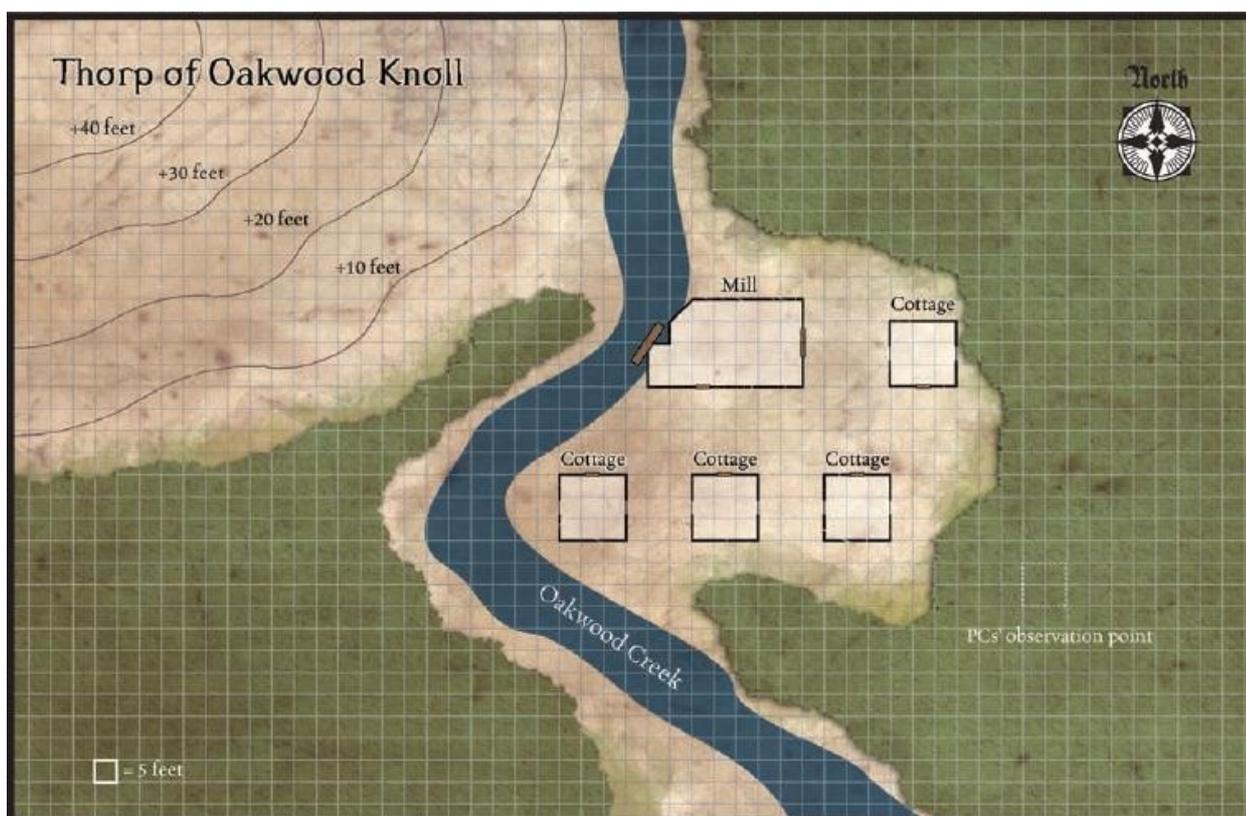
Событие 1: Грязные небеса

Это столкновение разворачивается, когда игровые персонажи приближаются к деревне Шэдоудейл по Северной Дороге. Если игровые персонажи приближаются к долине скрытно, столкновения не происходит, пока игровые персонажи не будут ходить по долине открыто; скорректируйте описание соответственно.

Черноробый младший маг верхом на приземистом, вздутом, черном жабообразном зубастом и крылатом существе налетает сверху, паря над вами. Держа наготове два жезла, человек приветствует вас на Общем языке: "Добро пожаловать в Шэдоудейл. Назовите ваши имена и ваше дело на землях Лорда Моурнгрима, или уходите, получив от Темного Лорда пинок в задницу".

Существа: Небеса Шэдоудейла патрулируют четверо небесных магов Жентарима верхом на скакунах-грязнокрылах, проводящие большинство времени в полетах над различными дорогами, проходящими через долину. Это - один из таких верховых дуэтов.

Тактическое столкновение: D2: Грязные небеса, стр.18.



Развитие: Новоприбывших в долину встретят недружелюбно и потребуют рассказать о своих делах. Любому, кто назовется торговцем или наемником, позволят пройти, но другим, включая паломников, нежелательных агентов иностранных держав (Кормир, Миф Драннор, Сембия и т.д.), агентов вер, враждебных Бэйну (большинство божеств доброго мировоззрения) и известным занудам (особенно Арфисты) прикажут уйти. Любой, кто отказывается заявить о своем деле, отказывается уйти, получив такой приказ, или бросает вызов праву Черной Сети управлять Шэдоудейлом от имени Лорда Моурнгрима Амкатры, Законного Лорда Долины, будет атакован. Если небесный маг или его скакун уменьшены менее чем до половины полных нормальных очков жизни, оба они пытаются сбежать. Сбежав, они быстро сообщат хозяевам об игровых персонажах.

Поиски Сайлуни

До недавнего времени деревня Шэдоудейл была защищена не менее чем четырьмя Избранными Мистры: Дав Соколиная Рука, Эльминстер из Шэдоудейла, Шторм Серебряная Рука и Сайлуни. На момент начала приключения Шторм и Дав отсутствуют, борясь на защите недавно возвращенного эльфам Миф Драннора в одном ряду с Рыцарями Миф Драннора, а Эльминстер серьезно поврежден, будучи заброшен далеко-далеко магией *непредвиденное обстоятельство* во время нападения на его башню. Осталась лишь Сайлуни, и она также находится в опасном положении, истощенная до состояния существа из серебряного огня и беспомощная в хватке жадного нишруу. Ситуация осложняется тем, что Дав, Эльминстер и Шторм не могут вернуться, поскольку эффекты Обряда Раскручивания смертельны для Избранных Мистры, наполненных серебряным огнем (Дав и Шторм попытались как минимум один раз, с самыми плачевными последствиями).

Игровым персонажам на гробницу Аумри указывает проявление Азута. Освободив Ведьму-Привидение Шэдоудейла, игровые персонажи позволяют ей сдерживать эффекты Обряда Раскручивания в пределах Шэдоудейла. Добыв Поцелуй Сайлуни, игровые персонажи смогут более эффективно действовать в области, окутанной Обрядом Раскручивания, что делает их отлично подходящими для устранения этой угрозы Плетению. И, приняв мантию лидерства от Сайлуни и Аумри, игровые персонажи сыграют свою роль в освобождении Шэдоудейла и окончании Обряда Раскручивания.



Раскручивание Плетения

Обряд Раскручивания - шарранский ритуал, предназначенный для ослабления Плетение в постоянно расширяющейся области и медленно создающий зону мертвой магии для подавления Плетения без фактического разрушения его (которое заставит разрушиться и Теневое Плетение).

Обряд Раскручивания сосредоточен на Ритуальной Пещере (область 26 в Главе 3) и распространяется из этой точки концентрическими кругами. Есть четыре основных концентрических зоны, все они находятся в различных стадиях раскручивания. Самый внутренний круг, зона 3 - примерно 120 фт диаметром и сосредоточена в центре ритуальной ямы. Следующий круг, зона 2 - около 2,500 фт диаметром и затрагивает территорию от Замка Краг до Храма Чонти и от фермы Рулдора Улфора до Пруда Краг. Следующий круг, зона 1 - около 30 миль диаметром и захватывает всю деревню Шэдоудейл и большую часть окружающей ее долины. Последний круг, зона 0 - все сверх этого радиуса.

Обряд Раскручивания разворачивается четырьмя различными стадиями:

Стадия 0: Никакого эффекта.

Стадия 1: Заклинания воплощения, превращения и света берут -4 штраф к уровню заклинателя. Другие заклинания берут -1 штраф к уровню заклинателя. Заклинания и подобные заклинаниям способности существ, имеющих умение Магия Теневого Плетения, это не затрагивает. Серебряный огонь яростно взаимодействует с распространяющейся зоной мертвой магии, нанося 3d6 пунктов урона своему пользователю. Избранные Мистры получают 3d6 пунктов урона в раунд при нахождении в зоне мертвой магии.

Стадия 2: Заклинания воплощения, превращения и света не работают. Другие заклинания берут -2 штраф к уровню заклинателя. Заклинания и подобные заклинаниям способности существ, имеющих умение Магия Теневого Плетения, это не затрагивает. Серебряный огонь яростно взаимодействует с распространяющейся зоной мертвой магии, нанося 6d6 пунктов урона своему пользователю.

Стадия 3: Зона мертвой магии. Функционирует как *антимагическое поле*, кроме того, что заклинания и подобные заклинаниям способности существ, имеющих умение Магия Теневого Плетения, это не затрагивает. Серебряный огонь не функционирует и не реагирует столь яростно, но может использоваться для излечения области мертвой магии.

Обратите внимание, что во всех стадиях вышеупомянутый урон не применяется, когда активируется благо Поцелуя Сайлуни (см. стр. 14).

В начале приключения зона 3 находится в стадии 3, зона 2 находится в стадии 2, зона 1 находится в стадии 1, зона 0 находится в стадии 0. При отсутствии внешнего вмешательства каждая зона прогрессирует на одну стадию в десятидневку. Например, по истечении одной десятидневки зоны 3 и 2 будут в стадии 3, зона 1 будет в стадии 2, зона 0 (в пределах радиуса 100 миль от Ритуальной Пещеры) будет в стадии 1.

У игровых персонажей есть два способа остановить эту прогрессию. Во-первых, если игровые персонажи освободят Сайлуни из ее тюрьмы под Холмиком Наблюдателя, Ведьма-Привидение Шэдоудейла готова израсходовать большинство своей сущности на сдерживание Обряда Раскручивания. На самом деле она превратится в тончайший пузырь серебряного огня по периметру зоны 0. Благодаря ее самопожертвованию остальная часть Фаэруна за пределами зоны 0 не будет затронута Обрядом Раскручивания, пока Сайлуни сдерживает его эффекты.

Во-вторых, если игровые персонажи прервут Обряд Раскручивания (см. область 26 в Главе 3), продвижение стадий каждой из зон остановится до тех пор, пока ритуал не будет возобновлен. Жертва Сайлуни (подробно описанная в "Окончании Обряда" в Главе 3) навсегда отменит эффект Ритуала Раскручивания ценой ее не-жизни.

Это приключение предполагает, что Главы 1, 2 и 3 разворачиваются в тот период, когда эффекты Обряда Раскручивания находятся в своих начальных стадиях (в течение первой десятидневки), как указано выше. Также события Главы 1 в значительной степени происходят под эффектом стадии 1, а таковые Глав 2 и 3 - под эффектом стадии 2. Лишь Ритуальная Пещера в Главе 3 (область 26) находится под эффектом стадии 3. Это приключение также предполагает, что события Глав 4 и 5 происходят после того, как Обряд Раскручивания был уничтожен, по сути вернув весь Шэдоудейл к стадии 0. Однако, если игровые персонажи исследуют места в этом приключении не в ожидаемом порядке или если для завершения первых глав им потребуется более десятидневки, DMу придется откорректировать эффект ритуала и в отношении игровых персонажей, и в отношении NPC.

Для простоты использования зона подавления магии в стадии 1 и 2 навсегда изменяет статистику уровня заклинателя. Например, если волшебник 10-го уровня читает *постигать языки* в зоне стадии 0 (продолжительность 100 минут), входит в зону стадии 1 (что понижает уровень заклинателя до 8-го и потому продолжительность - до 80 минут), а затем возвращается в зону стадии 0, продолжительность не увеличивается.

Аналогично, уменьшение уровня заклинателя не заставляет магические изделия становиться бесполезными, а просто они работают с уменьшенным уровнем заклинателя, даже если он в нормальном состоянии слишком низок для магического изделия. Например, *микстура лечения умеренных ран* (уровень заклинателя 3-й) не станет "инертной" в пределах зон стадии 1 или стадии 2. Просто ее основанные на уровня функции проявятся в уменьшении значений, в данном примере - лечение 2d8+2 пунктов урона в зоне стадии 1 и 2d8+1 пунктов урона - в зоне стадии 2.

Событие 2: Рука Азута

Как только игровые персонажи как-либо противостоят оккупантам Шэдоудейла (при условии, что никто из них не поклоняется Шар), они привлекут внимание Азута, Высокого. Азут ждет, не проявляясь, пока игровые персонажи не зайдут туда, где за ними никто не наблюдает. Как только это произойдет, прочтите:

Перед вами появляется белая светящаяся рука, указательный палец которой вытянут и охвачен мерцающей серебристой аурой.

Успешная DC 15 проверка Знания (аркана или религия) показывает, что это проявление Азута, Покровителя Волшебников колдунов. Сухой и отзывающийся эхом мужской голос произносит:

"Ведьма-Привидение исчезла, посох ее возлюбленного наконец лежит на своем месте. Она получила вечный покой как раз тогда, когда это необходимо тем, кто служит Леди Потерь. Ищите ее прах там, где ищущие правосудия нашли несправедливость; его охраняют опаленные останки того, ради убийства которого она отдала свою жизнь. Ворвитесь, как море, и утопите все в серебряном огне Мистры. Возможно, старшая из Семи сможет сдержать раскручивание, если в ее поцелуях еще есть сила".

Азут направляет игровых персонажей, чтобы те разыскали Гробницу Аумри под Холмиком Наблюдателя, прямо у деревни Шэдоудейл, и дает им зацепки в отношении того, с чем им придется столкнуться.

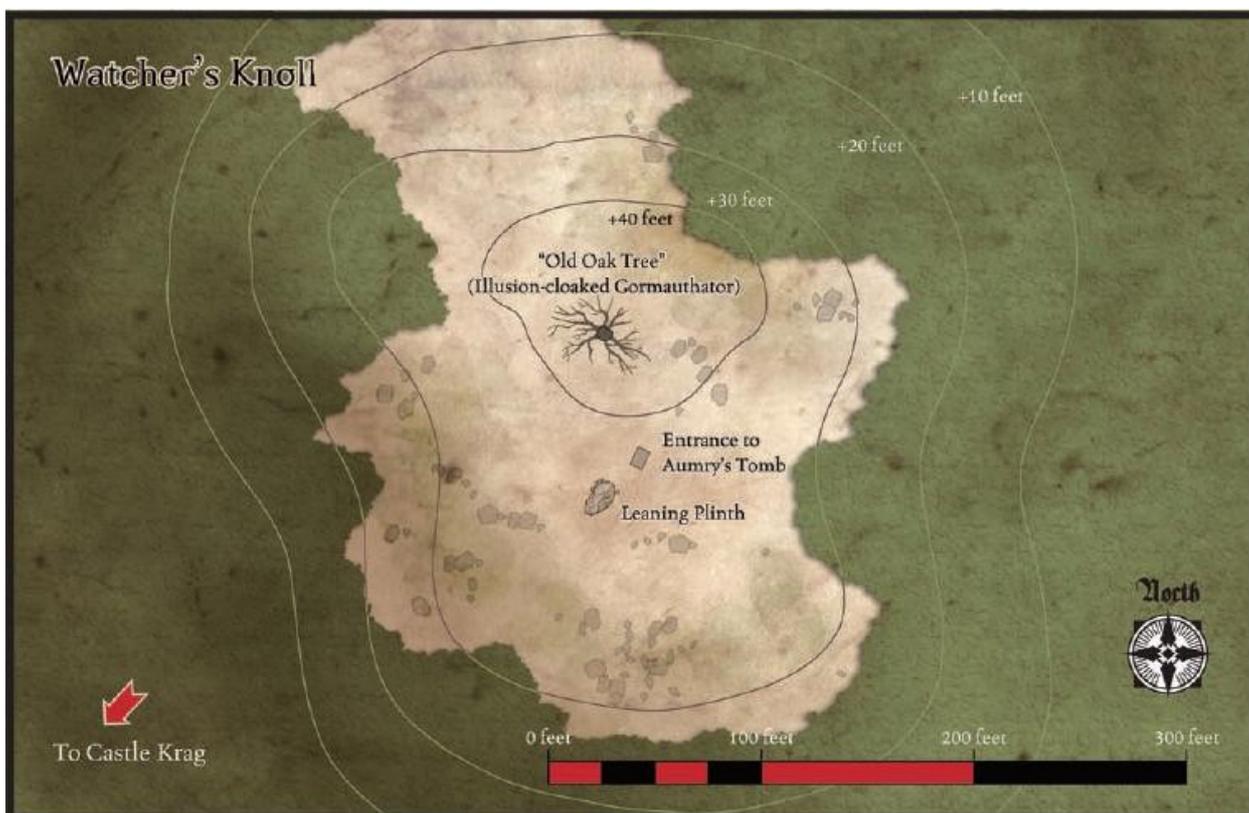
Успешная DC 20 проверка Знания (местное Долины) или DC 25 проверка Знания (религия) показывает, что Ведьма-Привидение - это Сайлуни, спектральный арфист и Избранная Мистры. Успешная DC 30 проверка Знания (религия) показывает, что Азут давно уже наблюдал за Ведьмой-Привидением Шэдоудейла. Успешная DC 25 проверка Знания (история) показывает, что Сайлуни отдала свою жизнь в битве с налетом драконов, сломав свой посох магов для нанесения карающего удара.

Успешная DC 10 проверка Знания (религия) показывает, что Леди Потерь - это Шар.

Успешная DC 20 проверка Знания (местное Долины) или DC 15 проверка Сбора информации показывает, что Холмик Наблюдателя известен Резней Джоадата, когда тайно собиравшаяся незаконная конгрегация тиристов была вырезана в Году Поющего Черепа (1297 DR).

Холмик Наблюдателя

Холмик Наблюдателя - большой, лесистый холм с открытой поляной на вершине. На поляне есть большой постамент, прочно установленный с наклоном на север, на него легко взобраться, чтобы осмотреть окрестности. Еще одна примечательная вежа - огромный дуб, лишенный листьев, на расстоянии около 40 футов от постамента.



Постамент на Холмике Наблюдателя служил наблюдательной башней еще со времен господства Айэнкара, Короля в Мантии. Почти восемьдесят лет назад тут произошла религиозная резня. Джоадат, агностический Лорд Шэдоудейла, запретил в долине все виды религиозного поклонения и вырезал на нем секту тиристов. Теперь это тихое местечко, куда заходят эльфы, тиристы и молодые возлюбленные. Лишь в опасные времена оно используется по прежнему назначению.

Существо: В Году Червя (1356 DR) область Лунного Моря захватил налет драконов, включая и деревню Шэдоудейл. Сайлуни отогнала вирмов, израсходовав при этом все заклинания и магические изделия. В конце, сражаясь на верхушке Башни Ашабы, она сломала свой *посох магов*, чтобы уничтожить трех самых больших драконов (двух красных и черного), отрывавших вершину башни, чтобы добраться до нее. Эльминстер использовал для восстановления башни их кости, из некоторых сделав украшение, а другие размолов в порошок для раствора.

После успешного завоевания Шэдоудейла Эсвел Серый Замок наложила *осквернение*, сопровождаемое *оживлением мертвого* на оставшиеся в постройке кости, после чего скелетный дракон вырвался на свободу и улетел в ночь. Это послужило для запугивания народных масс, заодно разошелся слух, что во вторжении принимает участие Культ Дракона. Также это дало шарранской жрице весьма ироничный вариант стража для гробницы Сайлуни - жестокая шутка, пришедшаяся по нраву ее темной владычице. Теперь на вершине Холмика Наблюдателя сидит Горматаутатор, скелетный древний красный дракон, скрытый в облике древнего безлистного дуба и нападающий на любого, кто подходит ко входу в Склеп Аумри.

Тактическое столкновение: D3: Холмик Наблюдателя, стр.20.

Вход в гробницу: Вход в гробницу Аумри (см. ниже) лежит наверху Холмика Наблюдателя, под тяжелой гранитной плитой. Плита находится в тени наклоненного постамента; ее местоположение было выбрано так, чтобы конец тени постамента накрывал ее каждый год во время и день убийства Аумри. Обычно нахождение гробницы требует поисков, поскольку гранитная плита обычно покрыта грязью, травой, а зимой снегом; но недавно все было разрыто агентами Церкви Шар, оставившими четкие следы, грязь и разбросанный снег. Смещение плиты требует успешной DC 30 проверки Силы.

Гробница Аумри

Широкие каменные ступени ведут вниз, в гранитное сердце Холмика Наблюдателя. Через двадцать шагов ступени выходят в квадратную комнату. В центре палаты - каменный катафалк, на котором стоит каменный гроб. Палата похорон ничем не украшена, помимо короткой надписи на крышке гроба.

Надпись на крышке гроба гласит: "Здесь лежат Аумри Обарскир и Анастра Сайлуни Серебряная Рука, постаравшиеся, чтобы Шэдоудейл после них был лучше, чем до них". Успешная DC 20 проверка Знания (история) показывает, что первый из упомянутых - законный Лорд Шэдоудейла, державший этот титул с 1300 DR по 1339 DR.

Будучи спектральным арфистом, Сайлуни была своего рода привидением. Подобно всем привидениям, она могла быть упокоена после исполнения определенных условий. В случае Ведьмы-Привидения Сайлуни, восставшей как спектральный арфист для защиты Шэдоудейла и своего возлюбленного от внешних и внутренних угроз, эти условия символизировали восстановление гробницы Аумри до состояния, в котором она существовала до того, как Лэшан осквернил ее (Сайлуни никогда не думала, что это произойдет).

Эсвел узнала секрет поражения Сайлуни, пообщавшись с Леди Потерь. Незадолго до нападения на башню Эльминстера шарранская жрица вошла в гробницу Аумри в компанию нишруу. Хотя обереги Ведьмы-Привидения сработали и Сайлуни немедленно телепортировалась в гробницу для ее защиты, у Эсвел было достаточно времени, чтобы поместить *посох ночи Аумри* обратно в гроб, пока Сайлуни билась с нишруу, таким образом упокоив спектрального арфиста.

Поцелуй Сайлуни

Поцелуй Сайлуни дает получателю крошечное количество серебряного огня. Это благо может быть исчерпано за три раза в жизни получателя (независимо от того, сколько раз индивидуум умирает и возвращается к жизни).

Благо может использоваться одним из двух способов:

1) Получатель может прочитать заклинание или использовать подобную заклинанию способность независимо от присутствия зоны мертвой магии (включая частичные эффекты стадии 1 или стадии 2 из Обряда Раскручивания).

2) Получатель немедленно освобождается от всех следующих состояний: урон способности, ослепление, *замешательство*, ошарашивание, затуманенное зрение, оглушение, болезнь, истощение, утомление, *слабоумие*, безумие, тошнота, отвращение, ошеломление и отравление.

Существа: Ведьма-Привидение в некотором роде выжила как почти беззащитное существо из чистого серебряного огня. К сожалению Сайлуни, присутствие нишруу не позволило ей сделать что-либо (например, позвать на помощь или сбежать), и он медленно поглощает то, что осталось от нее.

Тактическое столкновение: D4: Гробница Аумри, стр.21.

Сокровище: Каменный гроб содержит две груды золы - физические останки Лорда Аумри и Сайлуни. Рядом с останками лежат *посох ночи Аумри* (см. стр. 150) и *плащ Аумри (плащ Харизмы +2)*.

Развитие: Даже при том, что возвращение *посоха ночи Аумри* - достаточное условие для упокоения Ведьмы-Привидения, Сайлуни не восстанет вновь, если останки будут потревожены или если унести посох или плащ. Ведьма-Привидение - теперь не остаток себя прежней, ни мертвая, ни живая сущность, а состоит лишь из серебряного огня.

Как только нишруу побежден, Сайлуни свободна, но ее новая форма весьма ограничивает то, что она может сделать. Она ненадолго появляется в призрачной форме, принимая свой прежний вид, полностью созданный из серебряного огня, и находит в себе силы прошептать:

"Мое время истекает - Мистра зовет меня домой, но я сделаю все возможное, чтобы сдержать Раскручивание Плетения. Я надеюсь, что вы примете мой дар, завершите темный ритуал Шар и освободите мой любимый Шэдоудейл.

Примите мои любимые посох и плащ и используйте их, чтобы сбросить кандалы Черной Сети. В недавно отстроенном Замке Краг есть портал, через который Жентарим может вызвать подкрепление. Леди Потерь тайно вершит свой темный ритуал за Дробящим Заливом. Идите в Царства Внизу, чтобы добраться до сердца Искривленной Башни, но остерегайтесь остатков Маэримидры. Жители Долин сплотятся под вашим руководством, если вы покажете им, что вы - лидеры, достойные истинного кулона Ашабы".

Затем существо из серебряного дарит поцелуй каждому из персонажей, после чего превращается в пузырь серебряного огня. Пузырь быстро расширяется, сдерживая сферу мертвой магии, создаваемую Обрядом Раскручивания, остановив ее рост, но никоим образом не рассеивая ее и не останавливая продвижение ее стадий.

Ответ Жентарима

Помимо оккупационного гарнизона жентиларов, Шэдоудейл наводнен наемниками, стекавшимися в долину в поисках работы, когда по весне возобновятся военные действия с Армией Миф Драннора. Многие в прошлых конфликтах бились против жентиларов, но в настоящее время Жентарим заинтересован лишь безжалостным подавлением местных народных масс и добавлением новых рекрутов в Бригаду Теней. У него нет ни времени, ни ресурсов для искоренения всех потенциальных угроз среди наемников. Любой, кто открыто не демонстрирует символа доброго божества, может беспрепятственно перемещаться по долине, пока открыто не столкнется с силами оккупационной армии или пока не попытается войти в Искривленную Башню или в Замок Краг.

По мере того, как игровые персонажи начинают подрубать столпы жентского правления, они накапливают Пункты Славы, как указано ранее. Ответ Жентарима зависит от количества Пунктов Славы, набранных игровыми персонажами, и соответствующий уровень угрозы, который чувствуют командиры, описан в следующей таблице.

УРОВЕНЬ УГРОЗЫ ЖЕНТАРИМА

Пункты Славы	Ответ Жентарима
0-10	Беззаботный. Информаторы обращают внимание на откровенную деятельность или речи, враждебные жентскому правлению.
11-20	Небольшое беспокойство. Жентские командиры периодически опрашивают своих информаторов о деятельности игровых персонажей.
21-30	Возможная угроза. Информаторам велят немедленно привести в готовность свои контакты, если игровые персонажи появятся в деревне. Шпионы тайно следят за игровыми персонажами, когда те перемещаются по деревне.
31-40	Воспринятая угроза. Разведчики следят за игровыми персонажами, когда те перемещаются по долине. Отряды жентиларов открыто следуют за игровыми персонажами, когда те перемещаются по деревне. Небесные маги отслеживают движение игровых персонажей сверху.
41+	Враги. Если в деревне обнаружено присутствие игровых персонажей, жентилары направляют против них подавляющие силы. Патрули Жентарима активно охотятся на игровых персонажей в окрестностях.

По мере того, как игровые персонажи достигают определенных порогов славы, Жентарим дает соответствующий ответ, как указано ниже.

Событие 3: Покушение на персонажей

Это событие происходит, если игровые персонажи накапливают 21 или более Пунктов Славы. Предполагается, что событие разворачивается в пивной Гостиницы Старый Череп, но оно может произойти везде, где собирается значительное количество жителей Долины.

Существа: Жентарим нанял четверку наемников-полуорков, чтобы те затеяли борьбу с игровыми персонажами в переполненном общественном месте. Среди собранных жителей Долины (мужчины и женщины Чондатанский человек обыватель 1) скрываются два науг-адара, доводя видимое количество жителей Долины до 20.

Жители Долины (18): hp 2 каждый.

Тактическое столкновение: D5: Покушение на персонажей, стр.22.

Развитие: Если игровые персонажи окажутся не в состоянии доказать собравшимся жителям Долины, что не они вызвали адских гончих и небрежно использовали магию массового поражения, поднимите порог, необходимый для восстания, до 80 Пунктов Славы.

Событие 4: Суд Моурнгрима

Это событие происходит, если игровые персонажи оказываются арестованы или если они накапливают 31 или более Пунктов Славы. Если игровые персонажи арестованы, то они - пленники, которых будут судить. Если шпионы Жентарима раскрыли каких-либо жителей Долин, сотрудничающих с игровыми персонажами против оккупации, жители Долины послужат примером. Если игровые персонажи не вовлекли в свою деятельность жителей Долин или если поддержка со стороны жителей не была обнаружена, Жентарим наугад выбирает члена одного из видных местных семейств, обвиняет его в сотрудничестве с игровыми персонажами, и арестовывает. Когда начнется суд, прочтите:

Несмотря на ранний час, перед воротами Искривленной Башни под присмотром множества войск жентиларов собралось немало угрюмых жителей Долины. Сзучит три удара гонга, и ворота башни распахиваются. Выходит дюжина клериков Бэйна, над ними летит четверка небесных магов. Их сопровождает группа солдат-жентиларов, формирующая живой щит вокруг человека средних лет с дворянскими повадками.

Это событие не предназначено в качестве боевого столкновения; подавляющий перевес сил должен показать персонажам, что в данный момент это невозможно. Если игровые персонажи достаточно глупы, чтобы напасть, Жентарим ответит мощным смертельным ударом; используйте NPC из различных столкновений этого приключения, если считаете нужным довести до конца последующую битву.

Предполагая, что игровые персонажи наблюдают за происходящим, жентский геральд читает имена обвиняемых и зачитывает длинный список предполагаемых преступлений. Лорд Моурнгрим спрашивает обвиняемых, есть ли у них последнее слово, прежде чем будет вынесен приговор. Независимо от того, что прозвучит в ответ (и жентилары быстро заткнут любых ораторов путем наложения *тишины* клериком-бэйнитом), Лорд Моурнгрим приговаривает обвиняемого к 30 дням одиночного заточения, а после - к процессу перевоспитания в шахте к северу от Жентил Кипа или к смерти на Холмике Вешателя (см. Приложение 1).

Развитие: Один из способов успешно прервать слушание для игровых персонажей состоит в том, чтобы направить *рассеивание магии* (или его эквивалент) на кулон Лорда Моурнгрима. *Кулон Ашабы*, который он носит - вымысел, созданный небесным магом Жентарима с использованием заклинания *постоянное изображение*. Публично продемонстрировав тот факт, что Лорд Моурнгрим потерял статус законного Лорда Долины, игровые персонажи могут начать долгий путь подстрекательства к восстанию среди жителей Долины.

Моментальное вознаграждение XP: Если игровые персонажи продемонстрируют, что кулон Моурнгрима - фальшивка, предоставьте им 1,000 XP.

Событие 5: Убийцы в ночи

Это событие происходит, если игровые персонажи накапливают 36 или более Пунктов Славы, и Жентарим может обнаружить их местонахождение.

Существа: По просьбе местных командиров Жентарима клерики Жентил Кипа при помощи заклинания *планарный союзник* вызвали двух губительных сталкеров и послали их в Шэдоудейл. Они преследуют игровых персонажей, пытаясь убить их за противостояние Черной Сети.

Тактическое столкновение: D6: Убийцы в ночи, стр.24.

Завершение главы

Завершение этой Главы, вероятно, наложится на начало Глав 2, 3 или 4, но должна завершиться до начала Главы 5. К концу этой главы игровые персонажи освободили Сайлуни, сдержали Раскручивание Плетения, вернули надежду жителям Долины и встали во главе начинающегося восстания. Однако, при этом они привлекли внимание Черной Сети, подготовив Жентарим к опасности восстания.

СТОЛКНОВЕНИЕ D1: ХОЛМИК ДУБОВОГО ЛЕСА

Уровень столкновения 12

Вводная

Разместите наемников Зубов (Т), наемников Черепа и Дубинки (S) и их лидера, Боргана Селгарда (В), в обозначенных квадратах. Наемники-огры уже были в ярости; у Рарнока Ядронсона (R) есть еще одно доступное использование его способности ярости.

Помимо боевых персонажей, в этой области есть многочисленные мертвые органы(тела) (D) и умирающие (Y) или лежащие без сознания (U) селяне.



Когда персонажи войдут в разрушенную деревеньку, прочтите:

Наемники Зубов: Одна из групп наемников - массивные гуманоиды ростом 9 футов, с тускло-коричневой кожей, отталкивающим запахом и острыми окровавленными клыками. Их одежда состоит из хорошо выделанных шкур, в руках огромные топоры. На груди каждого из существ грубо намалеван синий круг с перевернутым полумесяцем, разбитым ветвистым разрядом молнии.

Рарнок Ядронсон: Главарь больших гуманоидов на фут выше остальных. Рукоять его массивного топора усажена зубами прошлых жертв.

Наемники Черепа и Дубинки: Наемники-люди - чондатанцы, одетые в полупластинчатые доспехи и несущие большие стальные щиты, украшенные изображением расколотого почти напололам человеческого черепа на красном фоне. Прямо над разбитым черепом - дубинка, сделанная из бедренной кости гиганта. Каждый из наемников держит в руках меч и имеет наготове короткий композитный лук.

Сержант Борган Селгард: Главарь наемников-людей - седовласый ветеран с короткой седой бородой и авторитетным влаивающим голосом.

Тактика

Поняв, что атакованы, наемники начинают совместно действовать против нарушителей, а Рарнок впадает в ярость. Огры разгоняются на персонажей, по возможности - с разных направлений, а наемники-люди ведут огонь с расстояния, целясь в заклинателей. Как только огры вступили в ближний бой с игровыми персонажами, наемники Черепа и Дубинки обнажают мечи и стараются замкнуть игровых персонажей.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Снег: Снег - 10 дюймов глубиной. Средние и меньшие существа должны потратить 2 квадрата движения, чтобы войти в каждый из квадратов снежной равнины. DC проверок Кувырка увеличивается на 2. Больших и более крупных существ это не затрагивает.

Тела: Квадраты с телами (мертвыми, умирающими или лежащими без сознания) считаются занятыми беспомощными существами, что означает, что другие могут двигаться через квадраты с телами, но не могут в них останавливаться и не могут через них разгоняться. Кроме того, вход в квадрат с телом обходится в 2 квадрата движения, а не в 1.

Обряд Раскручивания: Этот случай, как предполагается, разворачивается в пределах 30 миль от Хребта Лисы, в зоне 1 (см. врезку, стр.12). Заклинания воплощения, превращения и света берут -4 штраф к уровню заклинателя. Другие заклинания берут -1 штраф к уровню заклинателя. Заклинания и подобные заклинаниям способности существ, имеющих умение Магия Теневого Плетения, это не затрагивает.

Сержант Борган Селгард CR 7

Нр 52 (7 HD)

Мужчина Чондатанский человек боец 7

N Средний гуманоид

Инициатива +1; **Чувства** Слушание +0, Обнаружение +0

Языки Общий, Чондатанский

АС 21, касание 11, застигнутый врасплох 20

Стойкость +7, **Рефлексы** +3, **Воля** +2

Скорость 20 фт (4 квадрата) в полупластинчатом доспехе, базовая скорость 30 фт.

Рукопашная +1 *длинный меч* +12/+7 (1d8+6/19-20/x2)

Дальнобойная +1 *композитный короткий лук* +9/+4 (1d6+4/x3)

Базовая атака +7; **Захватывание** +10

Варианты атаки Раскол, Дальний Выстрел, Великий Раскол, Выстрел в Упор, Силовая атака, Точный Выстрел

Боевое оснащение *микстура лечения умеренных ран* (2)

Способности Сила 16, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 8, Мудрость 10, Харизма 12

Умения Раскол^B, Дальний Выстрел^B, Великий Раскол^B, Выстрел в Упор, Силовая атака, Точный Выстрел^B, Фокус оружия (длинный меч), Специализация Оружия (длинный меч)

Навыки Подъем +5, Запугивание +6, Поездка +6

Имущество боевое оснащение плюс +1 *полупластинчатый доспех*, мастерской работы тяжелый стальной щит, +1 *длинный меч*, +1 *композитный короткий лук* (+3 бонус Силы) с 20 стрелами, 17 гр, 3 sp

3 наемника Черепа и Дубинки CR 5

Нр 33 каждый (6 HD)

Мужчина Чондатанский человек воин 6

N Средний гуманоид

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

Языки Общий, Чондатанский

АС 19, касание 10, застигнутый врасплох 19

Стойкость +6, **Рефлексы** +2, **Воля** +2

Скорость 20 фт (4 квадрата) в полупластинчатом доспехе, базовая скорость 30 фт.

Рукопашная *длинный меч* мастерской работы +10/+5 (1d8+2/19-20/x2)

Дальнобойная *композитный короткий лук* мастерской работы +7/+2 (1d6+2/x3)

Базовая атака +6; **Захватывание** +8

Варианты атаки Выстрел в Упор, Силовая атака, Точный Выстрел

Способности Сила 14, Ловкость 11, Телосложение 12, Интеллект 8, Мудрость 10, Харизма 9

Умения Выстрел в Упор, Силовая атака, Точный Выстрел, Фокус оружия (длинный меч)

Навыки Подъем +2, Запугивание +5, Поездка +5

Имущество *полупластинчатый доспех* мастерской работы, *мастерской работы тяжелый стальной щит*, *длинный меч* мастерской работы, *композитный короткий лук* мастерской работы (+2 бонус Силы) с 20 стрелами, 6 гр, 27 sp

Рарнок Ядронсон CR 7

Нр 55 (8 HD)

Мужчина огр варвар 4

СЕ Большой гигант

Инициатива +4; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; Слушание +10, Обнаружение +10

Языки Общий, Гигантский; неграмотный

АС 19, касание 9, застигнутый врасплох 19; странная увертливость

Стойкость +9, **Рефлексы** +2, **Воля** +2

Скорость 40 фт (8 квадратов) в шкурном доспехе, базовая скорость 50 фт.

Рукопашная +1 *великий топор* +15 (3d6+13/x3) и

укус +9 (1d4+4)

Дальнобойная дротик +6 (1d8+8)

Пространство 10 фт; **Досягаемость** 10 фт.

Базовая атака +7; **Захватывание** +19

Варианты атаки Силовая атака, ярость 2/день (6 раундов) †

† одна ярость, уже использована

Способности Сила 26, Ловкость 11, Телосложение 12, Интеллект 10, Мудрость 10, Харизма 8

SQ быстрое движение, чувство ловушек +1

Умения Мастерство Экзотического Оружия (укус), Улучшенная Инициатива, Силовая атака

Навыки Подъем +16, Слушание +10, Обнаружение +10

Имущество +2 *шкурный доспех*, +1 *великий топор*, 10 дротиков, 28 gp, 7 sp

В ярости Рарнок Ядронсон имеет следующую измененную статистику:

Нр увеличиваются на 16

АС 17, касание 7, застигнутый врасплах 17

Стойкость +11, **Воля** +4

Рукопашная +1 *великий топор* +17 (3d6+16/x3) и

укус +11 (1d8+5)

Дальнобойная дротик +6 (1d8+10)

Захватывание +21

Способности Сила 30, Телосложение 16

Навыки Подъем +18

3 наемника **Зубов (в ярости)** CR 5

Нр 42 каждый (6 HD)

Мужчина огр варвар 2

СЕ Большой гигант

Инициатива +4; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; Слушание +4, Обнаружение +4

Языки Гигантский; неграмотный

АС 19, касание 9, застигнутый врасплах 19; странная увертливость

Стойкость +12, **Рефлексы** +2, **Воля** +2

Скорость 40 фт (8 квадратов) в шкурном доспехе, базовая скорость 50 фт.

Рукопашная великий топор мастерской работы +13 (3d6+12/x3) и

укус +7 (1d6+4)

Дальнобойная дротик +4 (1d8+8)

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

Базовая атака +5; **Захватывание** +17

Варианты атаки Силовая атака, ярость 1/день †

† уже используется

Способности Сила 26, Ловкость 11, Телосложение 18, Интеллект 8, Мудрость 10, Харизма 4

SQ быстрое движение

Умения Мастерство Экзотического Оружия (укус), Улучшенная Инициатива, Силовая атака

Навыки Подъем +12, Слушание +4, Обнаружение +4

Имущество +2 *шкурный доспех*, великий топор мастерской работы, 10 дротиков, 9 gp, 15 sp 17

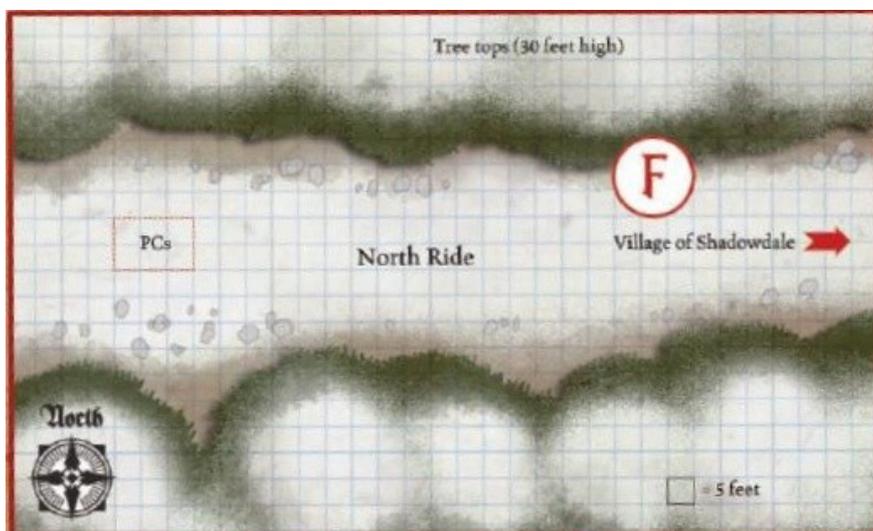
СТОЛКНОВЕНИЕ D2: ГРЯЗНЫЕ НЕБЕСА

Уровень столкновения 9

Вводная

Истивин и его скаун-грязнокрыл (F) летят к игровым персонажам с востока, идя на брющем полете прямо над деревьями.

Если Истивину не препятствовать, небесный маг Жентарима направляет своего скакуна так, чтобы парить прямо над игровыми персонажами, создавая почти что буран, поскольку грязнокрыл вздымает



недавно выпавший снег. Будучи атакованы, Истивин и его грязнокрыл немедленно начинают использовать тактику Атаки с лета.

Извергская ужасная летучая мышь не появляется, если Истивин не прочитает *вызов монстра III*.

Если предположить, что у игровых персонажей нет наблюдателя или разведчика, летящего над верхушками деревьев, Истивин и его скакун станут видимыми на расстоянии около 90 фт, поскольку они несутся прямо над деревьями. Если у игровых персонажей есть воздушный разведчик или некий метод наблюдения за окрестностями с высокой точки, противника можно заметить примерно за полмили днем и на пределе темновидения наблюдателя - ночью. Когда Истивин и его скакун приблизятся, прочтите:

Истивин: Наездник - светлокосый маг в черных одеяниях с надменной ухмылкой на лице, его черные волосы заплетены в длинную косу. На поясе у него кинжал и мешочек, к военному седлу скакуна приторочено тяжелое копьё. Узда подвязана, и наготове у него два жезла.

Грязнокрыл: Приплюснутая осанка и вздутое тело этого огромного скакуна делают его похожим на жабу длиной около 20 фт и ростом 8 фт по плечам. Его кожа покрыта извивающимися отростками, по форме похожими на маленькие рога. На длинной узкой зубастой морде злобно сверкают красные глаза.

Тактика

Истивин прежде всего заинтересован запугать игровых персонажей, позволив им узнать, что Черная Сеть - новый глава Шэдоудейла, но он подготовился к возможному бою, наложив *доспех мага* и *каменную кожу*. Если игровые персонажи нападут, для Истивина главное - привести в готовность своих товарищей в деревне Шэдоудейл заклинанием *посылка*. Затем Истивин исполняет несколько атак с лета, чередуя между разгоном с тяжелым копьём и выпуском заклинаний из жезлов, координируя это с естественными атаками и дыхательным оружием его скакуна. Если у него есть возможность, он читает *вызов монстра III*, вводя в игру извергскую ужасную летучую мышь.

Если Истивин или его скакун уменьшены до половины полных нормальных очков жизни или меньше, Истивин пытается сбежать. Если медленный скакун не сможет опередить персонажей и небесный маг будет близок к смерти, он неохотно использует свой свиток *телепорта*, бросая грязнокрыла на произвол судьбы.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Снег: Снег - 10 дюймов глубиной. Средние и меньшие существа должны потратить 2 квадрата движения, чтобы войти в каждый из квадратов снежной равнины. DC проверок Кувырка увеличивается на 2. Больших и более крупных существ это не затрагивает.

Когда грязнокрыл парит в пределах 20 фт от земли, эффект от его крыльев создает полусферическое облако снега радиусом 60 фт. Производимый ветер может гасить факелы, маленькие походные костры, открытые фонари и другое маленькое открытое пламя немагического происхождения. Ясное видение в пределах облака ограничено 10 футами. Существа имеют укрывательство от 15 до 20 фт (шанс промаха 20%). На 25 фт или дальше существа имеют полное укрывательство (шанс промаха 50%, и противники не могут использовать видение для обнаружения существа).

Верхушки деревьев: Верхушки деревьев обеспечивают покрытие против дальнобойных атак, но не затрудняют линию видимости или линию эффекта.

Обряд Раскручивания: Этот случай, как предполагается, разворачивается в пределах 30 миль от Хребта Лисы, в зоне 1 (см. врезку, стр.12). Заклинания воплощения, превращения и света берут -4 штраф к уровню заклинателя. Другие заклинания берут -1 штраф к уровню заклинателя. Заклинания и подобные заклинаниям способности существ, имеющих умение Магия Теневого Плетения, это не затрагивает.

Истивин Наэриндит CR 9

Нр 40 (9 HD); DR 10/адамантин (*каменная кожа*, всего 90 пунктов)

Мужчина Ваасанский человек волшебник 5/небесный маг Жентарима(ЛТ) 4

Н Средний гуманоид

Инициатива +1; **Чувства** Слушание +2, Обнаружение +2

Языки Общий, Дамарский, Дракониий, Оркский

АС 16, касание 12, застигнутый врасплох 15

Сопrotивление *вынести элементы*

Стойкость +6, **Рефлексy** +3, **Воля** +8

Скорость 30 фт (6 квадратов); Атака с лета, Атака с Ходу

Рукопашная +1 тяжелое копьё +4 (1d8/x3, двойной урон при разгоне верхом) или

Рукопашная кинжал мастерской работы +4 (1d4-1/19-20 /? 2)

Пространство 5 фт; **Досыгаемость** 5 фт (10 фт с тяжелым копьем)

Базовая атака +4; **Захватывание** +3

Варианты атаки Верховой Бой

Боевое оснащение эликсир *огненного дыхания* (25 фт, одиночная цель, 4d6 огонь, Рефлексы DC 13 - вполтину), свиток *зачарования монстра*, свиток *заряда молнии*, свиток *телепорта*, свиток *стены льда*, *жезл огненного шара* (CL 8-й, 25 зарядов), *жезл магической ракеты* (CL 9-й, 25 зарядов)

Подготовленные заклинания волшебника (CL 9-й):

5-й - *посылка*

4-й - *ледяной шторм*, *каменная кожа* †

3-й - *заряд молнии* (DC 16), *предложение* (DC 15), *вызов монстра III*

2-й - *обнаружение мысли* (DC 14), *порыв ветра* (DC 15), *невидимость* (DC 14), *опаляющий луч* (+5 дальше касание), *видеть невидимость*

1-й - *вынести элементы* †, *падение пера* (DC 13), *доспех мага* †, *летучий диск Тенсера*, *истинный удар*

0-й - *танцующие огни*, *обнаружение магии*, *сообщение*, *ловкость рук*

† уже наложено

Способности Сила 8, Ловкость 13, Телосложение 12, Интеллект 15, Мудрость 10, Харизма 16

SQ летучий скакун, разделение заклинаний, фамильяр (нет)

Умения Настороженность, Боевое колдовство, Создание Жезла^b, Усиление Заклинания^b, Атака с лета (только верхом)^b, Улучшенная Крепость, Железная Воля, Мастерство Военного Оружия (тяжелое копье), Верховой Бой, Атака с Ходу^b, Написание Свитка^b, Фокус заклинания (воплощение)^b, Фокус навыка (Поездка)^b

Навыки Концентрация +14 (+18 при наложении в защите), Дипломатия +5, Приручение животного +14, Знание (аркана) +6, Знание (география) +6, Поездка +15, Колдовство +13, Обнаружение +2, Выживание +0 (+2, чтобы не заблудиться и от природных опасностей)

Имущество боевое оснащение плюс +1 *тяжелое копье*, кинжал мастерской работы, *кольцо защиты* +1, экзотическое военное седло, 25 gr

Книга заклинаний Истинивин не берет с собой на патрудирование свою книгу заклинаний.

Скакун Истинивина CR -

Нр 76 (8 HD)

Продвинутый грязнокрыл

NE Огромная аберрация

Инициатива +1; **Чувства** темновидение 60 фт; **Слушание** +0, **Обнаружение** +11

Языки "Животный зов" грязнокрыла связан с владельцем, как животное-компаньон друида

АС 17, касание 9, застигнутый врасплох 16

Стойкость +7, **Рефлексы** +3, **Воля** +6

Скорость 20 фт (4 квадрата), полет 30 фт (плохо)

Рукопашная 3 укуса +13 каждый (1d8+9) и

2 когтя +8 каждый (2d4+4)

Пространство 15 фт; **Досыгаемость** 10 фт.

Базовая атака +6; **Захватывание** +23

Варианты атаки высасывание крови

Специальные атаки дыхательное оружие, сокрушение

Способности Сила 28, Ловкость 12, Телосложение 20, Интеллект 7, Мудрость 10, Харизма 5

Умения Атака с лета^b, Парение, Крылорот

Навыки Подъем +17, Обнаружение +11

Высасывание крови (Ex) Грязнокрыл может использовать три своих длинных трубчатых языка для высасывания крови из жертвы, которую он прижал сокрушающей атакой. При успешной проверке захватывания он наносит 1d4 пунктов урона Телосложению.

Дыхательное оружие (Su) Дыхательное оружие грязнокрыла - 30-футовый конус кислоты, сжигающей глаза противников и открытую кожу. Каждое существо в пределах конуса должно сделать успешный DC 19 спасбросок Рефлексов или будет ослеплено и ошеломяно на 1 раунд.

Сокрушение (Ex) Эта специальная атака позволяет грязнокрылу приземляться на противников как стандартное действие, сокрушая их своим телом. Сокрушающие атаки эффективны только против Маленьких или меньших противников (хотя он может делать попытку нормальной атаки снесением или схватыванием против больших противников).

Сокрушающая атака воздействует на столько существ, сколько поместится под телом грязнокрыла. Существа в области воздействия должны преуспеть в DC 19 спасброске Рефлексов или будут прижаты, автоматически получая крошачий урон в течение следующего раунда, если грязнокрыл не слезет с них. Если грязнокрыл хочет сохранить прижим, считайте это нормальной атакой захватывания. Прижатые противники получают урон от сокрушения каждый раунд, если не освободятся. Атака сокрушением наносит 2d8+13 пунктов урона.

Извергская ужасная летучая мышь CR -

Нр 30 (4 HD); DR 5/магия

NE Большая магическая тварь (экстрапланарная)

Инициатива +6; **Чувства** слепое чувство 40 фт, темновидение 60 фт; **Слушание** +12 (+8, если отказало слепое чувство), **Обнаружение** +8 (+4, если отказало слепое чувство)

АС 20, касание 15, застигнутый врасплох 14

Спротивление холод 5, огонь 5; **SR** 9

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

Скорость 20 фт (4 квадрата), полет 40 фт (хорошо)

Рукопашная укус +5 (1d8+4)

Пространство 10 фт; **Достигаемость** 5 фт.

Базовая атака +3; **Захватывание** +10

Варианты атаки поразить добро 1/день (+4 урон)

Способности Сила 17, Ловкость 22, Телосложение 17, Интеллект 3, Мудрость 14, Харизма 6

Умения Настороженность, Скрытный

Навыки Скрытность +4, Слушание +12 (+8, если отказало слепое чувство), Бесшумное движение +11, Обнаружение +8 (+4, если отказало слепое чувство)

Поразить добро (Su) Раз в день извергская ужасная летучая мышь может делать нормальную рукопашную атаку, нанеся 4 дополнительных пункта урона против доброго противника.

СТОЛКНОВЕНИЕ D3: ХОЛМИК НАБЛЮДАТЕЛЯ

Уровень столкновения 11

Вводная

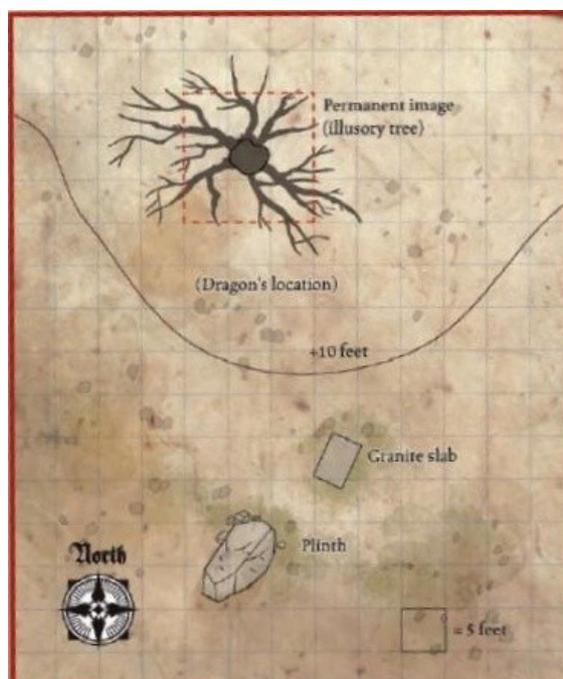
Разместите в обозначенных квадратах образ дерева, постамент и потревоженную область (ведущую к Гробнице Аумри). Как только Горматаутатор обнаружит себя или если персонажи увидят сквозь *постоянное изображение*, замените описание дерева Горматаутатором.

Когда персонажи поймут, что старый безлистный дуб - фактически скелетный дракон, прочтите:

Перед вами вздымается костистый скелет гигантского дракона, его глазницы тлеют мрачно-багряными точками.

Тактика

Горматаутатор ждет, не двигаясь, пока игровые персонажи не приблизятся к старому дубу, пока они не реагируют так, словно видят сквозь маскировку скелетного дракона, или пока не приблизятся к потревоженной области, ведущей в Гробницу Аумри. После этого скелетный дракон разгоняется в их сторону и атакует, вдохновляя ужас.



ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Снег: Снег - 10 дюймов глубиной. Средние и меньшие существа должны потратить 2 квадрата движения, чтобы войти в каждый из квадратов снежной равнины. DC проверок Кувырка увеличивается на 2. Больших и более крупных существ это не затрагивает.

Постамент: Этот сваленный столб обеспечивает покрытие. Персонаж может взобраться на него, сделав успешную DC 20 проверку Подъема.

Обряд Раскручивания: Этот случай, как предполагается, разворачивается в пределах 30 миль от Хребта Лисы, в зоне 1 (см. врезку, стр.12). Заклинания воплощения, превращения и света берут -4 штраф к уровню заклинателя. Другие заклинания берут -1 штраф к уровню заклинателя. Заклинания и подобные заклинаниям способности существ, имеющих умение Магия Теневого Плетения, это не затрагивает.

Постоянное изображение: *Постоянное изображение* было наложено Эрегулом Свободным Посохом (CL 12-й; см. стр. 130) и занимает двадцать 10-футовых кубов (квадрат 30x30 фт на земле, идущий на высоту 20 фт, и два 10-футовых куба, сложенных наверху на его середине). Вымысел создает визуальные, слуховые, обонятельные и тепловые элементы старого безлистного дуба. Если персонаж тщательно изучит вымысел или попытается коснуться дуба, он может сделать попытку DC 19 спасброска Воли, чтобы не поверить в него. Успех указывает, что это иллюзия, но вымысел остается в виде прозрачного контура.

Горматаутатор CR 11

Нр 255 (34 HD); DR 5/дробящий

Мужчина скелетный^{др} древний красный дракон

N Гигантская нежить

Инициатива +4; **Чувства** слепое чувство 60 фт, темновидение 120 фт, острые чувства; Слушание +0, Обнаружение +0

Аура ужасное присутствие (300 фт, DC 34)

Языки понимает приказы создателя

АС 12, касание 6, застигнутый врасплох 12

Иммунитет холод, огонь, иммунитеты нежити

Стойкость +19, **Рефлексы** +19, **Воля** +19

Скорость 40 фт (8 квадратов)

Рукопашная укус +44 (4d6+14) и

2 когтя +39 (2d8+7) и

2 крыла +39 (2d6+7) и

удар хвостом +39 (2d8+21)

Пространство 20 фт; **Достижимость** 15 фт (20 фт с укусом)

Базовая атака +34; **Захватывание** +60

Варианты атаки взмах хвоста

Способности Сила 39, Ловкость 10, Телосложение -, Интеллект -, Мудрость 10, Харизма 24

SQ черты нежити

Умения Улучшенная Инициатива

Ужасное присутствие (Ех) Горматаутатор может вдохновлять ужас, разгоняясь или атакуя. Существа в пределах 300 фт от дракона, имеющие 33 HD или меньше, должны сделать попытку DC 34 спасброска Воли. Успех указывает, что цель иммунна к ужасному присутствию Горматаутатора в течение 24 часов. При провале существа с 4 или менее HD паникуют 4d6 раундов, с 5 или более HD поколеблены 4d6 раундов.

Взмах хвоста (Ех) Полукруг 30 фт в диаметре; Маленькие или меньшие противники получают 2d6+21 пунктов дробящего урона (Рефлексы DC 27 - вполнину).

СТОЛКНОВЕНИЕ D4: ГРОБНИЦА АУМРИ

Уровень столкновения 9

Вводная

Разместите нишруу в обозначенном месте. Когда персонажи войдут в гробницу, прочтите:

В огромной сфере из красной мглы корчатся сотни цепких рук, пытливых глаз и зияющих голодных ртов. Внутри пульсирует красный свет.

Тактика

Нишруу не покидает гробницу и не прекращает окружать каменный гроб, пока не будет убит.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Обряд Раскручивания: Это событие происходит в зоне 1 (см. врезку, стр.12), рядом с зоной 2. Заклинания воплощения, превращения и света берут -4 штраф к уровню заклинателя. Другие заклинания берут -1 штраф к уровню заклинателя. Заклинания и подобные заклинаниям способности существ, имеющих умение Магия Теневого Плетения, это не затрагивает.

Хранитель Сайлуни CR 9

Нр 127 (15 HD); DR 10/магия

Продвинутый нишруу^{уиф}

СН Большой аутсайдер (хаотический)

Инициатива +4; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +16, Обнаружение +16

АС 9, касание 9, застигнутый врасплох 9

Иммунитет критические попадания, воздействующие на разум заклинания и способности, яд



Сопrotивление холод 10

Стойкость +12, **Рефлексы** +9, **Воля** +13

Слабости уязвимость

Скорость полет 20 фт (4 квадрата) (совершенно)

Рукопашная рой укусов (3d6)

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

Базовая атака +15; **Захватывание** -

Варианты атаки поглощение магии, отвлечение, рой укусов

Способности Сила -, Ловкость 10, Телосложение 16, Интеллект 13, Мудрость 15, Харизма 14

SQ зарядка магии, газообразная форма

Умения Фокус Способности (поглощение магии), Настороженность, Улучшенная Инициатива, Улучшенная Естественная Атака (рой укусов), Железная Воля, Улучшенная Крепость^{PM4}

Навыки Концентрация +21, Знание (аркана) +19, Знание (история) +19, Знание (планы) +19, Слушание +22, Бесшумное движение +18, Поиск +19, Колдовство +21, Обнаружение +22, Выживание +2 (+4 на других планах)

Поглощение магии (Su) Если нишруу является целью заклинания, наносящего урон очкам жизни, он поглощает заклинание и навсегда получает очки жизни, равные урону, который должен быть нанесен. Единственное исключение - холодные и огненные заклинания, наносящие урон (уменьшенный в случае холодных заклинаний), а затем рассеивающиеся через 1 раунд. Если нишруу - цель неразрушительного заклинания, он поглощает заклинание и получает 1 очко жизни на уровень заклинания. Если магическое изделие, имеющее заряды, контактирует с нишруу, существо иссушает 1d4 заряда при первом контакте и подобное количество в каждом раунде после этого. Если нишруу находится в контакте с магическим изделием, не имеющим зарядов, эффект предмета не работает, пока он касается нишруу и 1d4 раунда после этого.

Заклинатель теряет одно подготовленное заклинание или ячейку заклинания (определяется случайно) при первом контакте с нишруу. Каждый раунд после этого, пока они контактируют, заклинатель теряет еще одно случайно выбранное заклинание. Каждый раз, когда заклинатель таким образом теряет заклинание, он должен делать DC 21 спасбросок Воли или пострадать от эффекта заклинания *слабоумие*.

Отвлечение (Ex) Любое живущее существо, уязвимое к атакам роя, начинающее свой ход в одном квадрате с нишруу, тошнит 1 раунд (Стойкость DC 20 - отменяет).

Колдовство или концентрация на заклинание в момент контакта с нишруу требует проверки Концентрации (DC 20 + уровень заклинания). Аналогично, использование любого навыка, связанного с терпением или концентрацией, требует DC 20 проверки Концентрации.

Рой укусов (Ex) Нишруу наносит автоматический урон любому существу, место которого он занимает в конце своего перемещения, без необходимости броска атаки. Нишруу не угрожает существам в своем квадрате и при этом не может делать атаки при возможности своим роем укусов.

Уязвимость (Su) *Палочка поглощения* или *кольцо обращения заклинаний*, коснувшиеся нишруу, имеют шанс 5% немедленно уничтожить его. Если предмет не поглощает нишруу, он отказывается, как и другие магические изделия. Брошенная пригоршня соли наносит нишруу 2d10 пунктов урона.

Зарядка магии (Su) Когда нишруу убит, его тело рассеивается. Любое заряжаемое магическое изделие, контактирующее с ним в момент гибели, получает 1d6 дополнительных зарядов. Бонус улучшения магического изделия, нанесшего нишруу убийственный удар, увеличивается на 1 на 1d6 дней.

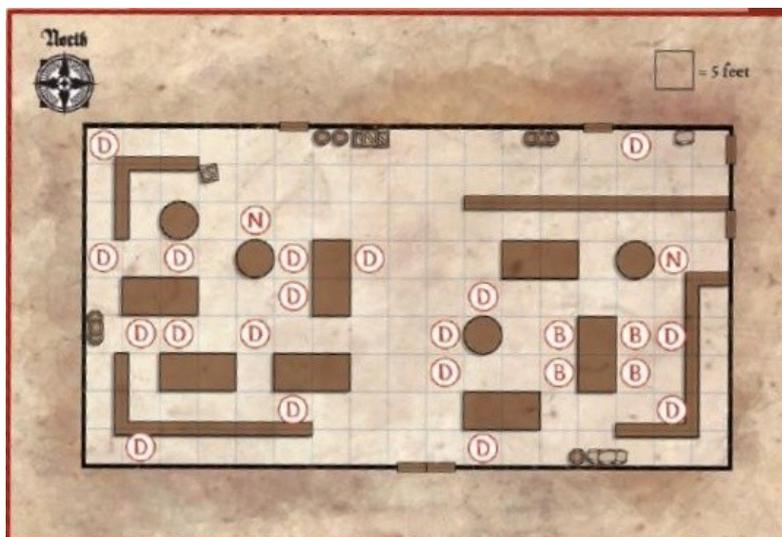
СТОЛКНОВЕНИЕ D5: ПОКУШЕНИЕ НА ПЕРСОНАЖЕЙ

Уровень столкновения 11

Вводная

Разместите науг-адаров (N), наемников Кровавого Шипа (B) и жителей Долины (D) в обозначенных квадратах. Науг-адары неотличимы от жителей Долины, их фамильяры скрываются у ног. Хотя тут присутствует всего 18 жителей Долины, опишите комнату так, словно в ней 20 жителей Долин и стол, за которым сидит четыре наемника-полуорка. Когда персонажи войдут в таверну, прочтите:

В центре таверны, выпивая и играя на деньги, сидят четыре больших полуорка с зеленоватой кожей, скошенными лбами, широкими



челюстями с зубами наружу и жесткими волосами на теле. У каждого из полуорков есть заметная татуировка на правой щеке - шип, с которого капает кровь, все они одеты в полупластинчатые доспехи и держат наготове фалчионы. Под столом кучей свалены дротики.

Тактика

Науг-адары скрываются в толпе в облике обычных жителей Долины, используя *изменить себя*. Науг-адары начинают ссору в таверне, сделав вид, что один из игровых персонажей пробормотал что-то мерзкое (тихий звук привидения науг-адара #1) и швырнул кувшин с пивом (тихая рука мага науг-адара #2) в соседний стол с наемниками-полуорками.

Наемникам заплатили за что, чтобы они отреагировали и начали ссору, хотя они не знают о спланированных действиях науг-адаров. Как только начинается борьба, в комнате вспыхивает замешательство, позволяющее науг-адарам наложить еще несколько заклинаний. Науг-адар #2 читает *главное изображение*, чтобы другим посетителям таверны казалось, что один из игровых персонажей (предпочтительно тот, кто больше всех похож на волшебника), колдует. Одновременно науг-адар #1 читает *вызов монстра III*, вызывая адскую гончую и направляя ее против наемников-полуорков так, чтобы в область ее дыхательного оружия попало и несколько жителей Долины. Науг-адары повторяют эту тактику во втором раунде, сопровождая ее *черными щупальцами Эварда* и *вызовом монстра III* в третьем раунде. Затем науг-адары пытаются аккуратно сбежать, постаравшись, чтобы игровые персонажи выглядели как злодеи, цинично поранившие в драке многих жителей Долины. Если атакуют их самих - они защищаются.

Есть шанс, что игровой персонаж заметит, как один из "жителей Долины" читает заклинание, если этот персонаж активно осматривает толпу, выискивая подозрительную деятельность (типа исполнения телесного компонента). Успех в требует проверки Обнаружения, как действие движения. DC этой проверки - 20, если она сделана в том же раунде, когда прочитана первая пара заклинаний (*главное изображение* и *вызов монстра III*). Успех указывает, что игровой персонаж заметил одного из двух науг-адаров. На каждом раунде после этого DC уменьшается на 5; DC 15, чтобы поймать науг-адара на втором раунде чтения, и DC 10 - на третьем раунде.

Проверка Колдовства может обеспечивать ту же самую информацию, а DC на 10 ниже, чем для проверки Обнаружения (так что на третьем раунде чтения заклинатели распознаются автоматически). Если науг-адары выпустили все три заклинания, не будучи обнаруженными, они автоматически отмечаются как подозрительные персонажи, поскольку пытаются уйти украдкой, а не бегут к выходу сломя голову, как нормальные жители Долины.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Стойки и столы: AC 2; твердость 5; hp 5 на 5-футовый квадрат; поломка DC 17.

Вход в эти квадраты обходится в 2 квадрата движения. Средний персонаж может запрыгнуть на вершину стола или стойки с успешной DC 10 проверкой Прыжка (разбег не требуется). Маленький персонаж может запрыгнуть с успешной DC 10 проверкой Прыжка (DC 20 без разбега) или забраться наверх с успешной DC 15 проверкой Подъема. Персонаж, стоящий на столе или стойке, получает +1 бонус на броски рукопашной атаки против противников на земле.

Стол может быть опрокинут как действие движения с успешным DC 8 проверки Силы; после этого он может обеспечивать покрытие.

Стойка также обеспечивает покрытие, и персонаж, присевший за ней, получает полное укрывательство от тех, кто с противоположной стороны (кроме тех, кто находится на более высокой позиции)

Обряд Раскручивания: Если этот случай разворачивается до заключения Главы 3, предполагается, что он произойдет в зоне 1 (см. врезку, стр.12). Заклинания воплощения, превращения и света берут -4 штраф к уровню заклинателя. Другие заклинания берут -1 штраф к уровню заклинателя. Заклинания и подобные заклинания способности существ, имеющих умение Магия Теневого Плетения, это не затрагивает.

2 науг-адара CR 7

Нр 24 каждый (7 HD)

Мужчина Ваасанский человек волшебник 7

LE Средний гуманоид

Инициатива +6; **Чувства** Слушание +5, Обнаружение +5

Языки Общий, Дамарский, Драконий

AC 17, касание 13, застигнутый врасплох 15

Соппротивление вынести элементы

Стойкость +3 (+5, если фамильяр в пределах 5 фт), **Рефлексы** +4, **Воля** +5

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная +1 кинжал +3 (1d4/19-20 /? 2)

Базовая атака +3; **Захватывание** +2

Волшебник #1, подготовленные заклинания (CL 7-й):

4-й - *замешательство* (DC 17)

3-й - *вызов монстра III* (3)

2-й - *изменить себя* †, *обнаружение мысли* (DC 16), *неверное направление* †, *видеть невидимость*

1-й - *вынести элементы* †, *доспех мага* †, *магическая ракета*, *тихий звук привидения* (DC 13), *истинный удар*

0-й - *обнаружение магии*, *звук привидения* (DC 13), *рука мага*, *сообщение*

Волшебник #2, подготовленные заклинания (CL 7-й):

4-й - *черные щупальца Эварда* (+15 проверка захватывания)

3-й - *огненный шар* (DC 16), *главное изображение* (2) (DC 16)

2-й - *изменить себя* †, *обнаружение мысли* (DC 16), *неверное направление* †, *видеть невидимость*

1-й - *вынести элементы* †, *доспех мага* †, *магическая ракета*, *тихая рука мага*, *истинный удар*

0-й - *обнаружение магии*, *звук привидения* (DC 13), *рука мага*, *сообщение*

† уже наложено

Боевое оснащение *жезл магической ракеты* (25 зарядов, CL 7-й)

Способности Сила 8, Ловкость 14, Телосложение 12, Интеллект 16, Мудрость 10, Харизма 13

SQ фамильяр (крыса), разделение заклинаний

Умения Настороженность^b (если фамильяр в пределах 5 фт), Боевое колдовство, Улучшенная Инициатива, Написание

Свитка^b, Фокус навыка (Маскировка), Тихое Заклинание^b, Фокус заклинания (предсказание)

Навыки Блеф +4, Концентрация +11 (+15 при наложении в защите), Маскировка +7 (+17 с наложенным *изменить себя*),

Знание (аркана) +13, Слушание +5, Чувство мотива +3, Колдовство +15, Обнаружение +5

Имущество боевое оснащение плюс +1 кинжал, кольцо защиты +1, 12 гр, 5 сп

4 наемника Кровавого Шипа CR 5

Нр 37 каждый (5 HD)

Мужчина полуорк боец 5

LE Средний гуманоид (орк)

Инициатива +5; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +3, Обнаружение +3

Языки Общий, Оркский

АС 17, касание 10, застигнутый врасплох 17

Стойкость +6, **Рефлексы** +2, **Воля** +2

Скорость 20 фт (4 квадрата) в полупластинчатом доспехе, базовая скорость 30 фт.

Рукопашная фалчион мастерской работы +11 (2d4+8/18-20)

Дальнбойная дротик +6 (1d6+4)

Базовая атака +5; **Захватывание** +9

Варианты атаки Силовая атака

Способности Сила 18, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 6, Мудрость 12, Харизма 8

2 фамильяра-крысы CR -

Нр 12 каждая (7 HD)

N Крошечная магическая тварь (увеличенное животное)

Инициатива +2; **Чувства** видение при слабом освещении; Слушание +3, Обнаружение +3

Языки эмпатическая связь, говорить с владельцем, говорить с грызунами

АС 18, касание 14, застигнутый врасплох 16

Спротивление улучшенное уклонение

Стойкость +2, **Рефлексы** +4, **Воля** +6

Скорость 15 фт (3 квадрата), подъем 15 фт, плавание 15 фт.

Рукопашная укус +5 (1d3-4)

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

Базовая атака +3; **Захватывание** -9

Варианты атаки доставка заклинаний касанием

Способности Сила 2, Ловкость 15, Телосложение 10, Интеллект 9, Мудрость 12, Харизма 2

SQ нюх, разделение заклинаний

Умения Скрытный, Ловкость с Оружием^b

Навыки Баланс +10, Блеф -1, Подъем +12, Концентрация +10, Маскировка -1, Скрытность +16, Знание (аркана) +9, Слу-

шание +3, Бесшумное движение +12, Чувство мотива +3, Колдовство +9, Обнаружение +3, Плавание +10

Адская гончая CR -

Нр 22 (4 HD)

LE Средний аутсайдер (злой, экстрапланарный, огненный, законный)

Инициатива +5; **Чувства** темновидение 60 фт, нюх; Слушание +7, Обнаружение +7

АС 16, касание 11, застигнутый врасплох 15

Иммунитет огонь

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

Слабости уязвимость к холоду

Скорость 40 фт (8 квадратов)

Рукопашная укус +5 (1d8+1 плюс 1d6 огонь)

Базовая атака +4; **Захватывание** +5

Варианты атаки дыхательное оружие

Способности Сила 13, Ловкость 13, Телосложение 13, Интеллект 6, Мудрость 10, Харизма 6

Умения Улучшенная Инициатива, Бег, Прослеживание^Б

Навыки Скрытность +13, Прыжок +12, Слушание +7, Бесшумное движение +13, Обнаружение +7, Выживание +7 (+15 при прослеживании нюхом)

Дыхательное оружие (Su) 10-футовый конус, раз в 2d4 раундов, урон 2d6 огонь, Рефлексы DC 13 - вполонину.

СТОЛКНОВЕНИЕ D6: УБИЙЦЫ В НОЧИ

Уровень столкновения 10

Вводная

Вводная предполагает, что игровые персонажи разбивают лагерь в лесу за пределами деревни в зоне 1 (см. врезку, стр.12), но ее легко можно откорректировать при необходимости. Разместите губительных сталкеров (B) в обозначенных квадратах.

Тактика

У губительных сталкеров есть приказ убить каждого из игровых персонажей, известных лидерам Оккупационной Армии Жентарима. Они нападают в подходящий момент ночью или в подземелье, когда игровые персонажи отдыхают (что указано во вводной), тяжело ранены или отвлечены боем с другим противником. Хотя губительные сталкеры бьются вместе, они не координируют своих атак и не помогают друг другу. Если один или несколько персонажей спасется, губительные сталкеры неуклонно выслеживают их, пока либо добыча не будет мертва, либо они не будут уничтожены (и таким образом возвращены в Пустоты Гибели и Отчаяния).



ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Снег: Снег - 10 дюймов глубиной. Средние и меньшие существа должны потратить 2 квадрата движения, чтобы войти в каждый из квадратов снежной равнины. DC проверок Кувырка увеличивается на 2. Больших и более крупных существ это не затрагивает.

Ствол дерева: 5 фт толщиной; AC 3; твердость 5; hp 600; поломка DC 35; Подъем DC 15.

Ствол дерева занимает весь квадрат и обеспечивает покрытие любому, кто за ним.

Обряд раскручивания: см. стр. 23.

2 губительных сталкера CR 8

Hp 52 каждый (8 HD); **DR** 10/серебро

Тварь Бэйна * невидимый сталкер

* см. стр. 154

LE Большой элементал (воздух, экстрапланарный)

Инициатива +8; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +13, Обнаружение +13

Аура ужасное присутствие (30 фт, DC 16)

Языки Ауран, понимает Общий

AC 17, касание 13, застигнутый врасплох 13

Иммунитет утрашение, элементные иммунитеты

Стойкость +4, **Рефлексы** +10, **Воля** +4

Скорость полет 30 фт (6 квадратов) (совершенно)

Рукопашная 2 удара +10 каждый (3d6+4)

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

Базовая атака +6; **Захватывание** +14

Варианты атаки поразить добро 1/день (+8 урона)

Специальные действия поедание

Способности Сила 18, Ловкость 19, Телосложение 14, Интеллект 14, Мудрость 15, Харизма 15

SQ элементные черты, естественная невидимость, улучшенное прослеживание

Умения Боевые рефлексы, Улучшенная Инициатива, Фокус оружия (удар)

Навыки Слушание +13, Бесшумное движение +15, Поиск +13, Обнаружение +13

Поедание (Su): Когда губительный сталкер убивает гуманоидного противника, оно может питаться трупом, пожирая и плоть, и жизненную силу, как полнораундовое действие. Поедание уничтожает тело жертвы и предотвращает любую форму подъема или воскрешения, для которых требуется часть трупа. Есть шанс 50%, что заклинание *желание*, *чудо* или *истинное воскрешение* сможет вернуть сожранную жертву к жизни. Если проверка проваливается, сожранная жертва не может быть возвращена к жизни магией мертвых. Существо продвигается в Hit Dice, пожирая трупы таким способом. За каждые три подходящих трупа, сожранных существом, оно получает 1 Hit Die. Его бонус атаки и спасброски улучшаются как обычно для существа его типа и Hit Dice, и оно получает пункты навыков, умения и усовершенствования показателей способностей как обычно.

Ужасное присутствие (Ex) Звуковой эффект 30-фт радиуса, HD ниже чем у существа, Воля DC 16 или магическая *тишина* - отменяют. Когда существо активизирует эту силу, его глаза ярко горят изумрудно-зеленым огнем.

Естественная невидимость (Su) Способность постоянна и позволяет существу остаться невидимым даже при атаке. Эта способность - свойство, и не подвергается заклинанию *чистка невидимости*.

Улучшенное прослеживание (Ex) Существом - отличный выслеживатель, и для выслеживания прошедшего существа делает проверки Обнаружения вместо обычных проверок Выживания.

ЗАМОК КРАГ

Усилия Жентарима по захвату и контролю Шэдоудейла ничуть не новы. У Черной Сети десятилетиями были разногласия с сообществом и его защитниками. Далеко не раз последователям Бэйна из Жентил Кипа удавалось одержать верх - на какое-то время. Одно из таких усилий возглавлял воин по имени Джиордан, построивший при этом Замок Краг.

К 1339 DR Лорд Аумри и его жена Сайлуни, более известная как Ведьма Шэдоудейла, управляли сообществом в течение сорока лет - это был довольно долгий мирный период. В этом году агенты Жентарима убили Аумри. Они в свою очередь были схвачены и убиты Джиорданом, провозгласившим себя новым лордом (*кулон Ашабы* попал в его руки), и народ его поприветствовал. Большинство людей тогда не знали, что Джиордан также был агентом Жентарима, и все происходящее было подстроено.

Став правителем, Джиордан отказался от Искривленной Башни, вместо этого обосновавшись в Замке Краг к востоку от Шэдоудейла. Взгромоздившийся на низком возвышении под Холмиком Наблюдателя Замок Краг изначально был заставой дреу, еще в темные дни до основания долины. От него оставался лишь фундамент, когда Джиордан пришел к власти и забрал его себе. На этих руинах Джиордан построил Замок Краг, свой тронный зал.

Двор Джиордана вскоре наводнился агентами Черной Сети. В конечном счете народ восстал, и хотя Жентил Кип послал силы "поддержания мира" для поддержки правления Джиордана, все закончилось, когда сам Джиордан попытался устроить засаду Келбену Черному Посоху и потерпел крах, поскольку маг покинул Шэдоудейл. Плохо рассчитанная атака стоила Джиордану его жизни. Без защиты фальшивого лорда Замок Краг был покинут, войска Жентил Кипа разбиты.

Первоначальное намерение Джиордана состояло в том, чтобы превратить Замок Краг во внушительное сооружение, равное Даркхолду к западу от Кормира. Однако, ограниченные ресурсы его женских владык вкупе с восстанием во главе с Сайлунии и Бандой Гривы (помогающая ей наемная компания) изменили его грандиозные планы, и замок оказался намного меньше, чем планировалось. После смерти Джиордана началось открытое народное восстание, замок взяли штурмом и предали огню.

Начиная с того времени Замок Краг был покинутыми руинами. К тому моменту, когда Сциллюа Темная Надежда ввела свою армию в Шэдоудейл, оставалась стоять лишь одна башня. С той поры бэйниты поселились в нем и начали обширную реконструкцию, сделав это место по крайней мере вновь пригодным для жилья. Хотя область вокруг Замка Краг - колючие кустарники и заросший подлесок, дорога, ведущая на юг, к Северной Дороге, была расчищена, и строительство началось всерьез.

Церковь Бэйна

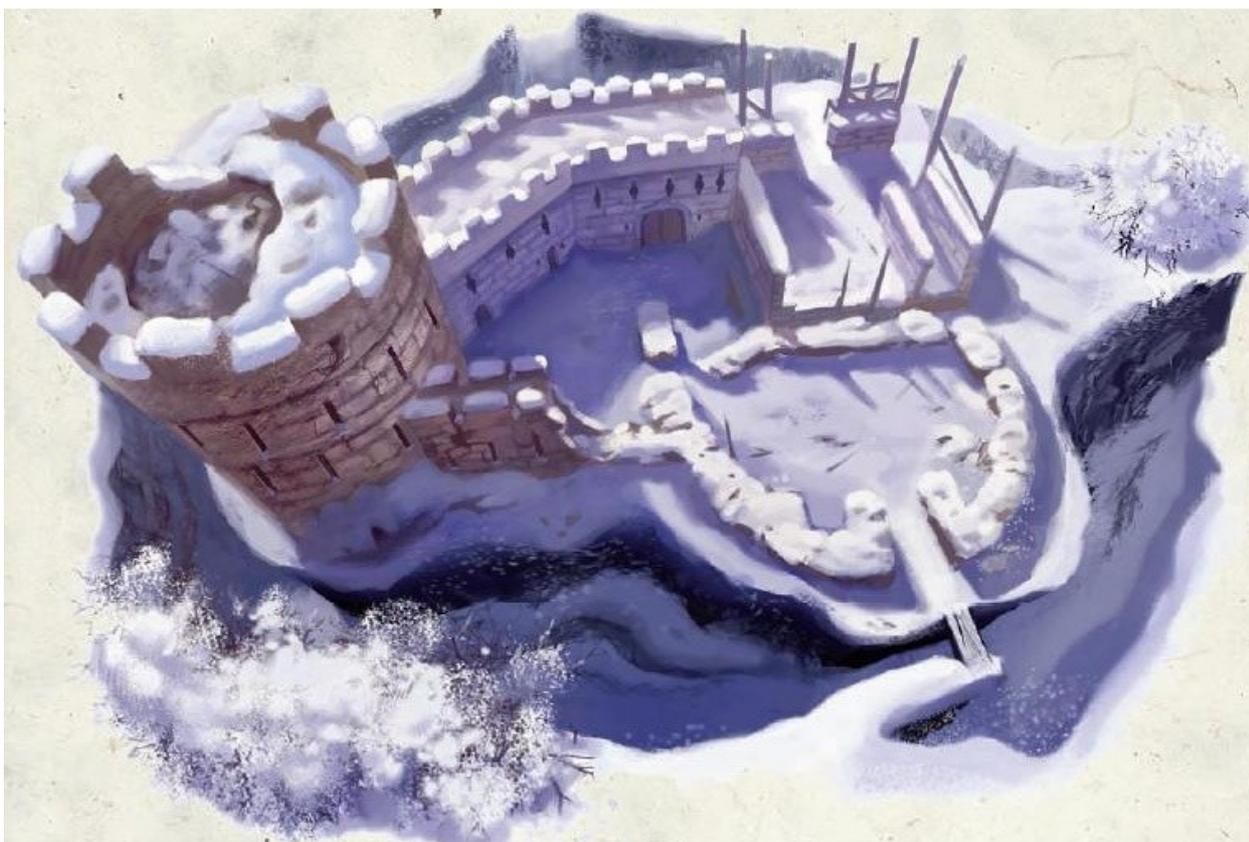
Церковь Бэйна с удовольствием участвует в завоевании Шэдоудейла, поскольку долгое время долина была занозой для Черной Сети. Но даже в этом случае первичный интерес духовенства - в распространении веры. Таким образом, первое дело - восстановить храм и начать в долине процесс внедрения поклонения Бэйну (и только ему). Помня об этом, для реконструкции на сцену вышла группа клериков во главе с Темной Погибелью Малатоном.

Конечно, лидеры Жентил Кипа рады иметь крупный храм в центре завоеванной области, но у бэйнитов есть гораздо более стратегически значимая причина обосноваться в Замке Краг. Забытый *портал*, скрытый в глубинах замка, соединяет Шэдоудейл с Жентил Кипом, и женты намереваются использовать его для обеспечения непрерывного притока свежих войск и припасов на завоеванную территорию.

В свою очередь, у Малатона ко всему этому весьма сложное чувство. С одной стороны, он восхищен, что назначен ответственным в храме, который вполне может стать главным центром веры Черного Лорда. Однако договор, заключенный между Фзоулом Чембрилом и шарранами, создал для Темной Погибели серьезные проблемы. Обряд шарран - значительное неудобство для духовенства храма. Из-за близости замка к логовищу Алоккайра (см. Главу 3) эффект обряда подавления магии воздействует на все, что клерики пытаются делать со своей магией, основанной на вере. Фактически, многие из их самых важных заклинаний не могут функционировать вообще, что заставляет Малатона из кожи вон выворачиваться. В результате он погрузился в своего рода малодушный ступор, напуганный атакой в стенах своего собственного храма, в то время как другие день за днем восстанавливают замок. Он напрасно ждет, когда лидеры Жентил Кипа пришлют ему "необходимые припасы и силы, дабы возвысить этот храм так, как следует", понимая, что пройдет немало времени, если ожидаемое вообще придет.

Характеристики замка

Не весь замок построен в едином стиле. Бэйниты попытались использовать часть существующих построек, но часть замка была разрушена, и в чем -то им пришлось начинать с пустого места.



Карта Замок Краг и окрестности демонстрирует различные части здания. Большая круглая башня и часть стены - все, что осталось от первоначальной постройки, а блочная постройка с северной стороны - новая. Кое-что из руин старого замка лежит на своем месте и представляет собой лишь груды битого камня. Рабочие также возводят фундамент постройки, которую Малатон надеется в конечном счете превратить во внушительный (и запретный) храм.

Первоначальная постройка

Следующие общие свойства применяются к той части замка, что отмечена как первоначальная постройка, если иное не указано в описании комнаты или столкновения (сюда относится и подземный уровень).

Стены: Первоначальные стены замка сделаны из грубо отесанных, неровно сложенных каменных блоков (Подъем DC 15). Во внешних стенах палат сделаны бойницы 4 фт высотой, внешняя ширина их - 6 дюймов.

Полы: Полы старой постройки - каменные плиты, в общем достаточно ровные, но кое-где смещенные и вздыбленные из-за ежегодных замерзаний и таяний, характерных для Шэдоудейла.

Высота потолка: Потолки - как правило, невысокие своды, высотой 10 фт в центре и 7 фт в углах.

Двери: Большинство дверей сделано из дерева, обитого железными полосами, в качестве ручек для открывания с внешней стороны используются кольца. Некоторые из дверей старые и исковерканы, иногда еле держатся, но ни одна из них не требует для открывания проверку Силы. Часть дверей была заменена новыми того же типа (см. статью Двери в секции Новые постройки, ниже).

Новые постройки

Следующие общие свойства применяются к той части замка, что отмечена как новая, если иное не указано в описании комнаты или столкновения.

Стены: Новые стены замка сделаны из гладких каменных кожухов, созданных заклинаниями *стена камня* и *каменная форма*, укрепленных распорками и заполнеными землей (подъем невозможен без помощи веревки). Во внешних стенах сделаны бойницы 4 фт высотой, внешняя ширина их - 6 дюймов.

Полы: Полы новой постройки - ровные и без швов, сформированные заклинаниями *стена камня* и *каменная форма*.

Высота потолка: Потолки равномерно поднимаются до максимума к центральной линии длины любой из комнат и достигают в этой точке 15 фт.

Двери: Большинство дверей сделано из дерева, обитого железными полосами, в качестве ручек для открывания с внешней стороны используются кольца. Все они новые, открываются и закрываются легко и беззвучно.

Наземный уровень

Обратитесь к прилагаемой карте, на которой указаны нижеописанные места.

1. Подходы и вход

Со скального мыса, выступая вперед, в серое небо поднимаются иззубренные руины опаленной и полубрушенной круглой башни. Многочисленные следы на заснеженной дорожке ведут направо, огибая основание откоса. Следы приближаются подножию узкой крутой дорожки, поднимающейся к платформе; кто-то положил несколько бревен через пропасть между дорожкой и откосом, сделав временный мостик. За мостом видна остальная часть замка, преимущественно лежащего в руинах.

У большой круглой башни неповрежденный первый этаж и частично разрушенный второй. По нему равномерно идут бойницы, но из них никто в персонажей не стреляет. У основания откоса - густые кусты и колючки.

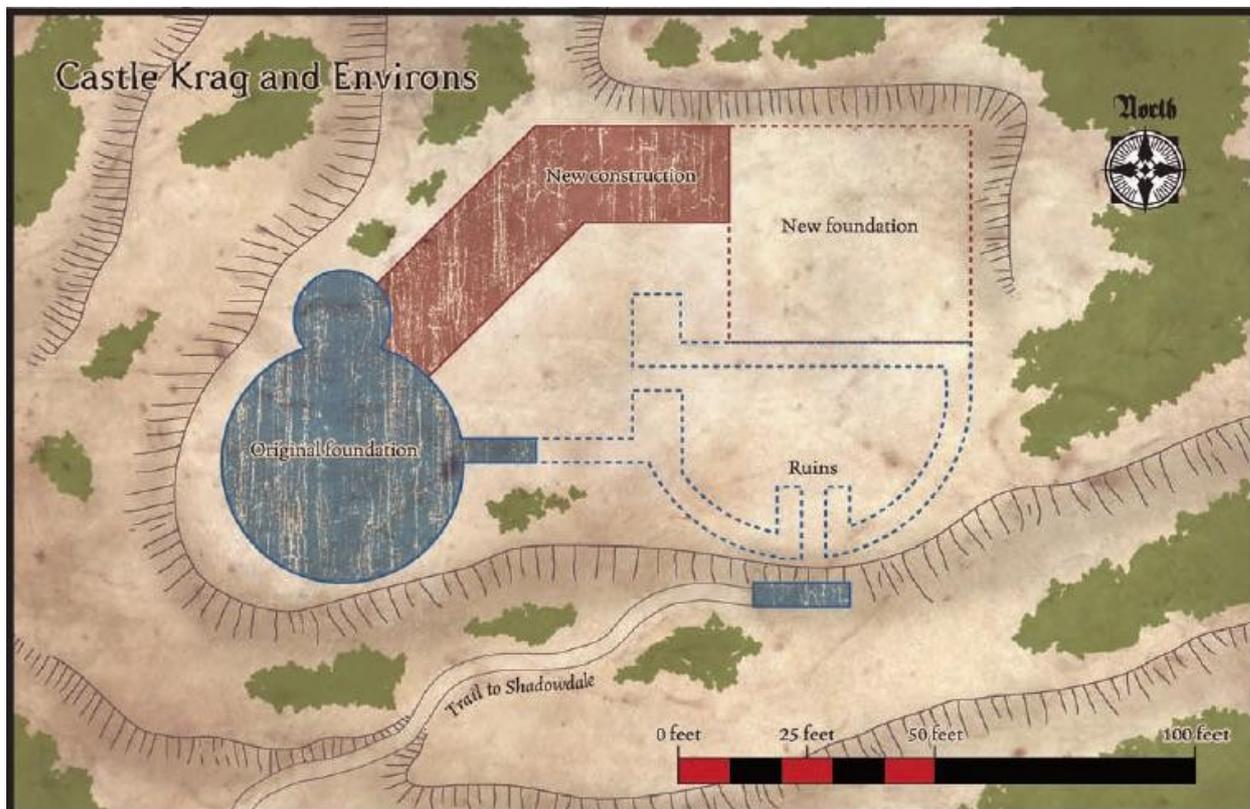
Следы: Снежный путь от Шэдоудейла до Замка Краг переполнен следами различных существ, живущих в долине. Помимо лошадей, тут есть множество отпечатков подбитых гвоздями ботинок размером для Средних и Больших существ. Любая попытка последовать за определенным существом довольно легка (Выживание DC 5, или 15 после снегопада).

Откос: Грубая поверхность скал у основания замка скользка от льда (Подъем DC 20) и поднимается к основанию стен примерно на 10 фт.

Дорожка: Узкий склон не особо крут, но если наездники не слезут с коней и не поведут их в поводу, они могут соскользнуть (Поездка DC 10).

Мост: Описание предполагает, что персонажи подошли к замку днем. Если они приходят ночью, предполагается, что лунного света достаточно, чтобы они поняли, что к чему, но жители для защиты убрали дощатый мост. Временный мост достаточно крепок для любого существа до Большого размера. В то же время езда верхом может быть затруднительна (Поездка DC 10), и жители замка ведут по мосту лошадей в поводу.

Развитие: Если игровые персонажи скроются и понаблюдадут в течение дня, они в конечном счете увидят приход и перемещение жителей. Через 2d12 минут по дорожке и временному мосту проходит патруль бойцов-гноллов, верховой посыльный или кто-либо еще. Такие группы или фигуры регулярно движутся между замком и Шэдоудейлом в течение каждого из дней.



2. Барбакан

Осыпающиеся останки башен и стен окружают заполненный развалинами внутренний двор. Тропинка, ведущая по снегу, сворачивает налево и исчезает меж груд камней и обгоревшего дерева. Там, за кучами битого камня, возвышаются остатки круглой башни.

Эта разрушенная постройка была барбаканом, или надвратным помещением замка. Когда Сайлуни, члены Банды Гривы и другие жители городка штурмовали замок, они разбили и сожгли укреплённое догла, оставив лишь тлеющие кучи развалин. Темная Погибель Малатон намеревается в конечном счете восстановить его, но к настоящему времени это не столь важно, для бэйнитов гораздо важнее создать достаточную защиту.

Существа: Битый камень служит укрытием и полем битвы для новейших защитников ворот замка - пары бойцов-маугов. Они замаскировались среди осыпающихся стен, неустанно наблюдая за всеми проходящими и уходящими. Они бросают вызов любому, кто открыто не покажет символ Жентарима или Бэйна или кто не произнесет "Я схвачен Черной Рукой" перед тем, как пройти. У маугов модификатор Обнаружения +7 на попытки заметить персонажей, пытающихся прокрасться. В остальном они не особо внимательны, не замечают невидимых персонажей и игнорируют любого, кто летит выше чем в 15 фт над землей.

Тактическое столкновение: C1: Барбакан, стр.36.

Развитие: В течение дня существа в других частях замка (особенно в областях 3 и 4) игнорируют большинство обычных звуков, идущих от барбакана, включая звуки боя. Однако, если битва сопровождается визуальной или шумной магией, Назрим (см. область 3) в сопровождении эттинов из области 3 придут разобраться, в чем дело. Ночью любые звуки привлекут внимание тварей Бэйна - теневых мастифов из области 3.

Если игровые персонажи нанесут поражение маугам, а затем отступят из замка до уничтожения *портала* в области 23, еще один мауг-боец появится здесь 1d4 дня спустя.

3. Внутренний двор

Во внутреннем дворе бэйниты устроили основную строительную площадку, стараясь восстановить и достроить замок. Они захватили в Шэдоудейле пленников и доставили их сюда в качестве рабов.

Днем

Вся информация ниже предполагает, что игровые персонажи приходят на внутренний двор в дневное время.

Открытая площадка, засыпанная снегом, окружена стенами - старыми, новыми и разрушенными. В центре, у маленькой кучи известняковых блоков, сложены инструменты для работы с камнем. Пара больших двухголовых существ с кнутами в руках подгоняет нескольких дрожащих, скованных рабочих, старающихся сдвинуть каменный блок. У одной из стен стоит человек в доспехах, координирующий их усилия.

Существа и NPC: Два извергских эттина действуют в качестве надсмотрщиков, заставляя рабов что-либо делать грубыми угрозами и устрашением, а Назрим, клерик Бэйна 6-го уровня, наблюдает за работами по строительству. Все восемь пленников - обыватели, семь из которых - из Шэдоудейла и служат грубой рабочей силой, восьмой - каменщик-дварфа, доставленный из Цитадели Ворона. См. область 19 для большего количества информации о пленниках.

Тактическое столкновение: C2: Внутренний двор, стр.38.

Ночью

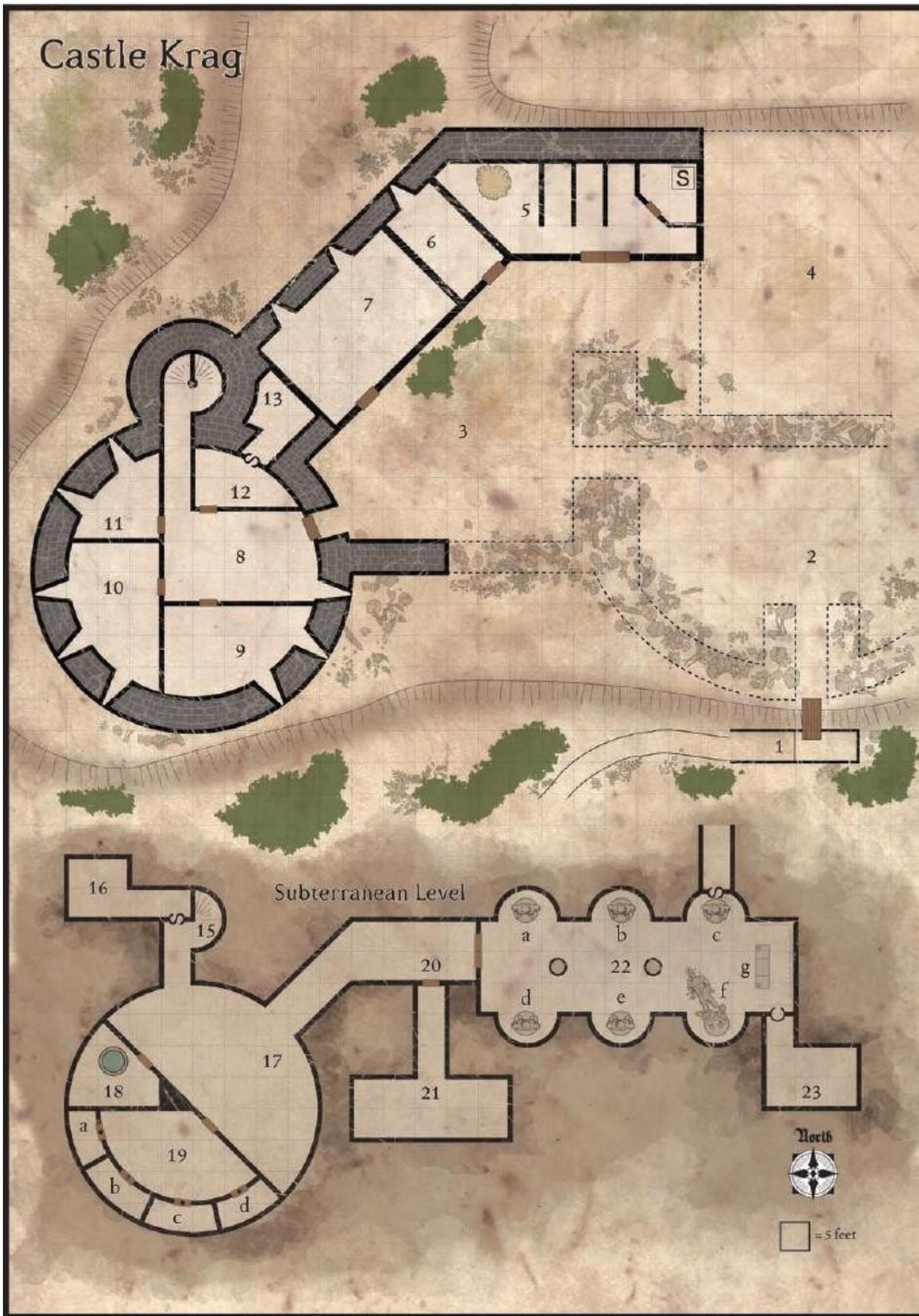
Если игровые персонажи вместо этого придут ночью, прочтите:

Лунный свет слабо освещает открытый внутренний двор и стены, окружающие его. В центре, у маленькой кучи каменных блоков, сложены инструменты для работы с камнем. По краям области словно перемещаются и скользят тени.

Существа: Ночью бэйниты выпускают во внутренний двор в качестве сторожевых псов четырех теневых мастифов. Они бродят по всем областям 3 и 4, но не входят в область 2, если услышат там шума.

Тактическое столкновение: C3: Внутренний двор, стр.40.

Развитие: Если игровые персонажи сумеют освободить пленников и вывести их из замка, им придется решить, что с ними делать дальше. Возвращение их домой, в Шэдоудейл, возбудит у Жентарима подозрения. Вполне возможно вовлечь их в подготовку восстания (см. Главу 5).



4. Новый фундамент

Земля здесь расчищена от развалин и утрамбована. Деревянные колья, вбитые в расчищенную от снега землю, похоже, указывают границы запланированного расширения замкового комплекса. Тут уже запасены многочисленные каменные блоки.

В рамках расширения замка бэйниты установили фундамент для нового здания. До настоящего времени они использовали старый камень, вынутый из руин изначального замка, но вскоре собираются начать добычу нового камня в окрестностях.

Развитие: За каждую десятидневку, в течение которой игровые персонажи игнорируют замок, разрушенные стены барбакана отстраиваются все сильнее. Для демонстрации этого убирайте с карты одну область щебня 10x10 фт каждую десятидневку.

5. Конюшня

В этой палате царит теплый, затхлый запах лошадиного навоза. В нескольких стойлах вдоль задней стены стоят лошади. В дальнем левом углу навалена большая копна сена, дверь справа ведет в маленькую деревянную пристройку.

В этой конюшне главари бэйнитов держат своих лошадей. Тут стоят скакуны Толара (область 6), Назрима (область 3) и Малатона (область 22). Дверь ведет в подковочную комнату. Если персонажи откроют дверь, прочтите:

Из-за двери доносится запах кож, масла и седельного мыла. В маленькой комнате на деревянных стеллажах разложены седла, попоны и спальные мешки, на гвоздях висит оснащение. В противоположном углу стоит маленький рабочий стол, на стене над ним развешаны разнообразные инструменты для кожевенного дела.

Под попонами под рабочим столом скрыт люк. Он ведет к узкой шахте шириной 3 фт с железными скобами-ступенями по одной из стен. Шахта спускается на 25 фт к столь же узкому туннелю, идущему на юг. Этот туннель выходит к секретной двери позади статуи, отмеченной "С" в храме (область 22).

Существа: Три из четырех стойл конюшни занимают легкая военная лошадь и две верховые лошади.

Сокровище: На легкой военной лошади - комплект *подков зафира*. Одно из седел в подковочной комнате - военное седло, украшенное большим черным опалом, что доводит его стоимость до 1,000 гр. Кроме того, в комнате есть два ездовых седла, четыре полных комплекта сбруи и уздечек, четыре попоны, четыре седельные сумки и набор инструментов для кожевенного дела мастерской работы; все оснащение и инструменты вместе стоят 100 гр. В одной из седельных сумок есть маленький мешочек с 2 гранатами, стоящими по 300 гр каждый.

Развитие: Если игровые персонажи заберут легкую военную лошадь и не убьют Толара, он будет пытаться выследить их и вернуть животное независимо от того, сколько времени это займет или насколько далеко ему придется путешествовать.

6. Квартира сержанта

Дверь, ведущая в эту палату, защищена хорошим замком (Открытие Замка DC 30) и ловушкой против любого, что войдет без ее обезвреживания.

Ловушка с падающей плитой: CR 5; механическая; срабатывание на местоположение; ручной перезвод; Атака +15 рукопашная (6d6); одна цель (первый прошедший в дверь); Поиск DC 20; Поломка Устройства DC 25.

Как только персонажи окажутся внутри, прочтите:

В этой строгой палате, похоже, живет кто-то один. Свет из единственной бойницы на противоположной стене падает на неудобную на вид кровать в дальнем правом углу. В ногах ее стоит низкий сундук, у стены под бойницей есть письменный стол. В дальнем левом углу у стены стоит простой платяной шкаф, рядом с ним - пустая стойка для доспехов.

Эта комната служит квартирой сержанта Толара, человека, командира наемников-гноллов (см. область 7). Он живет в аскетичной простоте, воздерживаясь даже от простого комфорта типа жаровень или циновок. В настоящее время он вместе с товарищами-наемниками играет в кости в казарме.

Сокровище: В сундучке у ног лежит гражданская одежда и другие личные вещи. На самом дне - ранец, содержащий 1,500 гр и мешочек с двумя гранатами (700 гр, 300 гр). +2 *композитный длинный лук* (+2 бонус Силы) привязан к нижней стороне основания кровати. В платяном шкафу - еще одна рубашка, пара брюк и

ботинки, а также в основании есть ящик с запасным одеялом. На дне ящика, как подкладка, лежит перевернутый свиток. В нем содержится запись *незримый слугитель*.

7. Казармы

Свет, заполняющий эту темную палату, идет из двух бойниц на дальней стене, от фонаря, свисающего с потолка над круглым столом с четырьмя стульями у центра комнаты, и от низких жаровен в углах, заполненных оранжевыми углями. На полу у каждой из жаровен поставлены грубые лежаки, воняющие потом, а у противоположной стены, под бойницами, стоят два больших сундука.

Существа и NPC: Здесь спят и играют наемники-гноллы, обслуживающие храм, когда они не на патрулировании или иначе не исполняют служебные обязанности. Когда входят игровые персонажи, они вместе с человеком-сержантом разместились вокруг стола и играют в кости. Если кто-либо целенаправленно не предупредил их о бое во внутреннем дворе (область 3), они игнорируют любой шум, который услышат (днем они предполагают, что эттины бьют пленников, а ночью считают, что теньевые мастифы опять учуяли оленя).

Тактическое столкновение: С4: Казармы, стр.41.

Сокровище: В сундуке хранится богатство, накопленное наемниками-гноллами. Среди награбленного недавно - гребенка в виде золотого дракона с красным глазом-гранатом (800 gr), чистое золотое кольцо (60 gr) и прекрасная живопись (1,300 gr). В сундуке также есть мешочек с 1,400 gr. Деньги на столе, на которые ведется игра (во время боя они могут разлететься по всей комнате) - золото, серебро и медь общей стоимостью на 321 gr. У Толара есть ключ, отпирающий дверь в его квартиру (область 6), не вызывая при этом срабатывания ловушки на двери.

8. Главный зал

В центре этой высокой палаты стоит прямоугольный стол, вокруг него - несколько стульев. Вдоль стен, между многочисленными дверными проемами, ведущими в другие места, сложены груды коробок, корзины и бочек с товарами. В левом углу кто-то установил временный камин и очаг, дымоход выведен через бойницу. В большой кастрюле что-то тушится. Проход продолжается в правом дальнем углу.



Бэйниты используют этот главный входной зал в качестве временной кухни и столовой. Большинство товаров в различных контейнерах - пищевые продукты, но есть и много комплектов зимней одежды. На камине тушится густой и ароматный бульон с олениной и овощами. Также на очаге есть сдобный хлеб.

Сокровище: Товары в корзинах, коробках и бочках включают 150 фунтов муки (3 gr), 10 фунтов сыра (2 gr), 10 фунтов железа (1 gr) и 30 фунтов сушеного мяса (18 gr). Также есть 200 стрел (10 gr), 100 арбалетных зарядов (10 gr), 30 коротких мечей (300 gr) и 20 маленьких деревянных щитов (60 gr). Имеются также 10 комплектов одежды для холодной погоды (80 gr) и 10 комплектов меховой одежды (80 gr).

9. Квартира надсмотрщиков

Похоже, что зловоние экскрементов и пота, доносящееся через открытый дверной проем из этой комнаты, исходит от пары лежаков, расставленных в противоположных углах клиновидной палаты. Обстановка - лишь грязные шкуры животных и обгрызенные кости. Жаровня, наполненная углями, дает кое-какое тепло, а большинство света просачивается из трех бойниц на закругленной стене.

Эту палату занимают два эттина, работающие надсмотрщиками. Днем они на внутреннем дворе (область 3), наблюдают за подопечными. Однако, по ночам их можно найти здесь, спящими. Посмотрите в столкновении C2: Внутренний двор, стр.38, статистику эттинов, если игровые персонажи рискнут забраться сюда ночью (и если они еще не убили этих существ).

Сокровище: Эттины держат свои добытые несправедливым путем сокровища под кишаших вшами связями меха, которые они используют как подушки. Мешочек с 1,400 gr лежит под первой, а под второй - маленькая деревянная коробка, заполненная блестящими безделушками, *микстура увеличения персоны* и *кольцо защиты +1*.

10. Квартира черного стража

Непропорционально большая кровать у дальней, изогнутой, стены занимает большую часть этой большой палаты странной формы. Платяной шкаф стоит справа, стел для доспехов и оружейная стойка заполняют узкую область слева. Единственная жаровня в центре палаты пышет жаром горящих углей, слабый дневной свет сочится из пары бойниц над кроватью.

В этой палате спит Кёрн Черная Ярость, огр-черный страж, хотя он редко отдыхает. В платяном шкафу, похоже, есть лишь комплект одежды для холодной погоды размером для огра, меховой плащ и меховые ботинки, но в секретной ячейке в дне платяного шкафа (Поиск DC 20) находится самое ценное имущество Курна. Контейнер, маленькая железная коробка, лежащая на рассыпанных по ячейке золотых монетах, смазана контактным ядом.

Контактная ядовитая ловушка: CR 9; механическая; срабатывание при касании (прижатии); ручной перевод; яд (экстракт черного лотоса, DC 20 спасбросок Стойкости для сопротивления, 3d6 Телосложение/3d6 Телосложение); Поиск DC 18; Поломка Устройства DC 26.

Сокровище: Золота тут на 1,400 gr. В железной коробке лежит черная жемчужина (500 gr) и яшма (40 gr). Также тут есть *микстура подъема наука*, свиток *инфекции* (черный страж 3), *жезл левитации* (6 зарядов) и *жезл мудрости совы* (9 зарядов). Кёрн намеревается использовать последние два изделия для сделки с любым волшебником или клериком Жентарима, который, по его мнению, сможет помочь ему в достижении власти.

Развитие: Кёрн - фаворит Сциллоу, и она заботится о нем. Если она узнает, что он пал, и сможет определить, кто виновен в этом, она пошлет к нарушителям спокойствия нескольких компетентных убийц (конечно, если предположить, что она сама останется в живых).

11. Конура

Это почти темная клиновидная палата отчетливо пахнет испражнениями животных. Хотя с дальней стены сочится слабый внешний свет, большинство его перегораживается толстыми черными занавесками, которыми задрапированы отверстия. Палата лишена любой мебели, по каменному полу разбросаны многочисленные сломанные и обгрызенные кости.

Это - конура, где жители замка держат своих сторожевых псов. Бэйниты повесили тяжелые черные занавески над бойницами, так что в палате намного темнее, чем могло бы быть.

Существа: Четыре твари Бэйна - теневые мастифы - скрываются в палате в течение дня, когда во внутреннем дворе (область 3) идет строительство. По ночам собак выпускают бродить по внутреннему двору и охранять его, и эта палата пустует.

Тактическое столкновение: C5: Конуры, стр.44.

12. Туалет

Маленькая деревянная скамья с вырезанными дырами вкуче с ведрами с нечистотами под ней ясно дает понять предназначение этой маленькой комнаты. В остальном помещении невыразительно.

Это, конечно, уборная. Раз в день Назрим поручает воину страха опорожнить ведра за стенами замка. Любой, входящий в палату, имеет шанс заметить (Обнаружение DC 25), что несколько камней, формирующих верхнюю часть изогнутой стены, выступают достаточно, чтобы представлять собой своеобразную лестницу. До них можно добраться, встав на скамью. Наверху этой замаскированной лестницы - секретная дверь (Поиск DC 20), которую можно открыть, сместив один из камней вправо. За ней - узкий лаз, ведущий к области 13.

13. Секретное хранилище

Лаз ведет в низкую ячеистую палату, недостаточно высокую, чтобы человек мог выпрямиться в полный рост. У дальней стены стоит пара больших деревянных сундуков.

Малатон и его миньоны добавили эту секретную комнату, когда начали восстанавливать замок. Они используют эту область для хранения монет и существенной части магии, которую они намереваются использовать для будущего расширения замка. Ни один из сундуков не заперт.

Сокровище: В первом сундуке хранится 8 мешочков, заполненных 1,000 gr каждый, а также мешочек с 10 аквамаринами (по 500 gr каждый). Во втором сундуке лежит свиток с двумя копиями каждого из следующих заклинаний, все они написаны на 10-м уровне заклинателя: *стена камня, каменная форма и сделать целое*. Также во втором сундуке есть *лира строительства*.

Развитие: Малатон припрятал это сокровище, пока он и его коллеги не придумали, как его использовать. В частности, ему нужен кто-то, знакомый с музыкальными инструментами, кто мог бы воспользоваться лирой. Неудивительно, что меж войной и подавлением магии шарранами он не смог по полной использовать имеющиеся инструменты. Если игровые персонажи окажутся не в состоянии испортить или уничтожить *портал* (область 23) в пределах двух десятидневок после того, как узнали о храме от Сайлуни, Жентил Кип пошлет через *портал* жулика 8-го с максимальными разрядами в Исполнении (струнные инструменты), чтобы тот помог в строительстве.

14. Лестничная клетка

В этой круглой комнате при свете единственного факела, воткнутого в кронштейн, видна спиральная лестница. Слева она спускается, справа поднимается.

Лестница, ведущая вверх, заблокирована после первого поворота развалинами и битым камнем от взорванных останков верхнего этажа главной башни. Если игровые персонажи смогут расчистить битый камень и сломанные и обгоревшие стропила, загораживающие путь, они окажутся на разбитом и пустом втором этаже без крыши.

Лестница, ведущая вниз, делает два оборота, выходя в область 15.

Подземный уровень

Вся эта область построена еще до появления новых жителей; каменная кладка груба, потолки выгнуты.

15. Лестничная клетка

Вьющаяся лестница заканчивается короткой прихожей, подобной той, что наверху. Факелы дают слабый свет, при котором видно, что за проходом есть большая комната.

Лестница ведет к области 14. Секретная дверь, ведущая к области 16, хорошо закамуфлирована (Поиск DC 25) и проворачивается на центральной оси.

16. Секретная комната

Пыль лежит толстым слоем, паутина свисает над узким проходом, ведущим в маленькую квадратную палату. В комнате большое количество пыли говорит о том, что это место уже давно не видело ни света, ни посетителей. Повсюду разбросаны бесформенные глыбы, покрытые пылью.

Эта скрытая палата фактически пережила снос замка неповрежденной, и тут есть несколько сокровищ, изначально хранившихся здесь во время господства Джордана. Возможно, кто-то намеревался вернуться и забрать их, но этого так и не произошло, и с тех пор все так и лежит здесь.

Сокровище: Некоторые из хранившихся здесь менее долговечных изделий давно рассыпались в прах. Однако, в некоторых из сундуков еще есть старые мешки с монетами (они рвутся от прикосновения) - в них в общей сложности 7,200 sp, 3,400 gp и 1,800 pp. Один из рулонов, покрытых пылью - на самом деле *ковер полета*, а в дальнем углу прислонен к стене *Заступник*, тирранский клинок правосудия. Этот +1 *святой могучий длинный меч раскола* сделан из магически укрепленной бронзы, на нем нанесен символ Тира - молот и весы. Будучи обнажен, он испускает чистый белый свет в 20-футовом радиусе.

Развитие: В тот момент, когда кто-либо кладет руку на *Заступника*, появляется Джордан (неожиданно) и нападает на этого персонажа в течение 5 раундов, затем убегая от света, исходящего от меча. Если игровой персонаж владеет клинком в битве с Джорданом и Малатоном в храме (область 22), призрак страха концентрирует свои атаки на том, у кого меч.

17. Арсенал

В свете факелов, развешанных по стенам этой большой полукруглой палаты, видны многочисленные запасы товаров - в основном доспехи, оружие и боеприпасы. Две двери на прямой стене ведут в другие области башни, широкая прихожая слева освещена большим количеством факелов.

Бэйниты регулярно приносят оснащение через *портал* из Жентил Кипа для пополнения запасов армии в Шэдоудейле. Прежде чем направить его в сам городок, его складывают и сортируют в этом большом зале.

Существа и NPC: В настоящее время здесь работают Кёрн Черная Ярость и пара воинов страха, перемещающая товары вокруг и готовя их для доставки Боевому Капитану Фортару Хелвенстрону в Шэдоудейле.

Тактическое столкновение: С6: Арсенал, стр.42.

Сокровище: Корзины, коробки и бочки содержат 200 фунтов муки (4 gp), 50 фунтов сыра (10 gp) и 100 фунтов сушеного мяса (60 gp). Есть также 20 композитных коротких луков (1,500 gp), 30 легких арбалетов (1,050 gp), 30 цепных рубах (3,000 gp), 20 нагрудников (4,000 gp) и 40 комплектов одежды для холодной погоды (320 gp).

18. Колодезная комната

В центре этой лишенной света клиновидной палаты от пола примерно до пояса поднимается низкая круглая каменная стена. Рядом с круглой постройкой стоит ведро, к ручке его привязана длинная веревка. Другой конец веревки привязан к железному кольцу в полу рядом с низкой стеной.

Низкая круглая стена в центре комнаты окружает шахту колодца. Шахта опускается на 40 фт к поверхности воды, которая чрезвычайно холодна и имеет глубину 15 фт. Внутренняя часть колодца - гладкая и скользкая, по ней трудно подняться без помощи (DC 30; DC 10 - с веревкой с ведром).

Сокровище: На дне, хорошо скрытое под слоем ила в несколько дюймов, лежит *кольцо силы хамелеона*. Кольцо соскочило с пальца женского агента из состава отчаянной пожарной команды во время крушения Замка Краг.

19. Подземелье

Пара факелов дает единственный свет в этой маленькой смрадной комнате. В центре стоит низкий стол с железными оковами, на всем свободном месте стен висят орудия заточения и пыток - кнуты, наручники, клещи, клинки и т.д. Вдоль противоположной изогнутой стены идут крепкие деревянные двери.

Бэйниты держат здесь пленников, запирая их в камерах.

Существа: Храм использует двух демонов-амнизу в качестве тюремщиков и мастеров пыточных дел. Порочные существа наслаждаются своей работой.

Тактическое столкновение: С7: Подземелье, стр.45.

Развитие: Камера А пуста, в камере В содержится молодой рейнджер по имени Азалар Соколиная Рука. Если игровые персонажи спасут и освободят его, он может стать ценным союзником. Он сообщает игровым персонажам, что может собрать в близлежащем лесу войско фей, способное помочь вытеснить Жентарим из Шэдоудейла. Убедившись, что персонажи позаботятся о безопасности других пленников, он уходит и возвращается позже в этом приключении (см. Главу 5).

Ночью в камерах С и D содержится по четыре пленника в каждой. В течение дневных часов эти несчастные работают на внутреннем дворе (область 3).

20. Прихожая

Эта прихожая, более широкая, чем все остальные в замке, заканчивается двойными дверями. Факелы в держателях стоят равномерно вдоль обеих стен, освещая осыпающиеся полустертые фрески, изображенное на которых рассмотреть очень трудно. Сами двери явно сделаны и повешены недавно. Наних начертаны аккуратно вырезанные образы - угрожающая фигура в черном доспехе, развевающимся плаще и с символом на нагруднике, ударяющая многочисленных противников кулаком в железной перчатке. Вторая, маленькая дверь, находится в правой стене рядом с большой.

Эта прихожая ведет к храму Бэйна. Фрески были когда-то яркими изображениями славы Черного Лорда, разбирающегося со своими врагами, но годы и вандалы почти полностью стерли нарисованное.

Новые двери - не просто украшение. Они защищены *символом боли*, дабы свалить любого неверующего, посмеявшегося нарушить границы храма. Символ срабатывает, когда на него смотрят с 60 фт, так что активизируется он в тот момент, когда любой персонаж выходит из-за угла и видит двери. Малатон настроил символ на всех нынешних членов храма, так что они не вызывают его срабатывание и иммунны к его эффекту. Срабатывание, символ остается активным в течение 90 минут; таким образом, любые персонажи, успешно сопротивлявшиеся эффекту, но вернувшиеся в течение этого времени, должны сделать новую попытку спасброска.

Ловушка: CR 7; магическое устройство; магическое срабатывание (без перезвона); магический эффект (*символ боли*), клерик 10-го уровня, разрушающая боль, причиняющая -4 штраф на броски атаки, проверки навыков и проверки способностей, который длится в течение 1 часа после ухода на 60 фт, DC 19 (спасбросок Стойкости - отменяет); многократные цели (все ненастроенные цели в пределах 60 фт) Поиск DC 30; Поломка Устройства DC 30.

Развитие: Если игровые персонажи вызовут срабатывание *символа* или рассеют его, а затем уйдут из замка, Малатон (если он еще жив) приложит все усилия, чтобы наложить его снова, если у него будет время заняться этим. Поскольку он собирается настроить его на всех выживших бэйнитов (вероятнее всего - минимум на десять существ), время чтения - 1 час.

21. Квартира Высокого Священника

Дверь, ведущая из прихожей в комнату, заперта на хороший замок (Открытие Замка DC 30). Как только игровые персонажи войдут внутрь, прочтите:

Пара масляных ламп и две жаровни испускают тепло, согревающее эту богатую спальню. В дальнем левом углу стоит большая кровать с балдахином, у ее ног установлена жаровня. На прикроватном столике стоит одна из ламп и книги. Напротив, у стены слева, стоит платяной шкаф, сделанный из какого-то ценного темного дерева. Справа - письменный стол, освещенный второй лампой. На его поверхности разбросаны многочисленные тома и свитков, также стоит набор игл, чернильница и сургуч. Рядом со столом стоит большой книжный шкаф со стеклянными дверцами, в правом углу - вторая жаровня, рядом с ней - мягкий стул для чтения. По центру растянулся роскошный ковер, на стенах висит несколько гобеленов, вытканых черным, зеленым и кремовым узором.

В этой палате живет Темная Погибель Малатон, а жить он любит с комфортом. На кровати - хорошо набитая перина и подушки из гусяного пуха, плюс не менее трех тяжелых одеял для тепла. Книга на прикроватном столике - трактат о доктрине Бэйна и о том, как эффективно распространять ее.

В платяном шкафу висит два различных комплекта священнических одеяний.

Свитки и книги на письменном столе - в основном декларации поставок, письма от высокопоставленных агентов жентов и священников из Жентил Кипа, описывающие ожидаемые потребности в оснащении и размеры отрядов, проходящих через портал (область 23), и пара страниц заметок о проповеди, над которой недавно работал Малатон.

Стеклянные двери на книжном шкафу заперты хорошим замком (Открытие Замка DC 30); замок снабжен ловушкой.

Ловушка с ядовитыми иглами: CR 2; механическая; срабатывание на касание; перезвон - ремонт; замок для обхода (Открытие Замка DC 30); Атака +17 рукопашная (1 плюс яд, игла); яд (синий виннис, DC 14 спасбросок Стойкости для сопротивления (только отравление), 1 Телосложение/бессознательное состояние); Поиск DC 22; Поломка Устройства DC 17.

В книжном шкафу - собрание историй и трактатов Малатона о Бэйне и его исторических деяниях на Фазруне.

Существа: Чтобы успокоить Малатона и исключить с его стороны вред обряду подавления магии, Эсвел Серый Замок (см. Главу 3) дала высокому священнику пару убитых тенью василисков. Они остаются в его комнатах в качестве стражей его личных вещей. Хотя клерик также подвергается опасности попасть под их окаменяющие атаки взглядом, как и любые другие вторгшиеся, они обучены не смотреть на него, а он осторожен и не смотрит на них, хотя они так или иначе проводят большинство времени под кроватью.

Тактическое столкновение: С8: Квартира Высокого Священника, стр.48.

Сокровище: Между страниц одной из книг в книжном шкафу лежит свиток, содержащий *массовое причинение легких ран, удар пламени и безобразный упадок*, написанные на 10-м уровне. Также в скрытой ячейке в одной из фальшивых книг Малатон спрятал пару *глаз погибели*. Маленький мешочек с 500 рр спрятаем в сиденьи стула для чтения.

22. Храм Бэйна

Длинная палата с альковами, открывающаяся за двойными дверями, освещена болезненным зеленым светом, идущих от факелов, установленных в скобах по всей комнате. В каждом из альковов стоит по статуе, кроме дальнего справа, которая, похоже, вывалилась (или была сброшена) из ниши. В дальнем конце короткие ступени поднимаются к алтарю, сделанному из какого-то черного минерала. Он задрапирован кроваво-красной тканью, на нем стоит два подсвечника, свечи источают необычный зеленый свет. С трех сторон от алтаря стены украшают гобелены, изображающие окровавленного человека-воина с обнаженным торсом, вьющего врагов шипастой перчаткой.

Захватчики из Жентил Кипа в значительной степени восстановили храм Бэйна внутри Замка Краг до его прежнего состояния. Единственное исключение - статуя не месте F, изображавшая самого Джордана. Когда Сайлуни и члены Банды Гривы давным-давно разорили замок, они свалили каменную фигуру в качестве символического жеста, означающего конец господства агента жентов. Малатон недавно послал в Жентил Кип сообщение, что нужен волшебник с соответствующей магией для поднятия статуи, но он все еще ждет из-за бюрократических задержек. Зеленые факелы и свечи - небольшие разновидности *вечногорящих факелов*. *Обратите внимание:* Из-за подавления магии, сделанного шарранами создали, Малатон не может читать *неосвящение* в пределах храма.

Существа и НРС: Когда приходят игровые персонажи, в храме находится высокий клерик, Темная Погибель Малатон, и Джордан, бывший житель замка, ныне призрак страха. Даже учитывая кое-какие непредвиденные действия персонажей, Малатон и Джордан знают об их присутствии у стен храма (в том числе чувством жизни призрака страха). Клерик подготовился, наложив на себя кое-какие защитные заклинания (см. тактическое столкновение) и заклинанием *вызов нежити II* привел двух скелетов, ненадолго способных отвлечь игровых персонажей. Теперь он скрывается в дальнем конце храма, за статуей, отмеченной С на карте, откуда он может оперировать заклинаниями, не подставляясь под удар. Джордан, конечно же, бестелесен изначально.

Тактическое столкновение: С9: Храм Бэйна, стр. 46.

Сокровище: Помимо *вечногорящих факелов* (всего 10, 1,100 рр), подсвечники на алтаре сделаны из серебра и стоят 300 рр за комплект.



Развитие: Если битва с игровыми персонажами складывается не в его пользу, Малатон пытается сбежать через секретный туннель, ведущий к конюшням (область 5). Оттуда он направляется в Шэдоудейл, чтобы предупредить Боевого Капитана Фортара Хелвенстрона о появлении игровых персонажей.

23. Портальная палата

Дверь в эту комнату скрыта за одним из гобеленов в палате храма. В остальном это обычная дверь. Как только персонажи найдут ее и войдут в комнату, прочтите:

Эта комната выглядит абсолютно пустой, кроме одной примечательной черты. В левую стену встроена арка из темного камня, хотя никакго прохода под ней нет. Выглядит это всего лишь как декор на твердой стене.

Это - портал, при помощи которого Жентил Кип перемещает войска и товары в Шэдоудейл из области Лунного Моря. Он управляется ключом, срабатывая лишь для членов Жентарима или Церкви Бэйна, и в качестве дополнительной предосторожности место назначения с другой стороны по сути заблокировано, то есть портал со стороны Замка Краг не действует. У Малатона на письменном столе в комнате (область 21) есть график ожидаемых поставок, так что он знает, когда следует быть в палате, чтобы принять посетителей.

Развитие: Одна из ключевых причин захватить Замок Краг - перехват и блокировка легкой транспортировки товаров и войск из Жентил Кипа.

Эт оможно сделать двумя способами. Первый - просто заблокировать арку. Это временное, но у него есть свое преимущество - оно быстрое и несложное. Пусть игровые персонажи сами решат, как это сделать, но две основные возможности - обрушить комнату или поставить перед аркой стену камня.

С другой стороны, если у игровых персонажей есть доступ к дизъюнкции Морденкайнена или к запечатыванию портала^{УКЗЦ}, они могут либо уничтожить портал, либо полностью вывести его из строя (см. Запечатывание порталов на стр.60 Установки Кампании Забытых Царств для большего количества информации).

СТОЛКНОВЕНИЕ С1: БАРБАКАН

Уровень столкновения 10

Вводная

В снегу явно видна тропинка, обозначенная пунктиром на тактической карте. Эта линия показывает, где идут следы взад-вперед через внутренний двор барбакана. Двух маугов разместите в местах, обозначенных М на тактической карте. Из-за подобия их внешности битому камню, которого тут много, и из-за покрывающего их снега, они хорошо закамуфлированы, и заметить их сложно (Обнаружение DC 25). Мауги остаются скрытыми, пока противники не достигнут точки на тропе, отмеченной кружком (или иначе не подойдут на 10 фт), а затем атакуют. Если игровые персонажи не обнаружили их заранее, то первый раунд боя - раунд неожиданности для маугов, а игровые персонажи застигнуты врасплохом.

Ветер гоняет снег по разрушенному внутреннему двору, и



куча битого камня вдруг начинает шевелиться и подниматься. Там, где только что были лишь руины стены, теперь высится неповоротливая гуманоидная фигура ростом в 10 футов, размахивающая огромным двухклинковым мечом. Она с грохотом движется вперед.

Тактика

Мауги рвутся вперед и бьются открыто. Они всегда маневрируют, атакуя ближайших противников и игнорируя любые дальние угрозы, которые за эффективным покрытием или вне досягаемости (полет, левитацию и т.д.). У них 10-футовая досягаемость, так что они не движутся больше необходимого, ограничивая движение 5-футовыми шагами, чтобы по максимуму проводить полные атаки.

При возможности мауги используют два особых тактических маневра. Во-первых, мауг может делать попытку раскалывания любого металлического доспеха, оружия или щита, которые вредят ему или кажутся непроницаемыми. Сначала пытается нейтрализовать твердость предмета своей способностью распыления (атака рукопашным касанием с 10-футовой досягаемостью, не вызывающая атаки при возможности; изделия получают DC 18 спасбросок Стойкости). В следующем раунде мауг использует свое умение Улучшенное Раскалывания против распыленных изделий, делая противопоставленный бросок против своего противника. Он получает +4 бонус за наличие двуручного оружия плюс дополнительный +4 бонус, если его противник - Среднее существо. Кроме того, если оружие или доспех противника считаются легкими, тот получает -4 штраф на противопоставленный бросок.

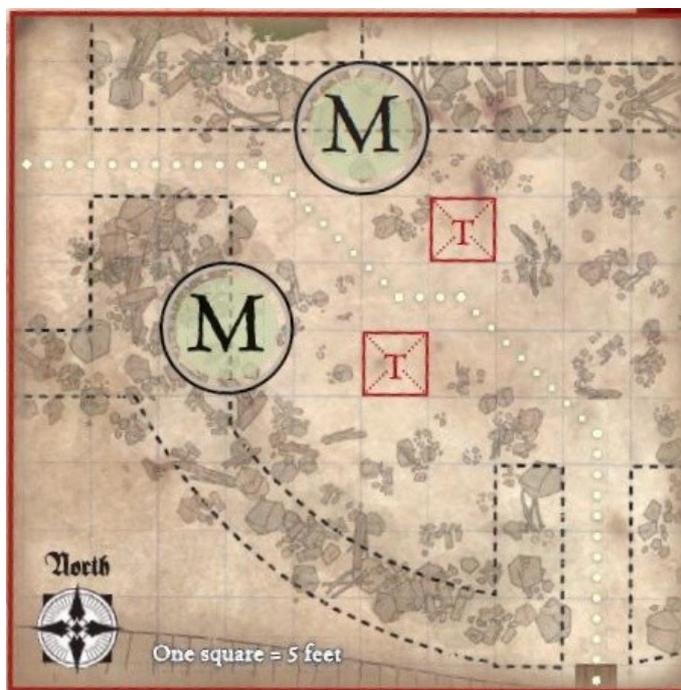
Во-вторых, мауг может пытаться использовать свою толкающую руку, чтобы спихнуть противника в одну из двух ям-ловушек, отмеченных на тактической карте. В отличие от других атак, атака толкающей рукой мауга эффективна лишь против противника в смежном квадрате, в 5 футов от мауга. Таким образом, может потребоваться 5-футовый шаг, чтобы поравняться с персонажем у ловушки и провести атаку в этом же раунде. В этот момент мауг делает противопоставленную проверку Силы против своего противника, согласно специальной способности, описанной в блоке статистики мауга.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Развалины: Единственный безопасный путь через разрушенный барбакан - по маршруту, отмеченному на тактической карте. Любые другие квадраты (помимо двух ям-ловушек) заполнены развалинами и препятствуют движению. Таким образом, вход в заполненный развалинами квадрат обходится в 2 квадрата движения, а не в 1. Развалины добавляют 5 к DC проверок Баланса и Кувырка и налагают -5 штраф по проверкам Бесшумного движения. Бег или разгон через развалины невозможны. Это затрудненное движение воздействует и на маугов, и на игровых персонажей.

Два квадрата, отмеченные красными Т на тактической карте, указывают местоположения ям-ловушек, вырытых маугами для защиты барбакана. Они покрыты лишь тонкой фанерой, присыпанной снегом. Перемещение в квадрат вызывает срабатывание ловушки.

Закамуфлированная яма-ловушка: CR 1; механическая срабатывание на местоположение; ручной перевзвод; DC 20 спасбросок Рефлексов для избегания; 10 футов глубиной (1d6, падение); Поиск DC 24; Поломка Устройства DC 20.



2 мауга^{ФН}-бойца CR 8

Нр 69 каждый (7 HD)

Конструкция 2/боец 5

LN Большая конструкция (экстрапланарный)

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

Языки Общий, Драконий, Гигантский

АС 28, касание 10, застигнутый врасплох 27

Иммунитет иммунитеты конструкции

SR 19

Стойкость +4, **Рефлексы** +3, **Воля** +1

Слабость не может излечивать урон, не может быть поднят или возрожден, не может бежать

Скорость 40 фт (8 квадратов) (не может бежать)

Рукопашная +1 *двухлинковый меч* +12/+7 (2d6+8/19-20) или

Рукопашная удар +10 (1d8+7)

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

Базовая атака +6; **Захватывание** +15

Варианты атаки Раскол, Великий Раскол, Улучшенное Раскалывание (с распылением; см. ниже), Силовая атака

Специальные действия распыление, толкающая рука

Боевое оснащение отросток мауга (толкающая рука)

Способности Сила 21, Ловкость 15, Телосложение -, Интеллект 13, Мудрость 11, Харизма 12

SQ черты конструкции, отросток, быстрый ремонт

Умения Настороженность^B, Раскол^B, Великий Раскол^B, Улучшенное Раскалывание^B, Силовая атака, Борьба Двумя Оружиями, Фокус оружия (двухлинковый меч)

Навыки Ремесло (кузнечное дело) +9, Ремесло (каменная кладка) +14*, Запугивание +8, Прыжок +7, Знание (архитектура и проектирование) +10*, Слушание +7, Профессия (осадный инженер) +5, Поиск +1 (+3 для секретных дверей или скрытых ячеек), Обнаружение +7, Выживание +5

Имущество боевое оснащение плюс +3 *полный пластинчатый доспех*, +1 *двухлинковый меч*

Распыление (Su) Трижды в день, как стандартное действие, мауг может касаться объекта и убирать его твердость на 1d4 раунда (Стойкость DC 18 - отменяет). Эта сила может затрагивать объект до 1,000 кубических фт объемом (10-футовый куб); если объект больше, воздействие идет лишь на 10-футовый куб. Оставленные немагические объекты не получают спасброска. Если существо держит, носит или несет на себе объект, мауг должен преуспеть в атаке рукопашным касанием. Эта атака не вызывает атаку при возможности.

Быстрый ремонт (Ex) Мауг, отдыхающий в течение 1 полного часа, восстанавливает 1 пункт урона, пока у него есть как минимум 1 очко жизни. Быстрый ремонт не позволяет маугу отращивать или снова прикреплять потерянные части тела. Персонаж может помочь саморемонту мауга проверкой Ремесла (каменная кладка) (DC 15). Если проверка успешна, мауг восстанавливает 2 пункта за час отдыха. Обеспечение помощи со стороны помогающего персонажа считается легкой деятельностью, и персонаж может помогать лишь маугу одновременно. Мауг не может помогать сам своему ремонту.

Отросток мауга (толкающая рука) (Ex) Толкающая рука - поршнеподобный каменный придаток, оканчивающийся вертикальной сглаженной каменной ладонью. Раз в раунд, как действие атаки, мауг может делать атаку рукопашным касанием против цели в пределах 5 фт, не вызывая атаку при возможности. Если она поражает цель, мауг и его противник делают противопоставленные проверки Силы, как если бы мауг провел атаку натиска быка. Помимо обычных бонусов, мауг добавляет на этот бросок специальный бонус +5. Если побеждает мауг, защитник сдвинут назад на 5 фт плюс дополнительный 1 фт на каждый пункт превышения результата защитника. Мауг при этом не движется вместе с толкаемым защитником.

С точки зрения толчка незакрепленных объектов толкающая рука имеет Силу 31. Толкающая рука может двигать существ и объекты только по прямой.

СТОЛКНОВЕНИЕ С2: ВНУТРЕННИЙ ДВОР

Уровень столкновения 11

Вводная

Разместите двух извергских эттинов (E), Назрима (N) и пленников (P) в квадратах, обозначенных на тактической карте. Если персонажи начинают атаку, имея некое укрывательство (например, используя *невидимость* или стреляя из-за осыпающихся стен барбакана), они делают это неожиданно для надсмотрщиков и клерика; позвольте тем проверки Обнаружения или Слушания для противостояния проверкам Скрытности и попыткам Бесшумного движения игровых персонажей.

Зверские двухголовые гуманоиды беспощадно рвутся вперед, размахивая кнутами, охваченными пламенем. Во второй руке они крутят огромные шестоперы. Человек все время следит за пленниками и иногда



направляет их. Одна его рука размахивает взад-вперед цепом, во второй он держит маленький стальной щит.

Тактика

Два извергских эттина пытаются использовать пленников как живой щит, вынуждая пару рабов оставаться между собой и противниками, чтобы атаковать из-за их спин своим большим оружием и заодно избежать атак с разгона. Каждый раунд на своем ходу эттин сначала вынуждает любых пленников в пределах 10 фт от себя брать 5-фт шаг в нужную позицию, а затем уже действует сам.

Назрим сначала читает *магический круг против добра*, чтобы защитить себя, а заодно *щит веры*. Затем, если в этом еще есть смысл, он накладывает *удержание персоны* на одного из рабов, вынуждая пленника остановиться. В зависимости от того, как пойдет бой, Назрим может повелеть игровому персонажу сдаться, иначе он угрожает убить удерживаемого пленника.

В ином случае клерик призывает максимум дополнительных монстров, чтобы отвлечь противников и сформировать вокруг себя защитный барьер. Он начинает с самых мощных заклинаний и далее - по нисходящей. Если дела плохи, Назрим пытается прочесть *слиться с камнем* со свитка, чтобы сбежать.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Двери: Простые деревянные двери, запорты: твердость 5; 10 hp; поломка DC 15; Открывание Замка DC 20.

Известняковые блоки: Эти сложенные блоки известняка - 5 фт высотой и обеспечивают покрытие (+4 AC) любому, кто за ними.

Средний персонаж может запрыгнуть на вершину известняковых блоков с успешной DC 10 проверкой Прыжка (разбег не требуется). Маленький персонаж может запрыгнуть с успешной DC 10 проверкой Прыжка (DC 20 без разбега) или забраться наверх с успешной DC 15 проверкой Подъема. Персонаж, стоящий на блоках, получает +1 бонус на броски рукопашной атаки против противников на земле.

Пленники: Пленники скованы попарно за лодыжки, 5-футовыми цепями. Из-за этого они не могут перемещаться легко или ловко и ограничены общим 5-фт шагом каждому раунд (и должны оставаться в смежных квадратах). Кроме того, любой из них в пределах 10 фт от эттина движется на ходу эттина в порядке инициативы, как укажет эттин.

Квадраты с пленниками по сути заняты беспомощными существами, что означает, что другие могут двигаться через квадраты с пленниками, но не могут в них останавливаться и не могут через них разгоняться. Кроме того, вход в квадрат с пленником обходится в 2 квадрата движения, а не в 1.

Если игровые персонажи велят пленникам пригнуться, чтобы иметь возможность занять нужные квадраты, пленники так и сделают, но при этом они будут беспомощны против любых атак эттинов или Назрима.

Назрим CR 6

Нр 39 (6 HD)

Мужчина человек клерик 6 Бэйна

LE Средний гуманоид

Инициатива +5; **Чувства** Слушание +3, Обнаружение +3

Языки Общий

АС 18, касание 11, застигнутый врасплох 17

Сопrotивление *вынести элементы*

Стойкость +6, **Рефлексы** +3, **Воля** +8

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная +2 *цеп* +8 (1d8+4)

Базовая атака +4; **Захватывание** +6

Варианты атаки поразить 1/день (+4 рукопашная, +6 урон)

Специальные действия упрек нежити 2/день (-1, 2d6+5, 6-й), спонтанное наложение (заклинания *причинения*) (+6 рукопашное касание)

Боевое оснащение свитки *лечения серьезных ран* и *слиться с камнем* (CL 6-й), 2 *микстуры вынести элементы*, *микстура меньшего восстановления*

Подготовленные заклинания клерика (CL 4-й):

3-й - *слепота/глухота* (DC 16), *рассеивание магии*, *магический круг против добра*¹ (CL 7-й), *вызов монстра III* (адская гончая, осталось 6 раундов)

2-й - *удержание персоны* (DC 15), *сопротивление энергии* (10 пунктов, 60 мин.), *разбивание*¹ (DC 15), *тишина* (DC 15), *вызов монстра II* (1d3 извергских ворона, остается 6 раундов)

1-й - *погубление* (DC 14), *вынести элементы* †, *защита от добра*¹ (CL 7-й), *щит веры* (+3 бонус), *вызов монстра I* (извергский ворон, осталось 6 раундов)

0-й - *лечение незначительных ран*, *обнаружение магии*, *обнаружение яда*, *руководство*, *сопротивление*

Д: Заклинание домена. Божество: Бэйн. Домены: Разрушение, Зло

† уже наложено

Способности Сила 14, Ловкость 12, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 16, Харизма 8

SQ аура зла

Умения Боевое колдовство, Улучшенная Инициатива, Мастерство Военного Оружия (цеп), Крепость

Навыки Блеф +3, Концентрация +10 (+14 при наложении в защите), Знание (религия) +5, Слушание +3, Чувство мотива +12, Обнаружение +3

Имущество боевое оснащение плюс +1 ценная рубашка, +1 легкий стальной щит, +2 цеп, жемчужина силы (заклинание 1-го уровня), 42 gp, 10 sp

2 извергских эттина CR 8

Нр 65 (10 HD); **DR** 5/магия

NE Большой гигант (экстрапланарный)

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

Языки Общий, Эттинский

АС 19, касание 8, застигнутый врасплох 19; шанс 25% предотвратить атаки крадучись и критические попадания (своей - ством доспеха)

Сопrotивление холод 10, огонь 10; **SR** 15

Стойкость +9, **Рефлексы** +2, **Воля** +5

Скорость 30 фт (6 квадратов) в шкурном доспехе, базовая скорость 40 фт.

Рукопашная 2 шестопера мастерской работы +13/+8 каждый (2d6+6) или

Рукопашная +1 пламенный кнут +13/+8 (1d4+7 не смертельный плюс 1d6 огонь) и кнут +12/+7 (1d4+6 не смертельный) или

Рукопашная безоружный удар +12/+7 каждый (1d6+6)

Дальнобойная 2 дротика +5 каждый (1d8+6)

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

Базовая атака +7; **Захватывание** +17

Варианты атаки магический удар, превосходная борьба двумя оружиеми, поразить добро 1/день (+10 урон)

Способности Сила 23, Ловкость 8, Телосложение 15, Интеллект 6, Мудрость 10, Харизма 11

Умения Настороженность, Мастерство Экзотического Оружия (кнут), Улучшенный Невооруженный Удар, Железная Воля

Навыки Слушание +10, Поиск +1, Обнаружение +10

Имущество +1 шкурный доспех легкого укрепления, 2 шестопера мастерской работы, +1 пламенный кнут, немагический кнут, 5 дротиков

Магический удар (Su) Невооруженные удары эттина считаются магическими с точки зрения преодоления уменьшения урона.

Превосходная борьба двумя оружиеми (Ex) Эттин атакует оружием в каждой из рук каждый раунд. Поскольку каждая из двух его голов контролирует руку, эттин не берет штрафа на атаки или броски урона при борьбе двумя оружиеми.

Адская гончая CR -

Нр 22 (4 HD)

LE Средний аутсайдер (злой, экстрапланарный, огненный, законный)

Инициатива +5; **Чувства** темновидение 60 фт, нюх; **Слушание** +7, **Обнаружение** +7

АС 16, касание 11, застигнутый врасплох 15

Иммунитет огонь

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

Слабости уязвимость к холоду

Скорость 40 фт (8 квадратов)

Рукопашная укус +5 (1d8+1 плюс 1d6 огонь)

Базовая атака +4; **Захватывание** +5

Варианты атаки дыхательное оружие

Способности Сила 13, Ловкость 13, Телосложение 13, Интеллект 6, Мудрость 10, Харизма 6

Умения Улучшенная Инициатива, Бег, Прослеживание^b

Навыки Скрытность +13, Прыжок +12, Слушание +7, Бесшумное движение +13, Обнаружение +7, Выживание +7 (+15 при прослеживании нюхом)

Дыхательное оружие (Su) 10-футовый конус, раз в 2d4 раундов, урон 2d6 огонь, Рефлексы DC 13 - вполнину.

Извергский ворон CR -

Нр 1 (1/4 HD)

N Крошечная магическая тварь (экстрапланарный)

Инициатива +2; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; **Слушание** +3, **Обнаружение** +5

АС 14, касание 14, застигнутый врасплох 12

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

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

Скорость 10 фт (2 квадрата), полет 40 фт (средне)

Рукопашная когти +4 (1d2-5)

Варианты атаки поразить добро 1/день (+1 урон)

Базовая атака +0; **Захватывание** -13

Способности Сила 1, Ловкость 15, Телосложение 10, Интеллект 3, Мудрость 14, Харизма 6

Умения Ловкость с оружием

Навыки Слушание +3, Обнаружение +5

СТОЛКНОВЕНИЕ С3: ВНУТРЕННИЙ ДВОР

Уровень столкновения 10

Вводная

Разместите тварей Бэйна - теневых мастифов в квадратах, отмеченных на карте В. Учитывая способность нюха существ и их темновидение, маловероятно, что персонажи смогут прокрасться мимо псов. Однако, из-за их способности смешиваться с тенью (и потому укрывательства) они могут напасть неожиданно; сделайте проверки Скрытности для каждого из мастифов, которые встанут против любых проверок Обнаружения, сделанных персонажами.

Бледный лунный свет слабо освещает старые камни и оползающий снега. Более глубокие тени, отбрасываемые шаром, кажутся черными как смоль. Внезапно одна из таких теней шевелится и перемещается, превращаясь в угольно-черного пса со злобно горящими зелеными глазами. Тварь, двигаясь, испускает низкий рык.



Тактика

В течение первых 4 раундов боя один из четырех мастифов использует свою способность лая. В каждом из раундов лает новая тварь.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Двери: Простые деревянные двери, заперты: твердость 5; 10 hp; поломка DC 15; Открывание Замка DC 20.

Известняковые блоки: Эти сложенные блоки известняка - 5 фт высотой и обеспечивают покрытие (+4 AC) любому, кто за ними.

Средний персонаж может запрыгнуть на вершину известняковых блоков с успешной DC 10 проверкой Прыжка (разбег не требуется). Маленький персонаж может запрыгнуть с успешной DC 10 проверкой Прыжка (DC 20 без разбега) или забраться наверх с успешной DC 15 проверкой Подъема. Персонаж, стоящий на блоках, получает +1 бонус на броски рукопашной атаки против противников на земле.

4 твари Бэйна - теневые мастифы CR 6

Hp 37 (5 HD) каждый; **DR** 5/серебро или магия

Продвинутая тварь Бэйна * теневого мастиф

* см. стр. 154

Средний аутсайдер (экстрапланарный)

Инициатива +5; **Чувства** темновидение 60 фт, нюх, Слушание +9, Обнаружение +9

Аура ужасное присутствие (30 фт, DC 15)

Языки Общий (только понимает)

АС 14, касание 11, застигнутый врасплох 13, смешение с тенью

Иммунитет устрашение, яд

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

Скорость 50 фт (10 квадратов)

Рукопашная укус +8 (1d8+4)

Базовая атака +5; **Захватывание** +8

Варианты атаки поразить добро 1/день (+5 урона), подсечка

Специальные действия лай, поедание

Способности Сила 17, Ловкость 13, Телосложение 17, Интеллект 4, Мудрость 12, Харизма 17

Умения Увертливость, Улучшенная Инициатива, Прослеживание^b

Навыки Скрытность +9, Прыжок +11, Слушание +9, Бесшумное движение +9, Обнаружение +9, Выживание +9 *

Поедание (Su): Когда существо убивает гуманоидного противника, оно может питаться трупом, пожирая и плоть, и жизненную силу, как полнораундовое действие. Поедание уничтожает тело жертвы и предотвращает любую форму подъема или воскрешения, для которых требуется часть трупа. Есть шанс 50%, что заклинание *желание*, *чудо* или *истинное воскрешение* сможет вернуть сожранную жертву к жизни. Если проверка проваливается, сожранная жертва не может быть возвращена к жизни магией мертвых.

Существо продвигается в Hit Dice, пожирая трупы таким способом. За каждые три подходящих трупа, сожранных существом, оно получает 1 Hit Die. Его бонус атаки и спасброски улучшаются как обычно для существа его типа и Hit Dice, и оно получает пункты навыков, умения и усовершенствования показателей способностей как обычно.

Лай (Su) Когда тварь Тварь Бэйна - теневой мастиф завывает или лает, все существа, кроме злых аутсайдеров, в пределах 300-фт распространения должны преуспеть в DC 15 спасброске Воли или станут паникующими на 2d4 раундов. Это звуковой воздействующий на разум эффект устрашения. Независимо от успеха спасброска, существо под воздействием免疫но к лаю этого дога в течение одного дня. Когда тварь активизирует эту силу, ее глаза ярко горят изумрудно-зеленым огнем.

Ужасное присутствие (Ex) Звуковой эффект 30-фт радиуса, HD ниже чем у существа, Воля DC 15 или магическая *тишина* - отменяют. Когда существо активизирует эту силу, его глаза ярко горят изумрудно-зеленым огнем.

Смещение с тенью (Su) При любых условиях, помимо полного дневного света, тварь Бэйна - теневой мастиф исчезает в тени, что дает ей укрывательство 90%. Искусственное освещение, заклинания *свет* или *непрерывное пламя*, не отменяют эту способность. Однако, это делает заклинание *дневной свет*.

Подсечка (Ex) Тварь Бэйна - теневой мастиф, поражающий атакой укусом, может делать попытку подсечки противника как свободное действие (+3 модификатор проверки) без того, чтобы делать атаку касанием или вызывать атаку при возможности. Если попытка проваливается, противник не может реагировать на подсечку твари.

СТОЛКНОВЕНИЕ С4: КАЗАРМЫ

Уровень столкновения 11

Вводная

Разместите гноллов (G) и Толара (T) в местах, обозначенных на тактической карте. Если кто-либо (типа Назри-ма) не смог предупредить их об опасности, они заняты игрой, и потому игровые персонажи нападают на них неожиданно.

Три уродливых существа с головами гиен и человек в красивом нагруднике сидят за столом, играя в кости. Когда дверь распахивается, они смотрят с тревогой, а затем хватают оружие и вскакивают.



Тактика

Гноллы пытаются свалить стол в направлении игровых персонажей, а затем присесть за ним, чтобы получить покрытие. Они максимально долго используют свои луки. Толар пытается использовать способность волны силы в первом раунде, надеясь сразу нанести решающий удар и вытеснить вторгшихся во внутренний двор, где у него будет больше пространства.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Стол: 1/2 дм. толщиной; AC 2; твердость 5; hp 5; поломка DC 17.

Вход в эти квадраты обходится в 2 квадрата движения. Средний персонаж может запрыгнуть на вершину стола с успешной DC 10 проверкой Прыжка, что обходится в 2 квадрата движения (разбег не требуется). Маленький персонаж может запрыгнуть с успешной DC 12 проверки прыжка (DC 20 без разбега), или хабраться наверх с успешной DC 15 проверкой Подъема. Персонаж, стоящий на столе, получает +1 бонус на броски рукопашной атаки против противников на земле.

Стол может быть опрокинут как действие движения с успешной DC 8 проверкой Силы. После этого он может обеспечить покрытие.

3 наемника-гнолла CR 5

Нр 43 каждый (6 HD)

Мужчина гнол боец 4

NE Средний гуманоид

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

Языки Гноллский

АС 14, касание 10, застигнутый врасплох 14

Стойкость +9, **Рефлексы** +3, **Воля** +3

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная +1 *великий топор* +8 (1d12+3/х3)

Дальнобойная +1 *композиционный короткий лук* +6 (1d6+3/х3)

Базовая атака +5; **Захватывание** +7

Варианты атаки Раскол, Силовая атака

Способности Сила 15, Ловкость 10, Телосложение 14, Интеллект 8, Мудрость 11, Харизма 8

Умения Настороженность, Раскол^б, Улучшенная Инициатива^б, Железная Воля, Молниеносные рефлексы^б, Силовая атака

Навыки Прыжок +6, Слушание +4, Обнаружение +5

Имущество +1 *кожаный доспех*, +1 *великий топор*, +1 *композиционный короткий лук* (+2 бонус Силы) с 20 стрелами, колчан, 7 sp

Толар CR 10

Нр 69 (10 HD)

Мужчина человек боец 7/кенсай^{кв} 3

LE Средний гуманоид

Инициатива +2; **Чувства** Слушание -1, Обнаружение -1

Языки Общий, Адский

АС 21, касание 12, застигнутый врасплох 19

Стойкость +8, **Рефлексы** +6, **Воля** +7

Скорость 20 фт (4 квадрата) в нагруднике, базовая скорость 30 фт.

Рукопашная +3 *шестопер* +16/+11 (1d8+8) или

Рукопашная +3 *шестопер* +20/+15 (1d8+12) с волной силы

Базовая атака +9; **Захватывание** +12 или +16 с волной силы

Варианты атаки Слепая борьба, Раскол, Боевая Экспертиза, Боевые рефлексы, Верховой Бой, Силовая атака, волна силы

Боевое оснащение 2 *микстуры лечения умеренных ран*

Способности Сила 17, Ловкость 14, Телосложение 12, Интеллект 13, Мудрость 8, Харизма 10

Умения Слепая борьба, Раскол^б, Боевая Экспертиза, Боевые рефлексы, Железная Воля, Верховой Бой^б, Силовая атака^б, Фокус оружия (шестопер), Специализация Оружия (шестопер)^б

Навыки Блеф +2, Подъем +0 (+4 с волной силы), Концентрация +6, Дипломатия +13, Запугивание +13, Прыжок -6 (-2 с волной силы), -1 Слушание, Поездка +15, Обнаружение -1, Плавание +1 (+5 с волной силы)

Имущество боевое оснащение плюс +2 *нагрудник*, +1 *легкий стальной щит*, +3 *шестопер*, *плащ сопротивления* +1, 2 gp, 2 sp

Волна силы (Ex) Толар может делать попытку DC 15 проверки Концентрации как действие движения, чтобы сосредоточить свою энергию и дух. Если ему это удастся, он получает +8 к Силе на 1 раунд. Каждый раз после первого успешного использования этой способности в 24-часовой период DC проверки увеличивается на 5.

СТОЛКНОВЕНИЕ С6: АРСЕНАЛ

Уровень столкновения 11

Вводная

Разместите Кёрна (К) и воинов страха (D), как отмечено на карте. Если персонажи смогли спознать по лестнице без лишнего шума, они могут напасть неожиданно для огра и двух его миньонов; сделайте проверки Слушания и Обнаружения для всех троих, чтобы противопоставить им проверки Бесшумного движения и Скрытности игровых персонажей. Поскольку Кёрн и его подручные заняты делом, они производят достаточно шума и не могут удивить персонажей.

Огромный неповоротливый огр со злобным светом в глазу, одетый в шипастый доспех и держащий жестокий шестопер, что-то приказывает двум людям. Пара воинов одета

в нагрудники и вооружена боевыми топорами, но их движения неуклюжи, словно они травмированы.

Тактика

Перед тем, как вступить в бой, Кёрн глотает свой *эликсир огненного дыхания*. Он старается использовать его как можно раньше и эффективнее. Будучи загнан в угол, он старается вырваться с помощью натиска быка (используя свой шипастый щит для дополнительного эффекта). В остальном он любит демонстрировать свою грубую силу, используя Силовую атаку при ударе и шестопером, и шипастым щитом. Если битва начинает складываться не в его пользу, Кёрн отступает через прихожую (область 20) в храм, где излечивает себя как тварь, выпивает микстуру *силы быка* и объединяется с Малатоном и Джорданом.

Воины страха со своей способности ярости, а затем идут в бой. Они неуклонно движутся к задним рядам группы, чтобы добраться до заклинателей, не стараясь при этом избежать атак при возможности.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Двери: Простые деревянные двери, заперты: твердость 5; 10 hp; поломка DC 15; Открывание Замка DC 20.

Верхняя позиция: Персонажи в этой комнате могут встать на верхушку многих корзин, бочек и коробок, получая в бою преимущество высоты. Любой ход на препятствие считается как 2 квадрата движения, хотя нет необходимости проверки Подъема. Как вариант, персонаж может пытаться вскочить на препятствие со своей нормальной скоростью движения. При 20-фт разбеге DC Прыжка - 16, иначе - 32. Персонажи на более высокой позиции получают +1 бонус на броски рукопашной атаки (но не на броски дальней атаки).

ПРОТИСКИВАНИЕ

Кёрн может протискиваться через место шириной в 1 квадрат. Он при этом занимает 2 квадрата (центрируйте его миниатюру на линии между этими двумя квадратами). Каждый ход через узкое место обходится в 2 квадрата, и протискиваясь сквозь узкое место, он берет -4 штраф на броски атаки и -4 штраф AC. Он может протискиваться мимо противника во время перемещения, но не может заканчивать свое движение в занятом квадрате.



Кёрн Черная Ярость CR 8

Нр 96 (11 HD)

Мужчина огр крушитель черепов^{PM3} черный страж 3

NE Большой гигант

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

Аура отчаяние

Языки Общий, Гигантский

AC 25, **касание** 8, **застигнутый врасплох** 25

Спротивление огонь 10 (доспех)

Стойкость +14, **Рефлексы** +3, **Воля** +5

Скорость 30 фт (6 квадратов) в полупластинчатом доспехе, базовая скорость 40 фт.

Рукопашная +1 *шестопер губитель людей* +18/+13 (2d6+10) или

Рукопашная +1 *шестопер губитель людей* +14/+9 (2d6+10)

и удар шипастым щитом +13 (1d8+9)

Дальнобойная скала +7 (2d6+9)

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

Базовая атака +9; **Захватывание** +22

Варианты атаки Раскол, Улучшенное Захватывание, Улучшенный Удар Щитом, Улучшенное Раскалывание, Силовая атака, Борьба Двумя Оружиями, поразить добро 1/день (+1 рукопашная, +3 урон)

Специальные действия упрек нежити 4/день (+1, 2d6+2, 1-й), захватывание шипами доспеха (1d6 урон)

Боевое оснащение *эликсир огненного дыхания* (25 фт, отдельная цель, 4d6 огонь, Рефлексы DC 13 - вполнину), *микстура силы быка*, 2 *микстуры лечения умеренных ран*

Подготовленные заклинания черного стража (CL 3-й):

1-й - *причинить страх* (DC 12), *причинить легкие раны* (+17 рукопашное касание)

Подобные заклинаниям способности (CL 3-й):

По желанию - *обнаружение добра*

Способности Сила 29, Ловкость 8, Телосложение 19, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 12

SQ аура зла, использование яда

Умения Раскол, Улучшенное Захватывание^b, Улучшенный Удар Щитом, Улучшенное Раскалывание, Силовая атака, Борьба двумя оружиями^b

Навыки Баланс -8, Подъем +2, Искусство Побега -8, +1 Приручение животного, Скрытность -3, Запугивание +11, Прыжок +2, Знание (религия) +2, +1 Слушание, Бесшумное движение -8, Поездка +5, Обнаружение +1, Плавание -5

Имущество боевое оснащение плюс +2 *шипастый полупластинчатый доспех сопротивления огню*, +3 *шипастый тяжёлый стальной щит*, +1 *шестопер губитель людей*, *амулет естественного доспеха* +1, 37 гр

Аура отчаяния (Su) Кёрн излучает пагубную ауру, заставляющую врагов в пределах 10 фт от него брать -2 штраф на спасброски.

2 война страха (в ярости) CR 6

Нр 42 каждый (6 HD)

Мужчина воин страха^{уиф} человек варвар 6

NE Средняя нежить

Инициатива +2; **Чувства** темновидение 60 фт; **Слушание** +0, **Обнаружение** +4

Языки Общий

АС 19, касание 10, застигнутый врасплох 19; улучшенная странная увертливость

Иммунитет иммунитет нежити

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

Скорость 40 фт (8 квадратов)

Рукопашная +1 *боевой топор* +14/+9 (1d8+8/x3)

Базовая атака +6; **Захватывание** +13

Варианты атаки Слепая борьба, Боевые рефлексы, Силовая атака, ярость 2/день (3 раунда)

Способности Сила 24, Ловкость 14, Телосложение -, Интеллект 6, Мудрость 10, Харизма 4

SQ черты нежити, чувство ловушки +2

Умения Слепая борьба, Боевые рефлексы, Силовая атака, Крепость

Навыки Подъем +16, Приручение животного +6, Запугивание +6, Прыжок +15, Слушание +9, Поездка +11, Обнаружение +4, Выживание +9, Плавание +9

Имущество +1 *мифриловый нагрудник*, +1 *тяжёлый мифриловый щит ловли стрел*, +1 *боевой топор*

Не в ярости воин страха имеет следующую измененную статистику:

АС 21, касание 12, застигнутый врасплох 21

Воля +2

Рукопашная +1 *боевой топор* +12/+7 (1d8+6/x3)

Захватывание +11

Способности Сила 20

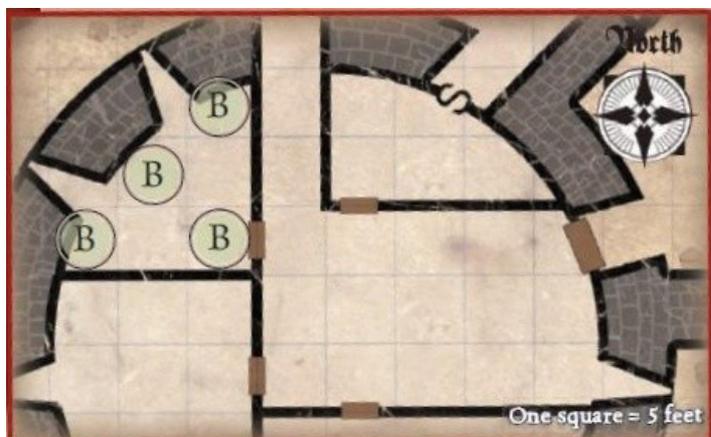
Навыки Подъем +14, Прыжок +13, Плавание +6

СТОЛКНОВЕНИЕ С5: КОНУРЫ

Уровень столкновения 10

Вводная

Разместите тварей Бэйна - теневых мастифов в квадратах, отмеченных на карте В. Из-за их способности нюха они могут понять, что незнакомцы открывают дверь в их конуры, и скрыться в готовности прыгнуть на любого вошедшего. Из-за их способности смешиваться с тенью (и потому укрывательства) они могут напасть очень неожиданно; сделайте проверки Скрытности для каждого из мастифов, которые встанут против любых проверок Обнаружения, сделанных персонажами.



Полумрак палаты делает тени в комнате глубокими и темными. Внезапно одна из таких теней шевелится и перемещается, превращаясь в угольно-черного пса со злобно горящими зелеными глазами. Тварь, двигаясь, испускает низкий рык.

Тактика

В течение первых 4 раундов боя один из четырех мастифов использует свою способность лая. В каждом из раундов лает новая тварь.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Двери: Простые деревянные двери, заперты: твердость 5; 10 hp; поломка DC 15; Открывание Замка DC 20.

4 твари Бэйна - теневые мастифы CR 6

Hp 37 (5 HD) каждый; **DR** 5/серебро или магия

Продвинутая тварь Бэйна * теневой мастиф

* см. стр. 154

Средний аутсайдер (экстрапланарный)

Инициатива +5; **Чувства** темновидение 60 фт, нюх, Слушание +9, Обнаружение +9

Аура ужасное присутствие (30 фт, DC 15)

Языки Общий (только понимает)

АС 14, касание 11, застигнутый врасплох 13, смешение с тенью

Иммунитет устрашения, яд

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

Скорость 50 фт (10 квадратов)

Рукопашная укусы +8 (1d8+4)

Базовая атака +5; **Захватывание** +8

Варианты атаки поразить добро 1/день (+5 урона), подсечка

Специальные действия лай, поедание

Способности Сила 17, Ловкость 13, Телосложение 17, Интеллект 4, Мудрость 12, Харизма 17

Умения Увертливость, Улучшенная Инициатива, Прослеживание^b

Навыки Скрытность +9, Прыжок +11, Слушание +9, Бесшумное движение +9, Обнаружение +9, Выживание +9 *

Поедание (Su): Когда существо убивает гуманоидного противника, оно может питаться трупом, пожирая и плоть, и жизненную силу, как полнораундовое действие. Поедание уничтожает тело жертвы и предотвращает любую форму подъема или воскрешения, для которых требуется часть трупа. Есть шанс 50%, что заклинание *желание*, *чудо* или *истинное воскрешение* сможет вернуть сожранную жертву к жизни. Если проверка проваливается, сожранная жертва не может быть возвращена к жизни магией мертвых.

Существо продвигается в Hit Dice, пожирая трупы таким способом. За каждые три подходящих трупа, сожранных существом, оно получает 1 Hit Die. Его бонус атаки и спасброски улучшаются как обычно для существа его типа и Hit Dice, и оно получает пункты навыков, умения и усовершенствования показателей способностей как обычно.

Лай (Su) Когда тварь Тварь Бэйна - теневой мастиф завывает или лает, все существа, кроме злых аутсайдеров, в пределах 300-фт распространения должны преуспеть в DC 15 спасброске Воли или станут паникующими на 2d4 раундов. Это звуковой воздействующий на разум эффект устрашения. Независимо от успеха спасброска, существо под воздействием免疫но к лаю этого дога в течение одного дня. Когда тварь активизирует эту силу, ее глаза ярко горят изумрудно-зеленым огнем.

Ужасное присутствие (Ex) Звуковой эффект 30-фт радиуса, HD ниже чем у существа, Воля DC 15 или магическая *тишина* - отменяют. Когда существо активизирует эту силу, его глаза ярко горят изумрудно-зеленым огнем.

Смешение с тенью (Su) При любых условиях, помимо полного дневного света, тварь Бэйна - теневой мастиф исчезает в тени, что дает ей укрывательство 90%. Искусственное освещение, заклинания *свет* или *непрерывное пламя*, не отменяют эту способность. Однако, это делает заклинание *дневной свет*.

Подсечка (Ex) Тварь Бэйна - теневой мастиф, поражающий атакой укусом, может делать попытку подсечки противника как свободное действие (+3 модификатор проверки) без того, чтобы делать атаку касанием или вызывать атаку при возможности. Если попытка проваливается, противник не может реагировать на подсечку твари.

СТОЛКНОВЕНИЕ С7: ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Уровень столкновения 9

Вводная

Из-за битвы за пределами подземелья между игровыми персонажами и Кёрном черным стражем (область 17) амнису ожидают игровых персонажей и подготовились к их приходу. Разместите двух дьяволов амнису (А), как отмечено на карте. Также разместите рогатого дьявола (Н) на Большом месте, отмеченном на карте; это иллюзия, которую амнису создали своей способностью *главного изображения*. В зависимости от того, насколько хорошо персонажи разведали подземелье, прежде чем войти, рогатый дьявол может и не стать для них неожиданностью.



Неповоротливый изверг с отвратительной чешуей и огромными крыльями как у летучей мыши злобно скалится, его змееподобный цепкий хвост восторженно дергается. Из его когтистых лап свисает шипастая цепь. "Добро пожаловать в мое логово", - делает существо ехидный жест.

Тактика

Пара амнису скрывается в пустой камере, работая сообща, чтобы сделать иллюзию максимально реалистичной максимально долго. Дьяволы надеются заставить персонажей потратить впустую ценные ресурсы перед тем фактическим боевым столкновением с ними. Пока один поддерживает изображение рогатого дьявола, заставляя иллюзию реагировать на то, что делают игровые персонажи, другой швыряет в середину комнаты *огненные шары*. Вместе они создают впечатление, что рогатый дьявол на самом деле атакует игровых персонажей *огненными шарами*. Чтобы выжать максимум из иллюзии амнису, проведите бой так, словно рогатый дьявол фактически существует. Когда персонаж делает любую физическую атаку или накладывает заклинание на "рогатого дьявола", позвольте этому индивиду DC 13 спасбросок Воли, чтобы понять иллюзию. После того, как иллюзия провалится, амнису продолжают метать *огненные шары* из укрытия максимально долго, поскольку они иммунны к огненным эффектам.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Двери: Простые деревянные двери, заперты: твердость 5; 10 hp; поломка DC 15; Открывание Замка DC 20.

2 амнису^{PM2} CR 7

Нр 49 каждый (9 HD); регенерация 4

LE Средний аутсайдер (баатизу, злой, экстрапланарный, законный)

Инициатива +4; **Чувства** видение в темноте, темновидение 60 фт; Слушание +6, Обнаружение +14

Языки Общий, Адский, телепатия 100 фт.

АС 21, касание 10, застигнутый врасплох 21

Иммунитет огонь, яд

Сопrotивление кислота 20, холод 20; **SR** 18

Стойкость +7, **Рефлексы** +6, **Воля** +8

Скорость 30 фт (6 квадратов), полет 60 фт (средне)

Рукопашная касание +10 (2d4 плюс слабоумие)

Базовая атака +9; **Захватывание** +10

Варианты атаки слабоумие

Специальные действия вызов баатизу (1/день, шанс 50%, 1 амнизу)

Подобные заклинаниям способности (CL 14-й):

По желанию - *главное изображение* (DC 13)

3/день - *огненный шар* (DC 13, 10d6)

1/день - *изоляция* (без спасброска, 12 дней)

Способности Сила 12, Ловкость 11, Телосложение 13, Интеллект 16, Мудрость 15, Харизма 10

SQ безопасный интеллект

Умения Боевое колдовство, Улучшенная Инициатива, Ускоренная Подобная Заклинанию Способность (*огненный шар*)

Навыки Баланс +14, Концентрация +13, Дипломатия +14, Скрытность +12, Прыжок +8, Знание (планы) +11, Слушание +6, Поиск +15, Чувство мотива +14, Колдовство +15, Обнаружение +14, Плавание +6, Кувырок +14

Касание слабоумия (Su) Как заклинание *слабоумие*; DC 14; 14-й уровень заклинателя.

Безопасный интеллект (Ex) Амнизу иммунны к любому эффекту, который бы иссушал, повреждал или иначе уменьшал показатель Интеллекта.

СТОЛКНОВЕНИЕ С9: ХРАМ БЭЙНА

Уровень столкновения 12

Вводная

Малатон находится в квадрате, отмеченном М на тактической карте, но не показывайте игрокам его позицию. Разместите скелетов (S), как отмечено на тактической карте. Призрак страха не появляется до окончания первого краунда боя, появляющегося в точке внутри алтаря.

В чаду зеленых факелов с боков комнаты выплывают две фигуры. Сияние выбеленных костей явно показывает их природе - это нежить. С грохотом скелетные существа идут на вас, подняв дубинки, сделанные из костей.



Тактика

Малатон остается на заднем плане, скрываясь из виду, в то время как Джиордан использует для нападения Быструю Атаку и бестелесное касание. При любой возможности призрак страха нападает на персонажа с противоположной стороны скелета, чтобы получить бонус замыкания. Тем временем Малатон использует свои заклинания *вызов нежити*, чтобы отвлечь игровых персонажей, *слепоту/глухоту* для нейтрализации заклинателей, и заклинания *причинения* для излечения Джиордана (и вреда персонажам). Клерик по максимуму использует свои тихие неподвижные заклинания, чтобы не привлекать к себе внимания. Если борьба начинает складываться не в его пользу, клерик выпивает *микстуру невидимости* и сбегает через секретную дверь.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Опрокинутая статуя: Эта разбитая статуя создает плотный щебень в квадратах, которые занимает. Вход в квадрат с тяжелыми развалинами обходится в 2 квадрата движения. Тяжелые развалины добавляют 5 к DC проверок Баланса и Кувырка и налагают -5 штраф по проверкам Бесшумного движения. Бег или разгон через тяжелые развалины невозможны.

Алтарь: Вход в квадрат, полностью или частично занятый алтарем, обходится в 2 квадрата движения. Средний персонаж может запрыгнуть на вершину алтаря с успешной DC 10 проверкой Прыжка (разбег не требуется). Маленький персонаж может вскочить с успешной DC 10 проверкой Прыжка (DC 20 без разбега).

или забраться наверх с успешной DC 15 проверкой Подъема. Персонаж, стоящий на алтаре, получает +1 бонус на броски рукопашной атаки против противников на земле. Алтарь обеспечивает покрытие.

Столбы: 1-1/2 фт толщиной; АС 4; твердость 8; 250 hp; поломка DC 30; Подъем DC 20.

Существо, стоящее в том же квадрате, что и столб, получает +2 бонус к Классу Доспеха и +1 бонус на спасброски Рефлексов (эти бонусы не складываются с бонусами из других источников покрытия). Присутствие столба в остальном не затрагивает боевое пространство существ.

Скрытая дверь: Персонаж, оттащивший в сторону гобелен в юго-восточному углу алькова с алтарем и сделавший успешную DC 25 проверку Поиска, может обнаружить скрытую дверь, ведущую в порталную палату (см. стр. 35).

Малатон CR 10

Нр 68 (10 HD)

Мужчина полуорк клерик 10 Бэйна

LE Средний гуманоид (орк)

Инициатива -1; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +3, Обнаружение +3

Языки Общий, Оркский

АС 23, касание 12, застигнутый врасплах 23; +1 бонус отклонения против атак добрых существ, шанс промаха 20% против дальнебойных атак

Сопrotивление кольцо контрзаклинаний (магическая ракета); **SR** 13 (свойство доспеха)

Сопrotивление амулет защиты от окаменения^{СЮ}

Стойкость +12, **Рефлексы** +7, **Воля** +13

Скорость 20 фт (4 квадрата) в полном пластинчатом доспехе, базовая скорость 30 фт.

Рукопашная +2 *шестопер* +10/+5 (1d8+3)

Базовая атака +7; **Захватывание** +8

Варианты атаки поразить 1/день (+4 рукопашная, +10 урон)

Специальные действия упрек нежити 3/день (+0, 2d6+10, 10-й), спонтанное наложение (заклинания *причинения*) (+8 рукопашное касание)

Боевое оснащение *микстура невидимости*, 2 *микстуры мудрости совы* (не будут функционировать в пределах Шэдоудейла)

Подготовленные заклинания клерика (CL 10-й):

5-й - тихое неподвижное лечение *серьезных ран*, *рассеивание добра*^Д † (CL 11-й, DC 18), *массовое причинение легких ран* (DC 19)

4-й - тихая *слепота/глухота* (DC 17), тихое неподвижное удержание *персоны* (DC 15), тихий неподвижный *вызов нежити II*^{РИФ} (CL 11-й, 2 Средних скелета), *причинение критических ран*^Д (+8 рукопашное касание, DC 18)

3-й - *слепота/глухота* (2, DC 17), *инфекция*^Д (CL 11-й, +8 рукопашное касание, DC 17), тихая неподвижная *погибель* (2, DC 15)

2-й - *лечение умеренных ран* (3), *осквернение* † (CL 11-й), *восторг* (DC 15), *вызов нежити II*^{РИФ} † (CL 11-й, 2 Средних скелета)

1-й - *лечение легких ран* (2), *энтропийный щит* †, *защита от добра*^Д (CL 11-й), *санктуарий* (DC 14), *щит веры* †

0-й - *лечение незначительных ран* (3), *обнаружение магии*, *руководство* (2)

Д: Заклинание домена. Божество: Бэйн. Домены: Разрушение, Зло

† уже наложено

‡ не может читать в пределах Шэдоудейла

Способности Сила 12, Ловкость 8, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 17, Харизма 11

SQ аура зла

Умения Молниеносные рефлексы, Тихое Заклинание, Фокус заклинания (некромантия), Неподвижное Заклинание

Навыки Концентрация +15, Слушание +3, Колдовство +13, Обнаружение +3

Имущество боевое оснащение плюс +3 *полный пластинчатый доспех сопротивления заклинаниям* (SR 13), +2 *шестопер*, *плащ сопротивления* +3, *кольцо контрзаклинаний (магическая ракета)*, *амулет защиты от окаменения*^{СЮ}, 15 gp

Скелет - человек-воин CR -

Нр 6 (1 HD); **DR** 5/дробящий

NE Средняя нежить

Инициатива +5; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +0, Обнаружение +0

АС 15, касание 11, застигнутый врасплах 14

Иммунитет иммунитеты нежити

Стойкость +0, **Рефлексы** +1, **Воля** +2

Скорость 30 фт (6 квадратов)

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

Рукопашная 2 когтя +1 каждый (1d4+1)

Базовая атака +0; **Захватывание** +1

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

SQ черты нежити

Умения Улучшенная Инициатива

Навыки Слушание +0, Обнаружение +0

Джиордан CR 11

Нр 104 (16 HD)

Призрак страха
 LE Большая нежить (бестелесная)
Инициатива +13; **Чувства** темновидение 60 фт, чувство жизни 60 фт; Слушание +25, Обнаружение +25
Аура неестественная
Языки Общий, Адский
 AC 25, касание 25, застигнутый врасплох 16; Увертливость, Мобильность
Иммунитет бестелесные иммунитеты, иммунитеты нежити
Стойкость +5, **Рефлексы** +14, **Воля** +14
Слабости бессилие при дневном свете
Скорость полет 60 фт (хорошо) (10 квадратов); Быстрая Атака
Рукопашная бестелесное касание +16 (2d6 плюс 1d8 иссушение Телосложения, DC 25)
Пространство 10 фт; **Достигаемость** 10 фт.
Базовая атака +8; **Захватывание** -
Варианты атаки Слепая борьба, Боевые рефлексы, Быстрая Атака
Способности Сила -, Ловкость 28, Телосложение -, Интеллект 17, Мудрость 18, Харизма 24
SQ создание отродья
Умения Настороженность⁵, Слепая борьба, Боевые рефлексы, Увертливость, Улучшенная Инициатива⁵, Улучшенная Естественная Атака (бестелесное касание), Мобильность, Быстрая Атака
Навыки Дипломатия +9, Скрытность +24, Запугивание +26, Знание (религия) +22, Слушание +25, Поиск +22, Чувство мотива +23, Обнаружение +25, Выживание +4 (+6 при прослеживании)
Иссушение Телосложения (Su) Живущие существа, пораженные атакой бестелесным касанием призрака страха, должны 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) Любой гуманоид, убитый призраком страха, становится призраком через 1d4 раунда. Его тело остается неповрежденным и неодушевленным, но дух вырван из трупа и превращен. Отродье находится под командой призрака, создавшего его, и остается поработанным до его смерти. Оно не обладает никакими из способностей, которые имело при жизни.
Бессилие при дневном свете (Ex) Призраки совершенно бессильны при естественном солнечном свете (а не просто при заклинании *дневной свет*) и бегут от него.
Чувство жизни (Su) Призрак страха замечает и находит живущих существ в пределах 60 фт, как если бы он обладал способностью слепого видения. Он также автоматически чувствует уровень их жизненных сил, как при наложенном *наблюдении смерти*.
Бестелесные черты Призрака страха могут повредить лишь другие бестелесные существа, магическое оружие, заклинания, подобные заклинаниям способности и сверхъестественные способности. Он имеет шанс 50% игнорировать любой урон из материального источника, кроме силовых эффектов или атак, сделанных оружием касания призрака. Он может проходить сквозь твердые объекты, но не силовые эффекты, по желанию. Его атаки игнорируют естественный доспех, доспехи и щиты, но бонусы отклонения и силовые эффекты работают против него как обычно. Бестелесное существо всегда перемещается бесшумно, его нельзя услышать с проверками Слушания, если оно этого не пожелает.
Неестественная аура (Su) Животные, дикие или домашние, могут ощущать неестественное присутствие призрака на расстоянии 30 фт. Они добровольно не подойдут ближе и будут паниковать, если их вынудить сделать это; они остаются паникующими, пока находятся в пределах дальности эффекта.

СТОЛКНОВЕНИЕ С8: КВАРТИРА ВЫСОКОГО СВЯЩЕННИКА

Уровень столкновения 10

Вводная

В начале столкновения два василиска-нежити (В) находятся под кроватью. Пусть игровые персонажи сделают проверку Обнаружения против модификаторов Скрытности василисков (+4 бонус за нахождение под кроватью, до общего +15). Любые персонажи, не заметившие существ, удивлены, когда две твари мчатся в атаку.

Палата выглядит крайне тихой и безжизненной. Внезапно два извивающихся колючих существа-рептилиана выскакивают из-под кровати. Хотя их глаза горят жутким зеленым светом, тела мерцают мрачным тeneвым эффектом, отчего их трудно рассмотреть.

Тактика

Василиски при атаке охватывают максимально возможную часть комнаты, чтобы иссушить максимум заклинаний своей способностью иссушения Плетения. В ином случае они просто используют свои мощные атаки укусом и нацеливаются на определенных персонажей своей взгляд.

Атаки взглядом: Каждый противник в пределах дальности атаки взглядом должен делать попытку спасброска каждый раунд в начале своего хода. Лишь взгляд непосредственно на василиска делает противника уязвимым. Противники могут избегать взгляда на василиска двумя способами.

Отведение взгляда: Каждый раунд у противника есть шанс 50% не нуждаться в спасброске против атаки взглядом. Василиск получает укрывательство против этого противника.

Завязанные глаза/поворот спиной/закрытые глаза: Противник не может видеть василиска вообще. Существо с атакой взглядом получает полное укрывательство против этого противника.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Обстановка: Кровать и другая обстановка этой комнаты делают ее тесной. Вход в квадрат с мебелью обходится в 2 квадрата движения. Если персонажи способны маневрировать в квадратах, содержащих обстановку, они получают покрытие.

2 убитых тенью василиска CR 7

Нр 65 каждый (10 HD)

Продвинутый убитый тенью* василиск

* см. стр. 158

NE Средняя нежить (увеличенная магическая тварь)

Инициатива +1; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; **Слушание** +11, **Обнаружение** +10

Аура иссушение Плетения

АС 18, **касание** 11, **застигнутый врасплох** 18

Иммунитет иммунитеты нежити

Сопrotивление сопротивление изгнанию +4

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

Слабости чувствительность к свету

Скорость 20 фт (4 квадрата)

Рукопашная укус +15 (2d6+9)

Базовая атака +10; **Захватывание** +15

Специальные действия окаменяющий взгляд

Способности Сила 20, Ловкость 8, Телосложение -, Интеллект 2, Мудрость 12, Харизма 11

SQ доспех теневой сущности, черты нежити

Умения Настороженность, Великая Стойкость, Слепая борьба, Улучшенная Естественная Атака (укус)

Навыки Скрытность +14 *, **Слушание** +9, **Обнаружение** +9

Чувствительность к свету (Ex) Зрение убитого тенью василиска затуманено в ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

Окаменяющий взгляд (Su) Обращает в камень навсегда, дальнбойная 30 фт; Стойкость DC 15 - отменяет.

Доспех теневой сущности (Su) Убитый тенью василиск окутан полутвердым доспехом теневой сущности, предоставляющим +2 бонус отклонения к Классу Доспеха и +10 бонус по проверкам Скрытности.

Иссушение Плетения (Su) Эта способность воздействует на заклинателей, использующих Плетение. В начале своего хода, если такой заклинатель находится в пределах 10 фт от убитого тенью, он теряет доступ к одному заклинанию, как будто он прочитал доступное в настоящий момент заклинание самого низкого уровня (если у него осталось более одного заклинания самого низкого уровня, он выбирает, которое именно потерять). Когда он после этого готовит заклинания или восстанавливает ячейки заклинаний, он восстанавливает все свои обычные заклинания. Если субъект теряет заклинание по крайней мере 1-го уровня, убитый тенью излечивает количество пунктов урона, равное 5 x уровень заклинания. Эта способность не затрагивает заклинателей, использующих Теневое Плетение, тех, кто используют божественную магию, или существ, не читающих заклинания.



ЛОГОВО СТРАХА АЛОККАЙРА

Хотя силы Жентил Кипа - первые и самые распространенные противники, персонажи после прибытия в оккупированный Шэдоудейл встретятся и с более коварными врагами, поджидающими в тени. Под Искривленной Башней дроу сговариваются раздавить растущую силу Миф Драннора в ее колыбели, сотрудничая с завоевателями долины - жентами... а под диким Хребтом Лисы, покрытым чащобой, тайно работают умный старый лич Алоккайр и жрица Эсвел Серый Замок, стараясь ослабить и подорвать Плетение во благо своей темной владычицы - Шар.

В этой главе персонажи должны положить конец злым обрядам шарран, дабы не позволить Эсвел и Алоккайру превратить весь Шэдоудейл в огромную зону, лишённую Плетения.

Алоккайр, Король - Волшебник

Восемь столетий назад из разрушенных королевств, поглощенных Анаурохом, на западные берега Лунного Моря прибыл волшебник Алоккайр. Обнаружив долину Реки Теш, контролируемую горсткой незначительных военачальников, он поднял одного из них - воина Хлонага - над остальными и помог Хлонагу подчинить соседей, основав в Году Смеющегося Лича (536 DR) королевство Хлонтар. Алоккайр какое-то время был у Хлонага придворным волшебником, но в конечном счете предал своего союзника и убил Хлонага, забрав трон себе.

Алоккайр, Король-Волшебник, оказался жестоким и безжалостным правителем. Поколениями он поддерживал свою хватку на землях Теш, выслеживая любых возможных конкурентов и забирая себе все, что опожелает. В Году Куврыкающей Луны (569 DR) его собственные дочери обернули против него его же стражу и повели народ Хлонтара против Алоккайра; он уничтожил двоих из своих бунтарских дочерей, но младшая выжила и смогла его свергнуть. Алоккайр сбежал в секретное убежище, построенное им годами ранее под диким горным хребтом в южных пределах его царства, и там долгие годы строил планы по возвращению себе трона. Вовремя почувствовав холодные когти приближающейся смерти, он обратился к некромантским искусствам, продолжив существование в качестве лича.

В немерти смысл спешить для Алоккайра пропал, и он стал овладевать магическими силами и знаниями, предвкушая день своего великого возвращения. Всего семь лет назад служители Шар нашли лича, ныне познавшего Теневое Плетения, и заключили с ним союз.

В начале 1374 DR шарранка Эсвел Серый Замок представиле ему Наййяру Дархоун, эмиссара Лорда Теламонта из города Шейда. Наййяра предложила Алоккайру возможность изучать тома и свитки, хранящиеся в Шейде и заполненные уникальными соображениями и знаниями древнего Нетерила, и секреты работы Теневого Плетения. Взамен Алоккайр согласился позволить Эсвел создать секретный храм внутри его логова и пообещал помогать служителям Шар в их вендетте против Мистры и ее Избранных.

Будучи давним другом дроу Маэримидры, Алоккайр открыл давно запечатанные проходы в Подземье под своим логовом, чтобы служители Шар могли приходить незаметно для жителей Шэдоудейла. Он помог скрыть от Эльминстера и от остальных защитников долины приготовления к нападению предоставил свою магическую силу обряду, атаковавшему Плетение в регионе, таким образом сыграв значительную роль в поражении Шэдоудейла.

После нападения Алоккайр продолжил охранять идущий Обряд Раскручивания. Он не испытывает симпатии к жентам и считает их поселенцами в пределах своего старого королевства Хлонтар, но планирует вскоре поставить этот вопрос ребром при помощи своих старых союзников-дроу и свежеполученных товарищей-шарран.

Характеристики подземелья

Логовище Алоккайра разделено на три секции. Первая секция, Склеп - набор палат и проходов, ведущих от заросшей щели в Хребте Лисы к подземной пропасти, известной как Дробящий Залив. Залив - огромное препятствие, и многие из потенциальных грабителей и исследователей просто повернули обратно, увидев его. На дне Залива, под полем сокрушительных камней, находится шарранский Дом Ночи, представляющий собой вторую секцию. Третья секция логова - Перчатка Лича. Ловушки, иллюзии и секретные проходы сотканы в сложную сеть, затрудняя действия персонажей. Алоккайр живет в секретной палате в этой части логова, и здесь же идет Обряд Раскручивания.

К комнатам логова Алоккайра применимы следующие общие свойства, если иное не указано в описании комнаты или столкновения.

Стены: Стены Склепа и Перчатки Лича - каменная кладка (Подъем DC 20), покрытая старой осыпающейся штукатуркой, ранее окрашенной мрачно-синим, бордовым и черным. Стены Дробящего Залива - необработанный камень (Подъем DC 15), а Дом Ночи сложен из нового хорошего камня (Подъем DC 25).

Полы: Пол первых двух палат Склепа - плотно утрамбованная земля. В большей части остального комплекса полы из каменных плит, причем даже ровных. Дно Дробящего Залива - естественный каменный пол, покрытый плотным щебнем. Бег и разгон здесь невозможны, и вход в каждый квадрат обходится в 2 квадрата движения. DC проверок Баланса и Кувырка на щебне увеличиваются на 5, DC проверок Бесшумного движения увеличивается на 2.

Высота потолка: Потолки - высотой 15 фт (но Дробящий Залив намного выше).

Двери: Большинство дверей в логове - каменные двери (4 дюйма толщиной, твердость 8, 60 hp). Большинство открываются легко.

Наблюдение: Стены Перчатки Лича покрыты тонким слоем свинца, блокирующим попытки наблюдать за местами или существами в его пределах. Алоккайр не любит покидать Перчатку, поскольку боится, что его враги будут шпионить за ним, едва он покинет защищенную область.

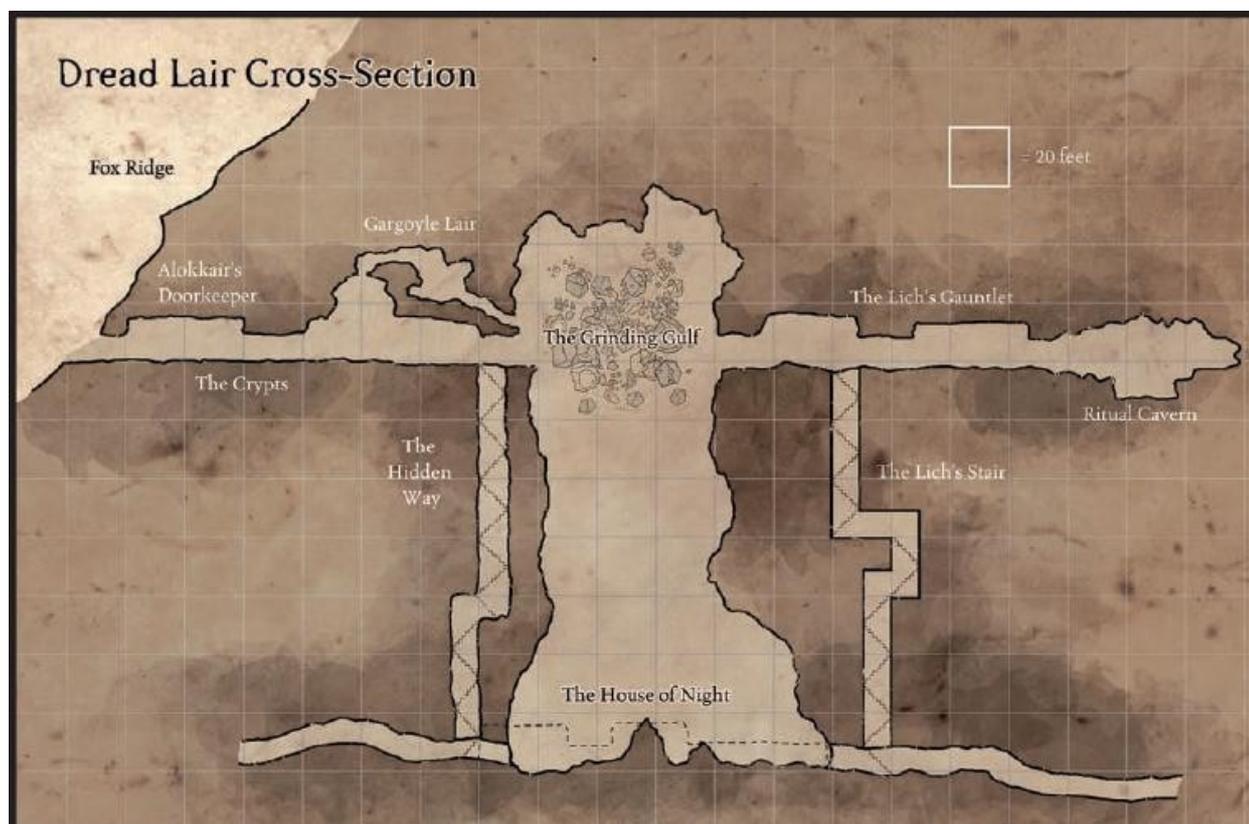
Склеп

Вход в логовище Алоккайра расположен в глубине заросшей щели в Хребте Лисы, примерно на полпути между Старым Черепом и руинами Замка Краг. Хребет - длинный, невысокий низкий известняковый кряж с многочисленными пещерами, норами и глубокими щелями; щель, ведущая к обиталищу Алоккайра - одна из самых больших. Ужасно заросшая тропинка вьется по склону от полей Вернона Хиллстара к Старому Мо-сту, где встречается с тропой, ведущей к Замку Краг.

1. Щель

Короткий склон у лесной тропы приводит вас к глубокой расселине, покрытой перепутанными корнями деревьев и влажной землей. В дальней части расселины - двойная каменная дверь с ржавыми железными петлями и большим ржавым замком. На каменных плитах перед дверью выбит любопытный знак или символ в виде трех петель. Справа, у подножия глубокой трещины, ведущей вглубь, свалена куча земли и щебня.

Дверь: Дверь заперта (Открывание Замка DC 30). У Алоккайра и Эсвел Серый Замок есть ключи. Хотя замок выглядит ржавым и нерабочим, он отлично работает. Двери тяжелы (DC 7 проверка Силы для открывания).



Шарраны, входящие этим путем, делают паузу и трижды стучат в дверь, прежде чем ее открыть, чтобы Длинные Челюсти (бехир в области 3) знал, что они друзья.

Символ: Символ с тремя петлями - эмблема Алоккайра. Успешная DC 10 проверка Знания (аркана) или Знания (знать и королевская семья) распознает символ как таковой волшебника; успешная DC 30 проверка распознает в нем символ волшебника Алоккайра, жившего в Хлонтаре восемь столетий назад.

Пол: Служители Шар иногда приходят и идут через эту дверь, оставляя на влажной земле и щебне слабые следы (Поиск DC 18 или Выживание DC 18). Следы ведут от каменной двери к тропинке, поворачивая на восток, к Старому Мосту и Замку Краг. Успешная DC 23 проверка показывает, что следы оставлены различными людьми в кожаных ботинках, прошедшими в разное время.

Боковой туннель: Когда-то это была естественная трещина в стене, расширенная в свое время ворами, пытавшимися обойти переднюю дверь. Она давно не использовалась.

2. Воровской туннель

Этот узкий вьющийся проход напоминает естественную трещину или щель, которая была впоследствии расширена. Часть прохода низка и тесна. В дальнем его конце проход перегораживает неровная каменная плита. За ней виден тусклый свет.

Много лет назад грабители гробниц, упершись в переднюю дверь Алоккайра, прорубили себе путь в Склеп, расширив эту естественную трещину. Туннель выходит в заднюю часть погребальной ниши в области 3.

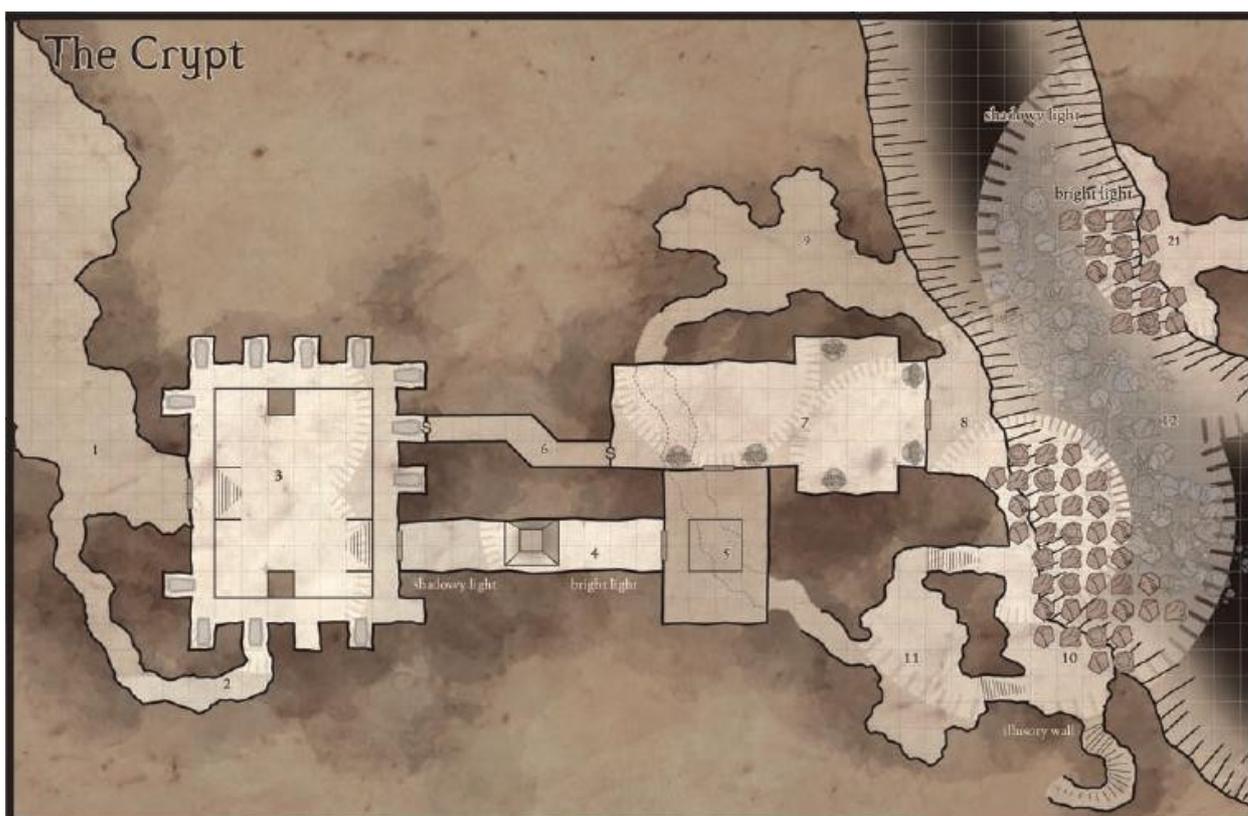
Длинные Челюсти перекрыл выход из туннеля каменной крышкой саркофага в качестве временной двери. Бехир использует этот проход время от времени, чтобы поохотиться вокруг Хребта Лисы.

Импровизированная дверь: Твердость 8, hp 30, Сила DC 16, чтобы нажать или потянуть на себя.

3. Привратник Алоккайра

Эту большую комнату освещают два тусклых факела. В погребальных нишах в стенах стоит несколько грубых каменных саркофагов. Пол из плотно утрамбованной земли окружен выступом из каменных плит. Два больших столба поддерживают потолок в пятнадцати футах наверху. Саркофаг из одной из ниш на юге был убран, и в темноту уходит маленький туннель, частично перегороженный крышкой саркофага. В восточной стене есть двойная каменная дверь. В дальнем углу под одним из столбов сгрудились тени.

Лич держит переднюю дверь своего логова хорошо охраняемой, едой или сокровищами заманивая в комнату различных монстров. Длинные Челюсти, темный бехир - последний подобный страж. Длинные Челюсти с удовольствием пожирает потенциальных грабителей гробниц и выскальзывает из воровского туннеля, чтобы утащить овцу или козу с близлежащих ферм. В последние несколько десятидневков женская армия



обеспечила Длинные Челюсти неплохой едой, поскольку в его объятия забрела горстка солдат и наемников, мечтающих разграбить скрытые богатства Шэдоудейла.

Существа: Ни Алоккайр, ни Эсвел Серый Замок не хотят, чтобы мечи-на-продажу крутились близ Дома Ночи или Обряда Раскручивания, так что Длинные Челюсти волен делать что пожелает с жентами, вошедшими без эскорта из шарран. Алоккайр поручил бехиру пропускать шарран беспрепятственно, и Длинные Челюсти им не досаждают - если они идентифицируют себя, едва войдя в комнату. Длинные Челюсти не будет нападать на незнакомца, показывающего эмблему или символ Шар (черный круг с пурпурной каймой), если незнакомец не действует подозрительно или провокационно.

Тактическое столкновение: L1: Привратник Алоккайра, стр.63.

Секретная дверь: Секретная дверь (Поиск DC 20) расположена в одной из ниш в восточной стене. Она ведет к области 6.

Сокровище: Длинные Челюсти спрятал свои сокровища в двух старых деревянных сундуках под глиняным полом комнаты, затем тщательно выровняв пол (Поиск DC 10, чтобы найти раскопки). Его сокровище состоит из 1,800 sp; 700 gr; 15 pp; прекрасного кулона из золота с рубином, стоящего 1,200 gr; жезла замедления с 13 оставшимися зарядами; и +1 кинжала мороза. Ни в одном из саркофагов нет ничего, кроме горстки пустяков, типа колец, браслетов или ожерелий из чеканной меди.

Развитие: Если игровые персонажи нанесут поражение Длинным Челюстям, а затем отступят, Алоккайр обнаружит судьбу своего стража в пределах одного дня и заменит бехира четырьмя мумиями, оживленными из трупов в саркофагах.



4. Зал с ловушкой

За каменными дверями находится широкая сводчатая прихожая длиной около пятидесяти футов, заканчивающаяся еще одними дверями. На стенах нарисованы фрески с фантастическими существами типа грифонов и химер, но краска старая и уже шелушится.

Опасная яма-ловушка находится в центре прихожей. Есть проход 1-фт ширины с южной (правой) стороны, но яма занимает всю остальную часть ширины прихожей.

Колодец - замаскированная яма-ловушка: CR 8; механическая; срабатывание на местоположение; автоматический перевзвод (поворачивающаяся плита, 1 раунд); Рефлексы DC 20 для избегания; 60 фт глубино, затем вода 10 фт глубиной (2d6 смертельный плюс 2d6 несмертельный); Поиск DC 27; Полонка Устройства DC 27.

Покрытие ямы - хорошо сбалансированная вращающаяся плита: когда персонаж упадет в нее, дверца ямы возвращается в свое нормальное положение. Алоккайр поместил иллюзорную стену для создания "ложного пола" в 15 фт под устьем ямы. Любой персонаж, падающий в нее, автоматически понимает, что "дно" ямы нереально, но персонажи наверху скорее всего услышат падение своего товарища в воду и его призыв о помощи, но не смогут увидеть его в воде на дне (Воля DC 21, чтобы не поверить в иллюзию). Когда они откроют дверцу ямы, все, что они увидят (по крайней мере сначала) - пустую яму 15-фт глубины.

Персонажи, обходящие яму с южной стороны, должны преуспеть в DC 10 проверке Баланса, чтобы не наступить на дверцу ямы.

Вода на дне ямы спокойна (Плавание DC 10). Персонажи, провалившие проверку на 5 или больше, уходят под воду и могут захлебнуться. Стены ямы весьма гладкие и скользкие (Подъем DC 30).

5. Сводчатая палата

Этот маленький вестибюль ведет к еще одной паре каменных дверей в северной стене. Его стены покрыты заплесневелой, осыпающейся штукатуркой, почти почерневшей от времени. Потолок уходит высоко вверх, во тьму.

Эта комната - высотой 30 фт. На вершине - квадратная 10-фт шахта, которую сложно увидеть с пола. Позвольте персонажам, изучающим комнату, проверку Обнаружения (DC 10), чтобы заметить выход из шахты. Если кто-либо из игровых персонажей обнаружит шахту, прочтите:

Тени наверху почти скрывают 10-футовую дыру в центре потолка - это шахта, венчающая эту палату.

Существа: В перекрученном проходе над шахтой скрываются две искажающих заклинания горгульи, внимательно наблюдающие за этой комнатой. Горгульи хорошо скрытый темной шахты над комнатой (Скрытность +19). Они атакуют вторгшихся, стреляя вниз из арбалетов. Еще пара горгулий из области 11 вступает в бой, если находящиеся здесь побеждены или решат спуститься в комнату и вступить с персонажами в рукопашную.

Горгульи - лояльные служители Алоккайра и были изменены в искажающих заклинания существ после десятилетий экспериментов лича.

Тактическое столкновение: L2: Сводчатая палата, стр.64.

Сокровище: Горгульи держат награбленное в области 11.

6. Секретный проход

Один из саркофагов в похоронных нишах области 3 - фальшивый. Он легко сдвигается, и за ним находится секретная дверь (Поиск DC 20), ведущая в скрытый проход. Гости Алоккайра используют этот проход, чтобы избежать ямы в области 4.

7. Зал оружия

На стенах этого большого зала развешано напоказ разнообразное старое и ржавое оружие. Комплекты доспехов на деревянных стойках стоят у дверей на юге и на востоке. Пол слегка дрожит от тяжелых ударов, чем-то похожих на удары молота и резца по куску мрамора. Звук, похожий, идет из дверей на востоке.

Эту комнату украшают трофеи старых битв и триумфов - еще с тех времен, когда Алоккайр был королем Хлонтара. Среди оружия, выставленного здесь, есть шесть щитов различных типов, дюжина мечей (главным образом длинные мечи), два старых боевых знамени, повешенных на копья, четыре комплекта цепных кольчуг и два комплекта полных пластинчатых доспехов - которые на самом деле являются парой ужасов в шлеме, защищающих комнату.

Существа: В этой комнате стоят на страже два ужаса в шлеме. Магические конструкции стоят неподвижно среди оружия и доспехов, выглядя просто как еще два комплекта доспехов, выставленных напоказ. Они атакуют любого, кто не произнесет краткой молитвы Шар, проходя эту комнату.

Тактическое столкновение: L3: Зал оружия, стр. 65.

Сокровище: Среди изделий, демонстрируемых в этой комнате, есть +2 *тяжелый стальной щит* и +1 *длинный меч*.

8. Путь по выступу

Двери зала выходят на скалистый выступ на краю большой трещины или пропасти, заполненной огромными валунами, плывущими по воздуху. Валуны постоянно сталкиваются, дробятся и отскакивают, наполняя воздух ужасным звуком. Потолок виден примерно в 30 футах наверху, а дно пропасти, похоже, как минимум в паре сотен футов под выступом. Узкий 5-футовый выступ идет отсюда на юг и на север. Факелы, горящие зеленым пламенем, освещают путь на юг и еще один выступ и дверной проем на противоположном краю пропасти.

Персонажи смотрят на Дробящий Залив, место, известное всем авантюристам долины. Большинство тех, кто пытается исследовать логово Алоккайра, доходят до этого места и, сконфуженные, поворачивают обратно. Гости Алоккайра идут на юг, огибая препятствие через логово горгулий (область 11), чтобы избежать валунов, летящих по краям пропасти.

Валуны: Камни Дробящего Залива накрывают части выступов в областях 8, 10 и 21. Персонажам, входящим в квадраты в этих областях, отмеченные валунами, угрожает 1d6-2 маленьких валунов (+14 бонус атаки, 2d10 урон от каждого). См. область 12.

Следы: Благодаря постоянному выбросу валунов в Дробящем Заливе этот выступ покрыт толстым слоем пыли. В пыли видны следы небольшого количества гуманоидов (Поиск или Выживание DC 10). Следы ведут на юг, к области 10, проходя область 11, чтобы избежать летучих валунов.

9. Мертвая пещера

Эта неровная пещера пуста, не считая тонкого слоя костей, ржавого оружия и высохших хитиновых шкур больших пауков. Западная часть круто поднимается в маленький изогнутый проход, восточная ведет к краю выступа над трещиной, полной скал.

В этой маленькой палате в разное время жили разные монстры, но теперь она пуста. Горгульи из областей 5 и 11 могут использовать ее для обхода противников, входящих в проход над Сводчатой палатой и Залом оружия.

Сокровище: Среди мусора в самом восточном алькове лежит хитиновый панцирь Маленького скорпиона, под которым находится *кольцо защиты +3* (Поиск DC 15) - оно все еще на кости пальца колдуна, давным-давно потерявшего здесь палец.

10. Скрытый путь

Единственный факел горит зеленым пламенем. Тропинка ведет на север по краю заполненной валунами пропасти, а крутая грубо высеченная лестница ведет на запад.

Здесь находится секретный туннель, спускающийся на дно пропасти и к Дому Ночи внизу. Служители Шар выкопали туннель, чтобы избежать опасностей Дробящего Залива.

Иллюзорная стена: Алоккайр скрыл лестницу, спускающуюся на юг, *иллюзорной стеной*. Успешный DC 21 спасбросок Воли раскрывает иллюзию.

Следы: В пыли на скалах есть следы, оставленные шарранами, проходящими этим путем (Поиск или Выживание DC 10). Тропа ведет от лестницы за иллюзорной стеной (скорее всего раскрывая ее присутствием наблюдательным персонажам) к двери в области 8, огибая область 11 во избежание накрываемой валунами части дорожки по выступу.

11. Логовище горгулий

Эта темная, сырая и вонючая естественная пещера захламлена маленькими костями, лохмотьями ткани и сломанной мебелью, также здесь есть горстка медных монет. Две грубые лестницы круто спускаются на восток, вьющийся проход ведет в темноту на северо-западе.

Существа: Здесь скрываются две горгульи, наряду с еще двумя в близлежащем наблюдательном посту над областью 5. См. тактическое столкновение L2 на стр. 64. Если кто-либо из горгулий выжил в бою - они находятся здесь. Они нападают на вторгшихся, едва увидев их.

Сокровище: Два разбитых деревянных сундука стоят у южной стены пещеры. Они содержат 1,900 sp, 450 gr и маленький кожаный мешочек с аметистом, стоящим 220 gr, двумя турмалинами, стоящими по 60 gr, и тремя агатами, стоящими по 20 gr. В другом кожаном мешочке лежит большой бронзовый ключ, открывающий двери в областях 1, 20 и 21.

12. Дробящий Залив

По воздуху этой огромной пропасти, постоянно сталкиваясь и отскакивая друг от друга, плывут огромные валуны и маленькие стремительные камни. Потолок виден примерно в 30 футах наверху, а дно пропасти, похоже, как минимум в паре сотен футов под выступом.

Дробящий Залив - испускание старой, мощной земной магии; он считается земным узлом Класса 3 (см. *Подземье*) и имеет



сильную ауру магии превращения (земля). Он весьма опасен; стремительные валуны и ливень каменных осколков с близлежащих скал осыпает всю область.

Падение: Персонаж, падающий в Залив с уровня областей 8, 10 или 21, получает 20d6 пунктов урона и приземляется в области 13.

Маленькие валуны: Персонажа, летящего, левитирующего или иначе перемещающегося по Заливу, атакует 1d6-2 маленьких валунов на каждый квадрат перемещения. Персонаж, перемещающийся на выступы в областях 8, 10 или 21, атакован 1d6-2 маленькими валунами каждый раз, когда он входит в заштрихованный квадрат. Каждый маленький валун бьет с бонусом атаки +14, нанося 2d10 пунктов урона.

Горгульи Алоккайра не подвергаются этим атакам; Залив игнорирует присутствие существ земного подтипа.

Большие валуны: По Заливу плывут большие валуны шириной 5 фт. Они отражают другие большие валуны и большинство маленьких валунов, так что персонаж, зацепившийся или поднявшийся на большой валун, не подвергается атакам маленьких валунов. Персонаж, пересекающий Залив, прыгая и цепляясь за большие валуны, может перемещаться на 2, 3 или 4 квадрата за раз (DC прыжка 15, 22 или 30 соответственно), получая 1d6-4 атак маленькими валунами за прыжок (а не за квадрат). Вы можете считать, что большой валун есть в любом квадрате Залива, в который хочет переместиться персонаж. Персонаж, проваливающий проверку прыжка на 5 или больше, падает в Залив. Он может сделать попытку DC 20 проверки Подъема, чтобы схватиться за валун, на который он намеревался перепрыгнуть, но в ином случае падает в область 13, как описано выше.

Моментальное вознаграждение XP: Дробящий Залив - эквивалент ловушки CR 10. Предоставьте соответствующие XP, когда персонажи успешно пересекут его и выйдут к области 21.

ПЕРЕСЕЧЕНИЕ ЗАЛИВА

Пересечь Залив сложно. Простейший способ - использовать путешествие через пространство; выступ в области 21 не защищен защитами Алоккайра от путешествий через измерения, так что персонаж может использовать для пересечения *дверь измерений* или *телепорт*. Также вполне могут помочь *газообразная форма*, *проблеск* и подобные эффекты.

Пересечение при помощи полета, левитации или воздушной прогулки тоже сработает, но подвергнет персонажа огромному числу ударов маленьких валунов - валуны словно тянутся к персонажам, движущимся через Залив своими силами. Атлетичные персонажи смогут избежать большинства ударов маленьких валунов, прыгая с одного большого валуна на другой.

Хорошо скрытая дорожка ведет в Залив из области 10, а защищенные лестничные марши идут к области 25 на его дальней стороне. Союзники и служители Алоккайра обычно пересекают Залив, спускаясь на дно пропасти и поднимаясь по скрытой дорожке на дальней стороне.

Дом Ночи

Глубоко ниже уровня, на котором валуны и камни сталкиваются в Дробящем Заливе, стоит Дом Ночи - скрытый храм Шар.

Храм стоит на важном подземном перекрестке. Туннели, встречающиеся на дне, идут на мили от Дробящего Залива к разрушенному городу дроу Маэримидра, в лабиринты под Искривленной Башней и в другие отдаленные места в долине и вокруг нее (см. стр. 81 для дальнейшего описания Теневого Подземья).

Дом Ночи находится под командованием Эвел Серый Замок. Шарранка часто консультируется с Алоккайром и проводит много времени в наблюдении за обрядом, исполняемым в глубинах Перчатки Лича. В этом приключении игровые персонажи сталкиваются с ней в Ритуальной Пещере (область 26).

13. Дно пропасти

Дно пропасти усыпано гравием и осколками скал, в некоторых местах аж на несколько футов. Сверху периодически осыпается пыль и обломки камней. Факел с тусклым зеленым пламенем освещает большой дверной проем с колоннами в южной стене. Еще несколько факелов отмечает вход в темные проходы, ведущие на восток и на запад. К столбам у дверного проема привязаны два больших выючных ящера, нагруженных тяжелыми седельными сумками и свертками.

Обычно эта область пуста. Однако трое торговцев-дроу разбили здесь лагерь.

Существа: Караван состоит из двух выючных ящеров, которые не вступают в бой, если им не прикажет хозяин, двух дроу-налетчиков и военного мага Нархауна, возглавляющего маленькую экспедицию. Нархаун и его товарищи не делали больших ставок на успех или провал проектов Алоккайра, но они считают любых встреченных авантюристов поверхностного мира потенциальными пленниками, которых можно продать дроу Дома Дхуурнив. Если есть шанс, дроу попытаются устроить засаду любым персонажам, которых они встретят здесь.

Взаимодействие: Дроу враждебны к любым людям, которых они встретят. Однако, смелые и находчивые персонажи могут убедить темных эльфов, что служат жентам или священникам Шар и, таким образом, являются союзниками, а не врагами.

Тактическое столкновение: L4: Дно пропасти, стр.66.

Сокровище: Дроу несут разнообразные мелкие драгоценные камни, большинство из которых стоит 20 гр или меньше, плюс множество платиновых, золотых и серебряных монет. У каждого из налетчиков - на 610 гр, у Нархауна - на 830 гр. Седельные сумки выючных ящеров содержат 600 зарядов для ручного арбалета; 400 зарядов для легкого арбалета; 5 рапир мастерской работы; 2 мифриловых цепных рубашки; и необходимые реагенты для 200 доз сонного яда дроу. Лишь персонаж, знающий секрет изготовления сонного яда дроу, может успешно произвести из этих реагентов готовый токсин.

КАРТА НАРХАУНА

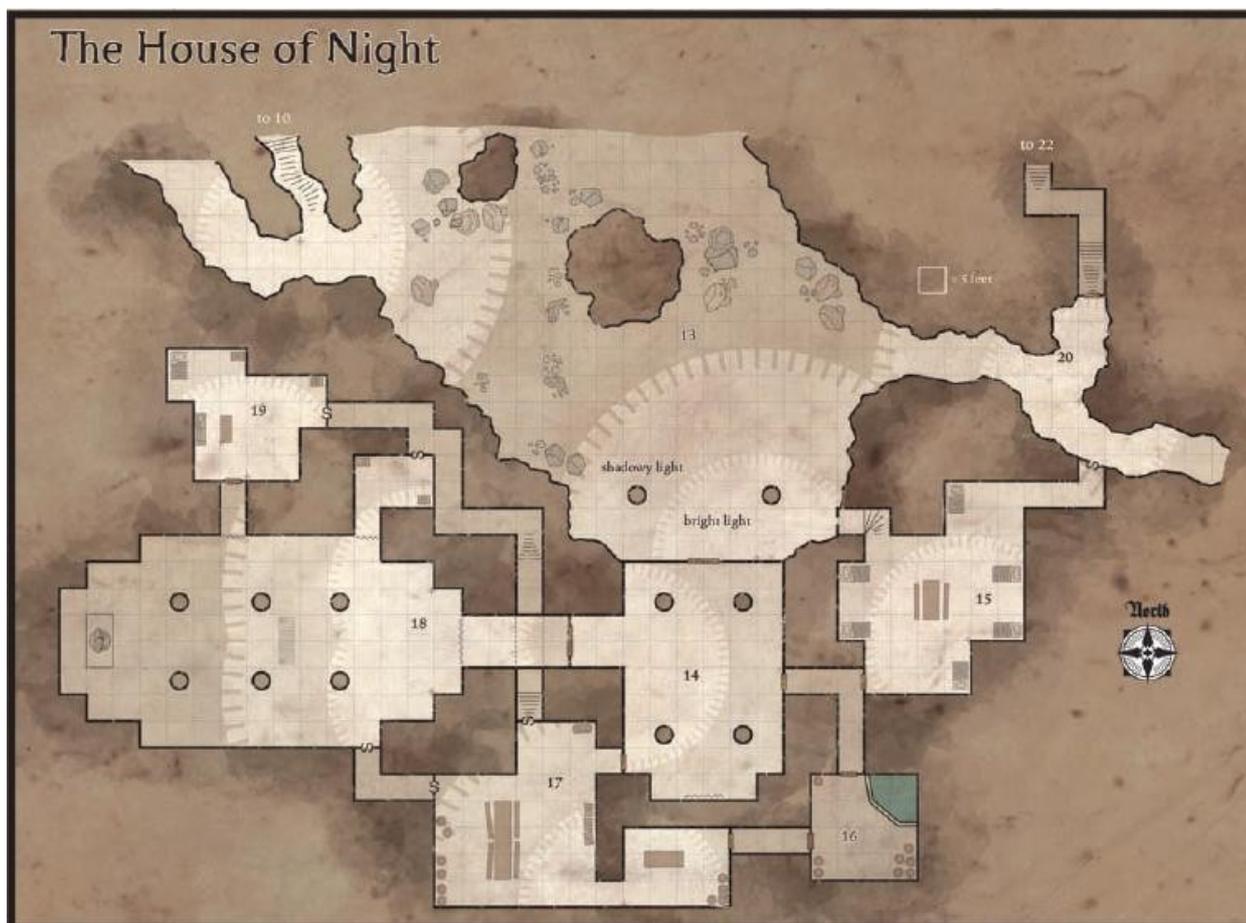
У военного мага дроу есть кожаный футляр для карт; в нем - карта нескольких туннелей и проходов под Шэдоудейлом. Карта показывает путь от дня Дробящего Залива к пещерам под Искривленной Башней; игровые персонажи этим путем приходят в подземелья, описанные в Главе 4, в области 1.

14. Холл Темной Леди

Внешняя сторона утеса на южной стороне этой огромной пропасти сформирована в большой проем меж двух высоких столбов. Дверь сделана из глянцевого черного камня, высеченного в виде строгого женского лица; одна его половина юна и красива, другая - морищница и стара. Маленький железный колокол и молоточек для ударов висят у двери.

Дверь между областями 13 и 14 заперта (Открытие Замка DC 30; поломка DC 28). Узкая шпионская прорезь в 10 фт над полом скрыта в восточной стене (Обнаружение DC 20); она позволяет охранникам из области 15 видеть, кто есть у дверей.

Если кто-либо бьет в колокол, аколит из области 15 идет к шпионской прорези, чтобы посмотреть, кто у дверей. Если посетители - шарраны, дроу, женты или служители Алоккайра (или выглядят как таковые), аколит тихо сигнализирует своим товарищам в области 15, которые затем велят стражам, ожидающим в области 14, открыть дверь и распознать их. Если у дверей враги, стражи из областей 14 и 15 готовятся к бою; см. описание тактического столкновения.



Когда персонажи минуют дверь, прочтите:

Этот зал грубо высечен в базальте. Прямо напротив входа на стене висит большой деревянный экран. На нем вырезаны три женские фигуры на фоне звездного неба, но набросок груб и еще не завершен. Маленькие двери ведут из палаты во все стороны, большие двойные двери ведут на восток.

Существа: Холл охраняют два меззолота. Призванные на Материальный План обрядами служителей Шар, эти существа неохотно служат Эсвел в качестве стражников храма. Хоть меззолоты и обижаются на команды жрицы, они обязаны подчиняться никалоту Лэшану (см. область 18), а потому служат отлично.

Помимо меззолотов, охраняющих эту комнату, в области 15 дежурят два аколита и Рыцарь Шар.

Тактическое столкновение: L5: Холл Темной Леди, стр.68. Стражи в области 15 быстро присоединяются к любой борьбе в этой комнате, поэтому обе области представлены в одном и том же тактическом столкновении.

Сокровище: Деревянный экран сделан из залантара, и начатая резьба весьма хороша. Он весит 500 фунтов, но стоит 2,500 гр. Три женские фигуры представляют Шар; успешная DC 10 проверка Знания (религия) подтверждает это.

Развитие: Если игровые персонажи покидают Дом Ночи, не нанеся поражение Урдутару (область 18), клерик в конечном счете узнает об их приходе и предупреждает Эсвел, размещающую на главном входе великий глиф оберега. Она использует глиф для удержания заклинания удар пламени.

15. Палата охраны

В этой комнате стоит шесть простых коек, деревянный стол и пара скамеек. Маленькая крутая лестница поднимается на север, где, похоже, есть карниз или место для наблюдения, занавес частично закрывает темный проход на восток.

Лестница на север ведет к шпионской прорези, глядящей на переднюю дверь в области 14. Проход на запад ведет к секретному выходу из святыни.

Существа: Дом Ночи - скорее укрытие, чем крепость, так что охранников у святыни немного. Руководитель стражи - Ориелен, Рыцарь Шар. Он возглавляет двух аколитов, Телкина и Джорру, а также присматривает за двумя меззолотами в области 14.

Тактическое столкновение: L5: Холл Темной Леди, стр.68.

Сокровище: Маленький запертый несгораемый шкаф (Открывание Замка DC 20) стоит под койкой Ориелена. Он содержит 800 sp, 900 гр, 45 pp и маленькую флягу с одной унцией каменного бальзама.

16. Колодезная комната

Вода плещет из каменного водовода в потолке в маленькую цистерну. Рядом стоит полдюжины крепких бочек.

Колодец питается водой, сочащейся через известняки Хребта Лисы наверху, и уходит через маленькое дренажное отверстие в подземный поток под святыней.

В бочках хранится продовольствие - главным образом галеты, соленое мясо и рыба и сушеные яблоки.

17. Столовая

Эта комната разделена на две части: маленькая тесная кухня и больший обеденный зал, оборудованный длинным деревянным столом и парой простых скамеек. Вдоль одной из стен сложены бочки, мешки и корзины. У противоположной стены стоят два больших шкафа.

В этой комнате обитатели Дома Ночи принимают пищу. В бочках и мешках хранятся припасы - мука, сушеное мясо и плоды и так далее. В шкафах - разнообразные маловажные религиозные тексты и письменные принадлежности; время от времени высокая жрица инструктирует аколитов, живущих здесь, и обеденный зал служит для них скрипториумом.

Существа: В кухне живут три служителя-человека: Широ (худощавый молодой человек), Истилмар (невысокий толстяк) и Эдда (коренастая женщина средних лет). Все трое - обыватели 1-го уровня (hp 2 каждый), преданные Шар. Они готовят еду, чинят одежду, стирают и иначе служат высокопоставленным шарранам Дома Ночи. Трое служителей угрюмы, мелочны и подлы, но они не воины и не пытаются сопротивляться вторгшимся (или бегут, если атакованы). Если игровые персонажи оставляют их здесь, они попытаются предупредить Урдутара (область 18) или Эсвел (область 19), что в храме находятся вторгшиеся.

18. Святыня Ночи

Тишина нависла над этой большой палатой. Две слабые свечи, висящие у двери, испускают тусклый, зеленоватый свет. Пол и стены украшены черными, пурпурными и синими плитками. По центру комнаты идет шесть столбов из черного мрамора с золотыми прожилками. Черные занавески закрывают два дверных проема на севере.

Если игровые персонажи могут фактически увидеть дальний конец храма, прочтите:

В дальнем конце святыни есть возвышение. На нем - большая статуя женской фигуры в капюшоне, держащей у груди два кинжала. На возвышении перед ногами статуи высечены магические руны.

В этой неосвященной палате стоят на страже два самых способных служителя Эсвел. За святыней присматривает человек-клерик Урдутар, кровожадный фанатик, превращенный в убитого тенью - форму нежити, насыщенную сущностью Теневого Плетения. Клерик-нежить служит вторым в команде Эсвел, но редко покидает палату, проводя здесь часы за часами в безмолвной медитации.

Второй житель комнаты - Лэшан, недавно поднятый никалот. В его смертной жизни Лэшан Аумерсайр был Лордом Шэдоудейла и потенциальным Королем Долин, поведшим свой народ против остальной части Долин в Году Червя (1356 DR). При попытке разграбить руины Миф Дранноре в надежде пополнить свои закрома он пал жертвой лича по имени Азимер. Азимер превратил его в личинку и заточил под землей, где он и оставался много лет. В конечном счете ночная ведьма, нанятая Шар, случайно наткнулась на заточенную форму Лэшана и вынесла его во владения Шар. Когда Леди Потерь решила двинуться против Шэдоудейла, она подняла Лэшана из нынешней формы и послала его Эсвел в виде никалота. Помимо того, что Лэшан привел Эсвел к месту, где он спрятал *посох ночи Аумри*, он теперь консультирует высокую жрицу касательно долины и ее защитников и надеется хорошенько отомстить за свое поражение почти два десятилетия назад. Он проводит много времени в Святыне, ожидая воли Шар - или приказов Эсвел.

Тактическое столкновение: L6: Святыня Ночи, стр. 70.

Магические эффекты: Эта святыня защищена заклинаниями *неосвящение* и *осквернение*. Заклинание неосвящение включает *сопротивление энергии (звук)* и *магический круг против добра*. Оба эффекта сосредоточены на алтаре в центре комнаты.

Надпись: Успешная DC 30 проверка Расшифровки Записи показывает, что надпись гласит: "Та, кто укрывает мир ночами".

Гардеробная: Маленькая комнатка за занавеской на северо-востоке - гардеробная, где в трех больших шкафчиках хранятся церемониальные одеяния и снаряжение. Один из шкафчиков скрывает секретную дверь (Поиск DC 20), ведущую к проходу, связывающему области 17 и 19 с этой комнатой. Сами одеяния - простые и неукрашенные.



Сокровище: В статуе Шар есть скрытая ячейка (Поиск DC 20) у самого пола. В ней лежит шелковый мешочек с 115 pp, три фиолетовых граната, стоящих по 400 gr за штуку, свиток *лечения умеренных ран* и *шляпа маскировки*.

19. Квартира высокой жрицы

Дверь в эту комнату заперта (Открывание Замка DC 30); лишь у Эсвел есть ключ.

Ловушка: *Великий глиф берега* (Поиск DC 31, Поломка Устройства DC 31; *дарение проклятия*, Воля DC 19). Глиф ударяет, если существо пытается войти в комнату без Эсвел, произнесшей пароль.

Толстые бордовые ковры и богатые гобелены, сотканые из пурпурной ткани, скрывают голый камень стен и пола этой комнаты. В комнате есть диван, маленький стол, письменный стол, шкафчик и удобная кровать.

Это - жилище Эсвел. При первом приходе игровых персонажей высокой жрицы здесь нет - она находится в Ритуальной Пещере (область 26), наблюдая за Обрядом Раскручивания.

Секретная дверь (Поиск DC 20) за гобеленами ведет к гардеробной в области 18 и столовой (область 17).

Сокровище: Эсвел наслаждается роскошью, и она обставила эту комнату соответственно. В шкафчике есть деревянный футляр с прекрасным рубиновым кулоном (1,100 gr); пара изумрудных сережек (800 gr за комплект); и серебряная музыкальная шкатулка (900 gr). Письменный стол заперт (Открывание Замка DC 30), и содержит прекрасный набор игл для письма, чернильницу и пергамент общей стоимостью 130 gr, плюс маленький кожаный мешочек, содержащий 130 sp, 260 gr и 25 pp. Под мешочком - свернутое письмо; содержание письма см. в листовке для игроков на странице 159.

Развитие: Если игровые персонажи покинут эту область и вернуться позже, у них есть шанс затать Эсвел здесь; см. ниже.

ЗАСАДА НА ЭСВЕЛ

Если игровые персонажи решат дождаться возвращения Эсвел, высокая жрица вернется в свою комнату через 2d4 часов. Однако, Эсвел почти наверняка заметит, если стражи в областях 14, 15 или 18 побеждены или просто отсутствуют. Когда Эсвел обнаружит что-то неправильное, она вернется в Перчатку Лича. Она предупредит Алоккайра, который переместится в Ритуальную Пещеру, чтобы присмотреть за обрядом, а затем соберет остальную часть стражей из той области и поведет их против осквернителей храма, готовя все возможные заклинания. Используйте монстров, описанных в тактическом столкновении L9: Ритуальная пещера (страница 76), для нападения Эсвел, а Алоккайр (тактическое столкновение L10, стр.78) будет находиться в Ритуальной пещере.

20. Ступени лича

Маленькая каменная дверь находится в задней части алькова в стороне от прохода. На ней высечен символ в виде трех сцепляющихся петель.

Дверь заперта (Открывание Замка DC 30). У Алоккайра, Эсвел и горгулий (область 11) есть ключи. Далее идет крутая выходящая лестница, поднимающаяся вверх почти на 150 фт и в конечном счете ведущая в область 22.

Перчатка Лича

Заключительная секция логова Алоккайра - так называемая Перчатка Лича. Эти комнаты находятся на том же уровне, что и Склеп (первая часть логова), но лежат на дальней стороне Дробящего Залива. Вмсте того, чтобы преодолеть опасности Залива, большинство посетителей, знающих путь вокруг логовища, спускаются по скрытой лестнице из области 10 Склепа, пересекают дно пропасти, а затем поднимаются по ступеням лича (область 20).

Наблюдение: Палаты за пределами этой точки защищены от наблюдения тонким слоем свинцового защитного покрытия за каменной кладкой. Никакая магия наблюдения не может проникнуть в Перчатку Лича.

21. Порог Алоккайра

Узкий выступ угнездился на склоне Дробящего Залива. Валуны в пропасти позади вас размалываются и скребутся, заполняя воздух пылью, песком и ужасным ревом. Отсюда грубо высеченный в скале проход ведет к большой двойной каменной двери, на которой начертан символ в виде трех сцепляющихся петель.

Немного посетителей приходят из этой двери, хотя бы потому, что большинство обходят Дробящий Залив.

Дверь: Дверь заперта (Открывание Замка DC 30). У Алоккайра и у горгулий в области 11 есть ключи.

Символ: Успешная проверка DC 10 Знания (аркана) или Знания (знать и королевская семья) распознает в символе таковой волшебника; успешная DC 30 проверка распознает его как символ волшебника Алоккайра, жившего в Хлонтаре восемь столетий назад.

Следы: Единственные существа, регулярно использующие эту дверь - горгульи Алоккайра (Поиск DC 17 или Выживание DC 17). Следы ведут от края пропасти к двери. Успешная DC 27 проверка показывает, что следы оставлены Средними существами с когтистыми лапами, прошедшими в разное время.

22. Комната скульптур

В этой комнате есть десять статуй в натуральную величину в различных позах. Все они изображают человеческих мужчин и женщин в дворянских одеяниях, с безмятежными или грустными выражениями лиц. В каждой из стен - каменные двери; на западе - большая двойная дверь. Стены отделаны старой, осыпающейся штукатуркой синего, черного и бордового цветов. Два фонаря смутно освещают комнату.

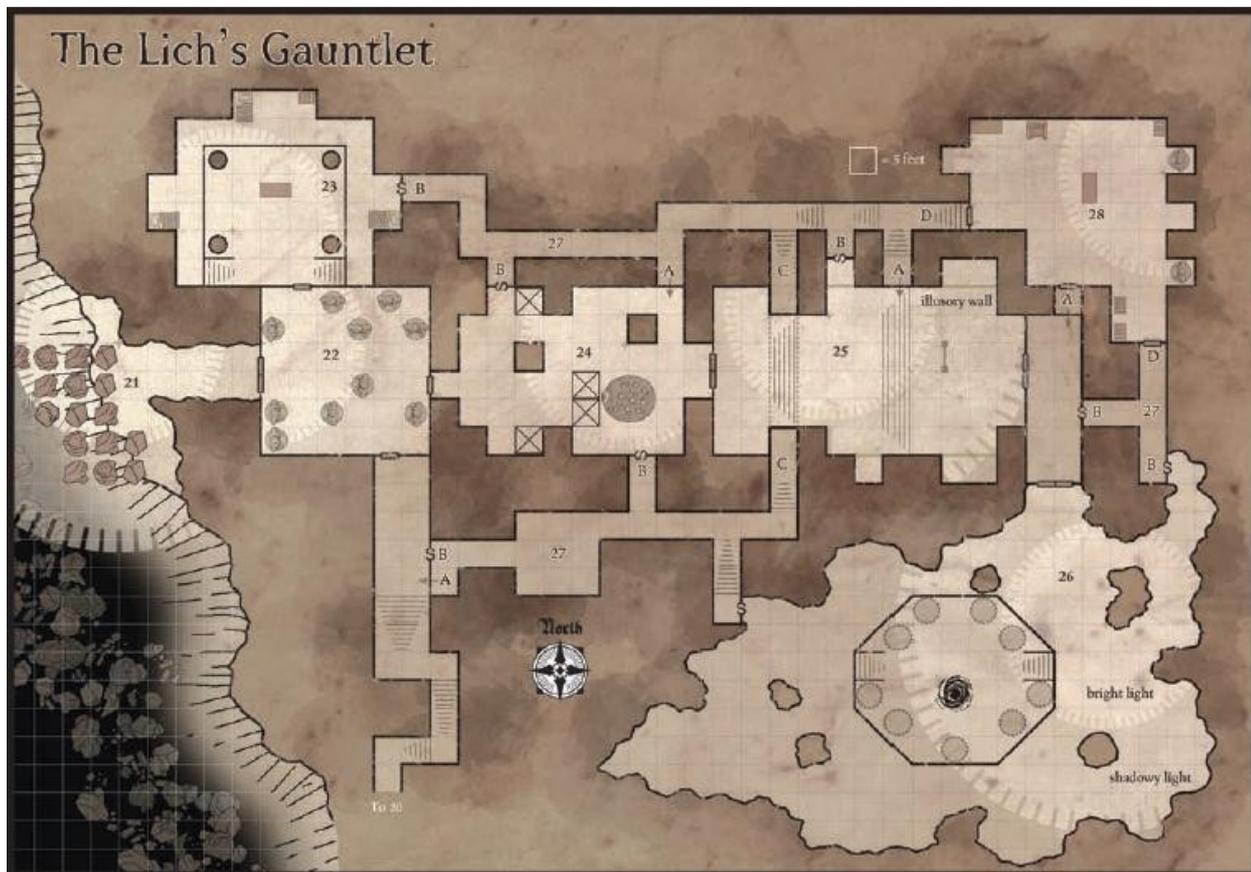
Двойная дверь заперта (см. область 21), но другие двери открыты. Дверь на юг ведет в проход, идущий к ступеням лича (область 20) через Дом Ночи. Несмотря на обилие статуй, медуз или василисков тут нет. Алоккайр собрал их за прошедшие столетия, поскольку лично знал скульптора при жизни и восхищался его работой. Любой вандализм в этой комнате со стороны игровых персонажей значительно разозлит лича.

Следы: Эсвел и другие шарране регулярно проходят от южной двери к восточной (Поиск DC 19 или Выживание DC 19); их следы оставлены ботинками. Горгульи Алоккайра ходят от западной двери к восточной менее часто (DC 21), у них когтистые лапы. Шедовары из области 23 используют южную и восточную двери (DC 20); их следы оставлены сандалиями.

Развитие: Если игровые персонажи покинут Перчатку Лича и вернуться позже, Алоккайр уберет несколько статуй и заменит их каменным големом. Гolem нападает на любого вторгшегося, не сказавшего правильный пароль, который лич сообщает лишь Эсвел, шедоварам в области 23 и вожаку своих горгулий в области 11.

23. Посольство шедоваров

Эта комната украшена ковриками, гобеленами и обстановкой, которая когда-то была краива, но сейчас довольно стара и разваливается. Комнату освещает лишь один тусклый канделябр у двери.



В настоящее время у Алоккайра гостят три эмиссара из города Шейд. Глава миссии - шейд Ирфиина, высокопоставленная служительница Лорда Теламонта. Ее эскорт - квалифицированные воины-шедовары.

Лич очарован шедоварами и их магией, тем более, что они разделяют его почитание Шар и ее Теневого Плетения. Ирфиина и Алоккайр провели вместе долгие часы, обсуждая различные тома и свитки. В свою очередь, Ирфиина стремится предоставить Эсвел и Алоккайру любую помощь, необходимую для завершения Обряда Раскручивания. Она хочет увидеть, можно ли повторить обряд в намного больших масштабах, чтобы вычеркнуть Плетение в действительно обширной области, таким образом гарантируя абсолютный доминион Шейда и его шарранских посредников. Конечно, и Ирфиина, и Эсвел верят, что ее коллега - лишь средство для достижения ее собственных целей, так что друг о друге они невысокого мнения.

Тактическое столкновение: L7: Эмиссары шедоваров, стр.72.

Взаимодействие: Ирфиина готова вести переговоры с игровыми персонажами, если те решат говорить, а не биться. У нее нет особых потребностей рисковать своей жизнью на защите союзников. На переговорах она с готовностью признает, что она - шейд на службе у Лорда Теламонта, принца Шейда. В свою очередь она надеется изучить личности игровых персонажей, их способности и их дела в Шэдоудейле. После этого она пытается направить игровых персонажей на бесплодное исследование туннелей Подземья под Дробящим Заливом, уводя их подальше от дальнейшего исследования логова Алоккайра.

Сокровище: Среди различной обстановки комнаты - старый письменный стол, под которым стоит крепкий железный ящик (Открытие Замка DC 30; у Ирфиины есть ключ). Ящик содержит 200 sp; 670 gp; 60 pp; и мешочек с четырьмя маленькими сердоликами, каждый из которых стоит 80 gp.

Развитие: Если игровые персонажи говорят с Ирфииной и затем оставляют ее здесь, она использует свою способность теневого шага, чтобы присоединиться к Алоккайру в области 27, где она сообщает личу все, что узнала о персонажах, позволяя Алоккайру подготовиться к столкновению с игровыми персонажами.

24. Взгляд смертельного тирана

В этой комнате есть несколько колонн, все они украшены изображениями вьющихся змей. Выходы из комнаты - на противоположной стороне, но между вами и дверью парит нечто ужасное - огромное сферическое существо с глазами на отростках и клыкастой пастью. Его плоть гллет и отваливается. Оно медленно поворачивается, обращая к вам центральный глаз, но вместо глаза - лишь пустая окровавленная глазница.

Это - еще одна из иллюзий Алоккайра. Бехолдер-нежить - запрограммированное изображение, которое словно поднимается, поворачивается и смотрит на любых существ, входящих в комнату. Однако, у нее есть мерзкое дополнение: пара смертельных ям-ловушек, расположенных в местах, куда, по мнению Алоккайра, решат встать те, кто попытается атаковать "бехолдера".

Колодец - закамouflированная яма-ловушка: CR 7; механическая; срабатывание на местоположение; перевоз - ремонт; DC 25 спасбросок Рефлексов - избегание; 70 фт глубиной (7d6, падение); Поиск DC 27; Поломка Устройства DC 18.

Моментальное вознаграждение XP: Комбинация иллюзии и ямы-ловушки - эквивалент ловушки CR 9. Предоставьте соответствующие XP, когда персонажи обогнут препятствие и достигнут противоположной двери.

РЕАЛИЗАЦИЯ ИЛЛЮЗИИ

Чтобы выжать максимум из иллюзии и ловушки Алоккайра, сделайте набросок комнаты на листе и скажите игрокам, что бросаете инициативу, сразу после прочтения описательного текста выше. Сделайте вид, что бросаете инициативу, прикрываясь экраном. Пусть персонажи предпринимают действия в порядке инициативы, но не оглашайте действий "бехолдера"; пусть игроки думают, что для "монстра" выпала низкая иници-

Примечание разработчика

Алоккайр может шпионить за вторгшимися в его логово проактически в каждой комнате, начиная с этой и дальше. Интересуется ли лич защитой своего логова или решает подождать, пока игровые персонажи придут к нему - на ваше усмотрение. Вы можете отложить столкновение с личем до момента обнаружения игровыми персонажами убежища Алоккайра (область 28), но если захоите, то пусть лич появится и нападет на игровых персонажей в любой момент в областях 22, 24 или 27. Просто используйте статистику лича из тактического столкновения L10 и карту соответствующей комнаты.

Алоккайр наслаждается жестокими шутками, так что раннее столкновение с личем может быть лишь для того, чтобы Алоккайр сделал ужасающую иллюзию или одурманил персонажей злыми зачарованиями, а сам при этом исчез через секретную дверь или иллюзорную стену. Одно-два таких появления значительно взбесят ваших персонажей перед финальной конфронтацией в области 28.

атива. Есть превосходный шанс, что игровые персонажи потратят впустую полезные заклинания или разбегутся для атаки прямо к скрытым ямам-ловушкам.

Когда персонаж проводит атаку или читает заклинание против "бехолдера", вы должны позволить ему DC 22 спасбросок Воли, чтобы различить иллюзию. Дайте игровому персонажу +4 бонус на этот спасбросок, если другой персонаж атаковал раньше, а иллюзия отреагировала не очень реалистично.

25. Внимательные мертвецы

Разбитая старая мозаика из синей и зеленой плитки и старые фрески, нарисованные на осыпающихся стенах этого зала, изображают лесную сцену... но изможденные черные волки скрываются в тернистых кустах под деревьями. Два поезда крутых каменных ступеней ведут к большой двойной двери в дальнем конце комнаты, потолок в западном конце зала достигает 25-футовой высоты. На второй ступени стоит большой бронзовый гонг.

Этот зал служит комнатой стражи. В секретных альковах в стенах скрываются четыре продвинутых ужасных стража и два продвинутых пламенных черепа, которые нападают на вторгшихся, не сказавших надлежащий пароль к тому моменту, как вступят на верхний ярус комнаты. Пароль - "Нимуре тел канда Хлонтар", что на Торассе означает "Хлонтар подымется вновь". Шарраны, шедовары и горгульи во внешнем логове знают пароль.

Тактическое столкновение: L8: Внимательные мертвецы, стр.74.

Развитие: Пламенные черепа воскресают через 1 час, если они не опрысканы святой водой или не подвергнуты определенным заклинаниям после их поражения; см. блок статистики в описании столкновения. Они возвращаются к своим обязанностям, как только восстановятся.

26. Ритуальная пещера

Пол этой большой пещеры был сглажен и вымощен базальтовыми плитами. Колонны из естественного камня были оставлены необработанными и служат толстыми столбами, поддерживающими потолок. В середине комнаты - яма шириной 30 футов. Внутри нее свисают девять железных клеток, в каждой из них видна изможденная, изнуренная фигура в изодранных одеяниях. Пульсирующий узел живой тьмы парит в центре ямы, связанный с существами в клетках лентами теней. Существа в клетках бормочут и гудят, что-то многократно скандируя.

В течение нескольких десятидневков служители Шар были заняты повторением такого же обряда для разрыва Плетения, который они пытались провести в Обширном Болоте (см. *Кормир: Разрыв Плетения*). Тот обряд они не закончили, но, к сожалению для Шэдоудейла, здесь им это удалось. Яма в центре комнаты - теперь центр зоны мертвой магии, которая постепенно растет с каждым днем. На мили вокруг Плетение медленно затухает (следуя эффектам подавления Плетения, которые игровые персонажи уже испытали), но в пределах этой пещеры Плетение больше не существует - и если персонажи не положат конец этому отвратительному ритуалу, эта рана во всемирной магии будет расти.

Мертвая магия: Большинство пещеры окутано полем истинно мертвой магии. В отличие от области ослабления Плетения, окружающего долину, оно полностью предотвращает действие всех заклинаний, подобных заклинаниям способностей и магических эффектов, кроме тех, что исходят от Теневого Плетения (см. Мертвая магия, *УКЗЦ* 56).



Однако персонажи, получившие Поцелуй Сайлуни (см. главу 1), могут обратиться к ее силе и овладеть магией Плетения в пределах этой области.

Секретная дверь: Секретная дверь (Поиск DC 20), хитро сработанная в виде естественной скальной стены пещеры, открывается в проход, ведущий к области 27.

Существа: Эсвел Серый Замок, высокая жрица Шар, наблюдает за обрядом. Два убитых тенью бойца охраняют пещеру и защищают свою владычицу.

Жизнь из заклинателей в клетках была вытянута, и теперь они существуют как духи, над которыми властвуют служители Шар. Эти существа служат проводниками негативной энергии, которую Эсвел передает и усиливает для увеличения дыры в Плетении.

Тактическое столкновение: L9: Ритуальная пещера, стр.76.

Развитие: После того, как персонажи нанесут поражение Эсвел, с ними связывается дух Сайлуни; см. Окончание обряда, ниже.

27. Лишенный света лабиринт

Секретная дверь ведет в темный, пыльный проход шириной 5 футов и высотой не более 6 футов.

Алоккайр часто использует эту сеть секретных проходов, чтобы перемещаться в свое логово незаметным.

А. Шпионские дыры: Несколько шпионских дыр позволяют существу в проходе смотреть на области с другой стороны. Шпионские дыры нетрудно найти с внутренней части, но почти невозможно обнаружить из комнат, куда они ведут (Поиск DC 30, если закрыты, или Обнаружение DC 30, если используются). Алоккайр иногда использует эти шпионские дыры, чтобы наблюдать за захватчиками в своей Перчатке, но после раскрытия его логова служителям Шар лич забросил свои обычные развлечения.

Шпионские дыры достаточно невелики и не позволяют линию эффекта, так что заклинания сквозь них нельзя накладывать с любой стороны.

В. Секретные двери: Секретные двери, ведущие к областям 22, 23, 24, 25 и 26, не скрыты с внутренней стороны прохода. С внешней стороны - это хорошо скрытые секретные двери (Поиск DC 25). Ни одна не заперта.

С. Тоннель: Эта часть лишнего света лабиринта проходит под лестницей в области 25, связывая северную и южную части лабиринта.

Д. Двери к палате Алоккайра: Эти каменные двери заперты (Открытие Замка DC 30). На каждой начертан символ Алоккайра. У Алоккайра есть ключи к этим дверям.

28. Убежище Алоккайра

Двери, ведущие в эту комнату, заперты (Открытие Замка DC 30, поломка DC 28). У Алоккайра есть ключ.

Эта загроможденная палата заполнена длинными рабочими столами, ветхими книжными шкафами, тяжелыми чемоданами и сундуками, перед местом, похожим на трон, стоит хрустальный шар. Когда-то комната была по-царски украшена роскошными коврами, гобеленами и фонарями, но все это богатство нынче покрыто плесенью веков. В нишах в стенах стоят статуи устрашающих рогатых горгулий.

При нормальных обстоятельствах Алоккайр выставляет шпионов для наблюдения за областями 22 или 24, чтобы те предупредили его, когда в его Перчатку войдут чужаки. Однако лич чувствует, что Дома Ночи и посольства шедоваров достаточно, чтобы охранять подходы к его логову, так что он вместо этого держит своих служителей-горгулий под рукой, на всякий случай - вдруг кто-то из его гостей решит напасть на него в этом скрытом святилище. В результате, когда игровые персонажи впервые посетят эту часть логова страха, они встретят Алоккайра здесь, и он не обязательно знает об их приходе.

Взаимодействие: Алоккайр в общем предпочитает говорить, а не биться. Его отношение недружелюбно, но он выражает это попытками ввести в заблуждение, запутать и обмануть персонажей. Лич плотно расспрашивает игровых персонажей об их усилиях до сих пор, об их планах на будущее и о любых интересных магических изделиях, которые у них есть. Если есть шанс, Алоккайр отсылает игровых персонажей нападать на жентов в Искривленной Башне и планирует передать предупреждение своим предполагаемым союзникам.

Некоторые из уловок Алоккайра включают:

- "Лорд долины сильно зачарован. Он не отвечает за свои действия. Приведите к нему сына Моурн-грима, и лорд долины вспомнит, кто он такой" (Алоккайр надеется, что игровые персонажи уйдут искать Скотгара Амкатуру и невольно приведут жентов к молодому дворянину).
- "Плетение на этой земле было развращено. Каждое заклинание, что вы прочтете, отравляет ваш дух; если вы не будете осторожны, то станете рабом Шар. Сайлуни вам этого не сказала? Интересно, почему" (лич надеется, что глупые заклинатели не станут использовать свои силы).

- "Если вы желаете войти в Искривленную Башню незаметно, используйте туннели под Дробящим Заливом. Следуйте по проходу на север, затем поверните направо на первой развилке и идите мило" (это приведет игровых персонажей в логово ропера или подобного опасного, голодного монстра).

Тактическое столкновение: L10: Убежище Алоккайра, стр.78. Лича охраняют две горгульи; они таятся неподвижно в двух из альковов, стараясь подражать реальным статуям в соседних нишах. Позвольте игровым персонажам DC 20 проверку Обнаружения, чтобы заметить, что горгулья - не статуя.

Сокровище: Два больших железных сундука в этой комнате содержат 3,300 sp; 2,200 gp; и несколько наборов шикарных золотых тарелок, кубков и кувшинов, стоящих в общем 1,200 gp. На книжных полках стоят книги заклинаний Алоккайра, а также разнообразные редкие и интересные тома старых времен; некоторые из них весьма ценны и стоят все вместе 300 gp. *Хрустальный шар* перед тронем Алоккайра - реальная вещь, но не функционирует в этой комнате из-за защитного покрытия Алоккайра, установленного в этой части его логова. Лич должен вынести *хрустальный шар* из Перчатки, чтобы выбраться за пределы области блокировки предсказания.

Филактерия Алоккайра: Лич скрывает свою филактерию в секретной ячейке (Поиск DC 30) под опорой самой южной статуи. Ячейка облицована свинцом, так что заклинание *обнаружение магии* не показывает в статуе или вокруг нее присутствия чего-либо магического.

Развитие: Если игровые персонажи наносят поражение Алоккайру, но оказываются не в состоянии найти его филактерию, лич воскресает через 1d10 дней. Можно предположить, что у него есть скрытый тайник где-нибудь в Дробящем Заливе или в близлежащем Подземье, из которого он может взять себе оснащение на замену, пусть и не настолько мощное.

Окончание обряда

Когда персонажи уничтожат духов в клетках, питающих обряд мертвой магии, они стабилизируют Плетение - зона ослабления перестает расти, но ситуация не улучшается. Если Эсвел или Алоккайр выживут, любой из них может опять начать обряд, заманив в ловушку новых заклинателей и продолжив с прерванного момента, если, конечно, у Эсвел все еще есть *теневого осколка*.

Чтобы уничтожить вред, уже нанесенный шарранами, зона мертвой магии, созданная шарранским обрядом, должна быть уничтожена. Единственный способ сделать это - использовать заклинания *желание* или *чудо* снаружи области воздействия или призвать *серебряный огонь* одного из Избранных Мистры - скорее всего Сайлуни, если игровым персонажам удалось освободить ее дух в Главе 1. Обратите внимание, что простого удаления *теневого осколка* недостаточно, поскольку ритуал идет дольше, чем аналогичный в *Кор-мир: Разрыв Плетения*.

Если один или несколько игровых персонажей несет Поцелуй Сайлуни, то, когда духи уничтожены, Ведьма Шэдоудейла делает последний дар, дабы восстановить урон, нанесенный Плетению. Простите следующего игроку, персонаж которого несет Поцелуй:

Когда последний из негодяев в клетках рассыпается в серую золу и хлопья теней, вы чувствуете странное незримое присутствие поблизости, и ваши щеки обжигает сильным холодом. Голос словно шепчет вам в уши: "Отлично, дорогой друг! Осталось одно: вы должны направить мой серебряный огонь Мистры,

Примечание разработчика

Предполагается, что к этому моменту приключения игровые персонажи будут примерно 11-го уровня, так что столкновение EL 15 - действительно очень серьезное испытание для ваших игроков. Если игровые персонажи необычно сильны или если их ресурсы в этой части приключения не сильно истощились, проводите это столкновение как есть - но если игровым персонажам уже досталось, вы можете его и не проводить.

Итак, что может измениться в этой ситуации? Во-первых, Алоккайр в первую очередь заинтересован в своей скрытости. Встретившись с бандой персонажей, лич может решить телепортироваться подалее и избежать битвы. Или вы можете решить, что Алоккайра более интересует разговор, чем борьба; вместо того, чтобы напасть на игровых персонажей и вытеснить их, он может просто приказать им уйти. В конце концов, лич не особо лоялен к своим союзникам - шарранам или жентам - за пределами своего логова, и его мало заботит то, что произойдет после ухода втрогшихся из его демесна.

Если так или иначе вспыхнет борьба, Алоккайр может решить "утихомирить" игровых персонажей. Если лич одерживает верх, он может предложить игровым персонажам перемирие - он сохранит им жизнь и позволит им уйти с миром в обмен на одно-два магических изделия на его выбор. Заклинания зачарования Алоккайра (особенно *массовое предложение*) особенно полезны, чтобы заставить уйти с миром из его логова изворотливых игровых персонажей.

чтобы восстановить эту рану в Плетении. Лишь так можно опомешать слугителям Шар. Вы сделаете это для меня?"

Если персонаж соглашается с волей Сайлуни, Ведьма Шэдоудейла выпускает в него всю свою оставшуюся силу, чтобы погасить зону мертвой магии.

Холодный белый огонь внезапно вырывается из ваших глаз, из ваших рук, из всего вашего тела. Великим жгучим взрывом он летит вперед, растекаясь по чернильному пятну небытия в центре пещеры. Мгновение тень и серебряный огонь бьются друг с другом, но затем огонь берет верх: черная сфера исчезает в ничто, как и огненный желоб. Голос Сайлуни шепчет: "Дело сделано.... Теперь, прошу вас, разоблачите ложного лорда и освободите долину, которую я так люблю. Моя сила подошла к концу... прощайте". И она исчезает навсегда.

Завершение главы

Так ушла Сайлуни, Ведьма Шэдоудейла. Отсюда игровые персонажи могут решить ударить по дроу Дома Дхуурнив (см. Главу 4) или попытаться поднять долину против жентов (см. Главу 5). У них больше шансов на успех, если они сначала нанесут поражение дроу и откроют путь в глубины Искривленной Башни, а затем уже "разоблачат" Лорда Амкатру - владеет ли он истинным кулоном Ашабы.

СТОЛКНОВЕНИЕ L1: ПРИВРАТНИК АЛЛОКАЙРА

Уровень столкновения 10

Вводная

Если игровые персонажи пробовали выбить переднюю дверь или сдвинуть блокировку воровского туннеля и им это не удалось, Длинные Челюсти готов к неприятностям; позвольте бехиру проверку Скрытности. Персонажи, успешно обнаружившие бехирв, не удивлены, но другие персонажи не могут действовать в раунде неожиданности. Если игровые персонажи открывают переднюю дверь или смещают крышку саркофага с первой попытки, бросайте инициативу как обычно. Игровые персонажи могут застать Длинные Челюсти врасплох, если знают, что он сидит в комнате, и найдут способ войти без шума.

Это существо выглядит как некая огромная змея в броне, но у него дюжина коротких, толстых когтистых лап, поджатых к телу.



Тактика

Если бехир нападает неожиданно, он становится рядом с дверью, в которую входят персонажи, и старается отогнать их, едва они войдут. Он приберегает свое дыхательное оружие, пока не увидит возможности поймать в линию двух или нескольких персонажей, предпочитая возможность дохнуть в устье туннеля или во входную дверь. Длинные Челюсти старается как можно раньше захватить и проглотить самого сильного на вид персонажа.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Двери: Эти каменные двойные двери - 4 дюйма толщиной (твердость 8, 60 hp, поломка DC 28). Двери на запад заперты (Открывание Замка DC 30); внутренние двери незаперты.

Импровизированная дверь: Длинные Челюсти заблокировал этот маленький туннель сломанной крыш-кой саркофага (твердость 8, 30 hp, Сила DC 16, чтобы сдвинуть). Бехир отгаскивает ее в сторону, чтобы воспользоваться туннелем, и ставит на место, когда возвращается.

Длинные Челюсти CR 10

Нр 138 (12 HD)

Продвинутый темный бехир

NE Огромная магическая (экстрапланарная) тварь

Инициатива +1; **Чувства** темновидение 60 фт, превосходящее видение при слабом освещении, нюх; **Слушание** +4, **Обнаружение** +7

Языки Общий

АС 21, **касание** 9, **застигнутый врасплох** 20

Иммунитет электричество, подсечка

Сопrotивление холод 10

Стойкость +14, **Рефлексы** +9, **Воля** +6

Скорость 50 фт (10 квадратов), **подъем** 25 фт.

Рукопашная укуc +18 (2d6+12)

Пространство 15 фт; **Досягаемость** 10 фт.

Базовая атака +12; **Захватывание** +28

Варианты атаки Силовая атака, сжимание 2d8+8, улучшенный захват (укус), царапание (6 когтей +18 рукопашная, 1d4+4 каждый)

Специальные действия дыхательное оружие, скрытность на ровном месте, заглатывание целиком

Способности Сила 26, Ловкость 13, Телосложение 22, Интеллект 7, Мудрость 14, Харизма 12

Умения Настороженность, Улучшенный Естественный Доспех, Улучшенная Естественная Атака (укус), Силовая атака, Прслеживание

Навыки Подъем +16, Скрытность +13, Слушание +4, Бесшумное движение +7, Обнаружение +7, Выживание +2

Дыхательное оружие (Su) 20-фт линия, раз в 10 раундов, урон 7d6 электричество, Рефлексы DC 22 - вполвину.

Сжимание (Ex) Челюсти Длинных Челюстей наносят 2d8+8 пунктов урона при успешной проверке захватывания. Вместо этого он может делать шесть атак царапанием против схваченного противника.

Скрытность на ровном месте (Ex) Длинными челюстями может использовать навык Скрытности, даже когда на него смотрят (кроме как при естественном дневном свете, в области заклинания *дневной свет* или при подобном эффекте).

Улучшенный захват (Ex) Для использования этой способности Длинные Челюсти должен поразить существо своей атакой укусом. Если он выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может пытаться сжимать, глотать или царапать противника в следующем раунде.

Царапание (Ex) Шесть когтей, бонус атаки +18 рукопашная, урон 1d4+4.

Превосходящее видение при слабом освещении Учетверенный эффективный радиус яркого света и темного освещения для Длинных Челюстей.

Заглатывание целиком (Ex) Длинные Челюсти может попытаться проглотить захваченного Среднего или меньшего противника, сделав успешную проверку захватывания. Глотаемое существо берет 2d8+8 пунктов дробящего урона и 8 пунктов кислотного урона каждый раунд. Глотаемое существо может прорубить себе путь наружу, используя легкое рубящее или колющее оружие для нанесения 25 пунктов урона животу Длинных Челюстей (АС 15). Сразу после выхода существа сокращение мускулов закрывает дыру. Живот Длинных Челюстей может содержать 2 Средних или 8 Маленьких существ.

СТОЛКНОВЕНИЕ L2: СВОДЧАТАЯ ПАЛАТА

Уровень столкновения 9

Вводная

Две горгульи скорчились в проходе над вершиной палаты, присматривая за комнатой внизу. Еще два скрываются в области 11, примерно на расстоянии 40 фт в проходе над сводчатой палатой. Они бросают инициативу в конце первого раунда боя и могут действовать как обычно во втором раунде.

Делайте проверку Скрытности для двух горгулий на страже. Позвольте игровым персонажам противопоставленную проверку Обнаружения, чтобы обнаружить горгулий. Если проверка проваливается, две горгульи нападают неожиданно.

У этих свирепых крылатых монстров рогатые головы, длинные когти и каменная шкура. В их толстых когтях - мощные луки.

Тактика

Две горгульи, стоящие на страже у шахты в потолке комнаты, начинают с залпа *кричащих зарядов* (DMG 227); все враги в пределах 20 фт от пути заряда (иными словами, любой в области 5) должны преуспеть в DC 14 спасброске Воли или станут поколебленными. После этого горгульи переходят на пламенные заряды. Пока они находятся в проходе над шахтой, горгульи имеют покрытие против атак снизу. Перемещаясь вокруг шахты, горгульи могут стрелять по целям в любой части области 5.

Если горгуля поглощает заклинание, она выбирает выгоду жизни или энергии. На своем следующем ходу она бросает арбалет в проход и прыгает на персонажа, вступая в рукопашную.

Горгульи из области 11 не могут протиснуться в узкое место над шахтой, пока первые две бьются здесь, так что они зависают в области 11. Они заменяют первых двух снайперов, если те побеждены или вступили в рукопашную со вторгшимися персонажами.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Двери: Эти каменные двойные двери - 4 дюйма толщиной (твердость 8, 60 hp, поломка DC 28).

Сводчатый потолок: Эта комната - высотой 30 фт. Стены - осыпающаяся каменная кладка (Подъем DC 20), но дыра к шахте находится в центре комнаты, и по стене до нее не добраться.

4 каменных наблюдателя CR 5

Нр 66 каждый (6 HD); **DR** 10/магия

Продвинутое искажающее заклинание^{PM3} горгуля

СЕ Средняя абберация (увеличенный чудовищный гуманоид)

Инициатива +3; **Чувства** темновидение 60 фт; **Слушание** +8, **Обнаружение** +8

Языки Общий, Терран

АС 19, **касание** 13, **застигнутый врасплох** 16

SR 17; **поглощение заклинания**

Стойкость +8, **Рефлексы** +8, **Воля** +5

Скорость 40 фт (8 квадратов), **полет** 60 фт (средне)

Рукопашная 2 когтя +10 каждый (1d4+4) и

укус +8 (1d6+2) и

бодание +8 (1d6+2)

Дальнобойная легкий арбалет мастерской работы с +2 *пламенным зарядом* +13 (1d8+2 плюс 1d6 огонь/19-20) или

Дальнобойная легкий арбалет мастерской работы с *кричащим зарядом* +13 (1d8+1 плюс Воля DC 14/19-20) или

Дальнобойная легкий арбалет мастерской работы +12 (1d8/19-20)

Базовая атака +6; **Захватывание** +10

Специальные действия застывание

Способности Сила 19, Ловкость 16, Телосложение 22, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 7

Умения Мультиатака, Крепость, Фокус оружия (легкий арбалет)

Навыки Скрытность +19, Слушание +8, Обнаружение +8

Имущество легкий арбалет мастерской работы с 5 +2 *пламенными зарядами*, 2 *кричащими зарядами* и 10 зарядами

Застывание (Ex) Горгуля может держаться так, что выглядит статуей. Наблюдатель должен преуспеть в DC 20 проверке Обнаружения, чтобы заметить, что горгуля жива.

Поглощение заклинания (Su) Всякий раз, когда заклинание оказывается не в состоянии проникнуть сквозь сопротивление заклинаниям искажающего заклинания существа, существо получает одну из следующих выгод, выбираемых в момент срабатывания заклинания.

Мощь: Существо получает +4 бонус улучшения к Силе в течение 1 минуты. Это увеличивает его рукопашную атаку: 2 когтя +12 каждый (1d4+6) и укус +10 (1d6+3).

Проворство: Существо получает +4 бонус улучшения к Ловкости. Это увеличивает его АС до 21, касание до 15, и увеличивает его дальнобойную атаку до +14.

Жизнь: Существо получает временные очки жизни, равные 5 x уровень проваленного заклинания.

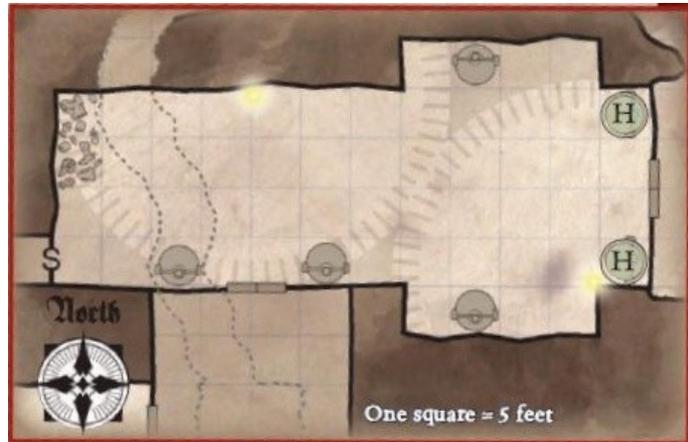


СТОЛКНОВЕНИЕ L3: ЗАЛ ОРУЖИЯ

Уровень столкновения 10

Вводная

Ужасы в шлеме стоят неподвижно в обозначенных местах, похожие на комплекты полных пластинчатых доспехов. Они не действуют, пока не будут атакованы или пока вторгшийся не подойдет на 15 фт. Селайте проверку Блефа для ужасов в шлеме (+7 модификатор, включая бонус за идеальную обстановку) и спросите игровых персонажей насчет проверок Чувства мотива. Персонажи, выбросившие результат ниже проверки Блефа ужасов в шлеме, удивлены, когда ужасы нападут.



На страже стоят две пугающие фигуры, одетые в древние заляпанные доспехи, их броневые перчатки сжимают ледяные мечи. От сочленений доспехов идет странное пурпурное сияние.

Тактика

Ужасы в шлеме бьются прямолинейно, просто перемещаясь к самому опасному противнику и вместе нападая. Они используют свою способность воздушной прогулки, чтобы подняться на 5 фт над полом и атаковать противников на полу. Эта тактика дает им +1 бонус на броски атаки за нанесение ударов с более высокого положения и не дает быть закнутыми со стороны врагов, кроме тех, что также поднялись в воздух. Они по-рабски лояльны и бьются, пока не будут уничтожены, в том числе преследуя бегущих противников.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Двери: Эти каменные двойные двери - 4 дюйма толщиной (твердость 8, 60 hp, поломка DC 28). Обе двери незаперты, но тяжелы и неудобны для открывания (Сила DC 17).

Стенд с доспехами: AC 5; твердость 10; hp 25; поломка DC 15. Существо, стоящее в том же квадрате, что и стенд с доспехами, получает +2 бонус покрытия к Классу Доспеха и +1 бонус покрытия на спасброски Рефлексов. Стенд может быть опрокинут с проверкой Силы, равной или превышающий его DC поломки.

Части доспехов: На двух квадратах в углу этой палаты валяются ржавые части старых доспеха и наложено заклинание *запрограммированное изображение*, созданное Алоккайром. Когда ужас в шлеме получает урон, иллюзия начинает работать. Она изображает, как части доспехов с грохотом медленно поднимаются и собираются в еще дух ужасов в шлеме (Воля DC 23 - недоверие при взаимодействии). "Новые" ужасы в шлеме готовы через 5 раундов и выглядят как стоящие на страже с оружием наготове. Иллюзия исчезает через 12 раундов.

2 ужаса в шлеме CR 8

Hp 94 каждый (13 HD)

N Средняя конструкция

Инициатива +6; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении, видеть невидимость; Слушание +15, Обнаружение +15

Языки понимает Общий

АС 26, касание 15, застигнутый врасплох 24

Иммунитет иммунитеты конструкции, *магическая ракета, дезинтеграция, огненный шар, заряд молнии*

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

Скорость 30 фт (6 квадратов); воздушная прогулка 30 фт.

Рукопашная великий меч мастерской работы +16/+11 (2d6+7 плюс 1d6 холод/17-20)

Дальнобойная мастерской работы тяжелый арбалет +12 (1d10/19-20)

Базовая атака +9; **Захватывание** +14

Способности Сила 20, Ловкость 15, Телосложение -, Интеллект 13, Мудрость 16, Харизма 16

SQ черты конструкции, быстрый ремонт, сила оружия

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

Навыки Дипломатия +5, Слушание +15, Поиск +13, Чувство мотива +15, Обнаружение +15, Выживание +3 (+5 при прослеживании)

Имущество великий меч мастерской работы, мастерской работы тяжелый арбалет с 20 зарядами

Воздушная прогулка (Su) Как заклинание; CL 13-й.

Быстрый ремонт (Ex) Ужас в шлеме, отдыхающий в течение 1 полного часа, восстанавливает 1 пункт урона, пока у него остается хотя бы 1 очко жизни.

Видеть невидимость (Su) Как заклинание; CL 13-й.

Иммунитет к заклинаниям (Ex) Эти ужасы в шлеме иммунны к *магической ракетк, дезинтеграции, огненному шару и заряду молнии.*

Сила оружия (Su) Магия, создавшая ужас в шлеме, обеспечивает его способностью наполнить рукопашное оружие, которым он владеет, магической силой. Эффект исходит от ужаса в шлеме, а не от оружия, и может быть вызван как свободное действие. Эти ужасы в шлеме наполняют свое рукопашное оружие специальной способностью морозного.

СТОЛКНОВЕНИЕ L4: ДНО ПРОПАСТИ

Уровень столкновения 10

Вводная

Вводная для этого столкновения зависит от того, достигнут ли персонажи дна пропасти необнаруженными и заметят ли они дроу, находящихся рядом с вьючными ящерами.

Дроу обнаруживают игровых персонажей: Дроу автоматически обнаруживают игровых персонажей, если те несут источники света или если игровые персонажи движутся в пределах линии видимости темных эльфов.

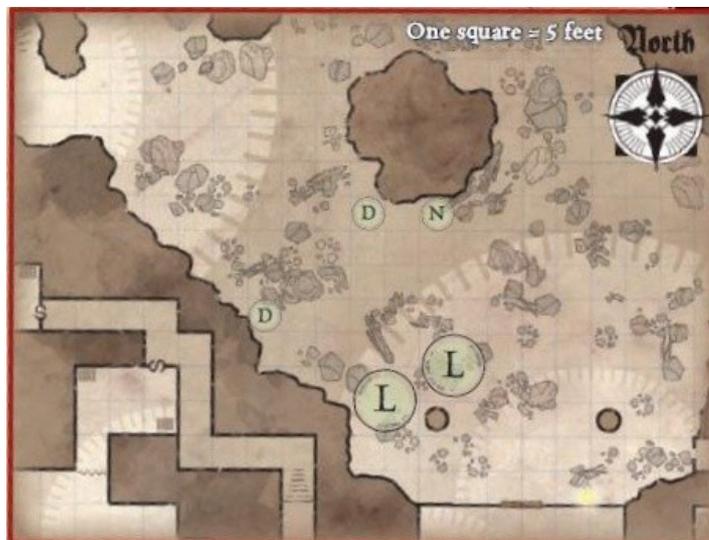
Если игровые персонажи не несут огня и держатся в стороне от факелов, они могут застать дроу врасплох. Пусть игровые персонажи, сделают проверку Скрытности, и позвольте дроу противопоставленную проверку Обнаружения, чтобы увидеть их. Если игровые персонажи не крадутся, позвольте дроу DC 20 проверку Обнаружения, чтобы заметить их, когда игровые персонажи приблизятся на 120 фт. Если эта проверка проваливается, дроу видят игровых персонажей, перемещающихся в открытую, когда игровые персонажи подходят на 60 фт.

Игровые персонажи обнаруживают дроу: Так как дроу стоят в зоне темного освещения *вечногорящего факела*, позвольте игровым персонажам сделать DC 20 проверку Обнаружения, чтобы заметить дроу, когда игровые персонажи подойдут на 60 фт. Если игровые персонажи терпят неудачу, дроу замечают их первыми и скрываются. Игровые персонажи не видят их, если не берут действие для попытки проверки Обнаружения (противопоставленной проверке Скрытности дроу).

Засада: Если дроу видят игровых персонажей, но не замечены при этом сами, они делают попытку устроить персонажам засаду. Они скрываются, ждут подхода игровых персонажей в пределы 30 фт, а затем нападают. Если игровые персонажи не подходят достаточно близко, дроу атакуют в тот момент, когда игровые персонажи явно намереваются покинуть область.

Когда игровые персонажи увидят дроу (или дроу выскочат из засады), прочтите:

Три зловецкие фигуры скрываются в тених. Они невысоки, жилисты и изящны, их кожа черна как смоль, а волосы абсолютны белые. На них кольчужные рубахи тонкой работы, в руках - маленькие арбалеты и короткие мечи. Их красные глаза мерцают злобой.



Тактика

Налетчики пытаются начать бой с классической тактики дроу: один из них создает *темноту* на маленьком камне и бросает его в середину игровых персонажей, в то время как другой использует *огонь фейри* на максимуме игровых персонажей (но всегда на опаснее всего выглядящих бойцах), чтобы лишить их защитной выгоды нахождения в темноте. Затем налетчики используют арбалеты, выстреливая в игровых персонажей отравленными зарядами в надежде уменьшить их численность.

Нархаун, военный маг, начинает бой, читая *черные щупальца Эварда* в надежде остановить максимум противников. Затем он концентрируется на подавлении любого не схваченного игрового персонажа заклинаниями *заряд молнии* и *вонючее облако*. Он использует Внезапное Усиление на первом ударном заклинании по области, которое читает. Если он должен замедлять или сдерживать противников, избегших щупалец, он использует для этого заклинание *слякотный шторм*. Он отчаянно избегает ближнего боя, используя при необходимости одну из своих микстур.

Вьючные ящеры обучены бою по команде, но дроу избегают использовать их в битве - они не хотят, чтобы были повреждены ценные существа или товары, которые они несут. Однако, если бой идет неважно и игровой персонаж оказывается в пределах 10 фт от ящера, налетчики велют существу атаковать (Приручение животного DC 10). Хотя ящеры привязаны к столбу, они могут ослабить привязь достаточно, чтобы перемещаться на 5 фт от своей первоначальной позиции. Если ящеры получают урон, они пытаются освободиться от привязи (Сила DC 23) и сбежать, если не получают команду остановиться или вступить в бой от одного из хозяев-дроу.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Двери: Эти каменные двойные двери - 4 дюйма толщиной (твердость 8, 60 hp, поломка DC 28). Двери незаперты и легко открываются.

Щебень: Большинство пола пропасти покрыто щебнем. Вход в квадрат с тяжелым щебнем обходится в 2 квадрата движения. Тяжелый щебень добавляет 5 к DC проверок Баланса и Кувырка и налагает -5 штраф по проверкам Бесшумного движения. Бег или разгон через тяжелый щебень невозможны.

Столб: 1-1/2 фт толщиной; AC 4; твердость 8; hp 250; поломка DC 30; Подъем DC 20.

Существо, стоящее в том же квадрате, что и столб, получает +2 бонус покрытия к Классу Доспеха и +1 бонус покрытия на сброски Рефлексов (эти бонусы не складываются с бонусами покрытия из других источников). Присутствие столба в остальном не затрагивает боевое пространство существ.

2 дроу-налетчика CR 7

Hp 35 каждый (6 HD)

Дроу жулик 2/боец 4

СЕ Средний гуманоид (эльф)

Инициатива +8; **Чувства** темновидение 120 фт; Слушание +6, Обнаружение +6

Языки Общий, Язык Знаков Дроу, Эльфийский, Нижне-общий

АС 21, касание 14, застигнутый врасплох 17; Увертливость

Иммунитет эффекты магического сна

Спротивление уклонение; **SR** 17

Стойкость +5, **Рефлексы** +8, **Воля** +4 (+6 против заклинаний, подобных заклинаниям способностей и зачарований)

Слабости слепота при свете

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная +1 короткий меч +11 (1d6+4/19-20)

Дальнобойная легкий арбалет мастерской работы +10 (1d8/19-20 плюс яд)

Базовая атака +5; **Захватывание** +6

Варианты атаки яд (яд дроу, DC 13, без сознания 1 минута/без сознания 2d4 часов), атака крадучись +1d6

Боевое оснащение 3 дозы яда дроу, микстура лечения умеренных ран

Подобные заклинаниям способности (CL 6-й):

1/день - танцующие огни, темнота, огонь фейри

Способности Сила 13, Ловкость 18, Телосложение 12, Интеллект 12, Мудрость 12, Харизма 10

SQ способность замечать секретные или скрытые двери, использование яда, нахождение ловушек

Умения Увертливость^B, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Ловкость с Оружием, Фокус оружия (короткий меч)^B, Специализация Оружия (короткий меч)^B

Навыки Баланс +6, Блеф +9, Подъем +7, Дипломатия +4, Маскировка +0 (+2 действующая), Приручение животного +4, Скрытность +12, Запугивание +2, Прыжок +3, Слушание +6, Бесшумное движение +10, Поездка +8, Поиск +6, Обнаружение +6, Чувство мотива +5, Кувырок +10

Имущество боевое оснащение плюс +1 мифриловая цепная рубака, +1 баклер, +1 короткий меч, легкий арбалет мастерской работы с 20 зарядами, маленькие драгоценные камни и монеты всего на 610 gp у каждого

Слепота при свете (Ех) Резкое подвержение яркому свету (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*) ослепляет дроу на 1 раунд. В последующих раундах их зрение затуманено, пока они остаются в области воздействия.

2 вьючных ящера^{УКЗЦ} CR 3

Нр 76 каждый (8 HD)

N Большое животное

Инициатива +1; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +4, Обнаружение +4

АС 16, касание 10, застигнутый врасплох 15

Стойкость +11, **Рефлексы** +7, **Воля** +3

Скорость 30 фт (6 квадратов), подъем 30 фт.

Рукопашная укус +12 (2d6+10)

Пространство 10 фт; **Достигаемость** 5 фт.

Базовая атака +6; **Захватывание** +17

Способности Сила 25, Ловкость 13, Телосложение 21, Интеллект 2, Мудрость 12, Харизма 2

Умения Настороженность, Выносливость, Улучшенный Естественный Доспех

Навыки Подъем +18, Скрытность +3 (+7 в пещере), Слушание +5, Бесшумное движение +7, Обнаружение +5

Маг Нархаун CR 8

Нр 41 (7 HD)

Дроу военный маг^{КАР} 7

NE Средний гуманоид (эльф)

Инициатива +7; **Чувства** темновидение 120 фт; Слушание +2, Обнаружение +7

Языки Общий, Драконий, Язык Знаков Дроу, Эльфийский, Нижне-общий

АС 20, касание 13, застигнутый врасплох 17

Иммунитет эффекты магического сна

SR 18

Стойкость +4, **Рефлексы** +5, **Воля** +5 (+7 против заклинаний, подобных заклинаниям способностей и зачарований)

Слабости слепота при свете

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная мастерской работы короткий меч +7 (1d6-1/19-20)

Базовая атака +3; **Захватывание** +2

Боевое оснащение микстура лечения умеренных ран, микстура полета, микстура невидимости

Известные заклинания военного мага* (CL 7-й):

3-й (5/день) - *огненный щит*, *огненный шар* (DC 17), *стрела пламени*, *порыв ветра* (DC 17), *ледяной шторм*, *заряд молнии* (DC 17), *яд* (+6 рукопашное касание, DC 16), *слякотный шторм*, *вонючее облако* (DC 16), *стена ветра*

2-й (7/день) - *непрерывное пламя*, *огненная ловушка*, *пылающая сфера* (DC 16), *кислотная стрела Мелфа*, *пиротехника* (DC 15), *опалюющий луч* (2 луча, +6 дальнее касание), *разбивание* (DC 16)

1-й (7/день) - *сжигающие руки* (DC 15), *леденящее касание* (+6 рукопашное касание, DC 14), *магическая ракета*, *шокирующая хватка* (+6 рукопашное касание), *летучий диск Тенсера*, *истинный удар*

0-й (6/день) - *кислотный всплеск* (+6 дальнее касание), *разрушение нежити* (+6, дальнее касание), *свет*, *луч мороза* (+6 дальнее касание)

* Включает только заклинания из *Руководства Игрока*

Подобные заклинаниям способности (CL 7-й)

1/день - *танцующие огни*, *темнота*, *огонь фейри*

Способности Сила 8, Ловкость 16, Телосложение 14, Интеллект 14, Мудрость 10, Харизма 17

SQ способность замечать секретные или скрытые двери, использование яда, острие военного мага

Умения Улучшенная Инициатива, Фокус заклинания (воплощение), Внезапное Усиление^B, Ловкость с Оружием

Навыки Концентрация +12, Скрытность +9, Слушание +2, Поиск +4, Колдовство +12, Обнаружение +7

Имущество боевое оснащение плюс +1 *мифриловая цепная рубашка*, +1 *баклер*, мастерской работы короткий меч, *амулет здоровья* +2, маленькие драгоценные камни и монеты всего на 830 gr, карта Нархауна

Слепота при свете (Ex) Резкое подвержение яркому свету (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*) ослепляет Нархауна на 1 раунд. В последующих раундах его зрение затуманено, пока он остается в области воздействия.

Острие военного мага (Ex) Всякий раз, когда Нархаун читает заклинание, наносящее урон очкам жизни, он добавляет 2 к суммарному нанесенному урону.

СТОЛКНОВЕНИЕ L5: ХОЛЛ ТЕМНОЙ ЛЕДИ

Уровень столкновения 12

Вводная

Противники в этом столкновении начинают в двух различных комнатах. Два меззолота стоят на страже в области 14, холле. В области 15 стоят на страже два аколита и рыцарь Шар. Развитие этой битвы зависит от того, как игровые персонажи приблизятся к этим двум комнатам.

Игровые персонажи звонят в звонок в Области 14: Звон приводит в готовность меззолотов и шарран. Один шарранский аcolит идет к шпионской прорези в области 15, чтобы посмотреть, кто у двери.

Предполагая, что аколит может сообщить, что игровые персонажи - вторгшиеся, он предупреждает другого аколита и рыцаря Шар, и те присоединяются к меззолотам в области 14. Затем аколит у шпионской прорези атакует игровых персонажей (скорее всего неожиданно для них), в то время как остальные ждут, дабы защитить область 14.

Игровые персонажи штурмуют Область 14: Если игровые персонажи открывают дверь из области 13 спокойно (отпирая замок отмычками или взламывая его под прикрытием заклинания *тишина*), они появляются неожиданно для двух меззолотов в холле. Если они пытаются открыть дверь шумно, но это им не удастся, они приводят в готовность меззолотов, которые занимают позиции за дверью и нападают на игровых персонажей неожиданно, едва те войдут. Если игровые персонажи открывают дверь силой и им это удастся с первой попытки, *телепортируются* в комнату или иным способом входят быстро, неожиданности не будет ни для одной из сторон.

Шарраны в области 15 имеют право на проверки Слушания (DC 6), если в области 14 разгорится битва. Если они услышат борьбу в первом раунде, они используют второй раунд для подготовки к бою, читая заклинания, а затем движутся в область 14. Они появляются в восточной двери в конце третьего раунда и присоединяются к бою на четвертом раунде.

Игровые персонажи штурмуют Область 15: Если игровые персонажи нападают прямо на палату стражи, это происходит неожиданно для находящихся там шарран. Меззолоты в области 14 имеют право на проверки Слушания (DC 6), если в смешной области разгорится битва. Если меззолоты услышат битву, они телепортируются прямо в область 15 в конце второго раунда и присоединяются к бою на третьем раунде.

Когда игровые персонажи столкнутся с различными врагами, прочтите:

Меззолот: Эти инсектоиды с шестью конечностями смотрят на вас немигающими глазами, пылающими красным. Двумя лапами они держат большие металлические трезубцы.

Аколит Шар: У этой бледной женщины в руках булава и щит, на ней длинная черная накидка поверх темного платинчатого доспеха. Ее глаза сверкают рьяным пылом.

Рыцарь Шар: Этот высокий, тощий человек носит нагрудник из блестящего черного мифрила и темно-пурпурный плащ с зубчатым низом. Его красные волосы перевязаны длинным шнурком, а лицо искривлено злорадным глумлением. Он бьется длинным мечом и щитом.



Тактика

Учитывая шанс подготовиться к битве, аколиты Шар читают *щит веры*, а Ориелен - *защиту от добра*. Меззолоты рады ворваться в бой после разделения игровых персонажей заклинанием *облако-убийца*. Они используют *великий телепорт*, чтобы добраться до персонажей, пытающихся увильнуть от борьбы.

Аколиты начинают битву, используя *слепоту/глухоту* или *удержание персоны* против вражеских бойцов. Они прибегают к своим заклинаниям *черный свет* на случай ухода меззолотов из области воздействия. Если аколит бьется из-за шпионской прорези, он использует *духовное оружие*, *слепоту/глухоту* и свой свиток *безобразного упадка*, прежде чем перейти к стрельбе из арбалета.

Ориелен использует свое проклятие *сглазика* как можно скорее и чаще, схватываясь с игровыми персонажами со своим умением Быстрой Атаки или используя свитки, чтобы и далее им препятствовать. Рыцарь Шар готов биться в *черном свете* аколитов, поскольку у него есть Слепая борьба. Аколиты могут сообщить рыцарю, где найти противников, и помогут направить его движение в темноте.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Передняя дверь: Эта каменная двойная дверь - 4 дюйма толщиной (твердость 8, 60 hp, поломка DC 28). Она заперта изнутри (Открывание Замка DC 30).

Шпионская прорезь: Это узкое окно находится в 10 фт над землей перед передней дверью, таким образом будучи вне пределов рукопашной досягаемости большинства персонажей. Враг за прорезью получает улучшенное покрытие, дающее ему +8 бонус к Классу Доспеха, +4 бонус на спасброски Рефлексов и выгоду особенности класса улучшенное уклонение против атак снаружи.

Столб, тонкий: 1-1/2 фт толщиной; AC 4; твердость 8; hp 250; поломка DC 30; Подъем DC 20.

Существо, стоящее в том же квадрате, что и тонкий столб, получает +2 бонус покрытия к Классу Доспеха и +1 бонус покрытия на спасброски Рефлексов. Присутствие тонкого столба в остальном не затрагивает боевое пространство существ.

2 аколита Шар CR 6

Нр 42 каждый (6 HD)

Мужчина и женщина Чондатанский человек клерик 6 (Шар)

NE Средний гуманоид

Инициатива +0; **Чувства** Слушание +3, Обнаружение +3

Языки Общий, Чондатанский

АС 24, касание 13, застигнутый врасплох 24

Стойкость +7, **Рефлексы** +2, **Воля** +8

Скорость 20 фт (4 квадрата) в полном пластинчатом доспехе, базовая скорость 30 фт.

Рукопашная +1 *тяжелая булава* +7 (1d8+2)

Дальнобойная легкий арбалет мастерской работы +5 (1d8/19-20)

Базовая атака +4; **Захватывание** +5

Специальные действия упрек нежити (+3, 2d6+7, 6-й), спонтанное наложение (заклинания *причинения*) (+5 рукопашное касание)

Боевое оснащение свиток *безобразного упадка* (DC 14)

Подготовленные заклинания клерика (CL 6-й; 1d20+8 для преодоления SR); Магия Теневого Плетения

3-й - *дарение проклятия* (DC 17), *черный свет*^{Д,УКЗЦ} (DC 17), *слепота/глухота* (DC 17), *лечение серьезных ран*

2-й - *слепота/глухота*^Д (DC 16), *спокойные эмоции* (DC 16), *лечение умеренных ран*, *удержание персоны* (DC 16), *духовное оружие* (CL 5-й, чакрам, +7 рукопашная)

1-й - *погубление* (DC 15), *божественное покровительство* (CL 5-й), *защита от добра*^Д (CL 7-й), *санктуарий* (DC 14), *щит веры* †

0-й - *обнаружение магии*, *руководство* (2), *читать магию*, *сопротивление*

† уже наложено

Д: Заклинание домена. Божество: Шар. Домены: Темнота^{УКЗЦ}, Зло

Способности Сила 13, Ловкость 10, Телосложение 14, Интеллект 8, Мудрость 16, Харизма 12

SQ аура зла

Умения Слепая борьба^Б, Боевое колдовство, Магия Теневого Плетения, Проникновение Заклинания, Фокус оружия (тяжелая булава)

Навыки Концентрация +11 (+15 при наложении в защите), Знание (религия) +4, Слушание +3, Колдовство +3, Обнаружение +3

Имущество боевое оснащение плюс +1 *полный пластинчатый доспех*, мастерской работы тяжелый стальной щит, +1 *тяжелая булава*, легкий арбалет мастерской работы с 20 зарядами, 35 gp

2 меззолота^{РМЗ} CR 6

Нр 95 каждый (10 HD); DR 10/добро

NE Средний аутсайдер (зло, экстрапланарный, юголот)

Инициатива +5; **Чувства** темновидение 60 фт, видеть невидимость; Слушание +13, Обнаружение +13

Языки Абиссал, Драконий, Адский, телепатия 100 фт.

АС 21, касание 11, застигнутый врасплох 20

Иммунитет кислота, яд

Сопротивление холод 10, электричество 10, огонь 10; SR 22

Стойкость +12, **Рефлексы** +8, **Воля** +7

Скорость 40 фт (8 квадратов)

Рукопашная +1 *трезубец* +15/+10 (1d8+4/19-20) или

Рукопашная 2 когтя +13 каждый (1d4+3)

Дальнобойная +1 *трезубец* +13 (1d8+4/19-20)

Базовая атака +10; **Захватывание** +13

Варианты атаки Силовая атака, удар мировоззрения

Специальные действия вызов юголота

Подобные заклинаниям способности (CL 10-й):

По желанию - *причинить страх* (DC 13), *темнота*, *осквернение*, *произвести пламя*, *видеть невидимость*

2/день - *облако-убийца* (DC 17), *рассеивание магии*, *великий телепорт* (CL 14-й, сам плюс 50 фнт.)

Способности Сила 16, Ловкость 12, Телосложение 21, Интеллект 7, Мудрость 10, Харизма 14

Умения Улучшили Критический (трезубец), Улучшенная Инициатива, Силовая атака, Фокус оружия (трезубец)

Навыки Скрытность +12, Запугивание +15, Знание (планы) +11, Слушание +13, Бесшумное движение +12, Обнаружение +13

Имущество тяжелый стальной щит, +1 *трезубец*

Удар мировоззрения (Su) Естественные атаки меззолота и любое оружие, которым он владеет, считаются злого мировоззрения с целью преодоления уменьшения урона.

Вызов юголота (Sp) Меззолот может вызвать другого меззолота раз в день с шансом на успех 40%. Новый меззолот прибывает в том же раунде и служит в течение часа. Он не может использовать свою способность вызова в течение этого часа. Эта способность эквивалентна заклинанию 3-го уровня.

Ориелен, Рыцарь Шар CR 9

Нр 63 (9 HD)

Мужчина Чондатанский человек сглазный клинок^{КВ} 9

NE Средний гуманоид

Инициатива +2; **Чувства** Слушание +0, Обнаружение +3

Языки Общий, Чондатанский

АС 21, касание 12, застигнутый врасплох 19; Увертливость, Мобильность; *защита от добра* (+2 против добра)

Сопrotивление темперамент

Стойкость +5, **Рефлексы** +6, **Воля** +7; тайное сопротивление (+2 против заклинаний и подобных заклинаниям эффектов), *защита от добра* (+2 против добра)

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная +1 *длинный меч* +14/+9 (1d8+4/19-20)

Дальнейшая композитный длинный лук мастерской работы +12/+7 (1d8+3/x3)

Базовая атака +9; **Захватывание** +12

Варианты атаки Слепая борьба, Быстрая Атака

Специальные действия великое проклятие сглазного клинка 3/день

Боевое оснащение *микстура лечения умеренных ран*, свиток *замешательства* (DC 8 проверка CL для активации), свиток *замедления*

Известные заклинания сглазного клинка (CL 4-й):

2-й (1/день) - *сила быка*, *зеркальное изображение*

1-й (2/день) - *энтропийный щит*, *быстрое отступление*, *верховое животное*, *защита от добра* †

† уже наложено

Способности Сила 16, Ловкость 14, Телосложение 12, Интеллект 8, Мудрость 10, Харизма 14

SQ фамильяр (нет в настоящее время)

Умения Слепая борьба, Боевое колдовство^Б, Увертливость, Мобильность, Быстрая Атака, Фокус оружия (длинный меч)

Навыки Концентрация +7 (+11 при наложении в защите), Запугивание +8, Слушание +0, Колдовство +5, Обнаружение +3

Имущество боевое оснащение плюс +1 *мифриловый нагрудник*, +1 *большой стальной щит*, +1 *длинный меч*, *плащ сопротивления* +1, композитный длинный лук мастерской работы (+3 бонус Силы) с 20 стрелами, колчан, 22 pp, 85 gr

Темперамент (Ex) Если Ориелен делает успешный спасбросок Воли или спасбросок Стойкости против атаки, обычно уменьшающий эффект (типа любого заклинания со спасбросками "Воля - вполнину" или "Стойкость - частично"), он вместо этого отменяет эффект вообще.

Великое проклятие сглазного клинка (Su) Три раза в день, как свободное действие, Ориелен может выпускать на противника проклятие. Цель должна быть в пределах 60 фт. Цель берет -4 штраф на броски атаки, спасброски, проверки способностей, проверки навыков и броски урона оружия. Успешный DC 16 спасбросок Воли отменяет эффект.

СТОЛКНОВЕНИЕ L6:

СВЯТЫНЯ НОЧИ

Уровень столкновения 12

Вводная

Разместите Урдутара (U) и Лэшана (L) в обозначенных квадратах. Ни один не видим сразу для персонажей, входящих из области 14, так как свечи в этой комнате не освещают священника или никалота. Однако, они могут видеть дверь к области 14. Если Урдутар и Лэшан увидят игровые персонажей раньше, чем будут обнаружены сами, они начинают неожиданную атаку.

Когда игровые персонажи увидят своих противников, прочтите:

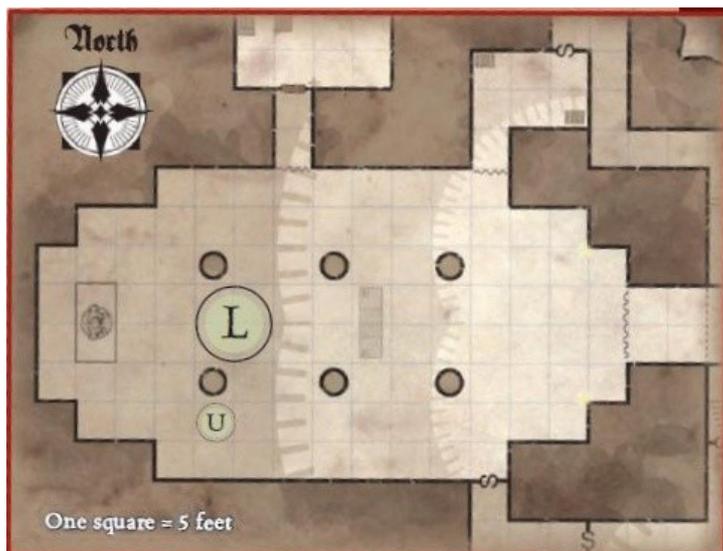
Лэшан: У этого большого и мощного крылатого зеленокожего существа четыре когтистых руки и великий топор. Несмотря на размер, он выглядит быстрым и проворным.

Урдутар: Этот бледный, коренастый человек окутан тенями. Его глаза - невыразительные темные шары, на нем нагрудник из блестящего черного мифрила.

Тактика

Урдутар начинает битву заклинанием *темный заряд*, атакуя четыре различные цели в надежде ошеломить нескольких персонажей. После этого он остается в пределах границ эффектов *осквернения* и *неосвящения*, атакуя заклинаниями. Он концентрирует свои заклинания против персонажей, не занятых с Лэшаном, доверяя никалоту самому разобраться с врагами. Урдутар предпочитает *великую команду* ("Падите!"), *слепоту* и *удержание персоны*. Израсходовав дальнобойные заклинания, он читает *черный свет* и разгоняется в центр группы персонажей, позволяя своему иссушению Плетения делать свое дело. Священник старается не ловить Лэшана в пределах эффекта *черного света*, если у никалота нет хорошей цели для захватывания.

В свою очередь, Лэшан сначала старается размолотить нескольких игровых персонажей своими когтями и топором. Когда игровые персонажи в первый раз ранят его, никалот использует *зеркальное изображение* или *невидимость*. Если Урдутар использует *черный свет*, Лэшан готов биться вслепую, переходя к захватам и атакам царапанием; с этого момента он говорит на Абиссале, чтобы координировать свои действия с Урдутаром, не раскрывая намерений перед противником, если, конечно, один из игровых персонажей не говорит на Абиссале.



ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Столб: 1-1/2 фт толщиной; АС 4; твердость 8; hp 250; поломка DC 30; 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 (эти бонусы не складываются с бонусами покрытия от других источников). Присутствие столба в остальном не затрагивает боевое пространство существ.

Магические эффекты: Святыня защищена двумя магическими эффектами; области воздействия обозначены на карте.

Осквернение (CL 10-й): Нежить в области получает +2 светский бонус на броски атаки, спасброски и броски урона (отражены в статистике Урдутара). Проверки Харизмы для изгнания нежити в этой области берут -6 штраф.

Неосвящение (CL 13-й): Область защищена *магическим кругом против добра*. Никакое не-злое вызванное существо не может входить в область. Все существа в области получают +2 бонус отклонения к АС и +2 бонус сопротивления к спасброскам против атак или эффектов со стороны добрых существ. В области воздействия установлено заклинание *сопротивление энергии (звук)*. Проверки Харизмы для изгнания нежити берут -4 штраф (это складывается со штрафом *осквернения*), проверки упрека нежити получают +4 светский бонус.

Занавес: АС 4; hp 10; поломка DC 5. Тяжелые занавесы закрывают два дверных проема. Существо, смежное с занавесом, получает укрывательство против атак с другой стороны.

Урдутар CR 11

Нр 85 (10 HD)

Мужчина убитый тенью* Чондатанский человек клерик 10 Шар

* см. стр. 158

NE Средняя нежить (увеличенный гуманоид)

Инициатива +2; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; Слушание +4, Обнаружение +7

Аура иссушение Плетения

Языки Общий, Абиссал, Чондатанский

АС 23, касание 12, застигнутый врасплох 23; *неосвящение* (+2 против атак, сделанных добрыми существами)

Сопротивление сопротивление изгнанию +4, *неосвящение* (звук 10)

Иммунитет *магическая ракета (брошь щита)*, иммунитет нежити

Стойкость +9, **Рефлексы** +7, **Воля** +13; *неосвящение* (+2 против атак, сделанных добрыми существами)

Слабости чувствительность к свету

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная +1 *тяжелая булава* +15/+10 (1d8+7)

Дальнобойная чакрам мастерской работы +10 (1d4+6/х3)

Базовая атака +7; Захватывание +11

Специальные действия упрек нежити (+5, 2d6+9, 10-й), спонтанное наложение (заклинания *причинения*) (+13 рукопашное касание)

Боевое оснащение свиток *барьера клинков* (DC 12 проверка CL для активации)

Подготовленные заклинания клерика (CL 10-й); Магия Теневого Плетения

5-й - *темный заряд*^{д.укзц} (+11 дальнейшее касание, DC 20), *великая команда* (DC 21), *убить живое* (DC 20)

4-й - *воздушная прогулка*, *бичевание*^{сз}, *божественная сила*, *свобода движения*, *безобразный упадок*^д (CL 11-й, DC 18)

3-й - *оживление мертвого*, *дарение проклятия* (DC 18), *черный свет*^{д.укзц} (DC 18), *лечение серьезных ран*, *магическое одеяние* †

2-й - *мировоззрение оружия*, *слепота/глухота*^д (DC 17), *лечение умеренных ран*, *удержание персоны* (2, DC 18), *тишина* (DC 17)

1-й - *погубление* (DC 17), *божественное покровительство* (CL 9-й), *погибель* (DC 16), *защита от добра*^д (CL 11-й), *санктуарий* (DC 15), *щит веры*

0-й - *обнаружение магии* (2), *руководство*, *читать магию*, *сопротивление*, *достоинство*

† уже наложено

Д: Заклинание домена. Божество: Шар. Домены: Темнота^{укзц}, Зло

Способности Сила 18, Ловкость 14, Телосложение -, Интеллект 12, Мудрость 18, Харизма 8

SQ аура зла, доспеха теневой сущности, черты нежити

Умения Слепая борьба^б, Боевое колдовство, Мастерство Экзотического Оружия (чакрам), Магия Теневого Плетения, Фокус заклинания (зачарование), Фокус оружия (тяжелая булава)

Навыки Концентрация +12 (+16 при наложении в защите), Излечение +9, Скрытность +14, Знание (религия) +8, Слушание +4, Колдовство +14, Обнаружение +7

Имущество боевое оснащение плюс +1 *мифриловый нагрудник*, +1 *тяжелый стальной щит*, +1 *тяжелая булава*, 2 чакрама мастерской работы, *амулет Мудрости* +2, *брошь щита*, 44 pp, 185 gr

Чувствительность к свету (Ex) Зрение Урдутара затуманено при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

Доспех теневой сущности (Su) Урдутар окутан полутвердым доспехом теневой сущности, предоставляющим +2 бонус отклонения к Классу Доспеха и +10 бонус по проверкам Скрытности.

Иссушение Плетения (Su) Эта способность воздействует на заклинателей, использующих Плетение. В начале своего хода, если такой заклинатель находится в пределах 10 фт от убитого тенью, он теряет доступ к одному заклинанию, как будто он прочитал доступное в настоящий момент заклинание самого низкого уровня (если у него осталось более одного заклинания самого низкого уровня, он выбирает, которое именно потерять). Когда он после этого готовит заклинания или восстанавливает ячейки заклинаний, он восстанавливает все свои обычные заклинания.

Если субъект теряет заклинание по крайней мере 1-го уровня, убитый тенью излечивает количество пунктов урона, равное 5 x уровень заклинания. Эта способность не затрагивает заклинателей, использующих Теневое Плетение, тех, кто используют божественную магию, или существ, не читающих заклинания.

Лэшан, Никалот^{PM3} CR 10

Hp 161 (14 HD); **DR** 10/добро

NE Большой аутсайдер (зло, экстрапланарный, юголот)

Инициатива +2; **Чувства** темновидение 60 фт, видеть невидимость; **Слушание** +19, **Обнаружение** +19

Языки Абиссал, Драконий, Адский, телепатия 100 фт.

AC 23, касание 11, застигнутый врасплох 21; **Мобильность**, *неосвящение* (+2 против атак, сделанных добрыми существами)

Иммунитет кислота, яд

Сопротивление холод 10, электричество 10, огонь 10, *неосвящение* (звук 10);

SR 24

Стойкость +16, **Рефлексы** +11, **Воля** +11; *неосвящение* (+2 против атак, сделанных добрыми существами)

Скорость 40 фт (8 квадратов); полет 90 фт (хорошо)

Рукопашная +2 *великий топор* +18/+13/+8 (3d6+15/x3) и

2 когтя +10 каждый (1d6+5 плюс кровоточащие раны) или

Рукопашная 4 когтя +15 каждый (1d6+8 плюс кровоточащие раны)

Базовая атака +14; **Захватывание** +23

Варианты атаки Атака с лета, Силовая атака, удар мировоззрения, улучшенный захват, царапание +15 (1d6+5)

Специальные действия поднятие, *вызов юголота*

Подобные заклинаниям способности (CL 14-й):

По желанию - *глубокая темнота*, *осквернение*, *устрашение* (DC 17), *невидимость*, *зеркальное изображение*, *видеть невидимость*, *великий телепорт* (только сам плюс 50 фнт объектов)

Способности Сила 20, Ловкость 14, Телосложение 25, Интеллект 13, Мудрость 10, Харизма 16

Умения Настороженность, Атака с лета, Железная Воля, Мобильность^б, Силовая атака, Фокус оружия (великий топор)

Навыки Блеф +13, Концентрация +17, Дипломатия +13, Скрытность +8, Запугивание +24, Прыжок +19, Знание (аркана) +11, Знание (планы) +11, Слушание +19, Бесшумное движение +12, Поиск +11, Чувство мотива +10, Колдовство +11, Обнаружение +19

Имущество +2 *великий топор*

Удар мировоззрения (Su) Естественные атаки Лэшана и любое оружие, которым он владеет, считаются злого мировоззрения с точки зрения преодоления уменьшения урона.

Окружающая среда Учитывая, что Лэшан не отходит далее чем на 40 фт от алтаря, его блок статистики включает эффекты заклинания *неосвящение*. Если он выходит за пределы этой дальности, эффекты больше не применяются.

Кровоточащие раны (Ex) Раны от когтей Лэшана продолжают кровоточить после нанесения урона. Каждая рана после этого кровоточит на 1 пункт урона в раунд. Многократные раны от когтей выливаются в совокупную кровопотерю. Кровотечение может быть остановлено лишь успешной DC 15 проверкой Излечения или применением любого заклинания *лечения* или другого лечащего заклинания (*излечение*, *массовое излечение* и так далее).

Улучшенный захват (Ex) Для использования этой способности Лэшан должен поразить цель обеими атаками когтем. Затем он может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку при возможности. Если он выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может делать попытку либо царапания схваченной цели (см. ниже), либо использования своей способности поднятия (см. ниже).

Поднятие (Ex) Если Лэшан, будучи в воздухе, удерживает нелетучего противника Среднего или меньшего размера, он может подниматься в воздух со схваченным существом.

Силовая атака Атаки Лэшана включают -3 атаку, +6 урон - адаптацию к Силовой атаке.

Царапание (Ex) Если Лэшан получает удержание, то может делать две атаки царапанием.

Вызов юголота (Sp) Раз в день Лэшан может вызвать другого никалота или 1d3 меззолотов с шансом на успех 30%. Эта способность эквивалентна заклинанию 3-го уровня.

СТОЛКНОВЕНИЕ L7: ЭМИССАРЫ ШЕДОВАРОВ

Уровень столкновения 12

Вводная

Разместите Ирфиину (I) и двух ее стражей (G) в обозначенных квадратах. Ирфиина не освещена лампой у двери и не видна игровым персонажам в дверях, если у них нет темновидения. Бросайте инициативу как обычно; шедовары не ожидают нападения. Если игровые персонажи открывают дверь тихо или как-то иначе входят в комнату неожиданно, они могут устроить неожиданность Ирфиине и ее стражам.

Если игровые персонажи демонстрируют свое присутствие перед открытием двери (например, разрушая статуи в комнате за дверью), шедовары услышат их и подготовятся к бою. Когда игровые персонажи откроют дверь, неожиданности не будет.

Когда игровые персонажи увидят стражей-шедоваров, прочтите:

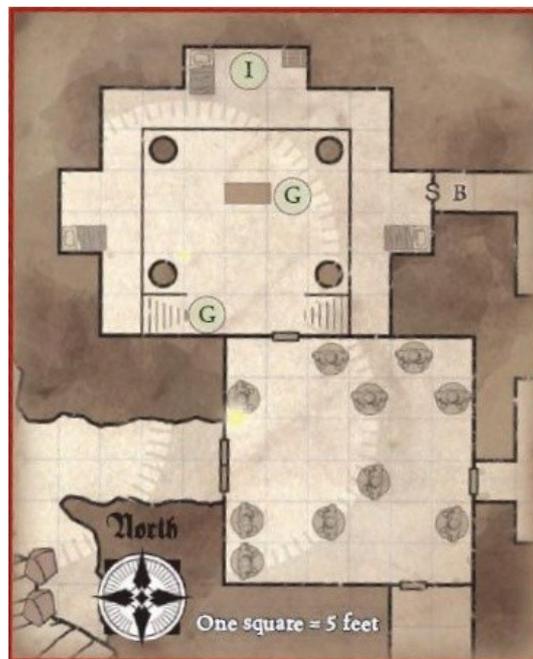
Здесь стоят на страже два человека-стража. На них экзотические пластинчатые доспехи старинного образца, украшенные черным глянцем, в руках - алебарды. У обоих к поясам прицеплены жезлы.

Когда игровые персонажи увидят Ирфиину, прочтите:

Эта женщина на первый взгляд похожа на человека, но кожа ее - темно-серая, и вся она словно окутана тенями. На ней сложные экзотические одеяния цвета багрянца и пурпура, отделанные золотом.

Тактика

Ирфиина предпочитает начинать битву наложением *доминирования над персоной* на вражеского рукопашника или использованием *черных щупальц Эварда* в тылу игровых персонажей, надеясь поймать в захват вражеских клериков и волшебников. Затем она читает *расслабленность* (нацеливаясь в заклинателя) или *луч истощения* (нацеливаясь в не-заклинателя). После этого она продолжает пытаться контролировать игровых персонажей своими заклинаниями касания и лучами.



Как только игровые персонажи ослаблены различными некромантскими заклинаниями, она завершает их работу жезлом. Первичная защитная тактика Ирфиины - не вступать в рукопашную, используя способность теневого шага; она может использовать его лишь раз в два раунда, но если она сможет разделить игровых персонажей *черными щупальцами Эварда* или своим свитком *облака-убийцы*, она может шагнуть через тень за препятствие, чтобы отодвинуться от опасных противников.

Стражи-шедовары начинают бой, используя свои *жезлы опаляющего луча* или читая *истинный удар*, готовясь всеми средствами к Силовой атаке (*истинный удар* не имеет телесного компонента, так что шанса провала при наложении этого заклинания нет). Такая тактика увеличивает их бонус атаки с Силовой атакой до +26. Они могут повторить любую тактику неоднократно. Они ожидают, что Ирфиина будет потоянно перемещаться по полю боя, так что обычно выбирают хорошее место и стоят на нем, считая, что шейд подойдет к ним, когда ей понадобится их защита.

В начале боя Ирфиина бережет своих телохранителей и старается, чтобы они не попали в области эффекта. Как только ее телохранители кровоточат или кажется, что они вот-вот падут, она без колебаний поражает их заклинаниями.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Столб: 1-1/2 фт толщиной; АС 4; твердость 8; hp 250; поломка DC 30; 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. Присутствие столба в остальном не затрагивает боевое пространство существ.

Выступ: Выступ 5-футовой высоты идет вдоль западной, северной и восточной стен комнаты. Персонажи должны использовать действие движения, чтобы подняться на выступ с пола, если они не используют лестницу. Персонажи, атакующие противника ниже себя, получают +1 бонус на броски атаки за нахождение на более высокой позиции.

Лестница: Эта лестница не затрагивает движение, но персонажи, атакующие противника ниже себя, получают +1 бонус на броски атаки за нахождение на более высокой позиции.

Статуя: 5 фт высотой; АС 3; твердость 8; hp 900; поломка DC 45; Подъем DC 20.

Статуя обеспечивает покрытие; ее можно опрокинуть с проверкой Силы, соответствующей или превышающей ее DC поломки, нанося 10д6 пунктов урона существам в квадратах, куда она упадет (Рефлексы DC 15 - вполовину). Опрокинутая статуя заполняет квадраты, куда она упадет, тяжелыми развалинами.

Стол/двухъярусная кровать: Вход в эти квадраты обходится в 2 квадрата движения. Средний персонаж может запрыгнуть на вершину стола или кровати с успешной DC 10 проверкой Прыжка, что обходится в 2 квадрата движения (разбег не требуется). Маленький персонаж может запрыгнуть с успешной DC 12 проверкой прыжка (DC 20 без разбега) или подняться вверх с успешной DC 15 проверкой Подъема. Персонаж, стоящий на столе или кровати, получает +1 бонус на броски рукопашной атаки против противников на земле.

Стол может быть опрокинут как действие движения с успешной DC 8 проверки Силы. После этого он может обеспечивать покрытие.

Ирфиина CR 10

Hp 51 (9 HD); быстрое лечение 2

Шейд некромант 9

NE Средний аутсайдер (увеличенный гуманоид [человек])

Инициатива +6; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +3, Обнаружение +8

Языки Общий, Нетерез, Абиссал, Драконий, Эльфийский

АС 22, касание 16, застигнутый врасплох 20

SR 20

Стойкость +11, **Рефлексы** +10, **Воля** +10

Скорость 50 фт (10 квадратов); теневой шаг 300 фт.

Рукопашная кинжал мастерской работы +7 (1d4+2/19-20)

Базовая атака +4; **Захватывание** +4

Боевое оснащение 3 *микстуры лечения легких ран*, свиток *облака-убийцы*, *жезл меньшего шара холода*^{с3} (CL 7-й, дальность 45 фт, +8 дальнейшее касание, 4d8 холод)

Подготовленные заклинания волшебника (CL 9-й; 1d20+11 для преодоления SR); Магия Теневого Плетения

5-й - *доминирование над персоной* (DC 20), *волны усталости*

4-й - *сжигающая кровь*^{с3} (DC 20), *расслабленность* (+8 дальнейшее касание), *черные щупальца Эварда* (проверка захватывания +17), *устрашение* (DC 20)

3-й - *спешка* (CL 8-й), *луч истощения* (+8 дальнейшее касание, DC 19), *замедление* (CL 8-й, DC 17), *предложение* (DC 18), *вампирическое касание* (+6 рукопашное касание)

2-й - *слепота/глухота* (DC 18), *кошачья грация* (CL 8-й), *ложная жизнь*, *касание гхола* (+6 рукопашное касание, DC 18), *спектральная рука*, *паутина* (DC 16)

1-й - *леденящее касание* (+6 рукопашное касание, DC 17), *жир*, *доспех мага* †, *луч ослабления* (+8 дальнейшее касание), *тихое изображение* (DC 16), *истинный удар*

0-й - *кислотный всплеск*, *обнаружение магии*, *разрушение нежити* (+8, дальнейшее касание), *рука мага*, *читать магию*

Запрещенные школы: отречение, воплощение

† уже наложено

Подобные заклинаниям способности (CL 9-й):

По желанию - *невидимость* (только на себя)

3/день - *зеркальное изображение* (1d4+3 изображения)

Способности Сила 10, Ловкость 14, Телосложение 16, Интеллект 18, Мудрость 8, Харизма 14

SQ контроль света

Умения Боевое колдовство, Создание Жезла^Б, Улучшенная Инициатива, Написание Свитка^Б, Магия Теневого Плетения, Фокус заклинания (некромантия), Проникновение Заклинания

Навыки Концентрация +14 (+18 при наложении в защите), Расшифровка Записи +15, Дипломатия +4, Скрытность +10, Знание (аркана) +15, Знание (история) +8, Знание (планы) +8, Слушание +3, Бесшумное движение +10, Колдовство +16, Обнаружение +8

Имущество боевое оснащение плюс *амулет естественного доспеха* +2, *лента интеллекта* +2, *плащ сопротивления* +1, 78 gp, 6 sp

Контроль света (Sp) Как стандартное действие, Ирфиина может уменьшать уровни света в пределах 100-футового радиуса от себя фактором 90%. Это уменьшает полную эффективную дальность видения персонажей, зависящих от света, на тот же процент. Например, человек может обычно видеть до 20 фт при свете факела, но если Ирфиина уменьшит уровень света, человек сможет видеть лишь на 2 фт. Эта способность продолжается в течение 9 минут и эквивалентна заклинанию 3-го уровня.

Теневой шаг (Su) Как действие движения, Ирфиина может исчезнуть из своего текущего места и вновь появиться в любой темной области в пределах 300 фт, раз в 2 раунда.

Если Ирфиина поймана в заклинании *дневной свет* или в подобном ярком свете, ее статистика изменяется следующим образом:

Нр уменьшаются на 9; быстрое лечение 0

Чувства нет темновидения; Слушание -1, Обнаружение +4

АС 18, касание 12, застигнутый врасплох 16

SR ни один

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

Скорость 30 фт (6 квадратов); никакой теневой шаг

Рукопашная кинжал мастерской работы +5 (1d4/19-20)

Дальнобойная +6 касание (заклинанием)

Подобные заклинаниям способности нет

Способности Телосложение 14, Харизма 12

SQ нет

Навыки Концентрация +13 (+17 при наложении в защите), Дипломатия +3, Скрытность +2, -1 Слушание, Бесшумное движение +2, Обнаружение +4

2 стража-шедовара CR 7

Нр 54 каждый (7 HD)

Мужчина человек боец 6/колдун 1

NE Средний гуманоид

Инициатива +1; **Чувства** Слушание +0, Обнаружение +0

Языки Общий, Нетерез

АС 20, касание 11, застигнутый врасплох 19

Стойкость +7, **Рефлексы** +3, **Воля** +6

Скорость 20 фт (4 квадрата) в полном пластинчатом доспехе, базовая скорость 30 фт.

Рукопашная +1 *алебарда* +11/+6 (1d10+7/x3)

Дальнобойная *жезл опаляющего луча* +7 касание (4d6 огонь)

Базовая атака +6; **Захватывание** +9

Варианты атаки Слепая борьба, Раскол, Силовая атака

Боевое оснащение *жезл опаляющего луча* (20 зарядов), *микстура лечения умеренных ран*, свиток *великой невидимости* (DC 8 проверка CL)

Известные заклинания колдуна (CL 5-й, шанс провала заклинания 35%):

1-й (4/день) - *сжигающие руки* (DC 12), *истинный удар* *

0-й (5/день) - *обнаружение магии*, *свет*, *луч мороза* (+7 дальнее касание), *читать магию*

* Нет телесного компонента, потому не подвержено провалу заклинания

Способности Сила 16, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 8, Мудрость 10, Харизма 12

SQ фамильяр (нет в настоящее время)

Умения Слепая борьба^Б, Раскол^Б, Боевое колдовство, Железная Воля, Силовая атака, Практикующий Заклинатель^{КАР}, Фокус оружия (алебарда)^Б, Специализация Оружия (алебарда)^Б

Навыки Концентрация +4 (+8 при наложении в защите), Запугивание +6, Слушание +0, Поездка +6, Колдовство +3, Обнаружение +0

Имущество боевое оснащение плюс +1 *полный пластинчатый доспех*, +1 *алебарда*, 7 gp, 12 sp

СТОЛКНОВЕНИЕ L8: ВНИМАТЕЛЬНЫЕ МЕРТВЕЦЫ

Уровень столкновения 9

Вводная

Ужасные стражи (D) и пламенные черепа (F) начинают столкновение, скрытые в иллюзорных альковах, обозначенных на карте.

Если персонаж ставит ногу на верхний уровень комнаты, не сказав сначала пароль ("*Нимуре тел канда Хлонтар*" или "Хлонтар подыметя вновь" на Торассе), стражи-нежить выходят из-за иллюзорных стен и атакуют. Позвольте каждому игровому персонажу DC 20 проверку Обнаружения, чтобы поймать взглядом момент атаки нежити и избежать неожиданности. Персонажи, провалившие проверку Обнаружения, не могут действовать в раунде неожиданности.

Если игровые персонажи замечают иллюзорные стены или иначе обнаруживают стражей комнаты, прежде чем те выскочат и нападут, они устраивают неожиданность ужасным стражам и пламенным черепам. Нежить не атакует вторгшихся в эту комнату, если те не нападут первыми или если кто-либо не встанет на верхний ряд, не сказав пароль.

В общем случае вы можете предположить, что игровые персонажи не заметят иллюзорных стен, если у них нет неких причин взаимодействовать со стеной и проверить ее. Например, персонаж, исследующий комнату *обнаружением магии* или *тайным видением*, имеет причины быть подозрительным и должен сделать спасбросок Воли, чтобы увидеть сквозь стены. Точно так же персонаж, идущий вдоль стены, имеет право на спасбросок Воли, чтобы заметить иллюзию.

Когда ужасные стражи и пламенные черепа появятся, прочтите:

Ужасный страж: Черный скелет сжимает длинный меч в костлявой руке. Он окружен мерцающим полем пурпурно-черной энергии.

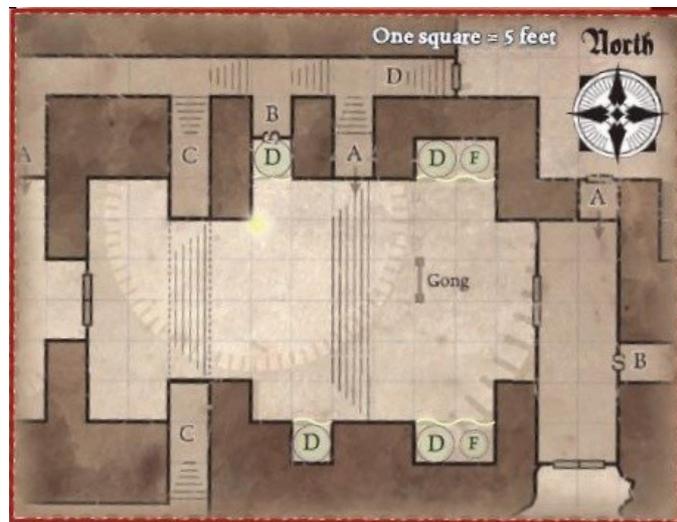
Пламенный череп: Это выглядит как оживленный человеческий череп, охваченный злым зеленым пламенем. Он парит в воздухе, в его пустых глазницах пляшет злобный изумрудный свет.

Тактика

Ужасные стражи и пламенные черепа - не просто бессмысленные автоматы; они бьются с холодной, бесстрашной расчетливостью, быстро хватаясь за любые возможности, которые предоставят им персонажи.

Ужасные стражи начинают борьбу, пронзая игровых персонажей *магическими ракетами*, концентрируя свои атаки на заклинателях в задних рядах) - особенно на клериках или других персонажах, носящих или несущих святые символы. В следующем раунде они используют свою способность *проблеска* или вступают в рукопашную - смотря по обстоятельствам. Ужасные стражи пытаются прорваться сквозь вражеских бойцов и вступить в рукопашную с заклинателями (и не смущаясь делают *проблеск*, чтобы пройти квадраты, занятые игровыми персонажами).

Пламенные черепа используют высокий потолок комнаты в качестве преимущества, паря за пределами легкой досягаемости. Они используют *луч истощения* против вражеских бойцов и по необходимости защищаются *зеркальным изображением*. Они берегут свою подобную заклинанию способность *огненного шара*, пока не смогут взорвать им нескольких персонажи, не причинив при этом вреда своим союзникам - ужасным стражам. Пламенные черепа иммунны к огню, так что без колебаний бьют взрывами друг по другу.



ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Иллюзорные стены: Алоккайр скрыл альковы, в которых выжидают стражи, заклинанием *иллюзорная стена* (Воля DC 21 - недоверие).

Двери: Эти каменные двойные двери - 4 дюйма толщиной (твердость 8, 60 hp, поломка DC 28). Они не заперты.

Лестница, крутая: Персонажи, движущиеся по крутой лестнице, должны потратить 2 квадрата движения для входа в каждый квадрат лестницы. Персонажи, бегущие или разгоняющиеся вниз по крутой лестнице, должны преуспеть в DC 10 проверке Баланса после входа в первый квадрат крутой лестницы. Персонажи, проваливающие проверку, падают кувырком и должны закончить свое движение через 1d2x5 фт. Персонажи, проваливающие проверку на 5 или больше, берут 1db пунктов урона и падают ничком в квадрате, где заканчивают свое движение. Крутая лестница увеличивает DC проверок Кувырка на 5.

Гонг: Гонг - просто дверной звонок Алоккайра; когда горгульи, шарраны или шедовары желают поговорить с личем, они ударяют в гонг. Лич наблюдает за гонгом, чтобы посмотреть, кто звонит, или использует близлежащий глазок, чтобы посмотреть на посетителей, после чего выходит к вызывающим, обычно через большую каменную дверь в восточном конце зала.

МЕРЦАЮЩИЕ УЖАСНЫЕ СТРАЖИ

Ужасные стражи имеют необычную защиту: они могут использовать *проблеск* как подобную заклинанию способность. Вот краткий свод важных преимуществ и неудобств заклинания *проблеск*.

- Физические атаки против них имеют шанс промаха 50%; если нападавший может поражать эфирные цели или видеть невидимые существа, шанс промаха - лишь 20%.
- Ужасные стражи бьют как невидимые существа (+2 бонус на броски атаки, противники теряют свой бонус Ловкости к AC).
- Атаки ужасных стражей имеют шанс промаха 20%.
- Индивидуально нацеленные заклинания против ужасных стражей имеют шанс провала 50%, если нападавший не может нацеливаться на невидимые, эфирные существа.
- Ужасные стражи получают лишь половину урона от атак по области (но полный урон от тех, которые простираются и на Эфирный План).
- Скорость ужасных стражей уменьшена до 20 фт (4 квадрата). Они могут двигаться сквозь твердые объекты (включая квадраты, занятые игровыми персонажами), но есть шанс 50% на квадрат, что они будут выброшены к ближайшей открытой площадке и получают 1db пунктов урона.

4 продвинутых ужасных стража CR 4

Нр 65 каждый (10 HD); DR 5/дробящий

NE Средняя нежить

Инициатива +1; **Чувства** темновидение 60 фт, видеть невидимость; **Слушание** +12, **Обнаружение** +12

Языки понимает Общий

AC 20, касание 14, застигнутый врасплох 19

Иммунитет иммунитеты нежити, холод

Стойкость +5, **Рефлексы** +4, **Воля** +8

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная длинный меч мастерской работы +11 (1d8+4/19-20) и коготь +4 (1d4+2) или

Рукопашная 2 когтя +9 каждый (1d4+4)

Варианты атаки Силовая атака

Базовая атака +5; **Захватывание** +9

Подобные заклинаниям способности (CL 10-й):

Раз в 3 раунда - *магическая ракета*

Раз в 10 минут - *проблеск*

Способности Сила 18, Ловкость 12, Телосложение -, Интеллект 11, Мудрость 12, Харизма 13

SQ черты нежити, силовой доспех, видеть невидимость, *каменные кости*

Умения Боевое колдовство, Великая Стойкость, Силовая атака, Фокус оружия (длинный меч)

Навыки Концентрация +11 (+15 при наложении в защите), Скрытность +11, Слушание +12, Бесшумное движение +11, Обнаружение +12

Имущество длинный меч мастерской работы

Силовой доспех (Su) ужасный страж окружен темным, прозрачным полем силы, которое предоставляет ему +3 бонус отклонения к AC.

Видеть невидимость (Su) Как заклинание; CL 13-й.

Каменные кости Этот ужасный страж получил +3 естественных бонус доспеха к AC от наложения заклинания *каменные кости*(Mag).

2 продвинутых пламенных черепа CR 5

Нр 52 каждый (8 HD); DR 5/дробящий; быстрое лечение 2

NE Крошечная нежить

Инициатива +8; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +12, Обнаружение +12

Языки Общий, Драконий, Адский, Лоросс

АС 19, касание 16, застигнутый врасплох 15

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

Иммунитет иммунитеты нежити, холод, огонь, электричество

Стойкость +2, **Рефлексы** +6, **Воля** +7

Скорость полет 50 фт (10 квадратов) (хорошо)

Дальнобойная 2 луча +10 касание каждый (1d8 огонь)

Базовая атака +4; **Захватывание** -8

Варианты атаки Выстрел в Упор, Точный Выстрел

Подобные заклинаниям способности (CL 8-й)

По желанию - *обнаружение магии, рука мага, луч мороза* (+10 дальнее касание)

3/день - *пятно, магическая ракета, луч истощения* (+10 дальнее касание, DC 15)

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

Способности Сила 3, Ловкость 18, Телосложение -, Интеллект 11, Мудрость 12, Харизма 15

SQ черты нежити, омоложение

Умения Улучшенная Инициатива, Выстрел в Упор, Точный Выстрел

Навыки Концентрация +13, Скрытность +23, Слушание +12, Обнаружение +12

Омоложение (Su) Уничтоженный пламенный череп восстанавливает свои полные нормальные очки жизни за 1 час, даже если он разбит на части. Для предотвращения омоложения его останки следует опрыскать пузырьком святой воды или подвергнуть заклинаниям *рассеивание магии, рассеивание зла* или *удаление проклятия*. Уровень заклинателя пламенного черепа 14-й с точки зрения проверки рассеивания.

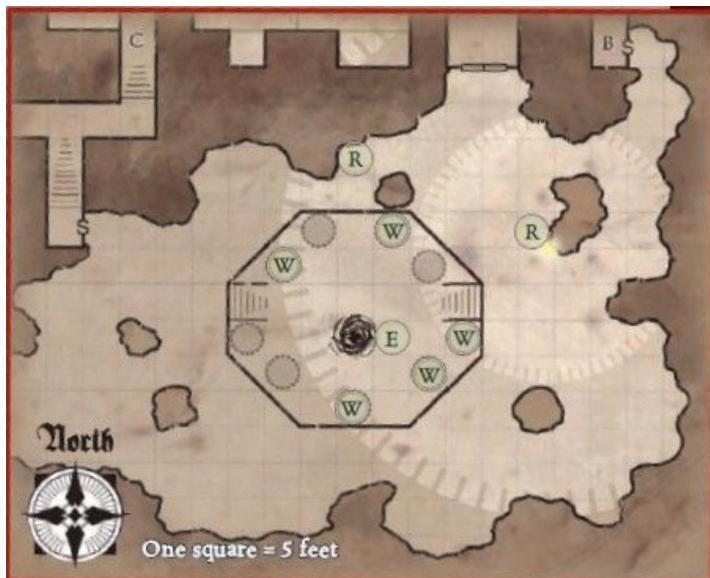
СТОЛКНОВЕНИЕ L9: РИТУАЛЬНАЯ ПЕЩЕРА

Уровень столкновения 14

Вводная

Духи начинают это столкновение в клетках, висящих на стенах ритуальной ямы. Они остаются там, пока их не выпустят; для освобождения духа требуется, чтобы кто-либо использовал действие движения, находясь рядом с клеткой духа.

Эсвел и ее ритуальные стражи начинают столкновение в местах, отмеченных на карте. Если игровые персонажи открывают дверь тихо или как-либо еще входят в ритуальную пещеру без шума, они могут напасть на злодеев неожиданно; позвольте Эсвел и охранникам сделать проверки Обнаружения или Слушания, чтобы избежать неожиданности. У них нет шансов устроить неожиданность для игровых персонажей, если те так или иначе не наделают много шума дверьми или как-то иначе не оповестят о своем присутствии. Когда персонажи столкнутся с монстрами в этой комнате, прочтите:



Духи: В каждой из железных клеточек содержится изнуренный человеческий труп с кожистой, высохшей плотью. Некоторые стоят без движения, в то время как другие дергаются за прутья, уставившись на вас голодным, злорадным взглядом.

Ритуальные стражи: Здесь дежурят два воина в черных пластинчатых доспехах. У них серая кожа и тусклые темные глаза, а по их телам словно ползают и кружатся густые тени. В их руках шипастые цепи, пощелкивающие электричеством.

Эвел: У этой бледной красивой женщины длинные прямые черные волосы и темные глаза. Она носит замысловатый пластинчатый доспех, черный с золотом, и держит в руках тяжелую железную палочку с головой в форме змеи.

Тактика

Эвел предпочитает стоять позади, на расстоянии, и атаковать заклинаниями, пока ее ритуальные стражи ведут ближний бой. Поскольку она предварительно наложила на эту область *осквернение*, эффект этого заклинания включен в блоки статистики для нее и стражей. Она начинает битву, читая *барьер клинков*, дабы защититься кольцеподобной стеной клинков. Затем она использует заклинания типа *разрушения*, *чумы насекомых*, *безобразного упадка* и *слепоты/глухоты*, ударяя из-под охраны клинков. Будучи серьезно травмированной дальнебойными атаками или заклинаниями, несмотря на кольцо, она использует для защиты *черный свет* и идет в рукопашную. Пока она не откажется, она не будет использовать *теневого осколок*, поскольку не может командовать любым убитым тенью существом, созданным таким способом.

Ритуальные стражи стараются оставаться между Эвел и ее врагами, но не выходят за пределы области эффекта *осквернения*. Они обычно используют 2 пункта Боевой Экспертизы, отраженные в их блоке статистики. Они по максимуму используют умения Улучшенное Разоружение и Улучшенная Подсечка и стараются по возможности атаковать игровых персонажей парами: один из стражей делает подсечку или разоружение, а второй просто атакует. Помните, что ритуальный страж, подсекающий противника, получает немедленную рукопашную атаку против теперь упавшего противника, как описано в умении Улучшенная Подсечка. Стражи по возможности стараются закончить свой ход в пределах 10 фт от заклинателя, чтобы воспользоваться преимуществом своей способности иссушения Плетения.

Духи начинают битву в клетках и не принимают участия в бою, пока Эвел не освободит их; у каждой из клеток простой замок внизу, открывание требует действия движения. Духи достаточно умны и понимают, что у них нет особого шанса поразить тяжелобронированного противника, и они избегают подобных целей, предпочитая кружиться вокруг волшебников, монахов или жуликов.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Клетка: Каждая клетка достаточно велика лишь для Среднего существа. Железные прутья имеют твердость 10, 30 очков жизни и поломку DC 23, но у каждой клетки также есть замок с нижней стороны, вне досягаемости того, кто в ней. Требуется действие движения, чтобы открыть клетку. В отмеченных клетках есть духи; трупы в других клетках - простые трупы.

Ритуальная яма: Глубина ямы - 10 фт. Стены сделаны из гладких, хорошо пригнанных каменных блоков (Подъем DC 30).

Лестница: Эта лестница не затрагивает движение, но персонажи, атакующие противника ниже себя, получают +1 бонус на броски атаки за нахождение на более высокой позиции.

Эвел Серый Замок CR 13

Нр 88 (13 HD)

Женщина Чондатанский человек клерик 13 Шар

NE Средний гуманоид

Инициатива +5; **Чувства** Слушание +9, Обнаружение +5

Языки Общий, Чондатанский

АС 26, касание 11, застигнутый врасплох 25

Стойкость +10, **Рефлексы** +5, **Воля** +13

Скорость 20 фт (4 квадрата) в полном пластинчатом доспехе, базовая скорость 30 фт.

Рукопашная палочка гадюки +13/+8 (1d8+3 плюс яд)

Дальнебойная легкий арбалет мастерской работы +11 (1d8/19-20)

Базовая атака +9; **Захватывание** +10

Специальные действия яд (DC 14, 1d10 Телосложение/1d10 Телосложение), упрек нежити 4/день (+3, 2d6+14, 13-й), спонтанное наложение (заклинания *причинения*) (+10 рукопашное касание)

Боевое оснащение свиток *безобразного упадка*

Подготовленные заклинания клерика (CL 13-й); Магия Теневого Плетения

7-й - *богохульство*^Д (CL 14-й), *разрушение* (DC 23)

6-й - *барьер клинков* (CL 12-й, DC 21), *создание нежити* (CL 14-й), *излечение*

5-й - *темный заряд*^{Д,УКЗЦ}(+10 дальнейшее касание, DC 21), *великая команда* (DC 21), *чума насекомых*, *праведная мощь* (CL 12-й), *стена камня*

4-й - *воздушная прогулка* (CL 12-й), *лечение критических ран*, *распускание* (DC 19), *божественная сила* (CL 12-й), свобода движения, *безобразный упадок*^Д (CL 14-й, DC 19)

3-й - *дарение проклятия* (DC 19), *черный свет*^{Д,УКЗЦ}, *инфекция* (+10 рукопашное касание, CL 14-й, DC 19), *лечение серьезных ран*, *рассеивание магии*, *чистка невидимости* (CL 12-й)

2-й - слепота/глухота¹ (DC 18), лечение умеренных ран, темнота, смертельный набат (CL 14-й, DC 18), осквернение †, удержание персоны (DC 18), сопротивление энергии
1-й - обнаружение добра, божественное покровительство (CL 12-й), погибель (DC 17), энтропийный щит, затеняющая мгла, защита от добра¹ (CL 14-й), санктуарий (DC 16), щит веры
0-й - обнаружение магии (2), руководство, читать магию, сопротивление, достоинство
† уже наложено

Д: Заклинание домена. Божество: Шар. Домены: Темнота^{УКЗЦ}, Зло

Способности Сила 12, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 11, Мудрость 20, Харизма 12

SQ аура зла

Умения Слепая борьба^Б, Сварить Зелье, Боевое колдовство, Улучшенная Инициатива, Написание Свитка, Магия Теневого Плетения, Фокус оружия (тяжелая булава)

Навыки Концентрация +10 (+14 при наложении в защите), Дипломатия +5, Излечение +9, Знание (аркана) +8, Знание (религия) +8, Слушание +9, Колдовство +10, Обнаружение +5

Имущество боевое оснащение плюс +3 *полный пластинчатый доспех*, +2 *тяжелый стальной щит*, +1 *тяжелая булава*, легкий арбалет мастерской работы с 20 зарядами, *палочка гадюки*, *теневой осколок* *, *перчатки силы огра* +2, *амулет Мудрости* +2, безобразный символ (500 гр, фокус для разрушения), 30 рр, 55 гр

* см. стр. 152

5 духов CR 3

Нр 26 каждый (4 HD)

LE Средняя нежить

Инициатива +1; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +7, Обнаружение +7

Языки Общий

АС 15, касание 11, застигнутый врасплох 14

Иммунитет иммунитеты нежити

Стойкость +1, **Рефлексы** +2, **Воля** +5

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная удар +3 (1d4+1 плюс иссушение энергии)

Базовая атака +2; **Захватывание** +3

Способности Сила 12, Ловкость 12, Телосложение -, Интеллект 11, Мудрость 13, Харизма 15

SQ черты нежити, пользователь Теневого Плетения

Умения Настороженность, Слепая борьба

Навыки Скрытность +8, Слушание +7, Бесшумное движение +16, Обнаружение +7

Иссушение энергии (Su) Живущие существа, пораженные атакой ударом духа, получают один отрицательный уровень. DC 14 для сброски Стойкости, чтобы удалить отрицательный уровень. За каждый такой отрицательный уровень дух получает 5 временных очков жизни.

Пользователь Теневого Плетения (Su) Поскольку эти духи были созданы через уникальный обряд Теневого Плетения, их сверхъестественные способности привязаны к Теневому Плетению, а не к Плетению. Они сохраняют использование своих способностей в областях мертвой магии, типа ритуальной пещеры.

2 ритуальных стража CR 9

Нр 68 каждый (8 HD)

Мужчина убитый тенью человек боец 8

NE Средняя нежить (увеличенный гуманоид)

Инициатива +2; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; Слушание +0, Обнаружение +5

Аура иссушение Плетения

Языки Общий, Абиссал, Чондтанский

АС 22, касание 12, застигнутый врасплох 21

Иммунитет иммунитеты нежити

Сопротивление сопротивление изгнанию +4

Стойкость +7, **Рефлексы** +6, **Воля** +3

Слабости чувствительность к свету

Скорость 20 фт (4 квадрата) в полном пластинчатом доспехе, базовая скорость 30 фт.

Рукопашная +1 *шоковый тяжелый цеп* +17/+12 (1d10+12 плюс 1d6 электричество/19-20)

Дальнбойная чакрам мастерской работы +11/+6 (1d4+7/x3)

Базовая атака +8; **Захватывание** +14

Варианты атаки Боевая Экспертиза, Боевые рефлексы, Улучшенное Разоружение, Улучшенная Подсечка

Боевое оснащение *микстура невидимости*

Способности Сила 22, Ловкость 13, Телосложение -, Интеллект 12, Мудрость 10, Харизма 8

SQ доспех теневой сущности, черты нежити

Умения Боевая Экспертиза, Боевые рефлексы^Б, Мастерство Экзотического Оружия (чакрам), Улучшенное Разоружение^Б, Улучшенная Подсечка^Б, Молниеносные рефлексы, Быстрое выхватывание, Фокус оружия (тяжелый цеп)^Б, Специализация Оружия (тяжелый цеп)^Б

Навыки Подъем +3, Скрытность +12, Запугивание +9, Прыжок +5, Обнаружение +5

Имущество боевое оснащение плюс +1 *полный пластинчатый доспех*, +1 *шоковый тяжелый цеп*, 2 чакрама мастерской работы

Чувствительность к свету (Ex) Зрение убитого тенью затуманено при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

Иссушение Плетения (Su) Эта способность воздействует на заклинателей, использующих Плетение. В начале своего хода, если такой заклинатель находится в пределах 10 фт от убитого тенью, он теряет доступ к одному заклинанию, как будто он прочитал доступное в настоящий момент заклинание самого низкого уровня (если у него осталось более одного заклинания самого низкого уровня, он выбирает, которое именно потерять). Когда он после этого готовит заклинания или восстанавливает ячейки заклинаний, он восстанавливает все свои обычные заклинания. Если субъект теряет заклинание по крайней мере 1-го уровня, убитый тенью излечивает количество пунктов урона, равное 5 x уровень заклинания. Эта способность не затрагивает заклинателей, использующих Теневое Плетение, тех, кто используют божественную магию, или существ, не читающих заклинания.

Доспех теневой сущности (Su) Убитый тенью окутан полутвердым доспехом теневой сущности, предоставляющим +2 бонус отклонения к Классу Доспеха и +10 бонус по проверкам Скрытности.

СТОЛКНОВЕНИЕ L10: УБЕЖИЩЕ АЛОККАЙРА

Уровень столкновения 15

Вводная

Алоккайр начинает это столкновение за рабочим столом в северо-восточном углу комнаты. Одна из горгулий находится в алькове на западе, другая - в среднем алькове на востоке.

Если игровые персонажи входят в эту комнату спокойно, у них есть шанс устроить неожиданность Алоккайру и его охране. Если им приходится выбить дверь или иначе обозначить свое присутствие, неожиданности не будет. Когда персонажи столкнутся с монстрами в этой комнате, прочтите:

Алоккайр: Это скелетное существо носит гнилые, но богатые одеяния давно мертвого могучего волшебника. Багровый свет ненависти пляшет в его пустых глазницах.

Искажающие заклинания горгульи: У этих свирепых крылатых монстров рогатые головы, длинные когти и каменная шкура. По их серой коже идут ряды сверхъестественных пурпурно-черных пятен.

Тактика

Если Алоккайр решает биться, он оказывается уклончивым противником. Сперва он отходит к одной из дверей, чтобы гарантировать себе линию отступления при необходимости - он не хочет рисковать быть загнанным в угол за столом. Его любимое заклинание для начала - *массовое удержание персоны*, чтобы остановить максимум врагов. Затем он направляет *расслабленность* или *слабоумие* на заклинателя, после чего обращается к защите самого себя, читая *великую невидимость* или *смещение*. После этого лич разгоняет врагов посредством *облака-убийцы* или *стены льда*, выбирает одну группу и старается уничтожить ее, комбинируя зачарования и ударные заклинания. При необходимости он использует свои заклинания иллюзий, чтобы и далее заманить в ловушки и сбивать с толку игровых персонажей; иллюзорная *призматическая стена* - превосходный способ выявить опасных противников.

Алоккайр прибегает к заклинанию *массовое предложение* для последней защиты. Будучи серьезно поврежден, он использует заклинание, заставляя персонажей бросить то, что они держат, и бежать, спасая свою жизнь, пока они не окажутся далеко от логова.

Горгульи полностью лояльны личу и жестоко бьются на его защите. Прежде всего они стараются держать вражеских рукопашных бойцов подальше от Алоккайра. Если никто из игровых персонажей не лезет к Алоккайру в рукопашную, они обращают внимание на заклинателей и стремятся схватить или разоружить их; Алоккайр приказал им красть магические изделия у небрежных персонажей, если представится такая возможность.

Разоружение изделий: Горгульи избегают вооруженных персонажей и стараются урвать изделия типа жезлов, палочек или свитков у невооруженных персонажей. Невооруженный персонаж не получает атаку при возможности, если атакован с попыткой разоружения (хотя персонажи с умением Улучшенный Невооруженный Удар или с естественными атаками имеют такую возможность, поскольку



считаются вооруженными постоянно). Если субъект не делает атаку при возможности, ему все равно позволено сделать противопоставленный бросок атаки, чтобы удержать контроль над предметом, который горгулья старается схватить - используется базовый бонус атаки персонажа и его модификатор Силы, или модификатор Ловкости, если у него есть умение Ловкость с Оружием. Жезлы считаются легким оружием, посохи - двуручным. Горгульи разоружают своими атаками когтями (бонус атаки +11).

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Каменный рабочий стол: твердость 8; hp 170; поломка DC 25. Рабочий стол обеспечивает покрытие. Если стол сломан, квадраты, которые он занимает, станут тяжелыми развалинами. Пересечение рабочего стола обходится в 1 дополнительный квадрат движения. Существо может сделать попытку DC 10 проверки прыжка, чтобы пересечь стол без препятствий движению.

Дверь, каменная: 4 дм толщиной; AC 5; твердость 8; hp 60; поломка DC 28; Открывание Замка DC 30.

Деревянная книжная полка: 2 дм. толщиной; AC 6; твердость 5; hp 20; поломка DC 18.

Персонаж может опрокинуть книжную полку как стандартное действие. Любые существа в квадратах, куда падает книжная полка, подвержены атаке с +4 бонусом атаки, беря 1db пунктов урона, если атака преуспевает.

Статуя: 5 фт высотой; AC 3; твердость 8; hp 900; поломка DC 45; Подъем DC 20.

Статуя обеспечивает покрытие; ее можно опрокинуть с проверкой Силы, соответствующей или превышающей ее DC поломки, нанося 10db пунктов урона существам в квадратах, куда она упадет (Рефлексы DC 15 - вполовину). Опрокинутая статуя заполняет квадраты, куда она упадет, тяжелыми развалинами.

Алоккайр CR 15

Нр 84 (13 HD); DR 15/дробящий и магия

Мужчина человек лич волшебник 13

NE Средняя нежить (увеличенный гуманоид)

Инициатива +6; **Чувства** темновидение 60 фт; **Слушание** +10, **Обнаружение** +15

Аура устрашение

Языки Общий, Чондтанский, Эльфийский, Адский, Нетерез

AC 23, касание 14, застигнутый врасплох 21

Иммунитет холод, электричество, полиморф, иммунитеты нежити

Сопrotивление сопротивление изгнанию +4

Стойкость +8, **Рефлексы** +8, **Воля** +12

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашное касание +5 (1d8+5 (Воля DC 18 - вполовину) плюс паралич)

Базовая атака +6; **Захватывание** +5

Боевое оснащение свиток конуса холода, свиток сферы неуязвимости, свиток видеть невидимость, жезл опалителя Аганазара^{УКЗЦ} (CL 8-й, 20 зарядов)

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

7-й - *массовое удержание персоны* (DC 23)

6-й - *цепная молния* (CL 12-й, DC 21), *массовое предложение* (DC 22)

5-й - *облако-убийца* (DC 20), *слабоумие* (DC 21), *телекинез* (CL 12-й), *телепорт*

4-й - *замешательство* (DC 20), *расслабленность* (+8 дальнее касание), *великая невидимость*, *призрачный убийца* (DC 21), *стена льда* (CL 12-й)

3-й - *яснослышание/ясновидение*, *рассеивание магии*, *смещение*, *полет* (CL 12-й), *главное изображение* (DC 20)

2-й - *командование нежитью*, *обнаружение мысли* (DC 17), *неверное направление* (DC 19), *опалющий луч* (CL 12-й), *касание идиотии* (+5 рукопашное касание)

1-й - *зачарование персоны* (DC 17), *удержание портала*, *защита от добра*, *луч ослабления* (+8 дальнее касание), *щит*, *шокирующая хватка* (CL 12-й)

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

Способности Сила 8, Ловкость 14, Телосложение -, Интеллект 20, Мудрость 14, Харизма 15

SQ фамильяр (нет в настоящее время), черты нежити

Умения Боевое колдовство, Создание Чудесного Предмета^Б, Великая Стойкость, Улучшенная Инициатива, Написание Свитка^Б, Магия Теневого Плетения, Фокус заклинания (иллюзия), Проникновение Заклинания^Б, Внезапная Неподвижность^{КАР}

Навыки Концентрация +17 (+21 при наложении в защите), Расшифровка Записи +15, Дипломатия +7, Скрытность +10, Слушание +10, Знание (аркана) +20, Знание (строительство подземелий) +10, Знание (история) +11, Знание (планы) +11, Бесшумное движение +10, Поиск +13, Чувство мотива +10, Колдовство +22, Обнаружение +15, Выживание +2 (+4 в подземелье или на других планах)

Имущество боевое оснащение плюс *наручи доспеха* +4, *кольцо защиты* +2, *плащ сопротивления* +2, 97 gr, 2 sp

Книга заклинаний подготовленные заклинания плюс 0-й - все; 1-й - *тревога*, *леденящее касание*, *постигать языки*, *стирание*, *жир*, *идентификация*, *доспех мага*, *незримый служитель*; 2-й - *тайный замок*, *пятно*, *касание гхола*, *левитация*, *магический рот*, *кислотная стрела Мелфа*, *паутина*; 3-й - *тайное видение*, *спешка*, *заряд молнии*, *необнаружение*; 4-й - *оживление мертвого*, *якорь измерений*, *иллюзорная стена*, *меньший обет*, *плотный туман*; 5-й - *распускание*, *удержание монстра*, *стенопроход*, *постоянное изображение*, *любопытные глаза*; 6-й - *кислотный туман*, *анализ*

двомера, дезинтеграция, запрограммированное изображение, истинное видение; 7-й - перст смерти, ограниченное желание, фазовая дверь, проекция

Парализующее касание (Su) Любое живущее существо, пораженное личем с его атакой касанием, должно преуспеть в DC 18 спасброске Стойкости или будет навсегда парализовано. *Удаление паралича* или любое заклинание, способное удалять проклятие, может освободить жертву. Эффект не может быть рассеян. Любой парализованный личем выглядит как мертвый, хотя успешная DC 20 проверка Обнаружения или DC 15 проверка Излечения показывает, что жертва все еще жива.

Аура устрашения (Su) Алоккайр окутан аурой смерти и зла. Существа менее чем с 5 HD в 60-футовом радиусе, которые смотрят на лича, должны преуспеть в DC 18 спасброске Воли или получают воздействие как от заклинания *устрашение* от колдуна 13-го уровня. На существо, успешно сделавшее спасбросок, нельзя снова воздействовать аурой Алоккайра в течение 24 часов.

2 каменных наблюдателя CR 5

Нр 66 каждый (6 HD); **DR** 10/магия

Продвинутая искажающая заклинания ^{PM3} горгулья

СЕ Средняя абберация (увеличенный чудовищный гуманоид)

Инициатива +3; **Чувства** темновидение 60 фт; **Слушание** +8, **Обнаружение** +8

Языки Общий, Терран

АС 19, **касание** 13, **застигнутый врасплох** 16

SR 17; **поглощение заклинания**

Стойкость +8, **Рефлексы** +8, **Воля** +5

Скорость 40 фт (8 квадратов), **полет** 60 фт (средне)

Рукопашная 2 когтя +10 каждый (1d4+4) и

укус +8 (1d6+2) и

бодание +8 (1d6+2)

Дальнобойная легкий арбалет мастерской работы +12 (1d8/19-20)

Базовая атака +6; **Захватывание** +10

Специальные действия застывание

Способности Сила 19, Ловкость 16, Телосложение 22, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 7

Умения Мультиатака, Крепость, Фокус оружия (легкий арбалет)

Навыки Скрытность +11 (+19 в каменной окружающей среде), **Слушание** +8, **Обнаружение** +8

Имущество легкий арбалет мастерской работы с 10 зарядами

Застывание (Ex) Горгулья может держаться так, что выглядит статуей. Наблюдатель должен преуспеть в DC 20 проверке Обнаружения, чтобы заметить, что горгулья жива.

Поглощение заклинания (Su) Всякий раз, когда заклинание оказывается не в состоянии проникнуть сквозь сопротивление заклинаниям искажающего заклинания существа, существо получает одну из следующих выгод, выбираемых в момент срабатывания заклинания.

Мощь: Существо получает +4 бонус улучшения к Силе в течение 1 минуты. Это увеличивает его рукопашную атаку: 2 когтя +12 каждый (1d4+6) и укус +10 (1d6+3).

Проворство: Существо получает +4 бонус улучшения к Ловкости. Это увеличивает его АС до 21, касание до 15, и увеличивает его дальнобойную атаку до +14.

Жизнь: Существо получает временные очки жизни, равные 5 x уровень проваленного заклинания.

БЕЗРАССУДСТВО АЗМАЭРА

Столетиями дроу Маэримидры использовали Искривленную Башню в качестве базы для наступлений на эльфов Кормантора, раз за разом возвращаясь в глубины. В недавние столетия маэримидрские дроу стали называть туннели под Искривленной Башней "Безрассудством Азмаэра" - по имени последнего маршала дроу, командовавшего Землей Под Тенью.

После падения Маэримидры (подробно описанной в *Городе Паучьей Королевы*) устроенный шарранами союз между Жентаримом и маэримидрскими беженцами позволил дроу обосноваться в Теневом Подземье под Старым Черепом. Это убежище дало им хорошую базу, с которой они надеются повлиять на идущую войну между эльфами недавно возвращенного Миф Драннора и дроу ваэронских клана Озковин и Дома Джаэрл.

В этой главе персонажи исследуют Теневое Подземье под Искривленной Башней, ища способ сломать союз между Жентаримом и маэримидрскими дроу и обустроить базу для нападения на Искривленную Башню снизу. У игровых персонажей есть возможность нейтрализовать несколько угроз долине, включая рой огненных пауков, который может объять пламенем Шэдоудейл и/или Кормантор; контроль дроу над планарным камнем, известным как Купель Пауков; Дом Дхуурнив, собирающий маэримидрскую диаспору под своим началом; и возможность, хоть и небольшую, признания Миф Драннором суверенитета дроу на Земле Под Тенью.

Земля Под Тенью

Маэримидра - ныне разрушенный город дроу, находящийся в Среднем Подземье Глубинной Пустоши, под восточной оконечностью открытой земли между Вунларом и Миф Драннором.

В -2,600 DR Матери-Матроны Маэримидры объявили здание Искривленной Башни плацдармом в Царствах Наверху. Несмотря на неоднократные атаки и попытки остановить их со стороны эльфов, дроу завершили Искривленную Башню в -2,549 DR и заявили свои права на окрестные территории, которые стали известны как Земля Под Тенью.

В -2,439 DR дроу устроили Паучий Пожар, предав огню южный Лес Ристалл с помощью роя пауков, сделанных из магического огня. Сухое лето способствовало распространению огня, отделив лес вокруг Искривленной Башни от большого Леса Ристалл (теперь ставшего намного меньшим Граничным Лесом) и расширив открытые земли между Искривленной Башней и Кормантором.

В -1,950 DR эльфы сломали контроль дроу над Землями Под Тенью, вытеснив их в Искривленную Башню и Царства Внизу. В последующем столетии дроу то возвращались, то уходили в глубины в течение Одиннадцатого Рисара Леса Ристалл (с -1,400 по -1,354 DR), хотя они сохранили свою связь с Искривленной Башней.

С -758 DR по -752 DR опять начались серьезные атаки дроу на Лес Ристалл и Кормантор, но лишь по принципу "ударить и убежать" - ради магии, рабов и разрушений. Явно неприступная Искривленная Башня вновь расширилась вдвое, содействуя мощи и досягаемости Земли Под Тенью.

К Году Пламени Погибели (-470 DR) действия дроу на Земле Под Тенью стали невыносимыми, так что эльфы Леса Ристалл и Кормантора начали Теневые Войны. Конфликт продолжался до Года Мимолетных Теней (-331 DR), когда эльфы наконец-то сломали крепкие защиты Искривленной Башни и разогнали всех обосновавшихся там работоторговцев-дроу. Искривленная Башня была оставлена в руках союзников-темных эльфов доброго мировоззрения, за столетие превративших ее в великий храм Иллистри. Во время этой великой битвы был утерян *Ари'Велар'Керим*, также известный как *Военный Клинок* - он был захвачен дроу во время убийства ими Лорда Орима Ястребиная Песня при падении Искривленной Башни. Клинок и тело Лорда Орима были утащены убегающими дроу в Подземье в качестве военных трофеев.

В Году Дыма Кольцами (194 DR) дроу вернулись, чтобы вырезать защитников храма Иллистри и вернуть Искривленную Башню. Войны Короны против Скипетра (199 DR - 308 DR) не позволяли дать немедленный ответ, что позволило дроу укрепить свое положение. Джосидиах Старим и его компания певцов клинка отбили Искривленную Башню в Году Языка Пламени (500 DR), оставив ее в руках гарнизона эльфов, после чего спустились в Подземье в поисках *Военного Клинка*.

В десятилетия перед Плачущей Войной (711 DR - 714 DR) дроу вновь и вновь изводили западные и северные пределы Кормантора. Дроу и их посредники работали на дестабилизацию малых владений и для посева разногласий среди соседей Кормантора.

В Году Потерянного Копья (712 DR) эльфы начали втягивать Армию Тьмы в битву с дроу. Затем эльфы заключили Паучье Перемирие с дроу Дома Дхуурнив, уступив Искривленную Башню дроу в обмен на их

помощь в использовании пауков и магии разрушенного Эльфийского Двора против Армии Тьмы. Перемирие продолжалось почти год, что позволило дроу вернуть Искривленную Башню в начале Года Огненного Дрейка (713 DR).

В течение двух столетий дроу управляли Землей Под Тенью из своего бастиона в Искривленной Башне. Их влияние достигло максимума примерно к 800 DR, поскольку расцветающее людское население региона постепенно вытеснило контролируемые дроу общины рабов. В Году Пахоты (906 DR) под предводительством Азмаэра дроу отступили перед лицом человеческого восстания. Последний маршал дроу Искривленной Башни целый год выдержал осаду цитадели благодаря припасам, поставляемым из Подземья, но раб сумел отравить колодец башни. Когда башню захватили, Азмаэра не нашли среди мертвых, из-за чего некоторые предполагали, что он отступил в Маэримидру, а другие распускали слухи, что он спрятался, чтобы не навлекать на себя гнев Матерей-Матрон этого города.

Теневое Подземье

Область Верхнего Подземья под Шэдоудейлом известна как Теневое Подземье. Оно служило базой для действий дроу в Корманторе со времен атаки на Эльфийский Двор в -4,400 DR. Теневое Подземье примерно 120 миль в диаметре с центром на деревне Шэдоудейл и испещрено туннелями, подземными озерами, источниками и областями геотермической активности.

Из Шэдоудейла в Теневое Подземье ведет немало путей. В непосредственной близости от деревни Шэдоудейл можно добраться до Царств Внизу через Кавенаут (см. Приложение 1), подземелья Замка Гримстид (см. Приложение 1), Логовище Страха Алоккайра (см. Главу 3), подвал Гостиницы Старый Череп (см. Приложение 1), устье пещеры на северной стороне Старого Череп (область 7 в этой главе) и подвалы Искривленной Башни (см. Главу 5). Более отдаленные связи между Долинами и Глубинной Пустошью можно найти под Холмом Острох Зубов в Бэттлдейле, в деревне Глен в Мистлдейле и в глубинах Склепов Дордрайн на пустынном западном краю Кинжальных Холмов близ Кинжальных Порогов.

Помимо обычных чудовищных жителей Глубинной Пустоши, в Теновом Подземье живет более 2,000 беженцев из разрушенного города дроу Маэримидра. Состоящие прежде всего из обывателей-дроу, сбежавших из своего города в Глубинные Пустоши, эти банды недавно стали собираться в Теновом Подземье в надежде сформировать новое поселение под предводительством Дома Дхуурнив. Многие из дроу, поклоняющихся Лолс и населяющих великий лес Кормантор, также присоединились к ним, отчего их численность возросла.

Теневое Подземье остается за пределами возможностей этого приключения, и детализировка подобных лагерных стоянок остается на усмотрение ДМа; типичная лагерная стоянка может включать 2d20 обывателей-дроу 1-3 уровня, 2d10 воинов-дроу 1-3 уровня, 1d4 колдуна-дроу 1-3 уровня и 1d4-1 клерика дроу [Лолс] 1-4 уровня.

Пункты победы в Корманторской Войне

После Крестового Похода Сейверил эльфы вернули Миф Драннор в качестве тронного места недавно возрожденного королевства Кормантор. Ваэронские дроу Кормантора, возглавляемые Кланом Озковин и Домом Джаэрл, бьются за право забрать эти леса себе. По мере того, как разворачиваются события в этом приключении, на востоке, у Эльфийского Двора разворачиваются главные битвы Корманторской Войны. Падение Шэдоудейла угрожает открыть новый фронт в Корманторской Войне, который эльфы Миф Драннора вряд ли могут себе позволить.

В дополнение к приобретению Пунктов Победы и продвижению восстания в Шэдоудейле, по решению ДМа игровые персонажи имеют возможность заработать и пункты для победы в большой Корманторской Войне.

1 пункт: За убийство каждой из Сестер-Матрон Дома Дхуурнив (Глава 4).

1 пункт: Ослабление союза между Жентаримом и ваэронскими дроу клана Озковин и Дома Джаэрл, заставив Дджезза Хромого сбежать с впечатлением, что Черная Сеть так или иначе предала его (Глава 5).

1 пункт: Вытеснение Жентарима из Шэдоудейла (Глава 5).

1 пункт: Уничтожение пламенных пауков Ксуллрэй Дхуурнив до того, как она разведет их достаточно, чтобы устроить в Шэдоудейле и/или Корманторе великое пожарище (Глава 4).

3 пункта: Возврат *Военного Клинка* Миритар Илсвел, недавно коронованной правительнице Миф Драннора (Глава 4).

Если игровые персонажи заработают 4 или больше пунктов, можно считать, что это эквивалентно победе в существенной битве Корманторской Войны. Эта победа не склоняет весы в пользу эльфов, но дает баланс сторон.

Если игровые персонажи заработают 7 пунктов, можно считать, что это эквивалентно победе в нескольких существенных битвах Корманторской Войны, что смещает преимущество в сторону эльфов Миф Драннора, по крайней мере на некоторое время.

Если игровые персонажи решат начать охоту на банды дроу в Теневом Подземье, они быстро должны понять, что выбивание отдельных банд не так уж и трудно, но не особо воздействует на присутствие дроу в целом, а просто дает Дому Дхуурнив время скрепить хватку над остальными сообществами дроу. Кроме того, дроу при помощи заклинаний типа *шепчущего ветра* связываются между собой и сообщают игровым персонажам, что за каждую смерть пятикратно отомстят на жителях Долин из Царств Наверху - а эту угрозу они могут очень легко воплотить в жизнь.

Рассеянные банды дроу можно разогнать, нанеся поражение лидерам Дома Дхуурнив, собравшимся под Старым Черепом в пещерах, давным-давно служивших дроу в качестве базы для неоднократного отбития Искривленной Башни. Как только распространится весть, что Дом Дхуурнив потерял свой бастион под Искривленной Башней, большинство собравшихся народных масс дроу, в очередной раз лишенных лидера, уйдут из Теневого Подземья в Глубинные Пустоши или в тени Кормантора.

Дом Дхуурнив

В годы перед Плачущей Войной Лаэли Дхуурнив, матрона-мать Дома Дхуурнив, возглавляла маэри-мидрские усилия по возврату Земли Под Тенью. Именно она решила согласиться на Паучье Перемирие, предложенное Аолисом Илдасером, высокопоставленным офицером эльфийской армии, во время Плачущей Войны. Оба они погибли после победы в Столкновениях Звездной Тьмы, Аолис - от отравленного клинка Лаэли, Лаэли - от убийственного удала жены Аолиса, Амары Илдасер.

После Плачущей Войны другие дома дроу избегали Дома Дхуурнив за эту деятельность, несмотря на тот факт, что его переговоры по сути вручали Искривленную Башню дроу после многих десятилетий. Ассоциации и компромиссы Дома Дхуурнив считали скорее проклятием, чем достижением; три дочери Лаэли большей частью увели свои силы из Маэримидры в отдаленные цитадели, поддерживая лишь номинальное присутствие на Благородном Плато города.

После Безмолвия Лолс и падения Маэримидры Дом Дхуурнив внезапно оказался самым мощным из выживших маэри-мидрских домов. Учитывая тот факт, что его конкуренты были почти или полностью стертые, когда армия гоблинов, огров, гигантов и демонов Кургота Адского Отродья вторглась в город, Дом Дхуурнив не понес особых потерь по мере того, как город опускался в хаос. Как только Паучья Королева возобновила ответы на их молитвы, Сестры-Матроны Дома Дхуурнив были восхищены тем фактом, что они вернули покровительство Паучьей Королевы. В последовавшей анархии Кургот Адское Отродье и Ирэи Т'сарран, жрица-альбинос Киарансали, погибли от рук маленькой банды авантюристов из Царств Наверху, и первые усилия Дома Дхуурнив по переселению в Опаленный Город быстро провалились. Сестры-Матроны решили, что им следует найти новое поселение за пределами Маэримидры, где беженцы могут собраться и восстановить свои силы перед решительным возвращением в свой родной дом.

Во время своего столетнего изгнания Сестры-Матроны Дома Дхуурнив в надежде восстановить статус своего дома сформировали другие союзы с обитателями поверхности, включая церковь Шар. Затем, когда Эсвел Серый Замок подняла вопрос о возможности союза между Домом Дхуурнив и Жентаримом, Матери-Матроны согласились, что тактика их последней матери была верной.

После успешного вторжения союза Дхуурнив-Жентарим в Шэдоудейл Дом Дхуурнив обосновался в пещерах под Искривленной Башней. Аунрэй Дхуурнив, старшая из трех сестер, занялась организацией маэри-мидрских беженцев, собирающихся в Теневом Подземье, в мощную боевую силу, способную вернуть их родину. Она также держит верх в переговорах с другими силовыми группами. Ее младшие сестры поддерживают ее усилия, но сосредоточены на своих проектах. Средняя сестра, Грейанна Дхуурнив, стремится раскрыть тайны Безрассудства Азмаэра, а Ксуллрэй Дхуурнив, самая младшая из трех сестер, стремится осветить рой Паучьего Пожара и предать огню весь Кормантор.

Сестры-Матроны со своей новой базы начали несколько заговоров. Во время первого вторжения в Искривленную Башню агент Дхуурнив украл *кулон Ашабы*, вынудив Жентарим повесить на шею подчинившемуся им Моурнгриму фальшивку. В конечном счете дроу планируют разоблачить женский обман и таким образом ускорить гражданскую войну среди обитателей поверхности. Пока Жентарим борется с жителями Долин, дроу надеются захватить Искривленную Башню. Эрегул Свободный Посох правильно подозревает, для чего дроу забрали *кулон Ашабы*, но пока что может лишь протестовать.

Во вторых, Сестры-Матроны стремятся сломать союз между Жентаримом и Бригадами-под-Маской в Корманторской Войне. Для этого дроу потребовали, чтобы Жентарим дал им информацию о расположении сил клана Озковин и Дома Джаэрл. К настоящему времени Жентарим так и не сделал этого, несмотря на все обещания, так что Сестры-Матроны рассматривают возврат *кулона Ашабы* в качестве возможной награды за такую информацию.

Наконец, Сестры-Матроны только что начали смелый план по возобновлению Паучьего Перемирия с эльфами Миф Драннора. Хотя новый правитель Миф Драннора подозрителен на этот счет (и правильно делает), Сестры-Матроны планируют предложить ей непреодолимый дар - давно утерянный *Военный Клинок* - в обмен на обязательство позволить им забрать Искривленную Башню. Конечно, Дом Дхуурнив намеревается в будущем вернуться против поверхностных эльфов, но пока что первичная цель Сестер-Матрон - пораже-

ние ваэронских друу клана Озковин и Дома Джаэрл, существование которых затрудняет тот путь маэри-мидрских изгнанников, который предлагает Дом Дхуурнив.

Нижние Земли Черепа

Естественные пещеры под Искривленной Башней, известные как Нижние Земли Черепа - лабиринт перекрученных туннелей и маленьких пещер. Друу поколениями бродят по этим лазам и отлично с ними знакомы. Известняковые проходы за столетия исхожены вдоль и поперек, но остаются опасными для неосторожных или для тех, кто отклонится от проторенного пути.

Есть шесть известных путей, ведущих в Нижние Земли Черепа. Самый вероятный путь для игровых персонажей - на запад от дна Дробящего Залива (см. Дно Пропasti, стр.55), как указано на карте Нархауна (см. стр. 56). Проторенная дорожка ведет через Теневое Подземье ко дну Щели Удара Мечом (область 1, ниже), но игровые персонажи могут обнаружить и другие входы, комбинируя предсказание и сбор информации. Другие вероятные маршруты - путь через Теневое Подземье, соединяющий Кавенаут и подвалы Замка Гримстид со щелью, ведущий к северо-западу от Моста через Пропасть (область 21), секретная дверь в подвале Старого Черепа, соединяющаяся со щелью, ведущей на юго-восток от Моста через Пропасть, устье пещеры высоко на северной стороне Старого Черепа (область 7). Игровые персонажи вряд ли доберутся до Нижних Земель Черепа через подвалы Искривленной Башни, ведущие к Мосту через Пропасть, или по Реке Черепов (область 23), текущей на север через Глубинные Пустоши к устью Реки Теш.

Характеристики подземелья

Следующие общие свойства относятся к комнатам в пределах Нижних Земель Черепа, если в описании комнаты или столкновения не указано иное.

Стены: Стены пещер в Нижних Землях Черепа - неровные и редко гладкие. Они ровные на ощупь, но заполнены крошечными отверстиями, скрытыми альковами и выступами на различной высоте. Они также обычно влажные или по крайней мере сырые. Требуется успешная DC 15 проверка Подъема, чтобы подняться по необработанной каменной стене.

Пол: Пол большинства проходимых туннелей и палат Нижних Земель Черепа состоит из полутрамбованного гравия, со случайными острыми выступами и валяющимися камнями, и считается высеченным камнем с легким щебнем. Для бега или разгона по такому полу требуется успешная DC 12 проверка Баланса. Провал означает, что персонаж может действовать, но не может бежать или разогнаться в этом раунде. DC проверок Кувырка увеличивается на 2.

Высота потолка: Потолки - в общем высотой 15 фт, но высота заметно варьируется (от 5 фт до 25 фт).

1. Щель Удара Мечом

Если персонажи приближаются к этой области от Дробящего Залива (см. стр. 54), прочтите:

Хороший туннель, по которому вы движетесь, выводит в низкую круглую пещеру, а затем уходит в глубины. В центре палаты дыра в потолке выходит на широкий плоский выступ, усеянный костями и прочим мусором. Выступ формирует естественное дно узкой щели, которая постепенно расширяется, ведя в темноту.

Если персонажи идут со стороны Нижних Земель Черепа, прочтите:

Перед вами зияет глубокая щель, которая сужается по мере ухода в глубину. Пропасть пересекают две туго натянутых веревки - одна прямо над полом, вторая несколькими футами выше - прикрепленные к железным стержням, крепко вбитым в пол и стены.

Щель Удара Мечом связывает Нижние Земли Черепа с остальной частью Теневого Подземья через Дробящий Залив (см. стр. 54).

Существо: Щель - логово теневого паука, выбранного в качестве стража Сестрами-Матронами на случай предательства шейдов (например, если шейды попытаются проникнуть сюда через План Тени).

Тактическое столкновение: F1: Щель Удара Мечом, стр.95.

Развитие: Охранники из области 2А придут выяснить, что тут происходит, если сделают успешную противопоставленную проверку Слушания, с -12 штрафом обстоятельств, или если сработает тревога. Они не вмешиваются, если увидят теневого паука в бою, но выжидают, чтобы посмотреть, одержит ли он верх или оставит кого-либо из нарушителей в живых.

Сокровище: Дно пропасти усеяно костями, оснащением авантюристов и монетами, все вместе стоит 30 gp и все довольно новое. Хотя игровые персонажи могут заподозрить, что это кости авантюристов, умерших от ран, на самом деле это останки вторженцев, сбжавших из лап теневого паука, но не от смерти.

Кладовая теневого паука на Плате Тени (соседствующая с нишей паука) содержит случайный ассортимент монет, оружия и доспехов (среди них ни одного магического или мастерской работы) общей стоимостью 437 gr.

2А - 2 Е. Пост стражи дреу

Маленькая пещера перед вами служит простым постом стражи. Вдоль стен аккуратно сложены спальные мешки, посуда, бочонки, продовольствие, оружие и доспехи. Полдюжины дреу заняты азартными играми, изучением и молитвами. Женщина с символом паука делает вам жест, требуя немедленно сдаться.

Существа: В Нижних Землях Черепа расставлено пять постов стражи дреу. Охранники на каждом из постов проводят большинство времени на дежурстве, доверяя своим чувствительным ушам и *тревогам*. С нерегулярными интервалами каждый из патрулей проходит по туннелям, проверяя состояние других постов стражи и ища вторгшихся.

Тактическое столкновение: F2: Пост стражи дреу, стр.96.

3. Логово Теневого Клыка

Перед вами большая шарообразная пещера. В центре палаты - темный водоем. Создается впечатление, что в глубинах грязных вод клубится черная тень, но непонятно, представляет ли она угрозу или это просто игра света. Узкая дорожка по краю пещеры окружает водоем.

Эта палата служит перекрестком для Нижних Земель Черепа, и движение тут постоянно.

Существо: Теневой Клык, дракон-клык, погибший во время Драконьей Ярости после опрометчивого нападения на банду дьяволов недалеко от разрушенного Миф Драннора. Перед смертью вирм объединился с Церковью Шар, в надежде на то, что прием магии Теневого Плетения избавит его от эффектов Ярости Драконов. Эсвел Серый Замок вернула труп и превратила его в убитого тенью. Затем она передала существо-нежить Сестрам-Матронам Дома Дхуурнив в качестве слуги, дабы поощрить союз с Жентаримом. Сестры-Матроны приняли дар с немалым скептицизмом, но пришли к мнению, что Теневой Клык - на самом деле независимый агент и что Эсвел выполнила свое обещание. Сестры-Матроны заключили соглашение с Теневым Клыком касательно того, чтобы убитый тенью дракон-клык не нападал на проходящих дреу или пауков, пока дреу делают регулярные взносы в его сокровищницу.

Секретная дверь: Секретная дверь (Поиск DC 20) расположена на южной стене. Она ведет к области 2С.

Тактическое столкновение: F3: Логово Теневого Клыка, стр.98.

Сокровище: В глубинах водоема лежат Сапфиры Старима. Эти три редких звездных сапфира (поодиночке стоящие по 1,000 gr; все вместе стоят 5,000 gr) когда-то были вкраплены в чешую Теневого Клыка, но вывалились, когда он перешел в неслерть.

4. Горячий источник

Влажный воздух в этой области туннелей становится все более и более теплым и сдавленным. Туннель выходит в большую палату с массивными террасами, сделанными из кристаллизованного камня. Ручьи горячей воды текут по потолку и стенам. Оттуда, где вода попадает на террасы, идет пар.

В этой пещере находится природный горячий источник.

Жар: Незащищенные персонажи должны делать успешный спасбросок Стойкости каждый час (DC 15, +1 к предыдущей проверке) или брать 1d4 пунктов неслертельного урона. Персонажи, носящие тяжелую одежду или любой вид доспехов, берут -4 штраф на эти спасброски.

Кипящие водоемы: На террасах - пруды с кипящей водой. Погружение в воду наносит 10d6 пунктов урона огнем в раунд.

5. Грязевая ванна

Проход заканчивается маленьким грязным тупиком. На полу палаты пузырится грязевая яма, высохшей глиной заляпаны и стены, и потолка.

Под засохшей грязью на дальней стене скрыта эльфийская руна. Она гласит: Поверни обратно". Когда-то это служило предупреждением, что пол может разрушаться, но время и укрыло предупреждение, и сделало его несущественным.

Пузырящаяся грязь: Погружение в горячую грязь наносит 10d6 пунктов урона огнем в раунд.

Сокровище: Если ДМ пожелает, дальнейшая очистка потолка откроет карту, нарисованную столетия назад. Карта была создана по приказу Джосидиаха Старима и указывала намеченный маршрут в Подземье, чтобы вернуть *Военный Клинок*. ДМ, у которого есть *Город Паучьей Королевы*, может использовать карту

"Карта Дорины", приложенную у той книге, чтобы представить нарисованную карту. За точную копию этой карты можно получить 500 gr, если найти заинтересованного покупателя.

6. Подъем Черепа

Проход устойчиво идет вверх, указывая, что вы высоко над землей, и при этом внутри самого Старого Черепа. Пол темен и усыпан камнями, облепленными чем-то похожим на темную глину.

"Глина" - фактически гуано летучих мышей, но все летучие мыши были убиты или вытеснены грязнодрейком, недавно устроившим логово в области 7.

7. Логовище Звопуа

Прочтите следующее, если игровые персонажи подходят снизу. В ином случае откорректируйте описание, чтобы отразить вход с внешней стороны.

По мере того, как проход выравнивается, вы видите впереди большую, недавно высеченную пещеру. В дальней стороне пещеры - большая дыра к небу. Естественный источник формирует маленький пруд, загрязненный большими грудками экскрементов, кусками гниющей плоти и тысячами разорванных трупов летучих мышей. Вода бежит из устья пещеры и вдоль ее края, собираясь в маленький водопад на склоне Старого Черепа.

Эта пещера не совсем естественна, ее расширяли как минимум дважды ее чудовищные жители. Нынешний хозяин - Звопуа (см. Главу 5), скакун-грязнодрейк Эрегула, хотя Звопуа прибывает сюда лишь для того, чтобы перекусить, когда нет луны.

Если игровые персонажи устроят грязнодрейку засаду, им придется ждать часы - если не дни - пока вернется скакун. Если Звопуа обнаружит присутствие нарушителей внутри, он вернется в Искривленную Башню и предупредит Эрегула.

Лицо утеса: Есть явные признаки раскопок Звопуаа - большие груды недавно высеченных скал и грязи лежат у подножия водопада, частично заполняя глубокий водоем в 220 фт внизу.

ЗАСАДА НА ЗВОПУА

Если игровые персонажи решат дождаться возвращения Звопуа, грязнодрейк прилетит в свое логово ночью, хотя точное время варьируется исходя из планов Эрегула. Используйте описание монстра из тактического столкновения U4: Воздушная поддержка (стр. 130), если Звопуа ни о чем не подозревает.

8. Бесконечный туннель

Впереди находится область абсолютной темноты.

Дроу Дома Дхуурнив обновили традиционную ловушку, используемую в этой области.

Ловушка: "Бесконечный туннель" формирует собой неровный круг. Дроу регулярно возобновляют заклинание *глубокая темнота*, скрывающее круг целиком. В темноте легко пропустить оба выхода от этой области, поскольку вход в круглый туннель сделан под таким углом из-за скальных плит, что существа, неспособные или не желающие рассеивать темноту, могут не раз пройти по кругу, сами этого не осознавая. Требуется успешная DC 15 проверка Интеллекта, чтобы осознать происходящее.

Патрули дроу, особенно группа из области 2А, обучены заводить преследователей в эту область и затем устраивать им засаду.

Секретная дверь: На восточной стороне круга - секретная дверь (Поиск DC 20), ведущая к области 9.

9. Покинутое логово

Эта пещера неправильной формы непримечательна, кроме пола, который в значительной степени чист от камней и мусора. Пучки старой паутины свисают с потолка и стен, потолок испещрен альковами, высеченными текущей водой когда-то ушедшего потока. Из палаты есть два выхода. У дальней стены лежит иссохший труп гибрида паука и дроу. Труп утыкан арбалетными зарядами, так что можно предположить, что дроу теперь упражняются тут в стрельбе.

После того, как последние дроу покинули Искривленную Башню, здесь жил драйдер, но позже он был убит авантюристами.

Skull Subterraneans and Drow Redoubt, 1 of 3



10. Алтарь Ксуллрэй

Прочтите это описание, если игровые персонажи подходят со стороны области 3. Измените описание соответственно, если игровые персонажи входят через отверстие в полу.

Узкий проход идет спиралью как минимум на два оборота под все более острым углом. Он заканчивается в круглой комнате, высеченной в окружающем граните. В центре палаты - отверстие, ведущее в туннель вниз. С одной стороны стоит простой алтарь - плоский кусок обсидиана с шарообразной выемкой в центре. На алтаре лежат почерневшие кости гуманоидной жертвы.

Это один из трех традиционных алтарей Лолс, которые можно встретить в Нижних Землях Черепа, и ухаживает за ним Ксуллрэй. Она приходит сюда раз в день, демонстрируя свою преданность. Время от времени она подносит Паучьей Королеве в качестве жертв захваченных жителей Долин. Ее любимая форма пожертвования - позволить своим драгоценным огненным паукам роиться на связанном пленнике, сжигая его живьем.

Заклинание: Алтарь - центр эффекта *неосвящения*, привязанного к заклинанию *защита от энергии (огонь)*, доступному лишь прихожанам Лолс.

ЗАСАДА НА КСУЛЛРЭЙ

Если игровые персонажи решат дождаться возврата Ксуллрэй, Сестра-Матрона приходит к алтарю ежедневно около полуночи в сопровождении двух роев огненных пауков. Однако, Ксуллрэй почти наверняка замечает, если пали стражи в областях 2А или 3 или если ее сестры долгое время не выходят на связь. Если Ксуллрэй обнаруживает, что что-то не так, она встречается с сестрами в области 30, чтобы спланировать ответ со стороны дроу. Используйте монстров, описанных в тактическом столкновении F4: Пещера Паучьего Пожара (страница 100), если Ксуллрэй ничего не подозревает.

11. Погребальная пещера

После длинного вьющегося прохода вы натываетесь на широкую, низкую пещеру с глиняным полом, явно оставленным ушедшей водой. Два ряда низких насыпей размером с тело, многие со свежей глиной наверху, говорят о том, что недавно здесь кто-то был - возможно, для восстановления разграбленной погребальной пещеры или для захоронения недавно умерших.

Здесь захоронено более тридцати дроу, а в прошлые десятилетия здесь покоилось не менее двух дюжин тел. Дом Дхуурнив восстановил могилы, разграбленные годы назад отвратительным падальщиком, а недавно дроу добавили несколько новых.

Учитывая ограниченные ресурсы, Сестры-Матроны сочли целесообразным снять с трупов, старых и новых, все ценное, так что эксгумация не даст результатов, кроме возможного внимания со стороны блуждающих патрулей дроу.

12. Влажное русло

По мере движения пол все сильнее уходит вниз, высота, ширина и влажность туннеля увеличиваются. Вода медленно струится по стенам, оставляя красивый блеск.

Это идущее вниз русло обеспечивает секретный вход в область 15.

Пол: Глина и вода по мере углубления становятся все более скользкими, требуя успешной DC 5 проверки Баланса для сохранения опоры.

Водоем: На дне склона проход заканчивается маленькой пещерой, заполненной глубоким водоемом. Водоем стекает в глубины через крошечные дыры, слишком маленькие даже для Крошечных существ.

Секретная дверь: В потолке пещеры над водоемом - секретная дверь (Поиск DC 20), ведущая к области 14.

13. Пещера летучих мышей

Проход здесь заметно расширяется. Свидетельства того, что когда-то тут текла вода, в значительной степени стерты признаками старого частичного обвала. Потолок высок, его не видно.

Если сейчас день, прочтите:

Далеко над вами - единственная точка света.

В этой пещере давным-давно живет огромное количество летучих мышей, отсиживающихся тут в течение дня.

Потолок: Высота потолка в этой секции прохода снижается до 100 фт. Маленькая шахта (достаточно большая для Крошечного или меньшего существа) выходит на верх Старого Черепа.

Существа: В дневное время в этой пещере живет дюжина роев летучих мышей.

Рои летучих мышей (12): hr 13 каждый; *Руководство Монстров 237.*

14. Пещера Паучьего Пожара

Проход ведет в гигантскую пещеру, сотни футов в поперечнике. С массивного сталактита в центре пещеры свисает кольцо пламени.

В этой палате Ксуллрэй размножает огненных пауков, которых она надеется выпустить в великий лес Кормантор.

Существа: "Стены" портала наполнены огненными пауками. Ксуллрэй Дхуурнив стоит в молитве на платформе за порталом.

Тактическое столкновение: F4: Пещера Паучьего Пожара, стр. 100.

15. Башня-подъем

Узкий проход уходит вверх, конца его не видно. Дующий снизу ветер не дает прислушаться.

Этот проход соединяет Логовище Теневого Клыка (область 3) с алтарем Грейанны (область 16).

Проход: Проход - напряженная теснина, в среднем всего 2-1/2 фт шириной и 5 фт высотой. Большие и более крупные существа не могут пройти эту область без помощи магии. Средние существа двигаются вполсилы нормальной скорости, берут -4 штраф на броски атаки, -4 штраф к АС и не могут разделять место с меньшими существами.

Чувства: Проверки Слушания в пределах прохода несут -10 штраф обстоятельств из-за ветра, возникающего в связи с разницей давления.

16. Алтарь Грейанны

Прочтите это описание, если игровые персонажи приближаются со стороны области 15 или 18. Измените описание соответственно, если игровые персонажи выйдут из водоема.

Проход открывается в большую изогнутую пещеру с высокими потолками. Влажные прозрачные структуры покрывают стены, потолок и пол. Два прохода ведут наружу, в дальнем конце - большой водоем со спокойной водой. В меньшем из сухих проходов завывает ветер. С одной стороны стоит простой алтарь - большая отесанная плита из запятого кровью гранита с шарообразной выемкой в центре.

Алтарь: Это один из трех традиционных алтарей Лолс, которые можно встретить в Нижних Землях Черепа, и ухаживает за ним Грейанна. Она приходит сюда раз в день, демонстрируя свою преданность. Время от времени она подносит Паучьей Королеве в качестве жертв захваченных жителей Долин. Ее любимая форма пожертвования - связать жертву и ввести ей паучий яд.

Заклинание: Алтарь - центр эффекта *неосвящения*, привязанного к заклинанию *свобода движения*, доступному лишь прихожанам Лолс.

Водоем: Мелкий водоем очень мутный и взбаламученный, по краям его много грязных следов. Успешная DC 15 проверка Поиска со стороны того, кто находится в водоеме, показывает туннель 3-футового диаметра, душий в глубину (к области 17).

Секретная ячейка: В стене за алтарем, примерно в 3 фт от пола, есть секретная ячейка, которую можно найти с успешной DC 20 проверкой Поиска. Дверь к ячейке заперта и защищена ловушкой. Дверь можно отпереть, налив жидкость на алтарь. Жидкость просачивается по скрытым трещинам в ячейку под полом и поднимает плавучий рычаг, отпирая замок на секретной двери. Примерно через 10 минут жидкость уходит, и замок автоматически захлопывается при закрытии двери.

Ловушка: *Глиф оберега* (Поиск DC 28, Разоружение Устройства DC 28; 3d8 звуковой взрыв, Рефлексы DC 16). Глиф срабатывает, если существо пытается открыть дверь без того, чтобы Грейанна сначала сказала пароль.

Сокровище: Клинок дроу, скрытый здесь первоначальными жителями, давно уже украден. Грейанна заменила его своим сокровищем, *Луной Полночи* (см. стр. 153), и своей арканабулой, содержащей лишь заклинания, которые она в настоящее время запомнила (см. тактическое столкновение F5: Храм Лолс, стр.102).

Skull Subterraneans and Drow Redoubt, 2 of 3



ЗАСАДА НА ГРЕЙАННУ

Если игровые персонажи решат дождаться возвращения Грейанны, Сестра-Матрона приходит к алтарю ежедневно около полуночи в сопровождении трех мирлочаров - преданных ей *планарных союзников*. Однако, Грейанна почти наверняка замечает, если пали стражи в областях 2, 3 или 18 или если ее сестры долгое время не выходят на связь. Когда Грейанна обнаруживает, что что-то не так, она встречается с сестрами, чтобы спланировать ответ со стороны дроу. Используйте врагов, описанных в тактическом столкновении F5, в случае, если Грейанна ничего не подозревает.

17. Затопленные туннели

Когда игровых персонажи поплывут через подводные туннели, прочтите:

Гребя по узкому проходу, вы видите в темной воде перед собой лишь свои руки. Проход часто разветвляется, и вам приходится осматривать каждый альков и тупик.

Когда игровые персонажи достигнут области 17В или 16, прочтите:

Вы оказались в мелком водоеме в центре маленькой пещеры.

Когда игровые персонажи достигнут области 17С, прочтите:

Продвигаясь дальше, вы оказываетесь в большой впадине, все еще затопленной там, где тьма гуще всего.

Этот туннель был преднамеренно затоплен дроу, когда они покинули Искривленную Башню. Естественный источник находится в конце самого южного туннеля. Щель в середине туннеля, сейчас скрытая под илом, была заблокирована дроу, что заставило весь туннель затопиться до уровня другой естественной щели для ухода воды.

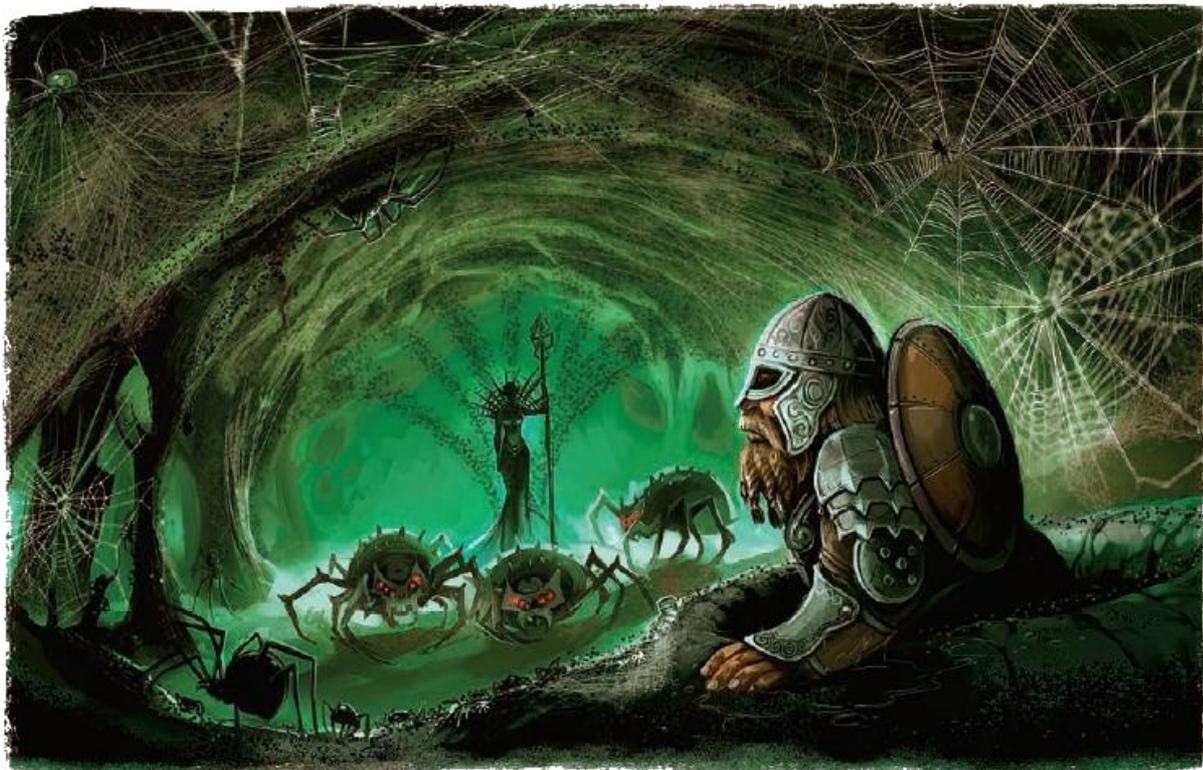
Ловушка: Грейанна разместила заклинание ментальной *тревоги* в области 17А.

Тактическое столкновение: Если срабатывает *тревога*, Грейанна посылает Азмаэра в затопленные туннели, начиная столкновение F5: Храм Лолс, стр. 102.

18. Храм Лолс

Если у игровых персонажей есть некая форма освещения или способность видеть в темноте, прочтите:

Вы протискиваетесь через узкую щель в потолке во влажную естественную пещеру, вся поверхность которой покрыта пауками. В середине пещеры из пола бьет фонтан пауков, разбрасывая их во всех направлениях. В центре фонтана стоит женщина-дроу, скрытая одеяниями жрицы Паучьей Королевы. Ее окружа-



ет тройка изможденных арахнидов с хитином цвета пожелтевшей слоновой кости, слабо отсвечивающим зеленовато-желтым, и с восемью глазами, сияющими краснотой.

Если присутствует Азмаэр (то есть если *тревога* Грейанны еще не сработала), прочтите:

В задней части пещеры стоит мужчина-дроу, обернутый в тонкий кокон паучьего шелка.

Храм Лолс - естественная пещера, в которой размещается планарный камень, известный как Купель Пауков. В течение тысячелетий храм служил фундаментом влияния дроу в Теневом Подземье и в Земле Под Тенью.

Пауки, появляющиеся из купели и покрывающие стены, не покидают пещеру, если не удалить их физически. Независимо от того, сколько пауков убито или удалено, численность пауков в пещере никогда не уменьшается и не увеличивается. Хотя чувство от роя пауков ужасающее, пауки безопасны и не нападают на других существ. Однако, если какой-либо паук вынесен из пещеры, он оказывается смертельной разновидностью, редко встречающейся в Долинах, и немедленно нападает.

Существа: Хотя считается, что Азмаэр позорно отступил в Подземье, либо в изгнание, либо чтобы встретиться с гневом Матерей-Матрон Маэримидры, на самом деле последний из маршалов дроу Искривленной Башни никогда не покидал своего поста. Вместо этого Азмаэр добровольно подвергся форме мумификации, осуществляемой дроу весьма редко - при этом субъект сначала покрывается тонкой пленкой паутины, а затем все жидкости из его тела высасывает извергский паук. Столетиями Азмаэр терпеливо охранял Храм Лолс, ожидая возвращения любимых детей Лолс в Искривленную Башню.

Грейанна проводит в Храме Лолс немало времени, общаясь с Паучьей Королевой в сопровождении трех мирлочаров^{Мон}, которых она завербовала в качестве планарных союзников. Считается, что Грейанна будет здесь, когда игровые персонажи исследуют эту секцию Нижних Земель Черепа. Грейанна совсем недавно освоилась с более высокими способностями Купели Пауков, изначально сосредоточившись на взаимопонимании с Азмаэром и на обнаружении естественных щелей, которые позволили бы ей удалить воду из области 17. Хотя переговоры оказались плодотворными и Грейанна заполучила в качестве стражей трех пауков души, ни жрица дроу, ни Азмаэр не смогли найти нужных щелей.

Тактическое столкновение: F5: Храм Лолс, стр. 102.

19. Лабиринт

Эта область пещер состоит из многочисленных дорожек и ответвлений, постоянно расходящихся и сходящихся.

Чтобы идти по "сквозному" пути через лабиринт, требуется успешная DC 15 проверка Выживания.

Успешная DC 20 проверка Обнаружения показывает, что самый восточный туннель, соединяющийся с во-доемом, был Куилтоксом путем регулярного применения магии дезинтеграции. Бехолдер сделал это для дроу по приказу Сциллоа. Дроу из области 17 используют его как "заднюю дверь", чтобы устраивать засады на существ, приближающихся к области 16, или для окружения и атаки существ, загнанных ими в Лабиринт.

Тактическое столкновение: F6: Лабиринт, стр.104.

Существа: Делгитнар, кваггот, тренирующий пауков Дома Дхуурнив, патрулирует эти проходы в форме арахнида вместе с группой из четырех пауков-мечников.

20. Логово Делгитнара

Требуется успешная DC 20 проверка Обнаружения, чтобы заметить преднамеренно поставленный валун, который можно отвалить в сторону с DC 15 проверкой Силы. Как только скала убрана, прочтите:

Неровное овальное открытие ведет вниз, в маленькую палату, пахнущую тухлым мясом и отбросами и заполненную паутиной. В центре палаты видна груда грязных шкур, собранных в виде лежанки.

Эта палата служит логовом Делгитнару и его колонии пауков. Будучи вынужден отступить, Делгитнар уходит в свое логово, надеясь, что противники пройдут мимо, а он сможет перегруппировать силы и напасть неожиданно.

ЗАСАДА НА ДЕЛГИТНАРА

Если игровые персонажи решают дождаться, когда вернется Делгитнар, тренер пауков прибудет сюда через неопределенное время с двумя пауками-мечниками, собирающимися поспать, оставив двух пауков-мечников патрулировать лабиринт. Используйте монстров, описанных в тактическом столкновении F6: Лабиринт, стр.104, для ситуации с ничем не подозревающим Делгитнаром.

2Е. Старый пост стражи

Это столкновение эквивалентно областям 2А-2D, кроме двух обитых сталью запертых дверей, перегораживающих проход на запад. Западная дверь заблокирована с западной стороны.

Прочная деревянная дверь: 2 дм. толщиной; АС 3; твердость 5; hp 20; поломка DC 23 (если застряла), DC 25 (если заперта).

Заблокированная прочная деревянная дверь: 2 дм. толщиной; АС 3; твердость 5; hp 20; поломка DC 35 (заблокирована).

Ловушка: Восточная сторона западной двери защищена ловушкой с *символом устрашения*. Фразу для безопасного прохода, "Да здравствует Темный Лорд", знают Сциллоа, Эрегул и Сестры-Матроны Дома Дхуурнив. Эрегул выбрал ее специально, чтобы позлить преданных Лолс.

21. Мост через Пропась

Проход открывается на выступ над пропастью 30-футовой ширины. Прямо напротив прохода - единственный пролет, каменный мост без перил, ведущий над пропастью к другому выступу и входу.

Мост ведет на юго-запад, в подвал Искривленной Башни, подробно описанной в Главе 5. Северо-западная ветвь пропасти идет вверх по течению под долиной, выходя на поверхность в Кавенауте и подвалах Замка Гримстид. Многочисленные туннели вдоль нее ведут вниз, в Теневое Подземье. Юго-западная ветвь пропасти ведет вниз по течению, под Прудом Эльминстера (который вытекает в пропасть через миниатюрные трещины), к скрытому подземному водоему прямо на запад от подвала Гостиницы Старый Череп (см. Приложение 1).

Тактическое столкновение: F7: Мост через Пропась, стр.110.

Существо: Здесь таится Куилтокс, бехолдер на службе у Жентарима, избежавший зачистки в Миф Дранноре и охраняющий здешний вход в подвалы Искривленной Башни.

Сокровище: Дно пропасти усеяно костями и другими обломками, еще не унесенными ленивым водным потоком. Каждая успешная DC 20 проверка Поиска показывает монеты, оружие и изделия на 20 гр. Можно собрать сокровища максимум на 200 гр.

22. Озеро Череп

Проход резко уходит вниз, воздух становится все более влажным. Вы входите в очень большую, низкую овальную пещеру, которую занимает чистое озеро. На этой стороне озера вода упирается во влажную скальную стену и усыпанное скалами место для высадки. На дальней стороне виден скалистый берег с уходящим в воду пирсом, сложенным из камней. Слева от вас озеро сужается и уходит во тьму.

Никаких плавсредств или других средств для пересечения озера не видно. Дроу вызывают из глубин озера чудовищных ныряющих пауков, чтобы те возили пассажиров по озеру или по Реке Череп. Дно озера плавно уходит на глубину, в центре достигая глубины в 100 фт.

Существа: В глубинах озера живут четыре извергских Огромных чудовищных ныряющих паука. Они живут в подводных заполненных воздухом куполах и служат Дому Дхуурнив.

Тактическое столкновение: F8: Озеро Череп, стр.106. Стражи в областях 24 и 25 быстро присоединяются к любой борьбе в этой комнате, так что все три области представлены в одном и том же тактическом столкновении.

Сокровище: В куполах на дне озера содержатся сокровища, собранные с трупов. Четыре купола содержат монеты и предметы, сделанные из драгоценных металлов, общей стоимостью в 638 гр.

23. Река Черепов

Подземная река течет по Теневому Подземью, делая долгие медленные изгибы и повороты. Медленный поток - значимое, но небольшое препятствие для обнаружения пловцов. Потолок над рекой иногда довольно низок и заставляет пригибать голову.

Река Черепов долго служила для дроу Маэримидры подземной дорогой, связывая пещеры под Шэдоудейлом с устьем Реки Теш. Этот приток идет от источника под Старым Черепом и проделывает путь к северу в течение нескольких миль, прежде чем слиться с другими подземными потоками, формируя небыструю реку, текущую по Глубинной Пустоши.

Skull Subterranean and Drow Redoubt, 3 of 3



Редут Дроу

Редут дроу на восточном берегу Озера Черепа был столетия назад высечен в естественных пещерах рабами дроу. Дроу вновь занимали этот бастион всякий раз, когда восстанавливали контроль над Теневым Подземьем.

Характеристики подземелья

Следующие общие свойства относятся к комнатам в пределах Редута Дроу, если в описании комнате или столкновении не сказано иное.

Стены: Высеченные каменные стены Редута Дроу грубы, на них много крохотных выступов, на которых растут грибы, и трещин, где живут паразиты, летучие мыши и подземные змеи. Когда у такой стены есть "обратная сторона" (то есть если она разделяет две палаты в подземелье), стена обычно минимум 3 фт толщиной; все более тонкое рискует обвалиться от веса камня наверху. Чтобы карабкаться по высеченной каменной стене, требуется успешная DC 25 проверка Подъема.

Пол: Пол состоит из несильно утрамбованного гравия и высеченного камня. Для бега или разгона по такому полу требуется успешная DC 10 проверка Баланса. Провал означает, что персонаж может действовать, но не может бежать или разгоняться в этом раунде.

Высота потолка: Потолки - в общем высотой 20 фт, но высота может заметно варьироваться - от 15 до 30 фт.

24. Квартиры рабов

Проход ведет в грубую квадратную палату с высоким потолком и проходом, ведущим с дальней стороны. По комнате рассеяно шесть мелких водоемов, в каждом из которых медленно плавают бледные пещерные рыбы. В полу пещеры протерты влажные мелкие ниши, вероятнее всего, используемые в основном для сна.

Если тревога в области 22 не была поднята, прочтите:

В палате в разных позах отдыхает дюжина рыбоподобных гуманоидов. Наготове лежит экзотическое древковое оружие и деревянные щиты.

В этой палате располагается рабское ополчение Дома Дхуурнив, состоящее из бойцов-куо-тоа и помогающее движению ведомых пауками грузов вверх и вниз по Реке Черепа.

Существа: В этой палате живет дюжина поработанных бойцов-куо-тоа.

Тактическое столкновение: F8: Озеро Черепа, стр.106. Стражи в этой комнате и области 25 быстро присоединяются к любой борьбе в области 22, так что все три области представлены в одном и том же тактическом столкновении.

25. Квартиры мужчин-дроу

Проход ведет в грубую прямоугольную палату с высоким потолком и двумя проходами, ведущими с дальней ее стороны. По пещере расставлены бочки, коробки с припасами и боеприпасами.

Если тревога в области 22 не была поднята, прочтите:

Дюжина темных эльфов рассеяна по пещере. Некоторые практикуются с оружием, другие занимаются более мирскими делами или медитируют.

Эта палата домашняя к большому контингенту мужчин Дома Дхуурнив.

Существа: В этой комнате живут двенадцать бойцов-дроу. У арбалетчиков есть всего один заряд, отравленный сонным ядом дроу, если игровые персонажи не сумели перехватить поставку реагентов в столкновении L4, Дно пропасти (страница 66).

Тактическое столкновение: F8: Озеро Черепа, стр.106. Стражи в этой комнате и области 24 быстро присоединяются к любой борьбе в области 22, так что все три области представлены в одном и том же тактическом столкновении.

Задняя стена и дверь: Задняя стена сложена из отесанных камней; требуется успешная DC 25 проверка Подъема, чтобы взобраться по ней. В центре задней стены - крепкая деревянная дверь, обитая железом и запертая (полетка DC 23). Железные стержни закрепляют дверь в косяке, а кольцо в ее центре служит ручкой. У Грейанны и Ксуллрэй есть ключи к этой двери, но ни у одного из дроу в этой комнате ключа нет. Дверь можно отпереть без ключа с восточной стороны.

26. Пропасть огня

Дверь выходит на узкий выступ над глубокой щелью в полу, из которой поднимается тускло-красный жар запах серы. На дальней стороне пропасти виден большой каменный разводной мост в поднятом положении. Узкие горизонтальные бойницы едва заметны с обеих сторон разводного моста. Маленький рог висит на столбике на выступе, на котором вы стоите.

Река лавы бежит по глубинам этой огромной глубокой трещины в земле. Квагготы не опускают разводной мост, пока кто-либо не даст сигнал, не покажет значок Дома Дхуурнив и не будет явным дроу (возможно, с пленниками).

Пропасть: Глубина пропасти - 120 фт. Существа, упавшие в пропасть, получают 12d6 пунктов урона от падения и еще 20d6 пунктов урона огнем в раунд от лавы.

Разводной мост: Разводной мост эквивалентен каменной двери с петлями у пола. 4 дм толщиной; АС 3; твердость 8; hp 60; поломка DC 28.

Механизм лебедки находится за дальней стеной в области 27А. Требуется действие движения, чтобы опустить разводной мост, но мост не опускается до начала следующего хода опускающего его персонажа. Требуется полнораундовое действие, чтобы поднять разводной мост; мост разводится в конце действия. Для вращения лебедки требуется успешная DC 15 проверка Силы.

Тактическое столкновение: F9: Храм Лолс, стр. 108. Охранники-квагготы в области 27А бьют по существам, пытающимся пересечь пропасть, перед тем, как отступить сюда для поднятия тревоги, потому что области представлены в одном и том же тактическом столкновении.

27. Храм Лолс

Стены, пол и потолок этой большой прямоугольной палаты украшены почерневшими рунами, по форме чем-то напоминающими пауков. В дальнем конце палаты - приподнятое возвышение, высеченное из обсидиана. На возвышении расположилась массивная статуя паука с восьмью кроваво-красными глазами. Под его челюстями в камне есть выемка в форме гуманоидного тела.

Храм Паучьей Королевы был возвращен Аунрэй Дхуурнив и теперь служит фокусировкой силы Дома Дхуурнив в Теневом Подземье. Клерики Лолс подносят частые жертвоприношения на этом алтаре в надежде сохранить покровительство Паучьей Королевы. Старшая из Сестер-Матрон также принимает послы от различных банд дроу, довольно часто собирающихся в этом регионе.

Существа: Два охранника-кваггота дежурят здесь у бойниц на дальней стороне пропасти, а Аунрэй Дхуурнив ждет, чтобы покарать вторгшихся, посмевших ступить в храм Лолс.

Тактическое столкновение: F9: Храм Лолс, стр. 108. Охранники-квагготы в области 27А бьют по существам, пытающимся пересечь пропасть в области 26, перед тем, как отступить сюда для поднятия тревоги, потому что области представлены в одном и том же тактическом столкновении.

Сокровище: Темно-красные паучьи глаза статуи - инкрустированные фиолетовые гранаты, стоящие по 500 gr за штуку.

28. Квартиры женщин-дроу

Эта большая прямоугольная палата роскошно обставлена ложами, задрапированными мягкими мехами экзотических тварей. На полках по стенам расставлена разнообразная еда и выпивка, а также разложены садомазохистские инструменты. У дальней стены комнаты сбились в кучу люди-рабы, их ноги скованы вместе.

В этой палате размещаются жрицы Дома Дхуурнив, хотя Грейанна и Ксуллрэй редко заходят сюда, а Аунрэй редко позволяет меньшим жрицам долго расслабляться.

Существа: В этой пещере заточены четырнадцать жителей Долин (мужчина и женщина Чондатанский человек обыватель 1), служащие для удовольствий их темных хозяек.

Жители долин (14): hp 2 каждый.

Сокровище: Различные меха, экзотическая выпивка и украшения в этой палате вместе стоят 3,000 gr.

29. Купальня

В этой маленькой прямоугольной палате есть большой водоем, наполненный теплыми водами природного горячего источника.

Эта палата используется жрицами-дроу Дома Дхуурнив для ежедневных омовений, а также для частных встреч с излюбленными рабами.

Секретная дверь: Секретная дверь (Поиск DC 20) расположена на западной стене. Она ведет каменному промежутку 2-фт ширины через южные пределы области 26. Промежуток гладок и горяч. Пересечение его требует успешной DC 12 проверки Баланса.

30. Палаты призывания

В дальней стороне проема узкий проход ведет в восьмугольную область с двумя противостоящими аль-ковами. Узкий проход продолжается дальше. Огромные выбоины в полу наводят на мысль, что раньше в этой палате бывали мощные когтистые твари.

В старые времена эта палата использовалась для призывания экстрапланарных существ, чтобы те служили дроу. Сестры-Матроны еще не решили, как использовать эту комнату.

31. Тронная комната

Главное в этой прямоугольной комнате - большой каменный трон, покрытый черным жемчугом, и два ониксовых стола, гравированные рунами. Над тронном - узкий выступ, на котором лежит кулон в форме се-ребряного полумесяца. Южный конец палаты был когда-то украшен огромной фреской, но из-за времени и текущей воды от нее остались лишь размытые цветные пятна.

Эта палата - традиционный тронный зал дроу-командиров Теневого Подземья. Сестры-Матроны периодически встречаются здесь, планируя свои усилия, организовывая маэримидрских беженцев в мощную силу в Теновом Подземье и обсуждая идущие переговоры с Черной Сетью, Церковью Шар и недавно начатые секретные переговоры с защитниками Миф Драннора.

Секретная дверь: Секретная дверь (Поиск DC 20) расположена на южной стене. Она ведет к области 32.

Сокровище: Столы - ошеломительные примеры ремесла дроу и стоят по 1,000 гр за штуку, но ни один из них нельзя легко перемещать (каждый весит около 1,000 фнт). Каменный трон высечен прямо из камня пещеры и не может быть перемещен. Однако, при тщательном извлечении можно добыть шесть черных жемчужин стоимостью 500 гр каждая. Кулон - *кулон Ашабы* (см. стр. 151).

На столах разложены карты окрестностей Теневого Подземья, на которых отмечены известные лагерные стоянки дроу и опасные области. Среди карт разбросаны переписка - и с Церковью Шар, и с Жентаримом, в также недавно полученный ответ от Миритар Илсвел, недавно возведенного на престол правителя Миф Драннора. Осторожное чтение шарранских писем (написанных на Эльфийском Эсвел Серый Замок) раскрывает длящиеся месяцами усилия Эсвел по формированию союза между Домом Дхуурнив и Жентаримом для захвата Шэдоудейла. В письмах Эсвел поручает Церкви Шар устранить самого известного из защитников Шэдоудейла - Эльминстера, таким образом позволяя союзникам из Жентарима и Дома Дхуурнив сокрушить Шэдоудейл, пока долина лишена своих обычных защитников. Условия союза требуют, чтобы дроу вошли в Искривленную Башню снизу и затем ворвались в нее, в то время как Жентарим войдет в Шэдоудейл в качестве "союзников".

После захвата долины Эсвел предлагает Черной Сети занять Искривленную Башню и поверхностные земли Шэдоудейла, а Дому Дхуурнив - дать суверенитет в Теновом Подземье, включая Нижние Земли Черепа и Редут Дроу под Старым Черепом. Названы имена лидеров дроу - Аунрэй, Грейанна и Ксуллрэй Дхуурнив. Эсвел неоднократно ссылается на готовность их матери заключить Паучье Перемирие во время Плачущей Войны и надеется, что Сестры-Матроны увидят все выгоды подобного нетипичного союза. Эсвел также обещает им "тень вирма" в качестве стража как явный жест доброй воли.

ПЕРЕПИСКА С ЖЕНТАРИМОМ

Внимательное чтение писем Жентарима (написанных на Общем) раскрывает непростой союз между Черной Сетью и Домом Дхуурнив, отчасти усиленный отсутствием Сциллоа Темной Надежды, Высокого Капитана Черной Сети, возглавлявшей нападение Жентарима на Шэдоудейл. В отсутствие Сциллоа от имени Черной Сети, похоже, говорит лидер небесных магов Жентарима, свободный посох по имени Эрегул.

Помимо высказывания расстройств из-за неоднократных оставшихся без ответа просьб о немедленных переговорах с Сестрами-Матронами, письма Эрегула требуют возвращения *кулона Ашабы*, который агент Дома Дхуурнив скорее всего добыл во время первого нападения на Искривленную Башню. Письма Эрегула говорят о "Моурнгриме и его тени" и выражают сожаление, что "жители Долин могут восстать, если раскроется, что кулон Амкаты - фальшивка".

В одном из самых свежих писем Эрегул предполагает, что Сестры-Матроны Дома Дхуурнив преднамеренно пытаются подорвать законность контроля Жентарима над долиной, приберегая истинный кулон, и он напоминает им о соглашении уступить контроль над Искривленной Башней Жентариму. В тех же самых письмах Эрегул делает ряд оправданий касательно того, почему Жентарим не снабдил Дом Дхуурнив существенными сведениями о нынешнем размещении сил клана Озковин и Дома Джээрл в глубинах Кормантора, которые Сциллоа, очевидно, обещала сообщать регулярно. Он также отрицает предположение, что Жентарим мог заключить еще более крепкий союз с Ваэронитами.

ПЕРЕПИСКА ПАУЧЬЕГО ПЕРЕМИРИЯ

Самое взрывное в переписке - письмо от Миритар Илсвел, правителя Миф Драннора, явно ответ на недавно полученное письмо от Сестер-Матрон Дома Дхуурнив, предлагающее возобновление Паучьего Перемирия столетней давности. Тон письма Илсвел очень подозрителен, есть ссылки на Паучье Перемирие - которое, "как известно, окончилось ударом отравленного клинка Лаэли Дхуурнив и ответным ударом скимитара Амары Илдасер". Илсвел почти что отвергает предложенный обмен, при котором Дом Дхуурнив предлагает предать Жентарим и показать перемещения клана Озковин и Дома Джаэрл в обмен на признание Миф Драннором давних претензий дроу на Искривленную Башню и Землю Под Тенью. Письмо заканчивается тем, что Илсвел выражает раздражение и замешательство при намеке Дома Дхуурнив на то, что Сестры-Матроны могут в знак признательности вернуть "мощный эльфийский артефакт".

32. Палата сокровищ

Секретная дверь ведет в маленькую прямоугольную комнату. Три каменных сундука стоят на полу у восточной стены.

Сестры-Матроны Дома Дхуурнив держат в этой комнате большую часть сокровищ своего дома.

Существо: Дому Дхуурнив давно служит магнитный мародер, которого столетия назад их мать обучила в качестве стража своей приватной часовни Лолс. За долгие годы службы Паучьей Королеве клерики дали ему шаблон Затронутого Лолс и позволили вырасти в одного из мощнейших представителей породы. Сестры-Матроны осторожны и заботятся о хорошем питании для него, скармливая нежелательных рабов и необработанную руду.

Тактическое столкновение: F10: Палата сокровищ, стр.111.

Сокровище: В каждом из сундуков есть 500 рр. В центральном ящике - *Ари'Велар'Керим* (см. стр. 150), более известный как *Военный Клинок*.

Завершение Главы

К завершению этой главы связь Черной Сети Шэдоудейлом была серьезно ослаблена. Благодаря игровым персонажам Жентарим лишился союзников, способствовавших в завоевании долины, и можно свободно проникнуть в подвалы Искривленной Башни. Кроме того, игровые персонажи получили ценные сведения о Лорде Моурнгриме Амкатра и приостановили продвижение зоны мертвой магии, грозившей накрыть долину.

СТОЛКНОВЕНИЕ F1: ЩЕЛЬ УДАРА МЕЧОМ

Уровень столкновения 12

Вводная

Разместите теневого паука (S) в обозначенном месте. Когда теневой паук появится из теней, прочтите:

Существо - огромный, темный арахнид с телом нефритового цвета. У него тело 15-футового диаметра, ростом он около 10 футов.

Тактика

Теневой паук следит за персонажами из тени своего логова - когда они попытаются подняться или спуститься. Он атакует четырьмя когтями первое существо, поравнявшееся с его нишей. Если захват успешен, он пытается унести жертву в свою кладовую, используя *теневую прогулку*, парализует ее там, а затем возвращается за новой жертвой. Он возвращается в свою кладовую для еды лишь в том случае, если целей больше нет, или если ему грозит смерть.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Щель: Щель - 150 фт глубоко. Она около 15 фт в поперечнике наверху, сужаясь до дыры 6 фт в диаметре у основания, где она выходит на полку ниже. На полпути вниз по щели в нише сбоку устроилось существо. Восхождение по грубым стенам щели требует DC 25 проверки Подъема.

Пропасть: Для пересечения пропасти по грубому веревочному мосту требуется идти по нижней веревке, держась за верхнюю. Для благополучного пересечения пропасти требуется успешная DC 5 проверка Баланса. Персонаж, пытающийся проделать это, не держась за верхнюю веревку, должен сделать успешную DC 20 проверку Баланса.

Ловушка: Вершина щели защищена тихим заклинанием *тревога*, установленным колдуном (CL 6-й) в области 2А.

Теневого паука^{PM2} CR 12

Нр 136 (13 HD); DR 10/магия

N Огромная магическая тварь

Инициатива +5; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; **Слушание** +5, **Обнаружение** +6

АС 13, касание 9, застигнутый врасплох 12

SR 23

Стойкость +13, **Рефлексы** +11, **Воля** +5

Скорость 50 фт (10 квадратов), подъем 30 фт.

Рукопашная 4 когтя +19 каждый (2d4+8) и укус +17 (2d6+4 плюс паралич)

Пространство 15 фт; **Достижимость** 10 фт.

Базовая атака +13; **Захватывание** +29

Варианты атаки Улучшенный Пробег, Силовая атака, улучшенный захват, шелковая пленка

Подобные заклинаниям способности (CL 10-й):

По желанию - *теневая прогулка* (DC 16)

Способности Сила 26, Ловкость 13, Телосложение 20, Интеллект 5, Мудрость 13, Харизма 8

Умения Улучшенная Инициатива, Улучшенный Пробег^B, Молниеносные рефлексы, Мультиатака, Силовая атака

Навыки Подъем +20, Скрытность -3 (+17 в тенях), Слушание +5, Обнаружение +6

Улучшенный захват (Ex) Если теневого паука поражает противника Большого или меньшего размера двумя атаками когтем, он наносит нормальный урон и пытается начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаки при возможности. Если он получает удержание, то имеет выбор: провести захватывание как обычно или просто использовать два когтя для удержания противника (-20 штраф по проверке захватывания, но теневого паука не считается схваченным).

Паралич (Ex) Любое существо, пораженное укусом теневого паука, должно сделать успешный DC 21 спасбросок Стойкости или будет парализовано в течение 4 раундов.

Шелковая пленка (Ex) Как полнораундовое действие, теневого паука может распылить слой паучьего шелка по любой твердой поверхности. Он может покрывать этим веществом до 10 квадратов, оно испаряется через 13 раундов. Шелковая пленка функционирует во всех остальных отношениях подобно заклинанию *жир* (CL 13-й; Рефлексы DC 21).



СТОЛКНОВЕНИЕ F2: ПОСТ СТРАЖИ ДРОУ

Уровень столкновения 11

Вводная

Разместите дроу в обозначенных квадратах: С для клерика Лирднолу, S для колдуна Дуаглода и D - для разведчиков Дхуурнив.

Если игровые персонажи уже перехватили поставку сонного яда дроу (глава 2, область 13), у дроу есть лишь по 1 дозе сонного яда у каждого. Когда персонажи столкнутся с патрулем дроу и если они могут видеть сквозь эффект *глубокой темноты*, прочтите:

Лирднолу: У этого гуманоида гладкая черная кожа и белые волосы. Она чуть ниже и тоньше человека. На ней черный нагрудник с чеканкой в виде эльфоголового паука, в руке легкий щит с подобным оформлением.

Дуаглот: Этот чернокожий беловолосый гуманоид чуть ниже и тоньше человека. Он носит тонкую серебристую цепную рубашку, в руках у него ручной арбалет и рапира.

Волосатый паук: Этот арахнид - волосатый черный паук размером с ладонь.

Разведчики Дхуурнив: У этих гуманоидов также черная кожа и белые волосы. Они чуть ниже и тоньше людей. Они носят тонкую серебристые цепные рубашки, в руках у них ручные арбалеты и рапиры.

Тактика

Если у клерика есть несколько раундов для подготовки к бою, она читает *защиту от энергии (огонь)*, *магический круг против добра*, *благословление* и *мудрость совы*. Она читает *молитву*, как только бой начнется или явно будет неизбежен. Колдун пытается учесть действия разведчиков, прежде чем выпускать свои заклинания. Разведчики исполняют сложный боевой танец, регулярно меняя противников, чтобы использовать свои навыки схватки.



Лирднолу Дхуурнив CR 7

Нр 30 (6 HD)

Женщина дроу клерик 6 Лолс

СЕ Средний гуманоид (эльф)

Инициатива +3; **Чувства** темновидение 120 футов; Слушание +5, Обнаружение +5

Языки Общий, Язык Знаков Дроу, Эльфийский, Нижне-общий

АС 21, касание 13, застигнутый врасплох 18

Иммунитет эффекты магического сна

SR 17

Стойкость +5, **Рефлексы** +5, **Воля** +8 (+10 против заклинаний, подобных заклинаниям способностей и зачарований)

Слабости слепота при свете

Скорость 20 фт (4 квадрата) в нагруднике, базовая скорость 30 фт.

Рукопашная кинжал мастерской работы +6 (1d4+1/19-20 плюс яд) или

Рукопашная мастерской работы легкая булава +6 (1d6+1)

Дальнобойный кинжал мастерской работы +8 (1d4+1/19-20 плюс яд)

Базовая атака +4; **Захватывание** +5

Варианты атаки яд (яд дроу, DC 13, без сознания 1 минута/без сознания 2d4 часов)

Специальные действия упрек нежити 3/день (+2, 2d6+6, 6-й), упрек пауков 3/день (+2, 2d6+6, 6-й), спонтанное наложение (заклинания *причинения*) (+5 рукопашное касание)

Боевое оснащение 2 дозы яда дроу, *меньший знак Дома Дхуурнив* *

* см. стр. 151

Подготовленные заклинания клерика (CL 6-й):

3-й - *глубокая темнота* †, *магический круг против добра*^Д (CL 7-й, DC 16), *молитва*, *защита от энергии* (DC 16)

2-й - *лечение умеренных ран* (2), *мудрость совы*, *тишина* (DC 15), *вызов роя*^Д

1-й - *благословление*, *лечение легких ран*, *подавление*^{СЗ} (DC 14), *санктуарий* (DC 14), *подъем паука*^Д

0-й - *создать воду*, *обнаружение магии* (2), *обнаружение яда*, *очистить еду и питье*

† уже наложено

Д: Заклинание домена. Божество Лолс. Домены: Зло, Паук^{УКЗЦ}

Подобные заклинаниям способности (CL 6-й):

1/день - *яснослышание/ясновидение*, *танцующие огни*, *темнота*, *обнаружение добра*, *различить ложь* (DC 14), *обнаружение магии*, *рассеивание магии*, *огонь фейри*, *левитация*, *предложение* (DC 13)

Способности Сила 13, Ловкость 16, Телосложение 10, Интеллект 12, Мудрость 16, Харизма 10

SQ способность замечать секретные или скрытые двери, использование яда

Умения Боевое колдовство, Высокорожденный дроу *, Благословение Лолс *

* см. стр. 150

Навыки Концентрация +7 (+11 при наложении в защите), Дипломатия +7, Знание (религия) +7, Слушание +5, Поиск +3, Колдовство +8, Обнаружение +5

Имущество боевое оснащение плюс +1 *нагрудник*, +1 *легкий стальной щит*, кинжал мастерской работы, легкая булава мастерской работы, 23 gp, 1 sp

Слепота при свете (Ех) Резкое подвержение яркому свету (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*) ослепляет Лирднолу на 1 раунд. Кроме того, она берет -1 штраф обстоятельств на броски атаки, спасброски и проверки при действии на ярком свету.

Фамильяр волосатый паук^{Мон} CR -

Нр 8 (6 HD)

СЕ Мелкая магическая тварь (увеличенный паразит)

Инициатива +2; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +0, Обнаружение +12

Языки эмпатическая связь, говорить с владельцем

АС 23, касание 20, застигнутый врасплох 21

Иммунитет яд

Спротивление улучшенное уклонение

Стойкость +2, **Рефлексы** +4, **Воля** +5

Скорость 20 фт (4 квадрата), подъем 15 фт.

Рукопашная укус +5 (1d2-5 плюс яд)

Пространство 1/2 фт; **Достижимость** 0 фт.

Базовая атака +3; **Захватывание** -18

Варианты атаки доставка заклинаний касанием, яд (DC 11, 1 Ловкость/1 Ловкость)

Способности Сила 1, Ловкость 14, Телосложение 10, Интеллект 8, Мудрость 10, Харизма 2

Навыки Блеф +5, Подъем +3, Концентрация +9, Скрытность +26, Прыжок -5, Знание (аркана) +8, Колдовство +8, Обнаружение +12

Дуаглот Сириэр CR 7

Нр 16 (6 HD)

Мужчина дроу колдун 6

СЕ Средний гуманоид (эльф)

Инициатива +7; **Чувства** темновидение 120 футов; Слушание +2, Обнаружение +2

Языки Общий, Драконий, Язык Знаков Дроу, Эльфийский, Нижне-общий; эмпатическая связь

АС 18, касание 13, застигнутый врасплох 15

Иммунитет эффекты магического сна

SR 17

Стойкость +2, **Рефлексы** +5, **Воля** +5 (+7 против заклинаний, подобных заклинаниям способностей и зачарований)

Слабости слепота при свете

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная рапира мастерской работы +3 (1d6-1/18-20 плюс яд)

Дальнобойная ручной арбалет мастерской работы +7 (1d4/19-20 плюс яд)

Базовая атака +3; **Захватывание** +2

Варианты атаки яд (яд дроу, DC 13, без сознания 1 минута/без сознания 2d4 часов)

Боевое оснащение 4 дозы яда дроу, *меньший знак Дома Дхуурнив* *, свиток *огненного шара* (CL 5-й)

* см. стр. 151

Известные заклинания колдуна (CL 6-й; 10% шанс провала тайного заклинания):

3-й (4/день) - *заряд молнии* (DC 17)

2-й (6/день) - *зеркальное изображение, опаляющий луч* (+6 дальнейшее касание)

1-й (7/день) - *тревога* †, *магическая ракета, луч ослабления* (+6 дальнейшее касание), *истинный удар*

0-й (6/день) - *кислотный всплеск* (+6 дальнейшее касание), *обнаружение магии, обнаружение яда, рука мага, сообщение, луч мороза* (+6 дальнейшее касание), *читать магию*

† уже наложено

Подобные заклинаниям способности (CL 6-й):

1/день - *танцующие огни, обнаружение добра, обнаружение магии, темнота, огонь фейри, левитация*

Способности Сила 8, Ловкость 16, Телосложение 10, Интеллект 15, Мудрость 10, Харизма 18

SQ способность замечать секретные или скрытые двери, фамильяр (волосатый паук), использование яда, разделение заклинаний

Умения Настороженность^B (если фамильяр в пределах 5 фт), Боевое колдовство, Высокорожденный дроу *, Улучшенная Инициатива

* см. стр. 150

Навыки Блеф +13, Концентрация +9 (+13 при наложении в защите), Дипломатия +6, Маскировка +4 (+6 действующая), Запугивание +6, Знание (аркана) +11, Слушание +2, Поиск +4, Колдовство +13, Обнаружение +2

Имущество боевое оснащение плюс +1 *мифриловая рубашка*, рапира мастерской работы, ручной арбалет мастерской работы с 20 зарядами, 53 gp, 24 sp

Слепота при свете (Ех) См. Лирднолу.

4 разведчика Дхуурнив CR 5

Нр 21 каждый (4 HD)

Мужчина дроу разведчик^{КАв} 4

СЕ Средний гуманоид (эльф)

Инициатива +5; **Чувства** темновидение 120 футов; Слушание +11, Обнаружение +11

Языки Общий, Язык Знаков Дроу, Эльфийский, Нижне-общий

АС 19, касание 14, застигнутый врасплох 15; Увертливость, Мобильность, странная увертливость

Иммунитет эффекты магического сна

SR 15

Стойкость +2, **Рефлексы** +8, **Воля** +3 (+5 против заклинаний, подобных заклинаниям способностей и зачарований)

Слабости слепота при свете

Скорость 40 фт (8 квадратов)

Рукопашная рапира мастерской работы +5 (1d6+1/18-20 плюс яд)

Дальнобойная ручной арбалет мастерской работы +8 (1d4/19-20 плюс яд)

Базовая атака +3; **Захватывание** +4

Варианты атаки яд (яд дроу, DC 13, без сознания 1 минута/без сознания 2d4 часов), схватка (+1d6, +1 АС)

Боевое оснащение 4 дозы яда дроу, микстура лечения легких ран, микстура прыжка, микстура скрытности от нежити

Подобные заклинаниям способности (CL 4-й):

1/день - танцующие огни, темнота, огонь фейри

Способности Сила 13, Ловкость 18, Телосложение 10, Интеллект 12, Мудрость 14, Харизма 10

SQ способность замечать секретные или скрытые двери, боевая стойкость +1, использования яда, бесследный шаг, нахождение ловушек

Умения Увертливость, Мобильность, Прослеживание^Б

Навыки Баланс +11, Подъем +8, Скрытность +11, Прыжок +3, Слушание +11, Бесшумное движение +11, Поиск +10, Обнаружение +11, Выживание +9 (+11 при прослеживании, +13 при прослеживании в подземелье), Кувырок +10

Имущество боевое оснащение плюс +1 мифриловая рубашка, рапира мастерской работы, ручной арбалет мастерской работы с 20 зарядами, 14 sp

Боевая стойкость (Ex) Бонус на проверки инициативы и спасброски Стойкости при ношении легкого доспеха (или без доспеха вообще) и при ношении легкого груза. Включены выше.

Слепота при свете (Ex) См. Лирднолу.

Схватка (Ex) +1d6 бонус на броски урона и +1 бонус к АС в любом раунде, в котором разведчик перемещается по крайней мере на 10 фт.

СТОЛКНОВЕНИЕ F3: ЛОГОВО ТЕНЕВОГО КЛЫКА

Уровень столкновения 11

Вводная

Разместите Теневого Клыка (S) в обозначенном месте в глубинах водоема. Убитый тенью дракон-клык в начале столкновения скрывается.

Когда Теневой Клык появляется из теней и если персонажи могут видеть сквозь эффект *глубокой темноты*, прочтите:

Существо - крылатый дракон, покрытый броней из костистых пластинами, вздымающихся шпорами в концах его конечностей, а его длинный хвост увенчан парой костяных клинков, похожих на косы. Пластины на его теле - серые и коричневые, а крылья малы, но мускулисты. Глаза существа блестят, словно черные шары, а голова украшена многочисленными маленькими рогами и шипами. Он обернут плотным плащом теней, которые словно волнуются при каждом его движении.





Тактика

Теневой Клык следит из-под воды, пока не будет обнаружен (или пока персонажи не войдут в водоем), а затем разгоняется на ближайшего из них. Дракон старается оставаться частично в водах водоема (получая улучшенное покрытие), атакуя игровых персонажей рукопашными атаками. Если игровые персонажи уходят за пределы его досягаемости, он вылетает из водоема, атакует и возвращается в воду (используя установившуюся практику Атаки с лета).

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Темнота: Костяное ожерелье Теневого Клыка висит на основании его шеи. Заклинание *глубокая темнота* (накладываемое каждые несколько дней одной из Сестер-Матрон) на этом ожерельи скрывает тело дракона темным освещением в радиусе 60 фт. *Дневной свет*, принесенный в область *глубокой темноты* (или наоборот), временно нейтрализуют друг друга, так что в области эффекта при этом преобладает обычное освещение области (нормальная темнота).

Водоем: Дно водоема плавно уходит на глубину 10 фт в центре. Существа (включая Теневого Клыка), плавающие в воде или идущие по вброд как минимум по грудь, получают улучшенное покрытие от противников на земле. Наземные противники, имеющие эффект *свободы движения*, игнорируют это покрытие при проведении рукопашных атак против целей в воде. Полностью погруженное существо имеет полное покрытие против противников на земле, если эти противники не имеют эффекта *свободы движения*. Магическим эффектам это не препятствует, кроме тех, которым требуются броски атаки (с которыми обращаются подобно любым другим эффектам), и огненных эффектов.

Немагический огонь (включая огонь алхимика) под водой не горит. Заклинания или подобные заклинаниям эффекты с огненным описателем под водой не работают, если заклинатель не сделает проверку колдовства (DC 20 + уровень заклинания). Если проверка преуспевает, заклинание создает пузырь пара вместо обычного пламенного эффекта, но в остальном работает как описано. Сверхъестественные огненные эффекты под водой не работают, если в их описании не сказано иное.

Поверхность водного тела блокирует линию эффекта для любого огненного заклинания. Если заклинатель сделал проверку колдовства для употребления огненного заклинания под водой, поверхность все равно блокирует линию эффекта заклинания. Например, *огненный шар*, прочитанный под водой, нельзя нацелить на существ выше поверхности.

Дорожка: Дорожка по краю водоема наклонная и влажная и оттого скользкая и ненадежный при беге или разгоне. Для бега или разгона по дорожке требуется успешная DC 12 проверка Баланса.

Теневой Клык CR 11

Нр 117 (18 HD); DR 5/магия

Мужчина убитый тенью * взрослый дракон-клык^{Дра}

* см. стр. 158

СЕ Большая нежить (увеличенный дракон)

Инициатива +4; **Чувства** слепое чувство 60 фт, темновидение 120 фт, видение при слабом освещении, острые чувства; Слушание +26, Обнаружение +26

Аура ужасное присутствие (180 фт, DC 20), иссушение Плетения

Языки Общий, Драконий

АС 28, касание 11, застигнутый врасплох 28

Иммунитет паралич, сон, иммунитеты нежити

Сопротивление сопротивление изгнанию +4; **SR** 20

Стойкость +11, **Рефлексы** +11, **Воля** +14

Слабости чувствительность к свету

Скорость 60 фт, полет 120 фт (плохо); Атака с лета, Парение

Рукопашная укусы +25 (2d8+8 плюс иссушение способности) и

2 когтя +23 каждый (2d6+4) и

2 крыла +23 каждый (1d8+4) и

удар хвостом +23 (2d6+12)

Пространство 10 фт; **Достижимость** 5 фт (10 фт с укусом)

Базовая атака +18; **Захватывание** +30

Варианты атаки Силовая атака, подсечка

Подобные заклинаниям способности (CL 3-й):

По желанию - *обнаружение магии, читать магию*

2/день - *щит*

1/день - *рассеивание магии, обращение заклинаний*

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

SQ увеличенный урон, доспех теневой сущности, имитация звука, черты нежити

Умения Настороженность, Атака с лета, Парение, Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Силовая атака, Магия Теневого Плетения

Навыки Блеф +22, Концентрация +22, Дипломатия +3, Маскировка +2, Скрытность +6, Запугивание +24, Слушание +26, Поиск +22, Чувство мотива +24, Обнаружение +26, Выживание +3 (+5 при прослеживании)

Имущество костяное ожерелье с *глубокой темнотой*

Иссушение способности (Su) Укус Теневого Клыка иссушает 1d6 пунктов Телосложения (Стойкость DC 20 - отменяет).

Ужасное присутствие (Ex) Теневой Клык может наводить ужас, атакуя, разгоняясь или пролетая наверху. Существа в пределах 180 фт от дракона, имеющие 17 HD или менее, должны делать попытку DC 20 спасброска Воли. Успех указывает, что цель иммунна к ужасному присутствию Теневого Клыка в течение 24 часов. При провале существа с 4 или менее HD паникуют 4d6 раундов, с 5 или более HD - поколеблены 4d6 раундов.

Увеличенный урон (Ex) Из-за острых когтей, зубов и чешуи Теневого Клыка все его атаки наносят урон, как будто он на одну категорию размера больше.

Чувствительность к свету (Ex) Зрению Теневого Клыка затуманено при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

Доспех теневой сущности (Su) Теневой Клык окутан полутвердым доспехом теневой сущности, который предоставляет ему +2 бонус отклонения к Классу Доспеха и +10 бонус по проверкам Скрытности.

Имитация звука (Ex) Теневой Клык может подражать любому голосу или звуку, которые он слышал, в любой удобный для него момент. Слушатели должны преуспеть в DC 20 спасброске Воли, чтобы обнаружить уловку.

Подсечка (Ex) Если Теневой Клык поражает атакой когтем или хвостом, он может делать попытку подсечки противника как свободное действие. Если попытка проваливается, противник не может реагировать на подсечку дракона.

Иссушение Плетения (Su) Эта способность воздействует на заклинателей, использующих Плетение. В начале своего хода, если такой заклинатель находится в пределах 10 фт от убитого тенью, он теряет доступ к одному заклинанию, как будто он прочитал доступное в настоящий момент заклинание самого низкого уровня (если у него осталось более одного заклинания самого низкого уровня, он выбирает, которое именно потерять). Когда он после этого готовит заклинания или восстанавливает ячейки заклинаний, он восстанавливает все свои обычные заклинания.

Если субъект теряет заклинание по крайней мере 1-го уровня, убитый тенью излечивает количество пунктов урона, равное 5 x уровень заклинания.

Эта способность не затрагивает заклинателей, использующих Теневое Плетение, тех, кто используют божественную магию, или существ, которые не читают заклинания.

СТОЛКНОВЕНИЕ F4: ПЕЩЕРА ПАУЧЬЕГО ОГНЯ

Уровень столкновения 13

Вводная

Разместите кольцо огня в обозначенной позиции. Обратите внимание, что кольцо ориентировано вертикально, а потому на плоской карте выглядит как линия. Рои огненных пауков скрыты в пламени, и требуется успешная DC 30 проверка Обнаружения, чтобы увидеть их, пока они находятся в нем.

Разместите Ксуллрэй (X) в воздухе прямо за кольцом. Она стоит на деревянной платформе, подвешенной к потолку на крепких металлических цепях. Несмотря на ее позу - явно она поглощена молитвой - Ксуллрэй готова к вторжению и внимательно следит за теми, кто может ей помешать.

Если игровые персонажи уже перехватили поставку сонного яда дроу (глава 2, область 13), у Ксуллрэй есть всего 1 доза сонного яда.

Когда персонажи столкнутся с Ксуллрэй, прочтите:

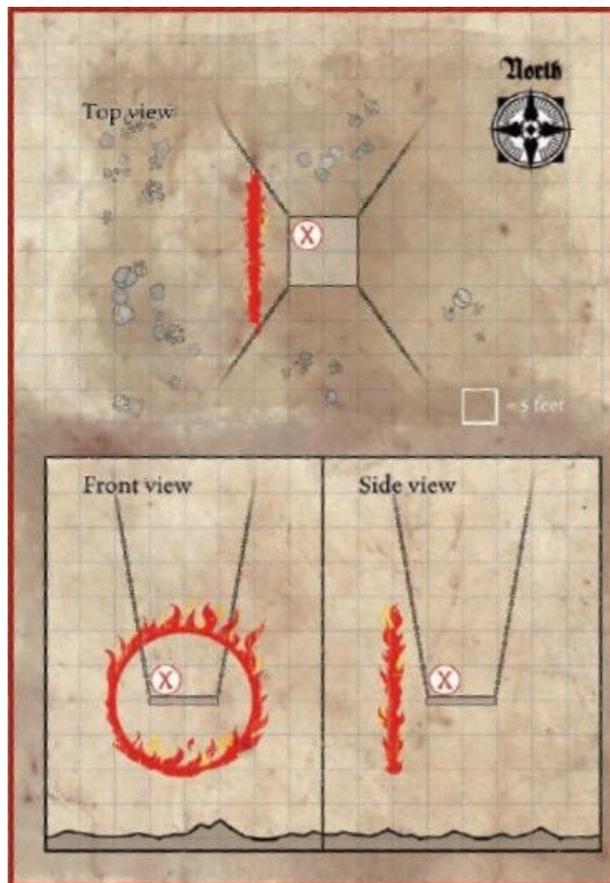
У гуманоида гладкая черная кожа и белые волосы с красными и оранжевыми вплетениями. Она чуть ниже и тоньше человека. На ней черный нагрудник с чеканкой в виде эльфоголового паука, в руке легкий щит с подобным оформлением. Она стоит на своеобразной платформе, висящей в воздухе, ее голова склонена в молитве.

Когда рой огненных пауков отделяется от кольца огня, прочтите:

Перед вами прыгает рой крошечных пауков с угольно-черными телами, испещренными полосами магмы, и ногами, сделанными из волшебного огня. Пламенное касание пауков поджигает горючий материал, оставляя за ними быстро распространяющееся пожарище.

Тактика

Ксуллрэй использует *портал* как щит, сквозь который она может читать заклинания, не получая ответа. Она использует *крылатые ботинки*, когда приходится покинуть платформу, приберегая свою подобную заклинанию способность *левитации* на крайний случай. Если она каким-то образом предупреждена, то сразу читает *божественную силу* и размещает *стену огня* для тактического преимущества. Рои набрасываются на любое существо, пытающееся пройти сквозь *портал* или приближающееся в зону досягаемости их прыжка или подъема.



ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Пол: Пол пещеры неровен, как и стены, дорожек на нем нет. Требуется 2 квадрата движения, чтобы войти в квадрат, и DC проверок Баланса и Кувырка увеличиваются на 5. Бег и разгон невозможны.

Портал: Кольцо пламени - двухсторонний *портал* только для существ на Элементный План Огня (*порталы* более подробно подробно описаны в *Установке Кампании Забытых Царств*, стр. 59-61). Через *портал* могут проходить лишь существа-арахноиды. Диаметр *портала* - 15 фт. Контакт с внешней стеной пламени *портала* эквивалентен эффекту постоянной *стены огня*. *Портал* может быть временно поврежден, если любая 5-фт часть его границы получит 20 или более пунктов холодного урона в раунд (холодный урон не делится на 4, как обычно для объектов). Если *портал* погашен холодным урон, он бездействует в течение 10 минут, а затем начинает работать как обычно.

Ксуллрэй и пейзаж за *порталом* видны сквозь *портал*. Ксуллрэй (или любое другое существо) может читать заклинания или двигаться сквозь *портал* с обратной стороны без эффекта. Существа (включая Ксуллрэй) или магия, пытающаяся пройти сквозь *портал*, блокируются, как будто они столкнулись со *стеной силы*.

Ксуллрэй Дхуурнив CR 10

Нр 32 (9 HD)

Женщина дроу клерик 5 (Лолс)/элементный ученый^{КАР} 4

СЕ Средний гуманоид (эльф)

Инициатива +3; **Чувства** темновидение 120 фт; Слушание +5, Обнаружение +5

Языки Общий, Язык Знаков Дроу, Игнан, Нижне-общий

АС 21, касание 13, застигнутый врасплох 18

Иммунитет эффекты магического сна

Спротивление огонь 10; **SR** 20
Стойкость +5, **Рефлексы** +5, **Воля** +11 (+13 против заклинаний, подобных заклинаниям способностей и зачарований)
Слабости слепота при свете
Скорость 20 фт (4 квадрата) в нагруднике, базовая скорость 30 фт.
Рукопашная кинжал мастерской работы +7 (1d4+1/19-20 плюс яд) или
Рукопашная мастерской работы легкая булава +7 (1d6+1)
Базовая атака +5; **Захватывание** +6
Варианты атаки яд (яд дроу, DC 13, без сознания 1 минута/без сознания 2d4 часов)
Специальные действия упрек нежити 3/день (+2, 2d6+9, 9-й), упрек огненных существ или изгнание водных существ 3/день (+2, 2d6+9, 9-й), упрек пауков 3/день (+2, 2d6+9, 9-й), спонтанное наложение (заклинания *причинения*) (+6 рукопашное касание)
Боевое оснащение 2 дозы яда дроу, *меньший знак Дома Дхуурни* *, *крылатые ботинки*
* см. стр. 151

Подготовленные заклинания клерика (CL 9-й):

5-й - удар пламени (DC 18), чума насекомых¹

4-й - божественная сила, иммунитет к заклинаниям, стена огня¹

3-й - рассеивание магии, сопротивление энергии (холод)¹, иссушающий свет (2, +8 дальнее касание)

2-й - лечение умеренных ран (2), восторг (DC 15), тишина (DC 15), вызов роя¹

1-й - благословение, сжигающие руки¹ (DC 14), команда (DC 14), затемняющая мгла, щит веры

0-й - лечение незначительных ран (2), обнаружение магии, обнаружение яда, сопротивление, достоинство

Д: Заклинание домена. Божество Лолс. Домены: огонь*, Паук^{УКЭЦ}

* Уникальный вариант, предоставленный Лолс.

Подобные заклинания способности (CL 9-й):

1/день - яснослышание/ясновидение, танцующие огни, темнота, обнаружение добра, различить ложь (DC 14), обнаружение магии, рассеивание магии, огонь фейри, левитация, предложение (DC 13)

Способности Сила 13, Ловкость 16, Телосложение 10, Интеллект 12, Мудрость 17, Харизма 10

SQ способность замечать секретные или скрытые двери, аура зла, элементная специализация (огонь), проникновение энергии, использование яда

Умения Усиление Заклинания, Замена Энергии* (огонь), Высокорожденный Дроу*, Благословение Лолс*

* см. стр. 150

Навыки Концентрация +9, Знание (аркана) +9, Знание (религия) +6, Знание (планы) +6, Слушание +5, Поиск +3, Колдовство +12, Обнаружение +5, Выживание +3 (+5 на других планах)

Имущество боевое оснащение плюс +1 нагрудник, +1 легкий стальной щит, кинжал мастерской работы, легкая булава мастерской работы, ключ, 3 гр

Проникновение энергии (Ex) Когда Ксуллрэй читает заклинание, наносящее урон огнем, она получает +2 бонус компетентности по проверкам уровня заклинателя для преодоления сопротивления заклинаниям существа.

Элементная специализация (Ex) Когда Ксуллрэй читает заклинание, обычно наносящее урон энергией, его описатель энергии меняется на огненный, и оно наносит урон огнем вместо урона обычным типом энергии.

Слепота при свете (Ex) Резкое подвергание яркому свету (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*) ослепляет Ксуллрэй на 1 раунд. Кроме того, она берет -1 штраф обстоятельств на броски атаки, спасброски и проверки при действии на ярком свету.

После наложения *божественной силы* Ксуллрэй имеет следующую измененную статистику:

Нр увеличиваются на 9

Рукопашная кинжал мастерской работы +14/+9 (1d4+4/19-20 плюс яд) или

Рукопашная мастерской работы легкая булава +14/+9 (1d6+4)

Базовая атака +9; **Захватывание** +13

Способности Сила 19

2 роя огненных пауков CR 9

Нр 78 каждый (12 HD); **DR** 10/магия

NE Крошечная магическая тварь (экстрапланарный, злой, огненный, рой) *

* см. стр. 155

Инициатива +6; **Чувства** темновидение 60 фт, чувство вибраций 30 фт; **Слушание** +2, **Обнаружение** +11

Языки Игнан

AC 20, касание 20, застигнутый врасплох 14 (+4 размер, +6 Ловкость)

Нр 78 (12 HD); **DR** 10/магия

Иммунитет огонь, иммунитеты роя, урон оружием

SR 16

Стойкость +9, **Рефлексы** +14, **Воля** +6

Слабости уязвимость к холоду

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

Рукопашная рой (4d6 плюс сжигание плюс яд)

Пространство 10 фт; **Досыгаемость** 0 фт.

Базовая атака +12; **Захватывание** -

Варианты атаки сжигание, отвлечение, яд (DC 19, 1d6 Телосложение/1d6 Телосложение)

Способности Сила 1, Ловкость 22, Телосложение 12, Интеллект 6, Мудрость 11, Харизма 9

SQ разум улья, черты роя

Умения Фокус Способности (сжигание), Фокус Способности (яд), Настороженность, Улучшенная Естественная Атака (рой), Железная Воля

Навыки Подъем +19, Прыжок +9, Слушание +2, Обнаружение +11

Сжигание (Ех) Атака роя огненных пауков наносит дополнительный 3d6 пунктов урона огнем от пылающих ног крошечного существа. Попавшие в рой огненных пауков также должны преуспеть в DC 19 спасброске Рефлексов или будут охвачены огнем. Пламя жжет 1d4 раунда. Сжигаемое существо может брать действие движения, чтобы сбить пламя. DC спасброска основан на Телосложении.

Отвлечение (Ех) Стойкость DC 17, тошнота 1 раунд. DC спасброска основан на Телосложении.

Разум улья (Ех) У роя огненных пауков имеет разум улья, делающий его восприимчивым к воздействующим на разум заклинаниям и способностям. С точки зрения эффектов таких заклинаний рой - отдельное существо типа паразит.

Яд (Ех) Ущерб, Стойкость DC 19, 1d6 Телосложение/1d6 Телосложение. DC спасброска основан на Телосложении.

Навыки Рой огненных пауков имеет +4 расовый бонус на проверки Прыжка и Обнаружения и +8 расовый бонус по проверкам Подъема. Он может всегда брать 10 по проверке Подъема, даже если его несет или ему угрожают. Он использует свой модификатор Ловкости вместо модификатора Силы для проверок Прыжка и Подъема.

СТОЛКНОВЕНИЕ F5:

ХРАМ ЛОЛС

Уровень столкновения 12

Вводная

Разместите Грейанну (G) в центре Купели пауков, Азмаэра (A) в затопленной пещере, смежным с отверстием, ведущим в храм, а мирлочаров (M) около Грейанны, как показано на тактической карте.

Если игровые персонажи уже перехватили поставку сонного яда дроу (глава 2, область 13), у Грейанны есть всего 1 доза сонного яда.

Когда персонажи столкнутся с Азмаэром, вероятнее всего увидев его контуры во тьме, прочтите:



Этот гуманоид полностью обернут в тонкий кокон паучьего шелка. Он чуть ниже и тоньше человека.

Когда персонажи столкнутся с Грейанной, прочтите:

У этой гуманоидной женщины гладкая черная кожа и белые волосы. Она чуть ниже и тоньше человека. На ней серебряная цепная рубашка с рельефом в виде эльфоголового паука.

Тактика

Если персонажи вызвали срабатывание ментальной тревоги Грейанны, она посылает Азмаэра в затопленные туннели, чтобы он атаковал из-под воды. Ее первое действие - наложить осквернение, чтобы поддержать мумию.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Видимость: Вода в туннелях под Храмом Лолс очень мутна благодаря раскопкам Грейанны в пока что безуспешных усилиях найти более низкую точку ухода воды. Все видение, включая темновидение, затенено сверх 5 фт. Существа на расстоянии 5 фт имеют укрывательство.

Заклинание: Купель пауков - центр эффекта неосвящения (связанный магический эффект давно исчез). Помимо эффекта магического круга против добра, эффекты изгнания берут -4 штраф, проверки упрека нежити получают +4 светский бонус.

Азмаэр Дхуурнив CR 10

Нр 39 (6 HD); DR 5/-

Мужчина мумифицированный^{LM} дроу боец 6

LE Средняя нежить (увеличенный гуманоид [эльф])

Инициатива +6; **Чувства** темновидение 120 фт; Слушание +2, Обнаружение +2

Языки Общий, Эльфийские, Нижне-общий

АС 26, касание 12, застигнутый врасплох 24

Иммунитет эффекты магического *сна*, иммунитеты нежити

SR 17

Стойкость +5, **Рефлексы** +4, **Воля** +4 (+6 против заклинаний, подобных заклинаниям способностей и зачарований)

Слабости слепота при свете, уязвимость к огню

Скорость 20 фт (4 квадрата)

Рукопашная +1 *длинный меч* +13/+8 (1d8+10/19-20) и удар +11 (1d8+3 плюс гниль мумии)

Базовая атака +6; **Захватывание** +13

Варианты атаки гниль мумии

Специальные действия отчаяние

Подобные заклинаниям способности (CL 6-й):

1/день - *танцующие огни*, *темнота*, *огонь фейри*

Способности Сила 24, Ловкость 15, Телосложение -, Интеллект 6, Мудрость 14, Харизма 20

SQ способность замечать секретные или скрытые двери, использование яда, черты нежити

Умения Слепая борьба, Мастерство Экзотического Доспеха (паучий шелк) *, Улучшенная Инициатива^B, Борьба Двумя Оружиями, Силовая атака^B, Фокус Оружия^B (длинный меч), Специализация Оружия^B (длинный меч)

* см. стр. 149

Навыки Подъем +13, Запугивание +11, Слушание +2, Обнаружение +2, Плавание +13

Имущество +1 *доспех из паучьего шелка* *, +1 *длинный меч*

* см. стр. 149

Отчаяние (Su) Просто увидев Азмаэра, зритель должен сделать успешный спасбросок Воли (DC 18) или будет парализован страхом на 1d4 раунда. Независимо от успеха спасброска, на эту цель нельзя вновь воздействовать способностью отчаяния Азмаэра в течение 24 часов.

Слепота при свете (Ex) Резкое подвержение яркому свету (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*) ослепляет Азмаэра на 1 раунд. Кроме того, он берет -1 штраф обстоятельств на броски атаки, спасброски и проверки при действии на ярком свету.

Гниль мумии (Ex) Сверхъестественная болезнь - естественное оружие, Стойкость DC 18, инкубационный период 1 минута, урон 1d6 Телосложение и 1d6 Харизма. В отличие от нормальных болезней, гниль мумии сохраняется, пока жертва не достигнет Телосложения 0 (и умрет) или пока не будет вылечена (PM 191).

3 мирлочара^{Мон} CR -

Нр 33 каждый (6 HD)

CE Средний аутсайдер (хаотический, злой, экстрапланарный)

Инициатива +4; **Чувства** слепое видение 60 фт; Слушание +12, Обнаружение +24

Языки Абиссал, Нижне-общий

АС 16, касание 10, застигнутый врасплох 16

Иммунитет воздействующие на разум заклинания и способности, яд, сон, паутина

SR 13

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

Скорость 20 фт (4 квадрата), подъем 40 фт, подъем 20 фт; тишина

Рукопашная укус +7 (1d6+1 плюс иссушение очков жизни) и

2 ноги +2 каждая (1d6)

Базовая атака +6; **Захватывание** +7

Специальные действия иссушение очков жизни

Способности Сила 12, Ловкость 11, Телосложение 12, Интеллект 12, Мудрость 13, Харизма 11

Умения Настороженность, Улучшенная Инициатива, Прослеживание

Навыки Баланс +11, Подъем +18, Скрытность +13, Прыжок +12, Знание (религия) +10, Слушание +12, Обнаружение +24, Выживание +10, Кувырок +11

Иссушение очков жизни (Su) магический укус мирлочара имеет шанс 1 из 6 навсегда вытянуть 1 очко жизни жертвы, передавая его пауку. Очко жизни - часть нормального урона укусом (а не дополнение к нему). Также укус мирлочара может иметь один из двух эффектов (выбранный во время атаки паука души): *удержание персоны* (CL 4-й, Воля DC 13 для избежания) или *реверс гравитации* (CL 4-й, только жертва, продолжительность 4 раунда, Воля DC 13 для избежания).

Левитация (Su) Мирлочары могут левитировать с вертикальной скоростью 25 фт. Они могут использовать эту способность для замедления падения или в прыжке, эквивалентно заклинанию *падение пера*.

Тишина (Ex) Мирлочары движутся в полной тишине. Их нельзя услышать, если они этого не захотят.

Грейанна Дхуурнив CR 10

Нр 32 (9 HD)

Женщина дроу клерик 3 (Лолс)/волшебник 3/мистический теург 3

CE Средний гуманоид (эльф)

Инициатива +3; **Чувства** темновидение 120 фт; Слушание +5, Обнаружение +5

Языки Абиссал, Общий, Язык Знаков Дроу, Эльфийский, Нижне-общий

АС 18, касание 13, застигнутый врасплох 15

Иммунитет эффекты магического сна, яд пауков

SR 20

Стойкость +5, **Рефлексы** +8, **Воля** +12 (+14 против заклинаний, подобных заклинаниям способностей и зачарований)

Слабости слепота при свете

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная рапира мастерской работы +5 (1d6/18-20 плюс яд)

Базовая атака +4; **Захватывание** +4

Варианты атаки яд (яд дроу, DC 13, без сознания 1 минута/без сознания 2d4 часов)

Специальные действия упрек нежити 3/день (+2, 2d6+6, 6-й), упрек пауков 3/день (+2, 2d6+6, 6-й), спонтанное наложение (заклинания *причинения*) (+4 рукопашное касание)

Боевое оснащение 2 дозы яда дроу, *меньший знак Дома Дхуурни* *

* см. стр. 151

Подготовленные заклинания волшебника (CL 6-й):

3-й - *огненный шар* (DC 15), *заряд молнии* (DC 15)

2-й - *темнота*, *опаляющий луч* (2) (+7 дальнее касание), *защита от стрел*

1-й - *магическая ракета*, *луч ослабления* (+7 дальнее касание), *защита от добра*, *истинный удар*

0-й - *рука мага*, *сообщение*, *луч мороза* (2, +7 дальнее касание)

Подготовленные заклинания клерика (CL 9-й):

3-й - *рассеивание магии*, *молитва*, *защита от энергии*, *предложение*¹ (DC 16)

2-й - *осквернение*, *восторг* (DC 15), *мудрость совы*, *тишина* (DC 15), *вызов роя*¹

1-й - *благословение*, *лечение легких ран* (2), *санктуарий* (DC 14), *подъем паука*¹

0-й - *обнаружение магии* (2), *обнаружение яда*, *руководство*, *очистить еду и питье*

Д: Заклинание домена. Божество: Лолс. Домены: Дроу^{укзц}, Паук^{укзц}

Подобные заклинаниям способности (CL 9-й):

1/день - *яснослышание/ясновидение*, *танцующие огни*, *темнота*, *обнаружение добра*, *различить ложь* (DC 14), *обнаружение магии*, *рассеивание магии*, *огонь фейри*, *левитация*, *планарный союзник* †, *предложение* (DC 13)

† уже используется

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

SQ способность замечать секретные или скрытые двери, аура зла, использование яда

Умения Боевое колдовство, Высокорожденный дроу *, Молниеносные рефлексы^b, Благословение Лолс *, Практикующий Заклинатель^{кАр}, Написание Свитка^b

* см. стр. 150

Навыки Концентрация +11 (+15 при наложении в защите), Расшифровка Записи +10, Знание (аркана) +11, Знание (религия) +12, Слушание +5, Поиск +4, Колдовство +14, Обнаружение +5

Имущество боевое оснащение плюс +1 *мифриловая рубашка*, рапира мастерской работы, ключ, 2 sp

Книга заклинаний Книга заклинаний Грейанны включает все ее подготовленные заклинания плюс 3 других заклинания каждого уровня, которые она может читать (на выбор ДМа).

Слепота при свете (Ex) Резкое подвергание яркому свету (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*) ослепляет Грейанну на 1 раунд. Кроме того, она берет -1 штраф обстоятельств на броски атаки, спасброски и проверки при действии на ярком свету.

СТОЛКНОВЕНИЕ F6: ЛАБИРИНТ

Уровень столкновения 12

Вводная

Разместите кваггота Делгитнара (Q), его компаньона - охотничьего паука (H) и четырех пауков-мечников (S) в обозначенных квадратах лабиринта. Делгитнар начинает в своей естественной форме (кваггота) и еще не в ярости. Громко прочтите следующие пассажи, когда персонажи увидят одну или несколько фигур:

Делгитнар в форме кваггота: У этого 7-футового гуманоида все тело покрыто белым мехом с черными подпалинами. Его мускулистое сложение и вытянутое лицо смахивают на медвежьи.

Делгитнар в форме паука: Этот большой арахнид размером с собаку, его мощные ноги хорошо приспособлены для прыжков.

Компаньон-паразит: Этот чудовищный арахнид размером с лошадь, его мощные ноги хорошо приспособлены для прыжков.

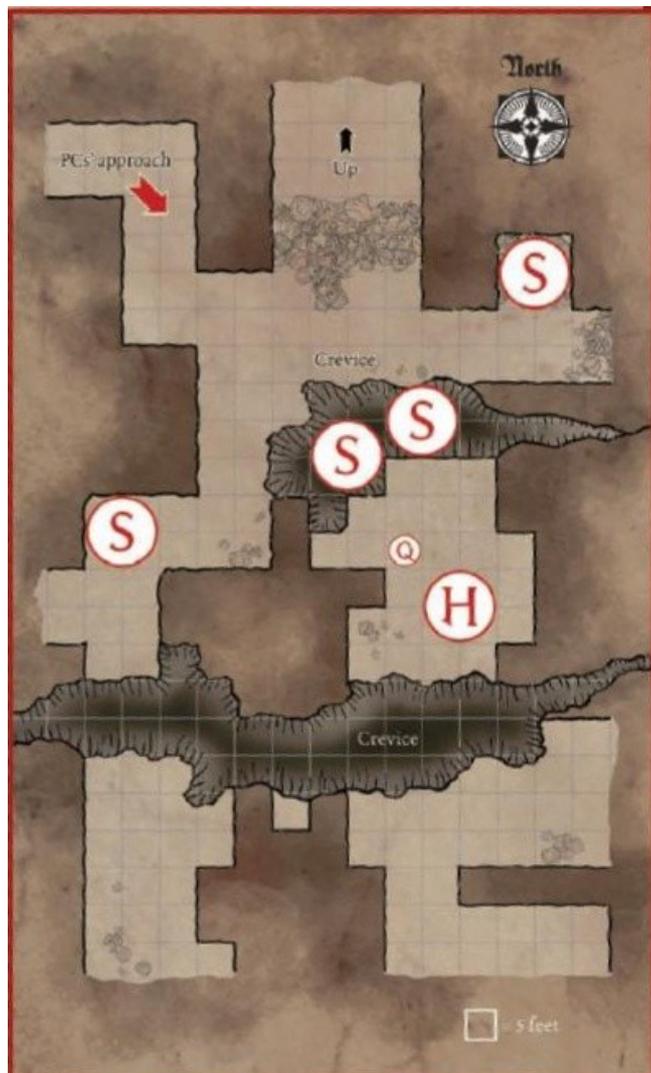
Пауки-мечники: Эти арахниды диаметром около 12 футов, у них гладкие, волосатые черные тела с полосами темно-бурого меха. На их ногах есть хитиновые пластины с острыми гранями, напоминающие клинки мечей.

Тактика

Четыре паука-мечника не видны сразу, когда приходят игровые персонажи. Два из них скрываются за углами, еще два таятся в самой северной щели в нескольких футах ниже уровня земли. Они выпрыгивают и атакуют, как только кваггот начинает бить игровых персонажей дальнебойными заклинаниями (сначала *ледяной шторм*, сопровождаемый ударом пламени).

Если игровые персонажи атакуют кваггота издалека, он уходит с их линии видимости и читает заклинание *лечения легких ран* (или пьет свою *микстуру лечения умеренных ран*), придерживая рядом компаньона - чудовищного охотничьего паука - для персональной защиты. Если лечение кваггота потрачено, а сам он уменьшен до менее чем половины очков жизни, он либо приседает за углом и читает *слиться с камнем*, либо меняет форму на паучью и отходит в более безопасное место, пока его охотничий паук прикрывает его спасение.

Если пауки-мечники сумеют сдержать игровых персонажей в течение еще нескольких раундов, Делгитнар наложит *великий магический клык* на своего чудовищного охотничьего паука (предоставляя ему +2 бонус улучшения на броски атаки и броски урона), *силу быка* - на себя, и подготовит заклинание *рассеивание магии*, чтобы противостоять вражескому заклинателю. Пауки-мечники и чудовищный охотничий паук игнорируют штрафы плотного щебня и могут избегать щелей, перемещаясь по стенам.



ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Потолок: Высота потолка в этой части лабиринта - около 20 фт.

Плотный щебень: Груды плотного щебня 4-фт высоты блокируют северный и северо-восточный проходы. Персонажи не могут бежать или разогнаться в квадратах с плотным щебнем, и вход в каждый квадрат обходится в 2 квадрата движения. DC проверок Баланса и Кувырка на щебне увеличиваются на 5, DC проверка Бесшумного движения увеличивается на 2. Пауки-мечники и чудовищный охотничий паук могут двигаться по щебню беспрепятственно.

Щели: В двух местах пол лабиринта обвалился, сформировав щель 20-фт глубины. Дно каждой щели усыяно каменными шипами, и любое существо, падающее в щель, получает 2d6 пунктов урона от падения и должно преуспеть в DC 18 спасброске Рефлексов или получить 2d6 пунктов колющего урона от каменных шипов (успешный спасбросок отменяет урон от шипов).

Делгитнар CR 11

Нр 64 (11 HD)

Мужчина кваггот^{Мон} друид 5/хранитель паразитов^{Пол} 3

NE Средний чудовищный гуманоид

Инициатива +4; **Чувства** темновидение 60 фт, нюх; Слушание +4, Обнаружение +9

Языки Друидский, Нижне-общий (диалект квагготов)

АС 18, касание 10, застигнутый врасплох 18

Иммунитет устрашение, магическая ракета (*брошь щита*), органические яды

Соппротивление +4 против подобных заклинаниям способностей фей

Стойкость +9, **Рефлексы** +5, **Воля** +16

Скорость 30 фт (6 квадратов), подъем 30 фт; шаг лесистой местности

Рукопашная +1 великая дубина +14/+9 (1d10+8) или

Рукопашная 2 когтя +13 каждый (1d4+5) и

укус +8 (1d4+2)

Базовая атака +8; **Захватывание** +13

Специальные действия дикая форма 1/день (Маленькое или Среднее животное, Маленький или Крошечный паразит; 5 часов)

Боевое оснащение микстура лечения умеренных ран, брошь щита (38 зарядов)

Подготовленные заклинания друида (CL 8-й):

4-й - *рассеивание магии, удар пламени* (DC 18), *ледяной шторм*

3-й - *великий магический клык* (2), *слиться с камнем, яд* (DC 17)

2-й - *сила быка* (2), *леденить металл* (DC 16), *вызов роя*

1-й - *лечение легких ран* (2), *огонь фейри* (2), *длинный шаг*

0-й - *создать воду, обнаружение магии, руководство* (2), *узнать направление* (2)

Способности Сила 21, Ловкость 10, Телосложение 12, Интеллект 8, Мудрость 19, Харизма 14

SQ связь с компаньоном, ярость, разделение заклинаний, бесследный шаг, компаньон-паразит, дикое сочувствие +7 (+3 магические твари, +7 паразиты)

Умения Мастерство Экзотического Доспеха (паучий шелк) *, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Мастерство Военного Оружия (великая дубина)

* см. стр. 149

Навыки Подъем +13, Концентрация +6, Приручение Животного или Паразита +10, Скрытность +0 (+2 в темных областях), Знание (природа) +9, Слушание +4, Обнаружение +9, Выживание +10 (+12 в наземной естественной окружающей среде)

Имущество боевое оснащение плюс +1 великая дубина, +1 дикий доспех из паучьего шелка *, брошь щита (23 заряда), 1 гр, 7 sp

* см. стр. 149

Иммунитет к органическим ядам (Ех) Делгитнар иммунен ко всем органическим ядам. Эта категория включает все яды монстров, но не минеральные яды или ядовитый газ.

Ярость (Ех) Если Делгитнар получает урон в бою, у него есть шанс 1 из 6 впасть в неистовую ярость в следующем раунде, бросая оружие и безумно атакуя до тех пор, пока противник не падет.

В ярости Делгитнар имеет следующую измененную статистику:

АС 14, касание 6, застигнутый врасплох 14

Рукопашная 2 когтя +15 каждый (1d4+7) и

укус +10 (1d4+3)

Захватывание +15

Способности Сила 25

Навыки Подъем +15

В дикой форме Маленького чудовищного паука Делгитнар имеет следующую измененную статистику:

НЕ Маленький чудовищный гуманоид

Инициатива +7; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +6, Обнаружение +17

АС 18, касание 13, застигнутый врасплох 15

Иммунитет органические яды

Стойкость +8, **Рефлексы** +8

Скорость 30 фт, подъем 20 фт.

Рукопашная укус +7 (1d4-2 плюс яд)

Захватывание +2

Варианты атаки яд (DC 10, 1d3 Сила/1d3 Сила)

Подготовленные заклинания друида (CL 8-й):

Только заклинания друида без устных или телесных компонентов

Способности Сила 7, Ловкость 17, Телосложение 10, Интеллект 8, Мудрость 19, Харизма 14

Навыки Подъем +6, Концентрация +5, Скрытность +7, Прыжок +8, Слушание +4, Обнаружение +17

Большой чудовищный охотничий паук CR -

Нр 33 (6 HD)

Н Большой чудовищный паук

Инициатива +8; **Чувства** темновидение 60 фт, чувство вибраций 60 фт; Слушание +0, Обнаружение +8

Языки связь

АС 17, касание 13, застигнутый врасплох 13

Стойкость +6, **Рефлексы** +9, **Воля** +2

Скорость 30 фт (6 квадратов), подъем 20 фт.

Рукопашная укус +8 (1d8+3 плюс яд)

Пространство 10 фт; **Достигаемость** 5 фт.

Базовая атака +4; **Захватывание** +11

Варианты атаки яд (Стойкость DC 13, 1d6 Сила/1d6 Сила)

Способности Сила 16, Ловкость 18, Телосложение 12, Интеллект 2, Мудрость 10, Харизма 2

SQ уловки (атака, ко мне, защищать, визит, принести, охрана, искать, стоять), черты паразитов

Навыки Подъем +20, Скрытность +4, Слушание +0, Прыжок +13, Обнаружение +8

Умения Улучшенная Инициатива, Ловкость с Оружием, Фокус оружия (укус)

4 паука-мечника^{Мон} CR 5

Нр 32 каждый (5 HD)

Н Большой паразит

Инициатива +0; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +0, Обнаружение +12

АС 17, касание 9, застигнутый врасплох 17

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

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

Рукопашная 8 ног +6 каждая (1d6+4) и укус +1 (1d8+2 плюс яд)

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

Базовая атака +3; **Захватывание** +11

Варианты атаки насаживание, яд (DC 16, 1d6 Сила/1d6 Сила)

Способности Сила 18, Ловкость 10, Телосложение 14, Интеллект -, Мудрость 11, Харизма 3

Способность Фокус Умения^б (яд)

Навыки Подъем +12, Скрытность +0, Прыжок +4, Обнаружение +12

Насаживание (Ex) Паук-мечник может подсакивать в воздух и насаживаться на противника всеми восьмью ногами вместе - петлей клинков. Он делает лишь один +5 бросок рукопашной атаки, но если эта атака успешна, противник получает урон трех ног-клинков, если он Маленький или меньше, от четырех ног-клинков, если Средний, от пяти клинков, если Большой, от шести клинков, если Огромный, и от всех восьми клинков, если Гигантский или больше. Если паук-мечник спускается больше чем на 20 фт, проводя эту атаку, добавляется по 1 пункту урона на ногу.

СТОЛКНОВЕНИЕ F8: ОЗЕРО ЧЕРЕПА

Уровень столкновения варьируется

Вводная

Разместите абисских океанских пауков (S) в глубинах Озера Черепа в обозначенных положениях. Остальная часть бойцов - 12 рабов куо-тоа и 12 бойцов дроу - начинают столкновение за пределами карты, в областях 24 и 25 соответственно.

Громко прочтите следующие пассажи, когда персонажи столкнутся с каждой из групп.

Абисские океанские пауки: Эти чудовищные арахниды покрыты влажным черным мхом. Их ноги расширяются на концах, словно естественные весла.

Рабы куо-тоа: Эти гуманоиды немного ниже человека. Их округленное тело покрыто мелкой чешуей, отчего оно кажется пухлым или вздутым. Руки и ноги стройные и гибкие и заканчиваются в широких ладонях и вздутыми ступнями, похожими на плавники. На их вытянутых рыбьих головах - выпуклые серебристо-черные глаза и широкий рот, полный острых зубов.

Солдаты Дома Дхуурнив: У этих гуманоидов гладкая черная кожа и белые волосы. Они чуть ниже и тоньше человека. На каждом - черная цепная рубака.

Тактика

Абисские океанские пауки нападают, когда персонажи пересекают озеро (если не все они летят). Если куо-тоа слышат звуки боя, они немедленно зовут солдат Дома Дхуурнив и бегут к берегу озера. В зависимости от позиции игровых персонажей, куо-тоа либо укрываются на берегу, либо прыгают в воду. Дроу занимают позиции на берегу, используя покрытие скалистого берега, чтобы стрелять из ручных



арбалетов. Как только игровые персонажи достигнут берега, дроу переходят к рукопашному оружию, а куо-тоа отходят назад, чтобы использовать свое оружие с досягаемостью.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Вода: Чтобы успешно плыть по спокойным водам озера, требуется успешная DC 10 проверка Плавания.

Вода темна и позволяет видимость под водой до 40 фт.

Метательное оружие под водой неэффективно, даже когда запущено с земли. Атаки другим дальнобойным оружием берут -2 штраф на броски атаки за каждые 5 фт проходимой воды, в дополнение к нормальным штрафам за дальность. Персонажи, плавающие в воде или идущие по вброд как минимум по грудь, получают улучшенное покрытие от противников на земле. Наземные противники, имеющие эффект *свободы движения*, игнорируют это покрытие при проведении рукопашных атак против целей в воде. Полностью погруженное существо имеет полное покрытие против противников на земле, если эти противники не имеют эффекта *свободы движения*. Магическим эффектам это не препятствует, кроме тех, которым требуются броски атаки (с которыми обращаются подобно любым другим эффектам), и огненных эффектов. Также обратите внимание, что существа с покрытием могут делать попытку проверок Скрытности.

Немагический огонь (включая огонь алхимика) под водой не горит. Заклинания или подобные заклинаниям эффекты с огненным описателем под водой не работают, если заклинатель не сделает проверку колдовства (DC 20 + уровень заклинания). Если проверка преуспевает, заклинание создает пузырь пара вместо обычного пламенного эффекта, но в остальном работает как описано. Сверхъестественные огненные эффекты под водой не работают, если в их описании не сказано иное.

Поверхность водного тела блокирует линию эффекта для любого огненного заклинания. Если заклинатель сделал проверку колдовства для употребления огненного заклинания под водой, поверхность все равно блокирует линию эффекта заклинания. Например, *огненный шар*, прочитанный под водой, нельзя нацелить на существ выше поверхности.

Скалистый берег: Тщательно скрытые от западного берега, камни вдоль восточного берега сложены так, чтобы образовывались места, в которых может залечь боец-дроу, стреляя из своего ручного арбалета и получая выгоды покрытия.

4 абисских океанских паука CR 7

Нр 52 каждый (8 HD); **DR** 5/магия

Извергский огромный чудовищный ныряющий паук

NE Огромная магическая тварь (экстрапланарная)

Инициатива +7; **Чувства** темновидение 60 фт, чувство вибраций 60 фт; Слушание +0, Обнаружение +4

АС 16, касание 11, застигнутый врасплах 13

Иммунитет иммунитеты паразитов

Спротивление холод 10, огонь 10; **SR** 13

Стойкость +8, **Рефлексы** +7, **Воля** +2

Скорость 30 фт (6 квадратов), подъем 20 фт, плавание 30 фт.

Рукопашная укус +10 (2d6+6 плюс яд)

Пространство 15 фт; **Досыгаемость** 10 фт.

Базовая атака +6; **Захватывание** +18

Варианты атаки яд (DC 16, 1d8 Телосложение/1d8 Телосложение), поразить добро (+8 урон)

Способности Сила 19, Ловкость 17, Телосложение 14, Интеллект 3, Мудрость 10, Харизма 2

SQ задержка дыхания

Навыки Подъем +12, Скрытность +5, Прыжок +10, Слушание +0, Обнаружение +4, Плавание +12

Умения Улучшенная Инициатива, Молниеносные рефлексы, Фокус оружия (укус)

Задержка дыхания (Ex) Каждый ныряющий паук может задерживать дыхание в течение 56 раундов, прежде чем рискует утонуть.

Чувство вибраций (Ex) Каждый ныряющий паук может обнаруживать и точно определять местонахождение любого существа в пределах 60 фт, контактирующего с землей или водой.

12 рабов куо-тоа CR 4

Нр 32 каждый (4 HD)

Мужчина куо-тоа боец 2

NE Средний чудовищный гуманоид (водный)

Инициатива +4; **Чувства** темновидение 60 фт, острый взгляд; Слушание +7, Обнаружение +11

Языки Акван, Куо-тоа, Нижне-общий

АС 19, касание 11, застигнутый врасплах 18; Увертливость

Иммунитет паралич, яд

Спротивление электричество 10

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

Слабости слепота при свете

Скорость 20 фт (4 квадрата); плавание 50 фт.

Рукопашная посох-клещи +9 (1d10+6) или

Рукопашная укус +8 (1d4+4)

Пространство 5 фт; **Достижимость** 5 фт (10 фт с посохом-клещами)

Базовая атака +4; **Захватывание** +8

Варианты атаки липкий

Способности Сила 18, Ловкость 13, Телосложение 16, Интеллект 12, Мудрость 16, Харизма 6

SQ земноводный, скользкий

Умения Настороженность^Б, Увертливость, Улучшенная Инициатива^Б, Мастерство Экзотического Оружия (посох-клещи), Фокус Оружия^Б (посох-клещи)

Навыки Искусство Побега +11, Слушание +7, Бесшумное движение +3, Поиск +8, Обнаружение +11, Плавание +10

Имущество тяжелый щит из ракушки (считается как деревянный), посох-клещи, 50 гр, 2 sp

Липкий (Ех) Любым, кто делает неудачную рукопашную атаку против куо-тоа, должен преуспеть в DC 14 спасброске Рефлексов, или оружие нападавшего прилипает и вырывается из рук владельца. Существа, использующие естественное оружие, автоматически схватываются, если застревают таким образом. Вытаскивание увязшего оружия или конечности требует DC 20 проверки Силы.

Земноводный (Ех) Хотя куо-тоа дышат посредством жабр, они могут жить на суше неопределенно долго.

Острый взгляд (Ех) Куо-тоа может обнаружить перемещающийся объект или существо, даже если они невидимы или эфирны. Лишь оставаясь совершенно неподвижными, такие объекты или существа смогут избежать внимания.

Слепота при свете (Ех) Резкое подвержение яркому свету (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*) ослепляет куо-тоа на 1 раунд. В последующих раундах их зрение затуманено при действии на ярком свету.

Посох-клещи Владелец посоха-клещей, поражающий противника по крайней мере Маленького, но не более чем Большого размера, может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку при возможности. Если владелец выигрывает проверку захватывания, посох устанавливает удержание и захватывает противника, нанося 1d10 пунктов урона каждый раунд, пока поддерживается удержание.

Скользкий (Ех) У всех куо-тоа есть маслянистые выделения, затрудняющие их схватывание или ловлю в ловушки. Сети, магические или иные, не воздействуют на куо-тоа, и они обычно могут освободиться от большинства других форм заточения (+8 расовый модификатор на проверки Искусства Побега).

12 солдат Дома Дхуурнив CR 5

Нр 22 каждый (4 HD)

Мужчина дроу боец 4

СЕ Средний гуманоид (эльф)

Инициатива +7; Чувства темновидение 120 фт; Слушание +5, Обнаружение +5

Языки Общий, Язык Знаков Дроу, Эльфийский, Нижне-общий

АС 17, касание 13, застигнутый врасплох 14

Иммунитет эффекты магического *сна*

SR 15

Стойкость +4, **Рефлексы** +4, **Воля** +2 (+4 против заклинаний, подобных заклинаниям способностей и зачарований)

Слабости слепота при свете

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная рапира мастерской работы +6 (1d6+3/18-20 плюс яд) и кинжал +5 (1d4+1/19-20 плюс яд)

Дальнебойная ручной арбалет мастерской работы +8 (1d4/19-20 плюс яд)

Базовая атака +4; **Захватывание** +7

Варианты атаки Выстрел в Упор, Точный Выстрел, яд (яд дроу, DC 13, без сознания 1 минута/без сознания 2d4 часов)

Боевое оснащение 4 дозы яда дроу, *меньший знак Дома Дхуурнив* *

* см. стр. 151

Подобные заклинаниям способности (CL 4-й):

1/день - *танцующие огни*, *темнота*, *огонь фейри*

Способности Сила 16, Ловкость 16, Телосложение 11, Интеллект 12, Мудрость 12, Харизма 10

SQ способность замечать секретные или скрытые двери, использование яда

Умения Настороженность, Улучшенная Инициатива^Б, Выстрел в Упор^Б, Точный Выстрел^Б, Борьба Двумя Оружиями

Навыки Подъем +8, Запугивание +7, Слушание +5, Поиск +3, Обнаружение +5, Плавание +6

Имущество боевое оснащение плюс цепная рубаха, рапира мастерской работы, кинжал, ручной арбалет мастерской работы с 20 зарядами, 8 гр, 8 sp

Слепота при свете (Ех) Резкое подвержение яркому свету (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*) ослепляет дроу на 1 раунд. Кроме того, они берут -1 штраф обстоятельств на броски атаки, спасброски и проверки при действии на ярком свету.

СТОЛКНОВЕНИЕ F9: ХРАМ ЛОЛС

Уровень столкновения 14

Вводная

Разместите Аунрэй (А) и паучьих клыков (S) в обозначенных позициях.

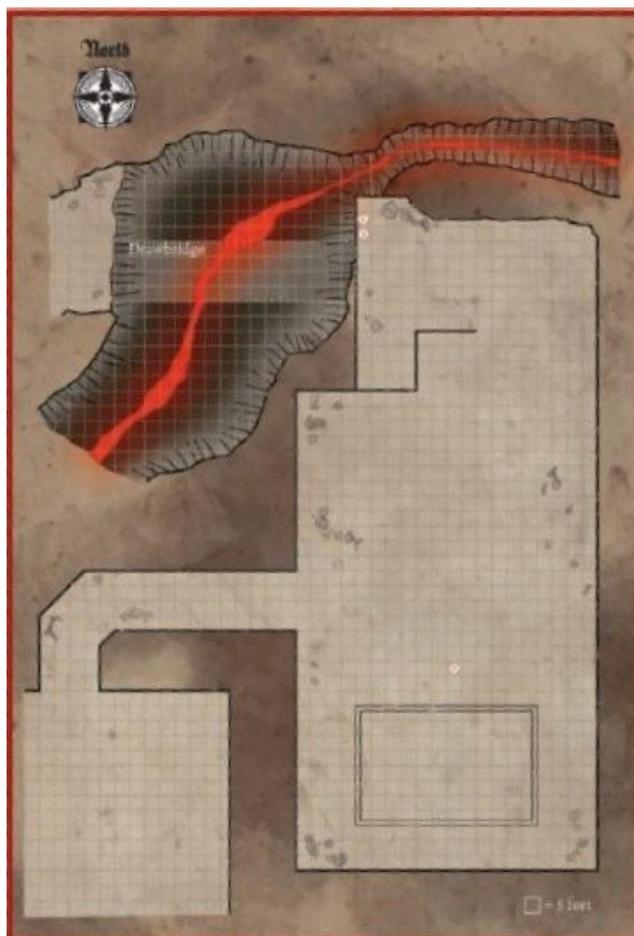
Прочтите следующее, когда персонажи столкнутся с каждым из противников:

Аунрэй: У этой женщины черная кожа и белые волосы, она смотрит на вас с высокомерным презрением. Она чуть ниже и тоньше человека. На ней черный нагрудник с гравировкой в виде паука с эльфийской головой, в руке легкий щит с похожим рисунком.

Паучьи клыки: У этих 7-футовых гуманоидов все тело покрыто белым мехом с черными подпалинами. Их мускулистое сложение и вытянутое лицо смахивают на медвежьи. Они одеты в доспехи, сделанные из толстых шкур.

Тактика

Паучьи клыки используют против персонажей свои арбалеты, пока они пересекают пропасть, затем отходят к храму, на защиту Аунрэй. Клерик при подготовке читает *божественную силу* и *защиту от энергии (огонь и холод)*, если у нее есть время. Квагготы добровольно впадают в ярость, как только персонажи входят в храм.



ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Заклинание: Алтарь - центр эффекта *неосвящения*, привязанный к заклинанию *рассеивание магии*, не затрагивающему прихожан Лолс.

Аунрэй Дхуурнив CR 13

Нр 57 (12 HD)

Женщина дроу клерик 12 (Лолс)

СЕ Средний гуманоид (эльф)

Инициатива +4; **Чувства** темновидение 120 фт; Слушание +8, Обнаружение +8

Языки Абиссал, Общий, Язык Знаков Дроу, Эльфийский, Нижне-общий

АС 18, касание 10, застигнутый врасплох 18

Иммунитет эффекты магического сна

Сопrotивление вынести элементы; SR 23

Стойкость +8, **Рефлексy** +6, **Воля** +12 (+14 против заклинаний, подобных заклинаниям способностей и зачарований)

Слабости слепота при свете

Скорость 20 фт (4 квадрата) в нагруднике, базовая скорость 30 фт.

Рукопашная +2 бич * +11/+6 (1d8 плюс 5 змеиных голов)

* см. стр. 152

Базовая атака +9; **Захватывание** +9

Специальные действия упрек нежити 6/день (+5, 2d6+15, 12-й), упрек пауков 6/день (+3, 2d6+15, 12-й), спонтанное наложение (заклинания *причинения*) (+9 рукопашное касание)

Боевое оснащение великий знак Дома Дхуурнив *

* см. стр. 151

Подготовленные заклинания клерика (CL 12-й):

6-й - *великое рассеивание магии*, *вред* (+9 рукопашное касание, DC 20), *проклятие паука*^{ДУКЗЦ} (DC 20)

5-й - *удар пламени* (DC 19), *чума насекомых*^Д, *убить живое* (2) (DC 19)

4-й - *лечение критических ран* (2), *божественная сила*, *гигантское насекомое*^Д, *иммунитет к заклинаниям*

3-й - глубокая темнота, чистка невидимости, молитва, защита от энергии (2), предложение^д (DC 17)
2-й - лечение умеренных ран (2), мудрость совы, тишина (2) (DC 16), вызов роя^д
1-й - погубление (DC 15), благословение, лечение легких ран, погубитель (DC 15), вынести элементы †, санктуарий (DC 15), подъем паука^д
0-й - создать воду, обнаружение магии (3), обнаружение яда, очистить еду и питье
Д: Заклинание домена. Божество Лолс. Домены: Дроу^{укзц}, Паук^{укзц}
† уже наложено

Подобные заклинаниям способности (CL 12-й):

1/день - яснослышание/ясновидение, танцующие огни, темнота, обнаружение добра, различить ложь (DC 17), обнаружение магии, рассеивание магии, огонь фейри, левитация, предложение (DC 16)

Способности Сила 10, Ловкость 10, Телосложение 10, Интеллект 15, Мудрость 18, Харизма 16

SQ способность замечать секретные или скрытые двери, аура зла, использование яда

Умения Настороженность, Боевое колдовство, Высокорожденный дроу *, Улучшенная Инициатива, Молниеносные рефлексыв^б, Благословение Лолс *

* см. стр. 150

Навыки Концентрация +15 (+19 при наложении в защите), Дипломатия +18, Знание (религия) +17, Слушание +8, Поиск +2, Колдовство +17, Обнаружение +8

Имущество боевое оснащение плюс +1 нагрудник, +1 легкий стальной щит, бич клыков *, 37 gp, 16 sp

* см. стр. 152

Слепота при свете (Ex) Резкое подвержение яркому свету (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*) ослепляет Аунрэй на 1 раунд. Кроме того, она берет -1 штраф обстоятельств на броски атаки, спасброски и проверки при действии на ярком свете.

Змеинная голова CR 1

Нр 11 каждая (2 HD)

Н Крошечная конструкция

Инициатива +3; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении, Слушание +0, Обнаружение +0

АС 17, касание 15, застигнутый врасплох 14

Нр 11 каждая (2 HD)

Иммунитет иммунитеты конструкции

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

Скорость 0 фт.

Рукопашная укусы +8 (1d2-2 плюс боль)

Пространство 2-1/2 футов; **Достигаемость** 0 фт.

Базовая атака +1; **Захватывание** -

Варианты атаки боль

Способности Сила 6, Ловкость 17, Телосложение -, Интеллект -, Мудрость 11, Харизма 1

SQ черты конструкции

Умения Ловкость с оружием (укус)

Навыки Скрытность +11, Слушание +0, Обнаружение +0

Боль (Su) Любой, пораженный атакой укусом змеинной плети, берет -4 штраф на броски атаки, проверки навыков и проверки способностей на 2d4 раундов из-за производимого ей яда. Успешный DC 11 спасбросок Стойкости уменьшает штраф до -2.

2 паучьих клыка CR 8

Нр 81 каждый (8 HD)

Мужчина кваггот^{Мон} варвар 5

СЕ Средний чудовищный гуманоид

Инициатива +5; **Чувства** темновидение 60 фт, нюх; Слушание +12, Обнаружение +1

Языки Нижне-общий (диалект квагготов); неграмотный

АС 21, касание 12, застигнутый врасплох 20; странная увертливость, улучшенная странная увертливость

Иммунитет устрашение

Стойкость +9, **Рефлексы** +5, **Воля** +5

Скорость 30 фт (4 квадрата) в шкурном доспехе, базовая скорость 40 фт; подъем 30 фт.

Рукопашная +1 великий топор +16/+11 (1d12+11/x3) или

Рукопашная 2 когтя +15 каждый (1d4+7) и

укус +10 (1d4+3)

Дальнебойная мастерской работы тяжелый арбалет +10 (1d10/19-20)

Базовая атака +8; **Захватывание** +15

Варианты атаки Силовая атака, Точный Выстрел, Выстрел в Упор, ярость 2/день

Боевое оснащение 4 дозы яда дроу

Способности Сила 24, Ловкость 12, Телосложение 18, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 8

SQ быстрое движение, чувство ловушек +1

Умения Улучшенная Инициатива, Точный Выстрел, Выстрел в Упор

Навыки Подъем +13, Скрытность +0, Запугивание +10, Слушание +12, Обнаружение +1, Выживание +11

Имущество боевое оснащение плюс +2 шкурный доспех, +1 великий топор, мастерской работы тяжелый арбалет с 20 зарядами, кольцо защиты +1, 41 gp, 23 sp

Ярость (Ех) Если паучий клык получает урон в бою, у него есть шанс 1 из 6 впасть в неистовую ярость в следующем раунде, бросая оружие и безумно атакуя до тех пор, пока противник не падет. При непреднамеренной ярости паучьи клыки имеют следующую измененную статистику:

АС 17, касание 8, застигнутый врасплох 16

Рукопашная 2 когтя +17 каждый (1d4+9) и

укус +12 (1d4+4) или

Захватывание +17

Способности Сила 28

Навыки Подъем +15

При добровольной ярости паучьи клыки имеют следующую измененную статистику:

АС 19, касание 10, застигнутый врасплох 18; странная увертливость, улучшенная странная увертливость

Нр увеличиваются на 16

Стойкость +11, Воля +8

Рукопашная +1 великий топор +18/+13 (1d12+14/x3) или

Рукопашная 2 когтя +17 каждый (1d4+9) и

укус +12 (1d4+4)

Захватывание +17

Способности Сила 28, Телосложение 22

Навыки Подъем +15

СТОЛКНОВЕНИЕ F7: МОСТ ЧЕРЕЗ ПРОПАСТЬ

Уровень столкновения 13

Вводная

Разместите Куилтокса (Q) в обозначенном квадрате. Бехолдер парит в 10 фт над мостом через пропасть.

Когда персонажи увидят Куилтокса, прочтите:

Перед вами в воздухе парит существо; на его выпуклом теле есть центральный глаз и большая утроба, полная зубов. Меньшие глаза расположены на отростках его шароподобного тела.



Тактика

Посетителям, входящим в эту область из местоположения 2E, дается мгновение на предъявление знаков Дома Дхуурнив (см. стр. 151), прежде чем бехолдер нападет. Нарушители, движущиеся по дну пропасти с любого направления, будут атакованы немедленно, поскольку Сциллоа Темная Надежда запретила хождение по нему. Куилтокс использует *зачарование персоны* и *зачарование монстра*, чтобы запутать противников. В общем случае он приказывает *зачарованным* субъектам ограничить своих товарищей или отойти в сторону. Он использует *дезинтеграцию* против любого противника, которого сочтет реальной угрозой. В начале боя он использует *устрашение* против воинов и других мощных существ. Куилтоксу приятно использовать *перст смерти* для быстрого устранения опасных противников, а *плоть в камень* - против вражеских заклинателей. Против воинов и других физически мощных существ он использует *сон*.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Пропасть: Дно пропасти - в 20 фт под мостом и выступами. Падение наносит 2d6 пунктов урона. У пропасти крутые стороны, заканчивающиеся мелкой выемкой. Подъем по стенам пропасти требует DC 30 проверки Подъема.

Мост: Мост расширяется с 2 фт до 5 фт при пересечении проема с запада на восток. Пересечение моста с полной скоростью или в боевых условиях требует успешной DC 7 проверки Баланса.

Куилтокс Бехолдер CR 13

Нр 93 (11 HD)

LE Большая аберрация

Инициатива +6; **Чувства** Круговидение, темновидение 60 фт; Слушание +18, Обнаружение +22

Языки Бехолдерский, Общий

АС 26, касание 11, застигнутый врасплох 24

Стойкость +9, **Рефлексы** +5, **Воля** +11

Скорость 5 фт (1 квадрат), полет 20 фт (хорошо); полет

Рукопашная укус +7 (2d4)

Дальнобойная 3 луча из глаз каждый +9 касание

Пространство 10 фт; **Достигаемость** 5 фт.

Базовая атака +8; **Захватывание** +12

Варианты атаки антимагический конус

Способности Сила 10, Ловкость 14, Телосложение 18, Интеллект 17, Мудрость 15, Харизма 15

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)

Круговидение (Ех) Куилтокс не может быть замкнут.

Антимагический конус (Su) Центральный глаз Куилтокса непрерывно производит 150-футовый конус антимагии. Это функционирует подобно *антимагическому полю* (CL 13-й). Все магические и сверхъестественные силы и эффекты в пределах конуса подавляются - даже собственные лучи из глаз бехолдера. Раз в раунд в течение своего хода Куилтокс решает, активен антимагический конус или нет (бехолдер деактивирует конус, закрывая свой центральный глаз).

Лучи из глаз (Su) Каждый из лучей из глаз Куилтокса похож на заклинание, наложенное заклинателем 13-го уровня, но следуют правилам луча (*КНИ* 175). Все лучи из глаза используются как свободные действия и не вызывают атак при возможности. Каждый луч из глаза имеет дальность 150 фт и спасбросок DC 17. В течение отдельного раунда Куилтокс может нацеливать три луча на цели в любой дуге в 90 градусов.

Зачарование монстра: Воля - отменяет.

Зачарование персоны: Воля - отменяет.

Дезинтеграция: Стойкость - отменяет.

Устрашение: Цель - одно существо. Воля - отменяет.

Перст смерти: Цель должна преуспеть в спасброске Стойкости или будет убита. Цель берет 3d6+13 пунктов урона, если спасбросок удался.

Плоть в камень: Стойкость - отменяет.

Причинение умеренных ран: 2d8+10 пунктов урона (Воля - вполовину).

Сон: Воздействует на одно существо любого Hit Dice. Воля - отменяет.

Замедление: Воздействует на одно существо. Воля - отменяет.

Телекинез: Куилтокс может перемещать объекты или существ весом до 325 фнт. Существа могут сопротивляться эффектам с успешным спасброском Воли.

Полет (Ех) Куилтокс по своей природе летучий, что предоставляет ему постоянный эффект *падения пера* (как заклинание) с персональной дальностью.

СТОЛКНОВЕНИЕ F10: ПАЛАТА СОКРОВИЩ

Уровень столкновения 12

Вводная

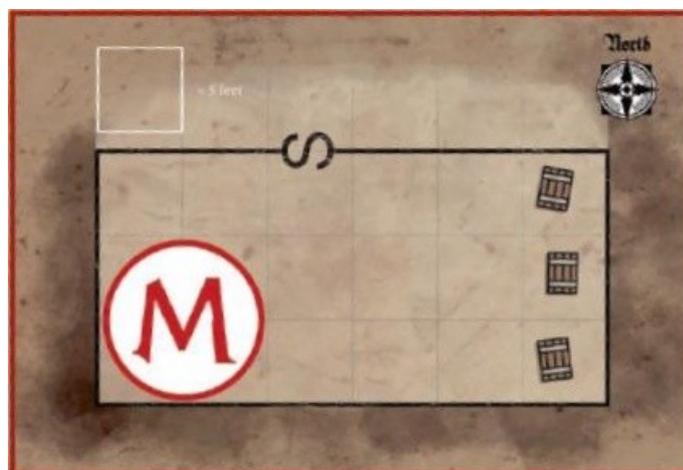
Разместите мародера Дхуурнив в обозначенном месте к западу от двери. Разместите три сундука в восточной стене в обозначенных квадратах.

Когда персонажи увидят магнитного мародера, прочтите:

Это существо стоит на четырех огромных ногах. Его кожа похожа на тусклый металл и покрыта ржавыми шипами.

Тактика

Мародер Дхуурнив использует свою способность магнитного отталкивания, чтобы удерживать сотни стальных шипов напротив восточной стены, над сундуками. Переключаясь на способность магнитной привлекательности, существо может притянуть шипы, чтобы они поразили любых существ между ним



и шипами (также воздействуя на любое незакрепленное металлическое оснащение, которое может быть у существ), а затем атаковать снова, используя способность магнитного отталкивания (также воздействуя на персонажей). Помимо эффектов гравитации, поток шипов эквивалентен падению в яму с шипами. Для усиления эффекта шипы могут быть покрыты ядом.

Шипы: Атака +10 рукопашная, 1d4 шипа на цель, 1d4+5 плюс яд каждый.

Яд: сонный яд дреу, Стойкость DC 13 для сопротивления, первичный урон - бессознательное состояние в течение 1 минуты; вторичный урон - бессознательное состояние на 2d4 часа.

Как только все его противники падут, мародер убивает всех спящих.

Если игровые персонажи перехватили доставку сонного яда дреу (глава 2, область 13), дреу не стали тратить остатки своих запасов на отравление этих шипов.

Мародер Дхуурнив CR 12

Нр 290 (20 HD)

Продвинутый затронутый Лолс^{PM4} магнитный мародер^{PM4}

СЕ Большая аберрация

Инициатива +5; **Чувства** темновидение 60 фт; **Слушание** +15, **Обнаружение** +14

АС 25, касание 11, застигнутый врасплох 23; магнитная защита

Иммунитет устрашение

Сопротивление стабильность (+4 против натиска быка и подсечки)

Стойкость +16, **Рефлексы** +8, **Воля** +13

Скорость 30 фт (6 квадратов), копание 20 фт, подъем 20 фт.

Рукопашная укус +25 (1d8+10) и

2 когтя +22 каждый (1d6+5)

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

Базовая атака +15; **Захватывание** +29

Варианты атаки Силовая атака

Специальные действия магнитная привлекательность, магнитное отталкивание

Способности Сила 30, Ловкость 14, Телосложение 30, Интеллект 2, Мудрость 12, Харизма 8

Умения Фокус Способности (магнитная привлекательность), Фокус Способности (магнитное отталкивание), Настороженность, Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Силовая атака, Фокус оружия (укус)

Навыки Подъем +18, Скрытность +2, Слушание +15, Бесшумное движение +6, Обнаружение +14

Магнитная привлекательность (Su) Мародер Дхуурнив может создавать пульс магнитной энергии в пределах испускания 30-фт радиуса испускания, притягивающий металлические объекты. Существо под воздействием, несущее такой объект, должно преуспеть в DC 32 спасброске Рефлексов или бросить объект. Объекты, закрепленные неким образом, типа правильно надетого доспеха, автоматически преуспевают на этом спасброске. По выбору мародера, удерживаемые или брошенные объекты, провалившие этот спасбросок, притягиваются к нему по прямой. Такие объекты притягиваются его телом и могут быть отсоединены лишь после смерти мародера или с DC 32 проверкой Силы.

Магнитная защита (Su) Мародер Дхуурнив получает +4 бонус отклонения к АС против всех атак из источников, сделанных полностью или большей частью из металла.

Магнитное отталкивание (Su) Эта способность работает подобно магнитной привлекательности, за исключением того, что отталкивание отталкивает объекты от мародера Дхуурнив в пределах взрыва 30-фт радиуса. Существо под воздействием, несущее такой объект, должно преуспеть в DC 32 спасброске Рефлексов или бросить объект. Все существа в пределах области мародера, носящие металлический доспех или металлические щиты, должны преуспеть в DC 32 спасброске Рефлексов или будут повалены.

Стабильность (Su) Мародер Дхуурнив имеет +4 бонус по проверкам способности, сделанным для сопротивления натиску быка, снесению или подсечке, находясь на земле (но не при подъеме, полете или ином положении помимо твердой опоры на землю).

ВОССТАНИЕ

Хотя Жентарим к настоящему времени потерял немало союзников, помогавших ему завоевать Шэдоудейл - лидеров бэйнитского духовенства, шарран и друу Дома Дхуурнив - Черная Сеть все еще жестко контролирует долину.

В этой главе усилия персонажей наконец-то разжигают восстание среди жителей Шэдоудейла. По мере того, как по всей долине вспыхивают стычки между жителями Долины и Оккупационной Армией Жентарима, игровые персонажи должны ввести в борьбу дополнительных союзников, помешать зверствам, предназначенным для запугивания потенциальных мятежников, и прервать поставки припасов Черной Сети. Как только ненавистные оккупанты отступят в Искривленную Башню Ашабы, игровые персонажи должны в нее снизу, освободить пленников из подземелья башни, устранить ключевых командиров и освободить Лорда Моурнгрима. Наконец, игровые персонажи должны нанести удар для освобождения всего Кормантора, схватившись со Сциллоа Темной Надеждой в небесах над долиной.

Армия Шэдоудейла

Армия Шэдоудейла - союз всяческого сброда, вольно объединившийся под вдохновенным лидерством персонажей. Условия для появления армии жителей Долин выполнены, когда игровые персонажи накапливают 60 или более Пунктов Славы, но армия фактически не вступит в бой, пока персонажи не призовут к восстанию. Игровые персонажи не должны самостоятельно и целенаправленно командовать Армией Шэдоудейла, поскольку жители Долины действуют независимо, маленькими группами нападая на жентиларов. Однако, если игровые персонажи пожелают в каких-то случаях отдать приказы, мятежники повинуются им безпрекословно.

Изначально Армия Шэдоудейла состоит из жителей Долины из деревни Шэдоудейл и ее непосредственных окрестностей. В течение нескольких дней численность мятежников растет, поскольку к назревающему восстанию присоединяются жители отдаленных ферм.

Битва за Шэдоудейл

Если игровые персонажи не решат иначе, Битва за Шэдоудейла начнется с ряда стычек, когда маленькие группы жителей Долины перед рассветом набросятся на солдат-жентиларов и наемников, расквартированных у них. По мере того, как рассвет озарит небо на востоке, хаос пойдет по долине, когда банды воинов начнут жечь постройки и начнут бои с небольшими группами.

В первый день борьбы жентилары дезорганизованы и плохо подготовлены, поскольку стычки без предупреждения возникают по всей деревне. Предполагается, что в течение этого периода игровые персонажи будут биться с отдельными группами солдат-жентиларов и/или наемников, но такие незначительные победы не окажут особого воздействия на битву в целом. Однако, во время периода первого замешательства у игровых персонажей есть возможность заполучить дополнительных союзников, помимо жителей Шэдоудейла, как описано в событиях 1 и 2, у которых, если все пройдет успешно, есть возможность противостоять силам Оккупационной Армии Жентарима.

В последующие дни Оккупационная Армия Жентарима пытается задавить назревающее восстание в зародыше, организуя акт запугивания (как описано в событии 3), которому персонажи имеют шанс помешать. Кроме того, Оккупационная Армия ожидает следующий караван с припасами, как описано в событии 4.

По мере того, как восстание распространяется, Оккупационная Армия Жентарима вынуждена отходить и перегруппироваться, используя в качестве базы Искривленную Башню Ашабы. Просочившись в женский редут снизу, персонажи могут освободить жителей Долины, заточенных в подземельях башни, сломать волю Принца Идера над Лордом Моурнгримом и убить старших командиров Оккупационной Армии Жентарима, как описано в событиях 6, 7 и 8. Принц Идер старается отомстить игровым персонажам, выпуская на них пару балханотов. Наконец, когда победа почти достигнута, у игровых персонажей есть возможность нанести могучий удар сил добра по всему региону, вступив в смертельный бой со Сциллоа Темной Надеждой и ее почетным караулом в небесах над Шэдоудейлом, как описано в событии 9.

Примечание разработчика

Если среди персонажей есть меняющий форму, способный принимать форму волка (типа друида), рассмотрите изменение правил ритуального боя, чтобы игровой персонаж бился в волчьей форме и мог потребовать лидерство в стае.

Стая Лунной Тени

За пределами безопасных границ деревни Шэдоудейл долина - большей частью глушь, в ней есть лишь рассеянные, в значительной степени изолированные фермы. На обширных пространствах между подобными поместьями водится весь спектр диких существ, включая большие количества волков. Хотя волки Шэдоудейла ни в коем случае не ручные, они давно организованы в великую стаю, известную как Стая Лунной Тени. Под преводительством служителя Селунэ, лунного пса^{КВД} по имени Куутиу, Стая Лунной Тени в недавние годы сформировала союз с силванусовскими друидами Круга Шэдоудейла. Этот союз де-факто служил пограничной службой Шэдоудейла, работая по периферии долины и не позволяя многочисленным жуликам и бродячим монстрам проходить вглубь области.

Во время недавнего вторжения Жентарима в Шэдоудейл церковь Цирика, несмотря на занятую сдержанной позиции в регионе, послала в долину своего агента. Цирикест - легендарный зимний волк, известный как Морозный Укус. Морозный Укус попал под влияние Темного Солнца в Году Знамени (1368 DR), когда Цирик собирал армию монстров к северу от Лунного Моря для нападения на Жентил Кип. По просьбе церкви Цирика Морозный Укус перебрался на юг, в Шэдоудейл, и бросил вызов Куутиу за лидерство в Стае Лунной Тени. Лунному псу пришлось сбежать, спасая свою жизнь, уступив лидерство в Стае Лунной Тени зимнему волку. Хотя он номинально и остался вторым в стае, его изгнание Морозным Укусом подразумевало, что он не мог вернуть свое прежнее положение, даже если бы он убил своего конкурента.

После победы над Куутиу Морозный Укус осторожно присматривал за периферией долины, стараясь не подстрекать бэйнитов и не ломать союз между Жентаримом, Домом Дхуурнив и Церковью Шар, заключенный Эсвел Серый Замок. Ожидая возможности поохотиться на ненавистных бэйнитов, Морозный Укус продолжает играть свою незначительную роль в союзе Эсвел. Под его предводительством волчья стая обратилась против старых союзников, и теперь охотится на друидов Круга Шэдоудейла. Таким образом, Морозный Укус лишил жителей Долины двух потенциальных союзников - друидов и волков.

Событие 1: Вождь стаи

Это событие происходит, как только персонажи накапливают 60 или более Пунктов Славы, до или после того, как они начнут восстание. Куутиу подходит к ним и предлагает заключить союз между Стаей Лунной Тени и жителями Долин. Он кратко проходит по недавним событиям и говорит, что персонажи могут оспорить контроль Морозного Укуса над Стаей Лунной Тени и, таким образом, заручиться помощью друидов, а возможно - и волков. Если игровые персонажи согласятся с его доводами, Куутиу вместе с персонажами определяет местонахождение своего преемника и инструктирует их, как оспорить лидерство Морозного Укуса в стае.

Игровые персонажи могут выбрать - просто найти Морозного Укуса и напасть на него (и на любых близлежащих волков, поспешивших на его защиту) или бросить ему вызов на лидерство. Выгода первого варианта - опасный хищник убран из диких мест Шэдоудейла, и волки Стаи Лунной Тени прекращают изводить друидов Круга Шэдоудейла. Это в свою очередь позволяет друидам присоединяться к восстанию.

Второй вариант потребует, чтобы лишь один игровой персонаж бился с Морозным Укусом, а волки и другие персонажи будут наблюдать. Хотя первый вариант сложнее как столкновение (EL 14 против EL 12), второй фактически более опасен, поскольку претендент не может рассчитывать на поддержку компаньонов. Помимо спасения жизни нескольких легендарных волков, награда за убийство Морозного Укуса в ритуаль-

Круг Шэдоудейла

Круг Шэдоудейла, когда-то обосновавшийся в Роще Друидов в деревне Шэдоудейл и с тех пор перебазировавшийся в отдаленные дикие места долины - группа друидов, поклоняющихся Силванусу, и их союзники - рейнджеры Милики и Солонора.

Нынешний список друидов включает:

- Моурнтарн "Мастер" (N мужчина Чондатанский человек друид 12 [Силванус])
- Делтра (N женщина Чондатанский человек друид 6 [Силванус])
- Эймар (N женщина Чондатанский человек друид 10 [Силванус])
- Фелдел (N женщина лунный полуэльф друид 6 [Силванус])
- Вешар (N мужчина лунный полуэльф друид 9 [Силванус])

Нынешний список рейнджеров включает:

- Бриадорн (NG женщина Ваасанский человек рейнджер 9 [Милики])
- Ратагол (NG мужчина Чондатанский человек рейнджер 8 [Милики])
- Рептар (CG мужчина лунный эльф рейнджер 7 [Солонор Теландрия])
- Селван (NG женщина лунный полуэльф рейнджер 6 [Милики])
- Темис (NG мужчина Ваасанский человек рейнджер 6 [Милики])

ном поединке - восстановление статуса Куутиу в качестве вожака стаи; это, в свою очередь, позволяет волкам присоединиться к восстанию.

Существа: Хотя Стая Лунной Тени состоит из сотен волков, Морозный Укус редко собирает ее полностью. Зимнего волка обычно можно встретить в компании четырех самых мощных волков, повинующихся ему как вожаку стаи.

Тактическое столкновение: U1: Вожак стаи, стр. 125.

Живущий Лес

В прошлые столетия область, ныне называемая Шэдоудейлом, была известна Светлому Народу Кормантора как Живущий Лес, дом всего спектра фей-существ. Фей тянула к берегам реки Ашаба (как она сейчас называется) необычная концентрация мистических дорог геомагической энергии, создававших сильные связи с царством Фейри, и плотная сеть перекрестков и скрытых дорог (природная *портальная* сеть, известная фей, друидам и бардам, охватывающая Фаэрун, подробно описана в *Магии Фаэруна*).

После того, как дроу Маэримидры завершили Искривленную Башню в -2,549 DR, они сосредоточили свои усилия на порабощении окрестных лесов, таким образом создав Землю Под Тенью. Чтобы вытеснить максимум фей из окружающей области, дроу выпустили на геомагические скрытые дороги области ужасающего монстра, известного как Сусуррус. Бесящий шепот и болезненный укус Сусуррус превратили фей, спрятавшихся на скрытых дорогах, в каннибалов-вендиго, уничтоживших других членов своей расы.

В конечном счете феи определили природу этого кошмара и договорились заманить его в ловушку. Все феи региона поклялись более никогда не пользоваться местными скрытыми дорогами, пока жива Сусуррус, а стражи перекрестков региона согласились никогда не позволять Сусуррусу выбраться в реальный мир. Пойманый таким образом, монстр мог мучить своим бесящим шепотом лишь стражей перекрестков, но не мог укусить этих бестелесных фей или нанести им сколь-либо серьезный урон. Однако, его присутствие отрезало фей-расы от Фейри, и через некоторое время их численность в регионе заметно снизилась.

Азалар Соколиная Рука

Азалар Соколиная Рука (см. тактическое столкновение U2, стр.126) - шестнадцатилетний сын Флорина и Дав Соколиная Рука. Несмотря на юность, Азалар уже более 6 футов ростом и растет, как на дрожжах. У него мощное телосложение отца и серебряные волосы его матери, которые он носит заплетенными в толстую косу. Его фей-родословная видна по его заостренным ушам, миндалевидным глазам и крошечным рожкам, скрытым под челкой.



Рождение Азалара было прямым результатом того, как Милики явилась Флорину Соколиной Руке и велела ему жениться Дав Соколиной Руке и зачать ребенка (с согласия Мистры). Фей-природа Азалара продолжает таковую его предков по отцовской и материнской линии, объединившихся для производства фей-потомства поколения спустя после скрещения фей-родословных.

Леди Леса, как иногда называют Милики, надеется, что Азалар сможет нанести поражение Сусуррус и привести добрые фей-расы обратно в Живущий Лес. В последние несколько лет она неторопливо показала ему свои планы в чееде видений, побудив Азалара блуждать по диким местам Шэдоудейла и знакомиться с рассеянными фей-жителями долины в оставшихся анклавах.

Хотя Черная Сеть почти ничего не знает о скрытых дорогах, перекрещивающих Шэдоудейл, или о монстре, который живет на них, шпионы Жентарима узнали об интересе Азалара к фей-расам Шэдоудейла. Предусмотрительно обеспокоившись, что Азалар может попытаться нанять таких фей для нападения на ее Оккупационную Армию, Сциллоа приказала схватить его вскоре после отъезда в Мистлдейл (персонажи столкнулись с наемниками, ищущими Азалара, в Главе 1, и имели возможность освободить его в Главе 2).

Событие 2: Выпущенная Сусуррус

Это событие происходит лишь в том случае, если персонажам ранее удалось освободить Азалара. Как только игровые персонажи накапливают 60 или более Пунктов Славы, пикси, объединившиеся с Азаларом, устраивают свидание между сыном Флорина и персонажами на месте одного из давно забытых перекрестков Шэдоудейла, типа Роши Друидов или Холма Арфиста (см. Приложение 1).

На встрече Азалар заверяет, что феи Шэдоудейла окажут поддержку против Жентарима и дадут неограниченный доступ к перекрестку и скрытым дорогам Шэдоудейла, если игровые персонажи смогут помочь ему нанести поражение Сусуррус. Если персонажи смогут убедить стража перекрестка, отвечающего за этот конкретный перекресток, открыть проход в скрытые дороги, то Азалар, как фей, сможет пройти на скрытые дороги Шэдоудейла и находиться там, пока не столкнется с Сусуррус. Молодой рейнджер полагает, что его фей-наследие защитит его от бесящего шепота Сусуррус достаточно долго, чтобы он смог вернуться к этому перекрестку. Если все идет по плану, он выходит на перекресток с Сусуррус на хвосте - учитывая, что игровые персонажи смогли убедить стража перекрестка позволить Сусуррус наконец-то выйти со скрытых дорог, пленницей которых она была так долго. Тогда останется лишь нанести поражение монстру.

Феи Шэдоудейла первоначально недружелюбны к персонажам (и другим гуманоидам) и не желают становиться на чью-либо сторону в межгуманоидных раздорах. Однако, если игровые персонажи уничтожат Сусуррус, общая реакция фей-населения Шэдоудейла в отношении персонажей изменится на дружественную. Успешная DC 20 проверка Дипломатии, представляющая собой обращение к многим группам фей, поднимет реакцию фей до полезной и убедит их участвовать в восстании. Кроме того, феи убедят дружественное стадо пегасов служить скакунами для игровых персонажей на время восстания.

Существа: Персонажи ждут в одном из вышеупомянутых мест у бестелесного сада перекрестка. Столкновение начинается, когда Азалар появляется из перекрестка, а по пятам его идет Сусуррус.

Тактическое столкновение: U2: Выпущенная Сусуррус, стр.126.

Развитие: Нанесение поражения Сусуррус и заключение союза с фей-расами Шэдоудейла против Черной Сети приводит в восстание новых союзников. Кроме того, это дает игровым персонажам заметно увеличенную мобильность, поскольку у них есть доступ к скрытым дорогам и перекресткам, которого нет у Черной Сети, что позволяет им магически путешествовать по Шэдоудейлу через сеть *порталов*, недоступную их врагам. Что еще важнее, игровые персонажи также получают в свое распоряжение пегасов, что позволит им бросить вызов жентскому контролю над небесами (если они уже не сделали это при помощи магии).

Сокровище: У каждого из героев есть доступ к единственному пегасу на остальную часть приключения. Пегасы служат добровольно, уходя, если с ними обращаются плохо или как с простыми животными.

Ответ Жентарима

Как только начинается восстание и по всей долине начинаются стычки, командиры Оккупационной Армии Жентарима следуют трехаспектной стратегии. Во-первых, жентилары пытаются задушить восстание в зародыше, запугав местный народ ужасающим зверством, описанном в событии 3. Во-вторых, Эрегул и Звопуа вылетают для сопровождения следующего каравана с припасами из Вунлара в деревню Шэдоудейл, как описано в событии 4. Наконец, командиры просят подкрепление из Жентил Кипа, хоть и уверены, что еще могут справиться с ситуацией (Армия Темной Надежды, которая уже находится на востоке и юге, не может выделить дополнительных войск ввиду борьбы с Армиями Миф Драннора и продолжающимся вторжением в Мистлдейл). Такое подкрепление прибудет слишком поздно, чтобы на что-то повлиять, если *портал* в Замке Краг (см. Главу 2) все еще открыт; в этом случае упущенные пункты победы отражают прибытие в бой этого.

Событие 3: Битва на мосту

Это событие происходит на мосту через реку Ашаба - это лучшее место для нападения на Жентарим, когда они движутся от центра деревни к обгаженной святыне Мистры - хотя оно может произойти и где-то по пути.

Существо: В порядке запугивания Фортар Хелвенстрон приказал всем сельчанам, кого он смог найти (большой частью это слабые, старики и дети) собраться и идти через мост к бывшей Святыне Мистры (см. Приложение 1). Там он планирует массовую резню и собирается сделать еще больше, надеясь запугать остальных жителей Долин и заставить их отказаться от возникающего восстания.

Жители Долин (24): hp 1 каждый.

Тактическое столкновение: U3: Битва на мосту, стр. 128.

Развитие: Если игровые персонажи окажутся не в состоянии предотвратить резню, порог, необходимый для восстания, поднимается еще на 20 Пунктов Славы (до 80 или 100, в зависимости от событий в Главе 1, событие 3). Если у игровых персонажей нет достаточного количества Пунктов Славы, восстание начинает колебаться. С другой стороны, если игровые персонажи быстро (в пределах одного дня) поднимут свои Пункты Славы выше нового порога - восстание продолжится. Если персонажи потерпят неудачу, восстание заканчивается на следующий день, и игровые персонажи потеряют последнюю надежду на независимость Шэдоудейла.

Событие 4: Воздушная поддержка

Это событие происходит в небесах над Шэдоудейлом, к северу от деревни по Теневой Тропе в направлении Вунлара. Оно может произойти в небесах над засадой, устроенной жителями Долин для каравана Жентарима с припасами, или может произойти к югу от битвы, когда Эрегул Свободный Посох и Звопуа, его скаку-грязнодрейк, рванутся на север, чтобы усилить караван.

Существо: Эрегул Свободный Посох мчится на север верхом на своем ужасном скакуне, уверенный в своей способности сопроводить караван с припасами к Искривленной Башне.

По выбор ДМа этот бой можно сделать более серьезным, если Эрегула сопровождает 1d4 небесных мага верхом на грязнокрылах. Используйте статистику из тактического столкновения D2 для Истинина Наэриндита и его скакуна-грязнокрыла. Если Истинин уже мертв, то максимальное количество небесных магов, сопровождающих Эрегула - три.

Тактическое столкновение: U4: Воздушная поддержка, стр.130.

Развитие: Если игровым персонажам удастся нанести поражение Эрегулу и Звопуа (и любым сопровождающим их небесным магам), предполагается, что жители Долин успешно захватили караван с припасами. Это имеет двойной эффект - и лишение Оккупационной Армии Жентарима столь необходимых припасов (пищевые продукты и дополнительное оружие и доспехи), и предоставление этго оснащения жителям Долины для использования в восстании. С другой стороны, если позволить Эрегулу или другим небесным магам несколько раз атаковать засаду с воздуха, Жентарим скорее всего отбросит жителей Долины, и караван с припасами дойдет до Искривленной Башни.



Ответ шедоваров

Если персонажи разгромили Дом Ночи, убили эмиссаров шедоваров, посетивших Алоккайра, или закончили Обряд Раскручивания, они навлекли на себя ярость Принцев Шейда. Персонажи еще не представляют особой угрозы далеко идущим планам шедоваров - Шэдоудейл для них всего лишь интересный эксперимент - но такие оскорбления никогда не остаются без ответа Принцев Шейда. Готовь принять ответные меры, Принц Идер Тантул (NE мужчина шейд боец 11/колдун 12/адепт тени^{РИФ} 4/божественный чемпион^{РИФ} 4) периодически наблюдает за игровыми персонажами по мере того, как они перемещаются по Шэдоудейлу, что

они могут заметить посредством заклинания *обнаружение наблюдения* или подобной магии (учитывайте, что он использует Теневое Плетение). Если игровые персонажи скрывают себя заклинаниями типа *необнаружения*, принц шедоваров использует обычные средства - типа сторонников Шар, скрытых среди жителей Долины, наемников и Жентарим, действующих в качестве косвенных осведомителей - чтобы потом расчитаться с игровыми персонажами.

Событие 5: Засада балханнотов

Это событие происходит, когда игровые персонажи движутся через Теневое Подземье к подземельям Искривленной Башни или от него. Два вероятных места - Щель Удара Мечом (Глава 4, область 1) или Мост через Пропасть (Глава 4, область 21). С другой стороны, это столкновение может развернуться и на поверхности, недалеко от входа в Подземье, и предпочтительно ночью, если Принц Идер решит, что игровые персонажи вряд ли опять пойдут через Подземье или если они вряд ли останутся на одном месте дольше чем на несколько часов.

Существа: Балханноты - неповоротливые аберрации, которых можно встретить прежде всего в Северном Подземье, с особой концентрацией вдоль границ Анауроха. Это необычное распределение привело мудрецов к гипотезе, что существа создали волшебники-нетерезы для убийства их конкурентов. По правде говоря, балханноты были созданы под конец дней Нетерила для охоты и убийства фаэриммов. Они весьма подходят для этой цели, если задаться такой целью, но нетерезы перед Падением не развели их в достаточных количествах, чтобы это повлияло на ход скрытой войны с ненавистными шипоспинами.

После возвращения на Фаэрун шедовары окружили и захватили столько балханнотов, сколько смогли найти, чтобы вновь использовать их против фаэриммов. Маленькие группы балханнотов, обычно возглавляемый одним из шедоваров, регулярно рыскают по Подземью под Анаурохом и Миф Драннором в поисках древних противников Нетерила. Балханноты также используются в качестве эффективных, хотя и немного опасных, стражей теми шедоварами, что используют для своей магии Теневое Плетение. Хотя балханноты наслаждаются вкусом магических изделий Теневого Плетения, их способность видения двумеров не обнаруживает Теневое Плетение.

В порядке мести Принц Идер поместил двух балханнотов, ранее занятых охотой на фаэриммов под Миф Драннором, на пути игровых персонажей, а затем ушел.

Балханнотам дан приказ атаковать первую же группу гуманоидов, несущих магические изделия, с которой они столкнутся, а затем вернуться в Подземье, где их найдет Принц Идер.

Тактическое столкновение: U5: Засада балханнотов, стр.134.

Искривленная Башня Ашабы

Искривленная Башня Ашабы, названная так из-за ее необычной конструкции и близости к реке Ашаба, была построена доу почти 3,000 лет назад, как указано в Главе 4. В недавние столетия через Искривленную Башню прошла череда человеческих лордов, самым последним из которых был Лорд Моурнгрим.

Искривленная Башня во время этого приключения используется очень интенсивно. Оккупационная Армия Жентарима использует ее как штаб и центр обороны. Во время восстания башня из базы жентиларов прератится в осажденный последний оплот Оккупационной Армии Жентарима, а затем и в символ восстановления Шэдоудейла.

Первый этаж: Уровень аудиенций

Двери: Двери на этом уровне и выше - крепкие деревянные двери (2 дм. толщиной, твердость 5, 20 hp), если не отмечено иначе. Большинство открывается легко, если не заперты.

Высота потолка: Потолки на этом уровне - высотой 20 фт, если не отмечено иначе.

Освещение: Каждая палата на этом этаже и выше освещена по крайней мере одним факелом *непрерывного пламени*.

1. Великий входной зал. Этот витиеватый облицованный деревянными панелями зал украшен гобеленами. Четыре жентилара всегда охраняют передние двери.

Двери: Двойные двери на южной стене - железные двери (4 дм толщиной, твердость 10, 60 hp). Большинство открывается легко, если не заперты.

2. Внешний двор. Внешний двор был превращен в рынок, открытый в течение дня. Войска жентиларов покупают и продают незначительные магические изделия и оружие и доспехи мастерской работы наемникам и другим жентиларам.

Высота потолка: Потолок в этой палате простирается в пустоту наверху (область 38). В самой высокой точке потолок достигает 32 фт над полом.

3. Двор Лорда/Палата для аудиенций. В этой палате много длинных деревянных скамеек перед возвышением, на котором находятся высокие троны лорда и леди.

4. Комната с колодецем. В этой украшенной, всегда охраняемой двумя жентиларами палате находится источник воды Башни. Колодец закрыт большой каменной крышкой, которая легко открывается на хорошо смазанных петлях.

5. Банкетный зал. В этой огромной палате бросается в глаза балочный потолок и длинные ряды массивных, гладко отполированных деревянных столов. Художественное оформление этой комнаты недавно было заменено на бэйнитскую иконографию.

6. Кухня. В северо-западном углу этой маленькой теплой комнаты есть очаг.

7. Судомойка. Эта комната используется для рубки мяса и сбора отходов еды.

8. Кладовая. Этот длинный, узкий коридор служит кладовой башни. Обычно считается, что продуктов здесь достаточно для населения Башни на всю зиму, но жентилары уже почти опустошили кладовую.

9. Винный подвал. Этот некогда прекрасный винный подвал был разграблен почти полностью.

Секретная дверь: Секретные двери (Поиск DC 20) на западной и восточной стенах аккуратно сделаны в виде стен замка.

10. Поленища. В этой палате обычно хранились дрова на крайний случай, но большинство их было потрачено при неудавшейся защите башни, и запас никто не пополняет.

Секретная дверь: Секретные двери (Поиск DC 20) на западной, северной и восточной стенах аккуратно сделаны в виде стен замка.

11. Тайник на крайний случай. В этой комнате когда-то был тайник Лорда Моурнгрима, но он был обнаружен и разграблен жентиларами во время вторжения. Теперь он пуст.

12. Лестница в подzemелье. См. стр. 121 для детализации уровня подzemелья.

13. Вестибюль леди. В этой комнате множество занавешенных туалетных кабинок.

14. Мужской вестибюль. В этой комнате множество занавешенных туалетных кабинок.

15. Секретный проход. Этот затемненный зал нечасто используется в последнее время, но традиционно его использовал лорд и другие жители башни, чтобы сбежать от сборища в области 5.

Секретная дверь: Секретные двери (Поиск DC 20) в обоих концах этого прохода аккуратно сделаны в виде стен замка.

16. Палата с глазком. В этой палате всегда дежурит арбалетчик, наблюдая за возможным предательством во время приема пищи.

Секретная дверь: Секретная дверь (Поиск DC 20), аккуратно сделанная в виде стены замка, ведет в эту палату.

17. Секретная палата. В этой секретной палате хранятся заряженные арбалеты, кинжалы и факелы, установленные в настенных стойках.

Секретная дверь: Три секретных двери (Поиск DC 20), аккуратно сделанных в виде элементов стены замка, ведут в эту палату.

18. Задний зал. Этот зал используют повара башни, чтобы носить дополнительные пищевые продукты в область 5.

19. Лестница к Области 30.

20. Квартиры охраны. В этой палате размещена дюжина жентиларов.

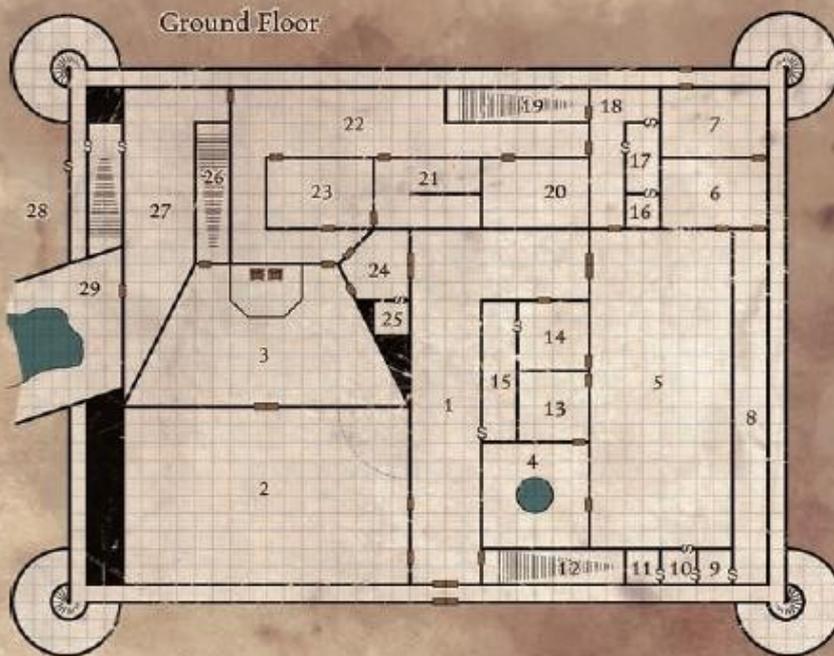
Примечание разработчика

Персонажи могут взаимодействовать с жителями Искривленной Башни Ашабы самыми разными способами. В течение первых своих действий в Шэдоудейле (главы 1-4) они могут посещать башню под чужим именем, изображая наемников в поисках задания, для покупки мелких магических изделий или ища краткой аудиенции у Лорда Моурнгрима. Как только начнется восстание, персонажи могут войти в башню, чтобы освободить пленников в подzemелье, устроить засаду на возвращающихся небесных магов или сбросить Лорда Моурнгрима с поста лидера долины.

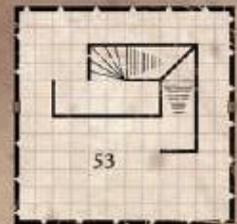
Это приключение не предполагает, что игровые персонажи полностью вычистят Искривленную Башню, как это можно попытаться сделать в стандартном "подземелье", поскольку это будет малореальная борьба с сотнями воинов, волшебников и клериков низкого уровня. Вместо этого зачистку Искривленной Башни лучше оставить на жителей Долины, а у персонажей в это время будет возможность выполнить три высококлассных миссии в башне в течение восстания (события 6, 7 и 8, ниже).

Учитывая хаос и замешательство в долине, пробраться в башню во время восстания не так сложно, как может показаться, особенно если игровые персонажи используют магию, чтобы скрыть свой проход и получить доступ к двери на верхнем этаже башни или если войти снизу, из подzemелья. Набор событий в Искривленной Башне, вероятно, потребует импровизации со стороны DMa, поскольку вариантов у персонажей слишком много, чтобы их можно было перечислить. Однако, если учесть, что игровые персонажи пробираются в башню, не нападая на каждого из ее жителей, которого увидят, большинство жентиларов низкого уровня можно описать просто как фон, пока персонажи не достигнут цели своей миссии.

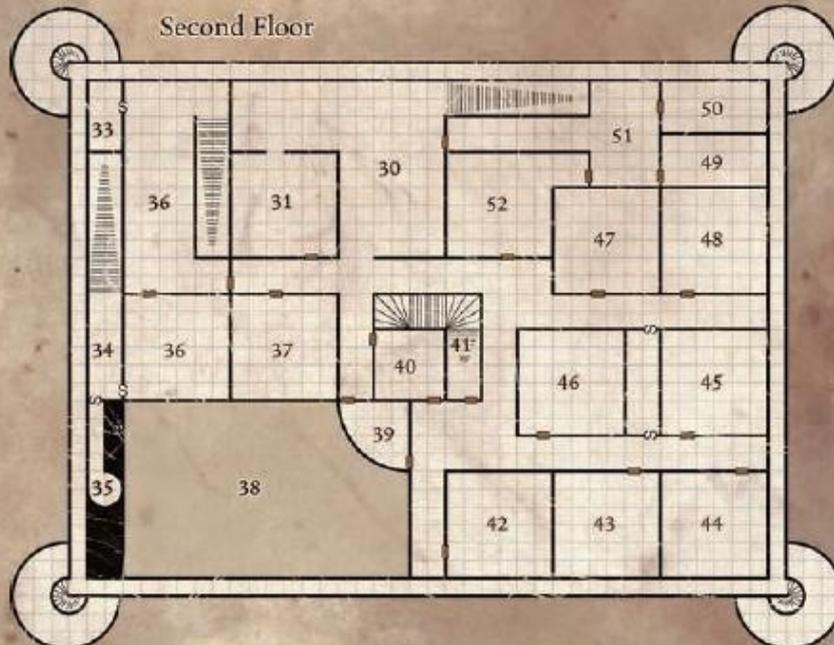
Twisted Tower of Ashaba



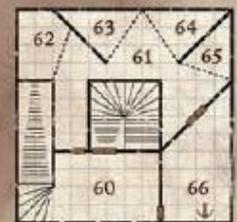
Third Floor



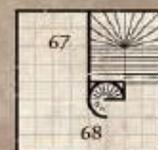
Fourth Floor



Fifth Floor



Sixth Floor



Seventh Floor



Eighth Floor



□ = 5 feet

21. Комната готовой охраны (Комната Стражи). Эта палата служит командным постом первого уровня. В этой палате дежурит старший командир, и многие из охранников используют ее для хранения и подготовки своего оснащения.

22. Комната отдыха охраны. Эта комната стала неофициальным местом сбора для жентиларов низкого уровня, размещенных в Искривленной Башне.

23. Квартиры охраны. В этой палате размещена дюжина жентиларов.

24. Государственная палата (Двор Охраны). Это темная комната, облицованная деревянными панелями и украшенная гобеленами. Здесь всегда размещается четыре жентилара, ожидая усиления других постов стражи или находясь в распоряжении старшего командира.

25. Игральная комната. Этот бывший арсенал теперь используется в качестве секретного места, где охранники играют на деньги подальше от любопытных глаз своих командиров.

26. Лестница Лорда к Области 32. Глазок на половине этой лестницы выходит в область 31.

27. Складское помещение. Это складское помещение заполнено разными припасами, принесенными сюда Жентаримом. Оно также служит караулкой для скучающих (и часто спящих) науг-адаров.

28. Секретная лестница к Области 34. Эта скрытая лестница соединяет секретную комнату на втором этаже (область 34) со внешней стороной и с областью 27.

Секретная дверь: Две секретных двери (Поиск DC 20), сделанные в виде элемента стены замка, ведут к этой лестнице. Обе охраняются заклинаниями *тайный замок* (CL 12-й), поставленными Эрегулом в дополнение к физическим замкам.

29. Лодочный сарай. Этот полуразвалившийся низкий деревянный навес - ветхая постройка, в которой обычно загружают и разгружают баржи из Мистлдейла. Этой зимой он особо не использовался, но Жентарим надеется начать регулярные перевозки вверх и вниз по реке Ашаба этой весной, как только Армия Темной Надежды завоюет соседние долины. У края воды всегда дежурит два жентилара с сигнальным гонгом.

Двери: Дверь - железная дверь (2 дм. толщиной, твердость 10, 60 hp). Она физически заперта и удерживается заклинанием *тайный замок* (CL 7-й), помещенным дежурным науг-адаром в области 27.

Второй этаж: Жилой уровень

Двери: Двери на этом уровне и выше - крепкие деревянные двери (2 дм. толщиной, твердость 5, 20 hp). Большинство открывается легко, если не заперты.

Высота потолка: Потолки на этом уровне - высотой 12 фт.

30. Офицерская. Это пышно обставленное помещение стало неофициальным местом сбора для офицеров Жентарима среднего уровня для встреч и обсуждений опыта и стратегии.

31. Комната эмиссара. Эта пышно обставленная спальня служит квартирой Джезза Хромого (см. событие 7).

Глазок: Жентарим все же обнаружил глазок, позволяющий с лестницы на западе смотреть в эту палату. Джезз знает о глазке и иногда использует его наоборот, чтобы наблюдать за входящими и покидающими область 26.

32. Палата Лорда. Эта палата - богатый зал, приемная и гостиная Лорда Моурнгрима. Сейчас она редко используется.

33. Плательный шкаф Лорда. Этот скрытый шкаф заполнен одеждой, ботинками, плащами, мечами и костюмами. Лорд Моурнгрим сейчас редко сюда заглядывает.

Сокровище: В этом беспорядке скрыт набор воровских инструментов мастерской работы, принадлежащий Леди Шаэрл.

Секретная дверь: Секретная дверь (Поиск DC 20), аккуратно сделанная в виде элемента стены замка, ведет к области 34.

34. Скрытая палата. Эта палата долго лордам Шэдоудейла скрытым запасным выходом.

35. Палата наблюдения. Эта скрытая палата используется Эрегулом при наблюдении.

Секретная дверь: Секретная дверь (Поиск DC 20), сделанная в виде элемента стены замка, ведет в эту скрытую палату. Она охраняется заклинанием *тайный замок* (CL 12-й).

Сокровище: Хрустальный шар стоит на металлической стойке в центре этой комнаты.

36. Спальня Лорда Моурнгрима. В этой палате живет Лорд Моурнгрим. Она удобно обставлена и снабжена глазком для наблюдения за деятельностью в области 2. Лорд Моурнгрим теперь проводит здесь большую часть времени, появляясь лишь для контроля над двором Шэдоудейла.

37. Комната Эрегула. В этой палате живет Эрегул Свободный Посох, хотя он редко бывает здесь. Дверь к этой комнате охраняется заклинанием *тайный замок* (CL 12-й).

Сокровище: Эрегул держит в этой палате свои книги заклинаний. Они включают все заклинания из *Руководства Игрока* 6-го уровня или ниже, плюс еще дюжину на выбор ДМа. Каждая книга заклинаний охраняется *огненной ловушкой* или *сепия-символом змеи* (CL 12-й).

38. Верхние пределы Области 2.

39. Галерея менестрелей. Этот витиеватый, украшенный гобеленами балкон укомплектован двумя охранниками, наблюдающими за прибывающими и уходящими. На стене висит длинный медный горн.

40. Будуар. В этой палате живет несколько куртизанок, сюда часто заходят жентилары, размещенные в Искривленной Башне.

41. Лестница к Области 53.

42-51. Спальни. Эти палаты используют командиры жентиларов среднего уровня и регулярные войска.

52. Спальня Фортара. В этой палате живет Боевой Капитан Фортар Хелвенстрон, но он редко бывает здесь.

Третий этаж: Командирский уровень

Двери: Обе двери на этом уровне - железные двери (4 дм толщиной, твердость 10, 60 hp). Обе открываются легко, если не заперты.

Высота потолка: Потолок - высотой 15 фт.

53. Комната стражи/Конференц-зал. Эта комната служит командирской для Оккупационной Армии Жентарима. День и ночь в ней находятся командиры Жентарима среднего уровня, обсуждающие вопросы командования.

Двери на западной и восточной стенах ведут к крыше нижней части башни. Крыша нижней башни плоская и окружена 5-фт парапетом и дает доступ к крыше каждой из угловых башен. Жентилары поставили на этой крыше множество палаток, и почти всегда здесь кипит бурная деятельность.

Четвертый этаж: Уровень защиты

Двери: Двери на этом уровне и выше - каменные двери (4 дм толщиной, твердость 8, 60 hp). Большинство открывается легко, если не заперты.

Высота потолка: Потолки на этом уровне и на тех, что выше - высотой 12 фт.

54. Главная галерея. В этой большой палате стоит три баллисты, тут всегда есть шестеро жентиларов.

55. Лестница к Области 60.

56. Южная комната стражи. "Солнечная Комната" всегда укомплектованв двумя охранниками, тут стоит баллиста.

57. Стрелковая галерея. Эта палата смотрит на луг у Башни, также называемый Площадью.

58. Пост стражи. Здесь всегда находится двое охранников баллисты.

59. Стрелковая галерея. "Холодная Галерея" замерзает из-за дующих сквозь нее холодных зимних ветров.

Пятый этаж: Посадочный уровень

60. Комната охраны. Эта палата служит как базой для полудюжины жентиларов, патрулирующих три верхних этажа Искривленной Башни и охраняющих Полетную палубу (область 66).

61. Лестница к Области 68.

62. Загон. Этот загон, менее грязный, чем соседние, отдан Звопуа, скакуну Эрегула. В отличие от других загонов, нет признаков того, что Звопуа питается здесь.

63-65. Загоны грязнокрылов. Эти тесные и грязные загоны, в которых традиционно размещались гиппогрифы, отданы грязнокрылам небесных магов Жентарима; по крайней мере один из грязнокрылов всегда находится на патрулировании, так что в трех загонах есть четыре существа.

66. Полетная палуба. Эта большая посадочная площадка охраняется баллистой. Два жентилара всегда стоят здесь на посту, с сигнальным гонгом наготове.

Шестой этаж: Уровень святыни

67. Святыня Темпуса. Маленький алтарь Лорда Битвы стоит в юго-восточном углу. Стены увешаны разбитыми щитами. Комната защищена заклинанием *освящение* с привязанным к нему *удалением страха*.

68. Лестница к Области 69.

Баллиста

Баллиста - по существу Огромный арбалет, установленный стационарно. Ее размер весьма затрудняет прицеливание из нее для большинства существ. Среднее существо берет при использовании баллисты -4 штраф на броски атаки, Маленькое существо берет штраф -6. Для перезарядки баллисты после выстрела существу меньше Большого требуется два полнораундовых действия. Баллиста занимает пространство 5 фт в поперечнике.

Седьмой этаж: Уровень небесных магов

69. Область медитаций. Область медитаций укомплектована спальным циновкой, стеганым одеялом, ночным горшком и глиняным кувшином с водой. Эрегул и другие небесные маги часто изучают здесь свои книги заклинаний.

70. Лестница к Области 71. Эта лестница ведет к заблокированной двери-ловушке, оборудованной сигнальным гонгом.

Восьмой этаж: Наблюдательный уровень

71. Крыша башни: Эта область - открытая платформа, окруженная низким парапетом, с установленным флагштоком. Черная Сеть использует ее как наблюдательную площадку. Два жентилара всегда стоят здесь на посту.

Уровень подземелий

Жентилары избегают подземелья любой ценой, если им явно не прикажут войти в его глубины. Хранителя очень боятся, как и его миньонов-нежить.

Двери: Двери на этом уровне - каменные (4 дм толщиной, твердость 8, 60 hp). Большинство открывается легко, если не заперты.

Высота потолка: Потолки на этом уровне - высотой 12 фт.

Освещение: Подземелье не имеет никакого искусственного или естественного света.

1. Взорванная пещера: В этой большой пещере, проделанной взрывом несколько лет назад, хранятся корзины с разлитым в бутылки пивом, бочки с засоленной рыбой и другие пищевые продукты. Очевидно, что Жентарим уже использовал большинство зимних запасов Башни за те несколько дней, что находился тут.

Поскольку склады были расчищены, эта пещера была постепенно приспособлена для себя бейнларом, известным как Хранитель, и его командой ужасных стражей (см. событие 6 для дальнейших деталей).

2. Погреб: В этом помещении хранятся бочки пива, черепица и другие изделия, нужные для башни.

3. Винный подвал: Эта неосвещенная палата заполнена множеством огромных бочек.

4. Хранилище: Тут хранится старая мебель, включая стулья, столы и стойки для факелов.

5. Ступени к Области 6.

6. Подземелье - южные камеры: Вдоль южной стены коридора идет пятнадцать камер с каменными стенами и передними стенами в виде железных решеток с дверьми.

Существа: В камерах содержатся плененные жители Долины. Большинство их - простые обыватели, но среди них есть и известный дварф-кузнец. Этот коридор охраняют трое из ужасных стражей, рыскающих по подземельям Искривленной Башни (см. событие 6 для дальнейших деталей).

Жители Долин (80): hp 2 каждый.



Ужасные стражи (3): hr 39 каждый.

Гунтор, Кузнец Башни: LG мужчина щитовой дварф эксперт 12; hr 90.

7. Заполненная область: Эта область когда-то была открытой, разделенная стеной с портами для стрельбы. Лорд Моурнгрим недавно заполнил ее.

8. Пересечение.

9. Пустая комната: Дверь к эту комнату была выбита жентиларами, что заставило исчезнуть располагавшуюся в ней частную библиотеку. Все, что осталось - нечеткий круг на полу от давнего призывания.

10. Склепы Лордов Шэдоудейла: Вдоль этого коридора идут склепы, в которых когда-то остояли каменные саркофаги с прошлыми Лордами Шэдоудейла. Все склепы раскрыты, а останки вынуты и превращены в стражей-нежить (см. область 1).

10А. Пыточная палата: За прошедшие годы эта область служила храмом Лолс, пыточной палатой и святыней Сайлуни. Жентарим восстановил ее в качестве пыточной палаты, использовав в качестве стола каменный саркофаг, служивший фокусом святыни Сайлуни. В последние дни эти зловещие инструменты использовались на множестве жителей Долины.

Хотя надпись на боку саркофага была стерта, успешная DC 15 проверка Расшифровки Записи показывает, что когда-то она гласила: "Леди Сайлуни/Ведьма Шэдоудейла/Жена Лорда Аумри/Жила, чтобы защитить долины/и погибла при этом;/Год Принца". Любой из персонажей, уже получивший Поцелуй Сайлуни (см. Главу 1), может призвать Ведьму-Привидение в эту палату получить одно дополнительное использование ее блага.

11. Подземелье - северные камеры: Вдоль северной стены коридора идет пятнадцать камер с каменными стенами и передними стенами в виде железных решеток с дверьми.

Существа: В этих камерах содержатся плененные жители Долин. Большинство их - простые обыватели, но среди них есть и родители Лорда Моурнгрима. Трое из ужасных стражей, рыскающих по подземельям Искривленной Башни, охраняют этот коридор (см. событие 6 для дальнейших деталей).

Жители Долин (80): hr 2 каждый.

Лорд Чаллас Амкатра: NG мужчина Чондатанский человек аристократ 9, hr 22.

Лорд Мири Амкатра: LG женщина Чондатанский человек аристократ 9, hr 22.

Ужасные стражи (3): hr 39 каждый.

12. Подземные казармы.

Существа: В этой караулке находится двое из ужасных стражей, рыскающих по подземельям Искривленной Башни (см. событие 6 для дальнейших деталей).

Ужасные стражи (2): hr 39 каждый.

13. Вход в Теневое Подземье: Здесь стоят две внушительные резные двери, инкрустированные полосами древесины залантара. На стене подземелья у дверей выбита надпись на Общем: "Здесь люди старых времен победило темных и загнало их обратно под землю. Дроу построили это для защиты своих туннелей. Если мы не будем бдительны - это место станет нашей могилой".

14. Спиральная лестница к юго-западной угловой башенке.

Событие 6: Вырваться из тюрьмы

Это событие происходит лишь в том случае, если персонажи решат прорваться в подземелья Искривленной Башни и освободить заточенных там пленников. Это событие предполагает, что игровые персонажи просочатся в подземелье и первыми доберутся до пленников в области 11. В процессе освобождения пленников игровые персонажи либо поднимут шум в битве против охранников - ужасных стражей, таким образом приводя в готовность обитателей областей 1 и 6, либо вызовут срабатывание ментальной *тревоги*, оставленной Хранителем, с тем же самым эффектом.

С другой стороны, игровые персонажи могут сначала добраться до пленников в области 6, или могут наткнуться прямо на логовище Хранителя в области 1.

Существа: Хранитель - бейнлар, служащий Темному Лорду. Он командует ужасными стражами, расставленными в областях 1, 6, 11 и 12. Это жестоко, но ужасные стражи были созданы из останков мертвых Лордов Шэдоудейла, ранее захороненных в области 10, и подняты высокопоставленным клериком Бэйна, сопровождавшего Сциллоа на юг, в Мистлдейл.

Тактическое столкновение: У6: Вырваться из тюрьмы, стр.132.

Наследие Илистри

В качестве малозаметного наследия тех времен, когда Искривленная Башня служила храмом Илистри, существа доброго мировоззрения, произнесшие имя Темной Девы в пределах границ Башни Ашабы, могут производить огонь *фейри* (с серебристым сиянием) как быстрое действие.

Успешная DC 25 проверка Знания (история или религия) показывает, что Искривленная Башня Ашабы некогда была храмом Темной Девы. Успешная DC 30 проверка Знания (аркана) показывает малозаметное наследие поклонения Илистри.

Событие 7: Дипломатическая неприкосновенность

Это столкновение происходит после того, как начнется восстание. Леди Шаэрл (см. Приложение 1) посылает персонажам сообщение, что в Искривленной Башне Ашабы живет эмиссар Бригад-под-Маской по имени Джезз Хромой. Леди Шаэрл полагает, что если игровые персонажи смогут просочиться в башню и убедить эмиссара, что Жентарим так или иначе предал его, то игровые персонажи смогут нанести серьезный урон союзу между Черной Сетью и Бригадами-под-Маской, помогая при этом и военным усилиям в Миф Дранноре. Планирование и исполнение этой миссии она оставляет на усмотрение игровых персонажей.

Существа: Джезз Хромой - один из лидеров Дома Джаэрл, который в свою очередь является частью Бригад-под-Маской, в настоящее время занятых борьбой с Армией Миф Драннора в великом лесу Кормантор на востоке. Его хромота - результат старой раны, из-за чего он носит скрепу на ноге и специальную обувь. Джезз находится в Шэдоудейле в качестве эмиссара от Бригад-под-Маской в Жентариме. Молодой и уверенный, Джезз остался в Искривленной Башне во время восстания, чтобы по максимуму проанализировать ответ Жентарима - ибо в этом есть золотая возможность для сбора тактической информации о нынешних союзниках Дома Джаэрл.

Тактическое столкновение: U7: Дипломатическая неприкосновенность, стр.135.

Событие 8: Тень Моурнгрима

Это столкновение может произойти после начала восстания, хотя при смелом набеге персонажей может произойти и раньше. Леди Шаэрл (см. Приложение 1) сообщает игровым персонажам, что ее муж, Лорд Моурнгрим, ушел из своих квартир и что хаос, выпущенный восстанием, оставил его большей частью незащищенным. Предполагается, что событие разворачивается в квартирах Моурнгрима (область 36). Когда игровые персонажи приближаются, чтобы ощутить Лорда Моурнгрима или поговорить с ним, опозоренный Лорд Шэдоудейла бросается в убийственную атаку.

Существа: Лорд Моурнгрим Амкатра - уотердипский дворянин, член Арфистов и друг последнего Черного Посоха. Келбен послал молодого дворянина присоединиться к Доусту Сулвуду, Лорду Шэдоудейла, и Рыцарям Миф Драннора. После умелой службы с новыми компаньонами Доуст, стремившийся вернуться к жизни авантюриста, предложил ему лордство.

Моурнгрим доказал, что является осторожным, проницательным, дипломатичным лордом - и авторитетным, и предвидящим. Ему приятно считать себя доброжелательным защитником, но скорее он отечески-нисходительный.

Моурнгрим женат на Леди Шаэрл Роуанмантл (см. Приложение 1), их сын - сейчас тоже авантюрист, в настоящее время бьющийся наряду с Рыцарями Миф Драннора в великом лесу на востоке. Перед недавним вторжением, Лорд Моурнгрим начал поумывать об отставке, как и Доуст до него.

Если он выживет, Лорд Моурнгрим будет погружен в глубокую депрессию, подавленный из-за своей неспособности защитить любимую долину. Его легко можно убедить оставить свой пост, или, с успешной DC 40 проверкой Дипломатии, остаться Лордом Шэдоудейла. Как только он отойдет от депрессии, взгляды Моурнгрима значительно меняются, отеческий подход к жизни пропадет.

Тактическое столкновение: U8: Тень Моурнгрима, стр.138.

Моментальное вознаграждение XP: Если игровые персонажи освободят Лорда Моурнгрима, не убив его, предоставьте им 2,000 XP.

Возвращение Высокого Капитана

Как говорится в Главе 1, Сциллоа Темная Надежда, Кастеллан Жентил Кипа и Высокий Капитан жентиларов, после завоевания Шэдоудейла направилась с двумя бригадами на юг, к Мистлдейлу, оставив Оккупационную Армию Жентарима пожинать лавры. Едва начинается восстание, Эрегул Свободный Посох посылает Сциллоа сообщение, информируя ее о возникшем восстании и уверяя, что оно будет быстро подавлено. Далеко не дура, Высокий Капитан немедленно бросается в Шэдоудейл верхом на своем кошмаре с элитными защитницами на хвосте.

Событие 9: Падение Темной Надежды

Это событие - последнее тактическое столкновение в приключении. К этому моменту персонажи, вероятно, сделали почти возможное для успеха восстания, но сама победа, увы, находится за пределами их досягаемости. Как ни странно, у возвращения Сциллоа Темной Надежды есть и возможность вновь возбудить Жентарим, если она возьмет на себя командование, и гарантия их поражения, если их высший командир будет побежден в битве в небесах над Шэдоудейлом.



Существа: Сциллоа Темная Надежда уверена, что любое восстание можно быстро подавить, но она не верит, чтобы ее лейтенанты в ее отсутствие эффективно вели дела. Также она решила, что скорость имеет значение, и вернулась верхом на своем летучем скакуне в сопровождении лишь своих элитных защитниц, группы эринайс. Кошмар и ее наездница идут сквозь Эфирный План с 20-минутным приращением, с эринайс в качестве группы поддержки (кошмар может нести шесть существ своей силой *эфирности*).

Тактическое столкновение: U9: Падение Темной Надежды, стр.136.

Условия для победы

Хотя персонажи в своей борьбе за освобождение Шэдоудейла одержали немало побед, Оккупационную Армию Жентарима так легко не разбить, несмотря на потерю ее лидеров и ослабление их стратегического положения. Кара за провал настолько высока, что командиры среднего звена Жентарима скорее всего сплотят войска и одержат верх, если игровые персонажи что-то упустят.

Когда развернется битва за Шэдоудейл, самое время взглянуть на успехи игровых персонажей во время приключения. Каждая из их побед принесет им Пункты Победы (ПП), как описано ниже.

Освобождение Сайлуни: Если игровые персонажи освободили Ведьму-Привидение, позволив ей сдерживать рост Обряда Непереpletения, предоставьте им 2 ПП.

Запечатывание портала: Если игровые персонажи успешно запечатали *портал* в глубинах Замка Краг, предоставьте им 5 ПП.

Окончание бэйнитской угрозы: Если игровые персонажи убили Темную Погибель Малатона и других клериков-бэйнитов из Замка Краг, предоставьте им 1 ПП.

Окончание шарранской угрозы: Если игровые персонажи разорили Дом Ночи и убили Эвел Серый Замок, предоставьте им 2 ПП.

Восстановление Плетения: Если игровые персонажи закончили Обряд Раскручивания, предоставьте им 1 ПП.

Окончание угрозы дроу: Если игровые персонажи разбили дроу Дома Дхуурнив и убили трех Сестер-Матрон, предоставьте им 2 ПП.

Проникновение в Искривленную Башню: Если игровые персонажи убили Куилтокса, таким образом позволив проникнуть в Искривленную Башню, предоставьте им 2 ПП.

Пополнение друидов: Если игровые персонажи убили вожака стаи волков Шэдоудейла, позволяя друидам Круга Шэдоудейла присоединиться к союзу, предоставьте им 1 ПП.

Пополнение стаи Лунной Тени: Если один из игровых персонажей убил вожака стаи волков Шэдоудейла в ритуальном бою, таким образом позволив Куути вернуть свое положение вожака стаи и повести волков в битву бок о бок с жителями Долин, предоставьте им 1 ПП.

Убийство Сусуррус: Если игровые персонажи убили Сусуррус, таким образом получив возможность использовать перекресток и скрытые дороги Шэдоудейла, предоставьте им 2 ПП.

Пополнение Легиона Азалара: Если игровые персонажи убедили фей присоединиться к ним в восстании, предоставьте им 1 ПП.

Противостояние жестокости: Если игровые персонажи убили Фортар Хелвенстрон и освободили беззащитный народ Шэдоудейла, который он намеревался вырезать на опоганенной Святыне Мистры, предоставьте игровым персонажам 1 ПП.

Контроль небес: Если игровые персонажи убили Эрегула Свободного Посоха и его скакуна Грязнодрейка, предоставьте им 2 ПП. Также предоставьте им по 1 ПП за каждого двух дополнительных небесных магов, которых они убьют (обратите внимание, что в приключении описано всего одно столкновение с небесным магом).

Экипировка жителей Долины: Если игровые персонажи не позволят каравану с припасами достичь Искривленной Башни (предполагается, что это случится, если они убьют Эрегула и его скакуна), предоставьте игровым персонажам 1 ПП. За каждые 10,000 гр на доспехи и оружие, которые игровые персонажи жертвуют жителям Долин (возможно, из снятого с павших противников оснащения), предоставьте игровым персонажам по 1 дополнительному ПП.

Освобождение пленников: Если игровые персонажи освободили пленников в подземелье Искривленной Башни, предоставьте им 1 дополнительный ПП.

Окончание одержимости Моурнгрима: Если игровые персонажи закончили одержимость Лорда Моурнгрима теневым симулакрумом, предоставьте им 3 дополнительных ПП.

Падение Высокого Капитана: Если персонажи убили Сциллоу Темную Надежду в небесах над деревней Шэдоудейл, предоставьте им 5 дополнительных ПП. Если они убили ее в пределах границ Искривленной Башни, предоставьте им всего 2 дополнительных ПП.

Победа!

Если игровые персонажи накопили 30 или более Пунктов Победы, Оккупационная Армия Жентарима не сможет оправиться. Бежав из Шэдоудейла, она перегруппировывается в Вунларе и отказывается от усилий по контролю западного фронта Корманторской Войны. Обратите внимание, что победа почти невозможна без того, чтобы нанести финальный удар, убив Сциллоу Темную Надежду в небесах над Шэдоудейлом, когда ее войска и жители Долин наблюдают снизу.

Поражение!

Если игровые персонажи накопили от 20 до 29 Пунктов Победы, то восстание, несмотря на все усилия и игровых персонажей, и жителей Долин, неспособно вытеснить врага из долины. Оккупационная Армия Жентарима поддерживает свою связь с деревней Шэдоудейл и Искривленной Башней Ашабы, но теряет контроль над отдаленными фермами и большинством жителей Долин. Корманторская Война тянется на восток и выглядит все мрачнее, поскольку Жентарим и Бригады-под-Маской полностью окружили недавно отбитый Город Красоты.

Если игровые персонажи накопили 19 или менее Пунктов Победы, восстание заканчивается полным поражением. Оккупационная Армия Жентарима держит долину в железном кулаке, поддержанная крупными подкреплениями из Жентил Кипа. Построен новый *портал*, связывающий Искривленную Башню напрямую с Жентил Кипом, и Шэдоудейл становится неотъемлемой частью растущей империи Фзоула Чембрила.

Примечание разработчика

Учитывая большое количество противников, с которыми придется столкнуться во время этого приключения, игровые персонажи скорее всего наберут довольно много сокровищ. Предполагается, что немалая часть этих сокровищ будет возвращена жителям Долин, совершившим успешное восстание, так что игровым персонажам при заключении приключения достанется своя доля, а не всё.

Примечание разработчика

С точки зрения канонической истории мира считается, что Эрегул Свободный Посох, Сциллоу Темная Надежда, Фортар Хелвенстрон, Малатон и Эсвел Серый Замок мертвы. Считается, что Джезз Хромой выжил и вернулся к Бригадам-под-Маской, возмущенный предательством Жентарима. Кроме того, считается, что Лорд Моурнгрим выжил, оставил правление и направился на восток, чтобы воссоединиться с Рыцарями Миф Драннора, а Азалар Соколиная Рука стал новым Лордом Шэдоудейла.

Последствия

Учитывая победу персонажей, они считаются освободителями Шэдоудейла и заслужили вечную благодарность жителей Долин и их союзников (типа оставшихся Избранных Мистры и Рыцарей Миф Драннора). Жители Долин обращаются к игровым персонажам, чтобы те помогли выбрать нового лорда; Моурнгрим, если он выжил, решил уйти. Персонажи сами решают, заставить ли Лорда Моурнгрима возглавить усилия по восстановлению, избрать ли нового лорда, типа Азалара Соколиная Рука, или дать кулон *Ашабы* одному из членов своей группы.

Что касается их следующих шагов - персонажи могут решить вернуть *Военный Клинок* в Миф Драннор или разыскать информацию о Принцах Шейда, которые, похоже, стоят за событиями в этом приключении, да и за теми, что произошли ранее, в *Кормир: Разрыв Плетения*. В следующем приключении, *Анаурох: Империя Шейдов* (первоначальное название *Анаурох: Раскол Мира*) игровым персонажам придется выдержать опасности Великой Пустыни, чтобы противостоять шедоварам и распутать темный заговор Шар.

СТОЛКНОВЕНИЕ U1: ВОЖАК СТАИ

Уровень столкновения 12 или 14

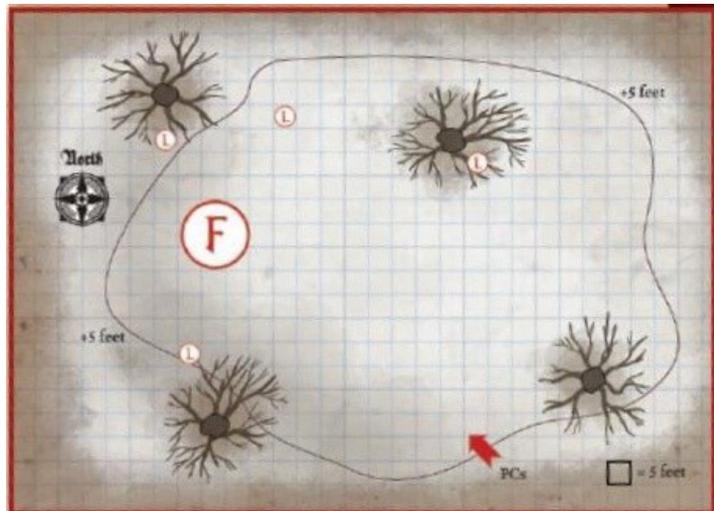
Вводная

Разместите Морозного Укуса (F) и его стаю легендарных волков (L) в обозначенных местах.

Когда игровые персонажи увидят своих противников, прочтите:

Морозный Укус: Существо напоминает огромного белого волка с ледяными синими глазами в нимбе темно-пурпурного сияния. Он ростом со слона, его дыхание вылетает холодом.

Легендарный волк: Эти твари - злобного вида волки с белым мехом.



Тактика

Морозный Укус использует свои способности Улучшенный Пробег и подсечка, чтобы держать противников в обороне, и чередует атаки дыханием и укусом.

Если стая бьется вместе, легендарные волки делают попытки подсесть противников, позволяя своим товарищам-волкам и Морозному Укусу легче поражать противников.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Снег: Снег - 10 дюймов глубиной. Средние и меньшие существа должны потратить 2 квадрата движения, чтобы войти в каждый из квадратов снежной равнины. DC проверок Кувырка увеличивается на 2. Больших и более крупных существ это не затрагивает.

Морозный Укус CR 12

Нр 279 (18 HD); быстрое лечение 5

Продвинутый легендарный^{PM2} зимний волк

NE Огромная магическая тварь (холод)

Инициатива +7; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении, нюх; **Слушание** +15, **Обнаружение** +15

Аура ужасное присутствие (20 фт, DC 21)

Языки Гигантский, Общий

АС 24, **касание** 11, **застигнутый врасплох** 21

Иммунитет холод, устрашение, возмущающие на разум заклинания и способности

Стойкость +24, **Рефлексы** +17, **Воля** +13

Слабости уязвимость к огню

Скорость 50 фт (10 квадратов)
Рукопашная укус +30 (2d6+21 плюс 1d6 холод)
Пространство 15 фт; **Достигаемость** 10 фт.
Базовая атака +18; **Захватывание** +40
Варианты атаки Улучшенный Пробег, Силовая атака, подсечка
Специальные действия дыхательное оружие
Способности Сила 39, Ловкость 17, Телосложение 30, Интеллект 11, Мудрость 15, Харизма 14
Умения Настороженность, Улучшенная Инициатива^E, Улучшенный Пробег, Железная Воля, Мультиатака^B, Силовая атака, Мощный Разгон, Скрытный, Прослеживание
Навыки Скрытность +8 (+15 в снегу и льдах), Слушание +12, Бесшумное движение +15, Обнаружение +15, Выживание +10 (+14 при прослеживании нюхом)
Дыхательное оружие (Su) 15-футовый конус холода, раз каждые 1d4 раунда, урон 4d6 холод, Рефлексы DC 29 - вполвину.
Ужасное присутствие (Ex) Морозный Укус может вдохновлять ужас рычанием или воем. Существа в пределах 20 фт от зимнего волка, имеющие 17 HD или меньше, должны делать попытку DC 21 спасброска Воли. Успех указывает, что цель иммунна к ужасному присутствию Морозного Укуса в течение 24 часов. При провале существа с 4 или менее HD станут паникующими, пока Морозный Укус не уйдет за пределы дальности, с 5 или более HD станут поколебленными, пока Морозный Укус не уйдет за пределы дальности.
Подсечка (Ex) Если Морозный Укус поражает атакой укусом, он может делать попытку подсечки противник (+22 модификатор проверки) как свободное действие без необходимости атаки касанием или вызова атаки при возможности. Если попытка проваливается, противник не может реагировать на подсечку Морозного Укуса.

4 легендарных^{PM2} волка CR 7

Нр 133 каждый (14 HD)
 N Среднее животное
Инициатива +9; **Чувства** видение при слабом освещении, нюх; **Слушание** +12, **Обнаружение** +12
АС 24, **касание** 19, **застигнутый врасплох** 15
Стойкость +14, **Рефлексы** +18, **Воля** +11
Скорость 60 фт (12 квадратов)
Рукопашная укус +19 (2d6+10)
Базовая атака +10; **Захватывание** +17
Варианты атаки подсечка
Способности Сила 25, Ловкость 28, Телосложение 21, Интеллект 2, Мудрость 15, Харизма 10
Умения Настороженность, Выносливость, Скрытный, Прослеживание, Ловкость с Оружием
Навыки Скрытность +16, Слушание +12, Бесшумное движение +15, Обнаружение +12, Выживание +4 (+12 при прослеживании нюхом)
Подсечка (Ex) См. Морозный Укус (+11 модификатор проверки).

СТОЛКНОВЕНИЕ U2: ВЫПУЩЕННАЯ СУСУРРУС

Уровень столкновения 13

Вводная

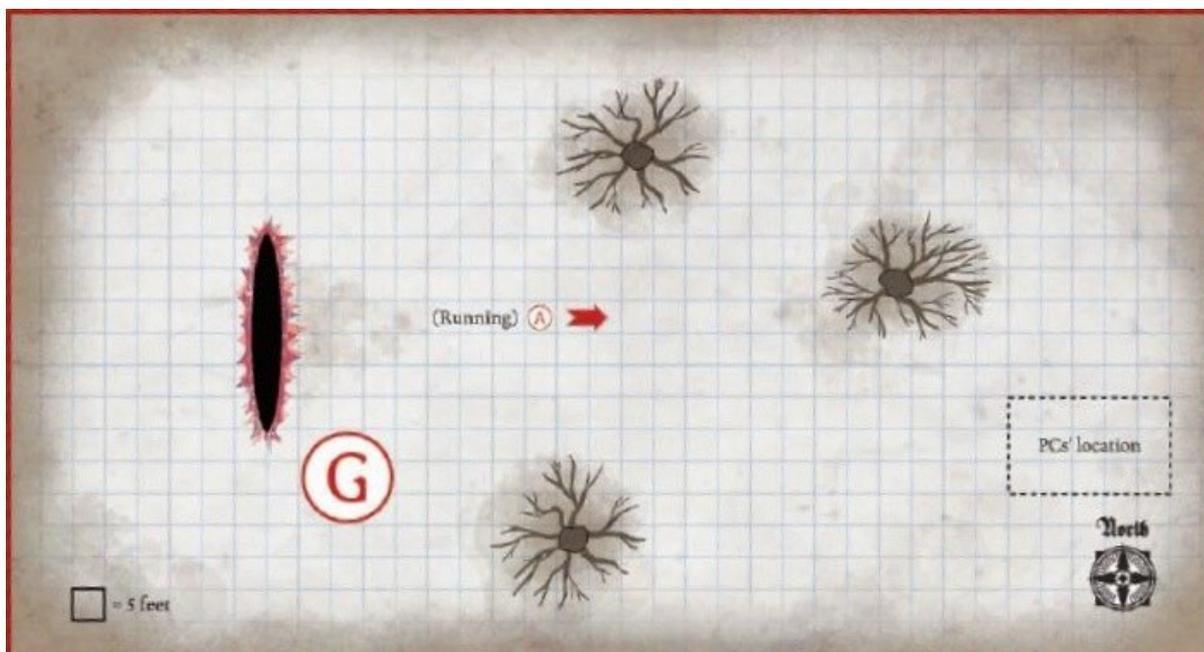
Разместите стража перекрестка (G) и *портал* в обозначенных квадратах. Азалар (A) появляется через *портал*, 1 раунд спустя за ним выскакивает Сусуррус.

Когда игровые персонажи увидят других существ, прочтите:

Азалар Соколиная Рука: У мощно сложенного Азалара серебряные волосы, заплетенные в толстую косу. Его фе-родословная видна по заостренным ушам, миндалевидным глазам и крошечным рожкам, почти скрытым челкой.

Сусуррус: Перед вами огромный арахнид, покрытый спутанной белой шерстью. Его глаза сияют ненавистным бледным светом, на чудовищном панцире видна эмблема в виде паука. Ноги существа заканчиваются обугленными, окровавленными обрубками.

Страж перекрестка: Перед вами возвышается гигантский призрачный сатир, его ноги словно вросшие в землю деревья, а взгляд тверд, как у стража.



Тактика

Сусуррус появляется из перекрестка по пятам Азалара, нос к носу сталкиваясь с персонажами. Ее первая реакция - напасть, но если игровые персонажи представляют собой реальную угрозу, она старается спастись при помощи ветропрогулки. Сбежав, Сусуррус набрасывается на более легкую местную добычу, и на фей, и на менее мощных гуманоидов, и скорее всего персонажам придется потратить ценное время на выслеживание ее.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Снег: Снег - 10 дюймов глубиной. Средние и меньшие существа должны потратить 2 квадрата движения, чтобы войти в каждый из квадратов снежной равнины. DC проверок Кувырка увеличивается на 2. Больших и более крупных существ это не затрагивает.

Страж перекрестка(Mag) CR 7

Нр 88 (16 HD); DR 5/холодное железо

СЕ Огромный фей (бестелесный)

Инициатива +1; **Чувства** видение при слабом освещении; Слушание +25, Обнаружение +25

Языки телепатия 100 фт.

АС 11, касание 11, застигнутый врасплох 10; Увертливость, Мобильность

Шанс промаха 50% (бестелесный)

Стойкость +7, **Рефлексы** +11, **Воля** +16

Слабость Должен оставаться в пределах 50 фт от перекрестка

Скорость 20 фт (4 квадрата), полет 40 фт (совершенно) фт, плавание 20 фт.

Рукопашная бестелесное касание +9 (1d12)

Пространство 15 фт; **Достигаемость** 15 фт.

Базовая атака +8; **Захватывание** -

Варианты атаки Боевые рефлексы

Специальные действия вызов сатиров

Способности Сила -, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 15, Мудрость 18, Харизма 15

Умения Настороженность, Боевые рефлексы, Боевая Экспертиза, Увертливость, Железная Воля, Мобильность

Навыки Блеф +21, Расшифровка Записи +21, Дипломатия +6, Маскировка +2 (+4 действующая), Запугивание +23, Знание (природа) +23, Слушание +25, Чувство мотива +23, Обнаружение +25, Выживание +23 (+25 в наземной естественной окружающей среде)

Вызов сатиров (Ex) Раз в день страж перекрестка может пытаться вызвать 1d3 сатира с трубами с шансом на успех 35%. Эта способность имеет продолжительность 1 час.

Сусуррус CR 13

Нр 184 (16 HD); регенерация 5; DR 10/магия и 5/железо

Женщина вендиго^{ФН} затронутый Лолс^{РМ4} извергский Гигантский чудовищный охотничий паук

СЕ Гигантский фей (холод, экстрапланарный)

Инициатива +11; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении, чувство вибраций 60 фт; +1 Слушание, Обнаружение +9

Языки Сильванский

АС 24, касание 14, застигнутый врасплох 17

Шанс промаха 50% бестелесный (при ветропрогулке)

Иммунитет холод, устрашение
Сопrotивление огонь 10; **SR** 21
Стойкость +17, **Рефлексы** +14, **Воля** +8
Слабости уязвимость к огню
Скорость полет 120 фт (совершенно); ветропрогулка
Рукопашная укуc +20 (2d8+18/18-20/x3 плюс яд плюс болезнь плюс голодный укуc)
Базовая атака +12; **Захватывание** +36
Варианты атаки бесящий шепот, магический удар, яд (Стойкость DC 25, 2d6 Сила/2d6 Сила), поразить добро 1/день (+16 урона)
Способности Сила 35, Ловкость 25, Телосложение 24, Интеллект 3, Мудрость 12, Харизма 6
SQ угол глаз
Умения Улучшенная Инициатива, Улучшенная Крепость, Железная Воля, Молниеносные рефлексы, Мощный Разгон, Прослеживание^b
Навыки Подъем +31, Скрытность +11, Прыжок +22, Слушание +1, Бесшумное движение +19, Обнаружение +9, Выживание +9
Угол глаз (Su) Преследуя своих жертв при помощи ветропрогулки, Сусуррус всегда словно скрывается в углу поля зрения выбранной жертвы. Жертва берет -2 штраф по всем основанным на Мудрости проверкам, пока вендиго преследует ее.
Болезнь (Su) Любое существо, пораженное атакой укусом Сусуррус, должно сделать успешный DC 25 спасбросок Стойкости или заразится голодом вендиго. Инкубационный период - 1d3 дня, болезнь наносит 1d3 пунктов урона Мудрости. Помимо этого, каждый день, когда жертва берет урон Мудрости от болезни, она должна сделать успешный DC 16 спасбросок Воли или пострадать от жадного голода к плоти своей расы. Жертва преследует и старается убить ближайшего представителя своей расы; если это ей удастся, она съедает тело жертвы и возвращается домой, не помня об этом. Если жертва этого голода уменьшена до показателя Мудрости 0, она немедленно превращается в вендиго и уносится в ночное небо с такой скоростью, что ее ноги сгорают в кровавые, обугленные обрубки.
Бесящий шепот (Su) Сусуррус может использовать свой бесящий шепот на любой цели в пределах 120 фт раз в день. Сусуррус может использовать эту способность во время ветропрогулки. Лишь выбранная жертва может слышать безумные шепоты и приглашение вендиго. Жертва должна сделать успешный DC 16 спасбросок Воли или получит 1d3 пункта урона Мудрости.
Голодный укуc (Ex) Рана от критического попадания кровоточит после этого еще на 3 пункта в раунд. Многократные раны от таких атак выливаются в совокупную кровопотерю. Кровотечение может быть остановлено только успешной DC 10 проверкой Излечения или применением любого заклинания *лечения* или другого лечащего заклинания (*излечение, лечащий круг* или подобное).
Регенерация (Ex) Огонь наносит Сусуррус нормальный урон. Если Сусуррус теряет член или часть тела, утерянная часть вновь отрастает через 3d6 минут. Существо может прикрепить отделенный член немедленно, прижав его к обрубку.
Ветропрогулка (Su) Сусуррус может делать *ветропрогулку* по желанию, превращаясь из своей физической формы в бестелесную формы и обратно, как действие движения.

Азалар Соколиная Рука CR 8

Нр 31 (7 HD)

Мужчина затронутый фей^{ФН} рейнджер 7

NG Средний фей

Инициатива +4; **Чувства** видение при слабом освещении; Слушание +9, Обнаружение +9

Языки Чондатанский, Общий, Сильванский

АС 15, касание 10, застигнутый врасплох 15

Иммунитет воздействующие на разум заклинания и способности

Сопrotивление *вынести элементы*

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

Скорость 40 фт с *длинным шагом* (8 квадратов), базовая скорость 30 фт; шаг лесистой местности

Рукопашная +1 *длинный меч* +9/+4 (1d8+3/19-20) и

+1 *короткий меч* +9/+4 (1d6+1/19-20)

Дальнобойная композитный длинный лук +7/+2 (1d8+3/x3)

Базовая атака +7; **Захватывание** +10

Варианты атаки одобренный враг Жентарим +4, одобренный враг магические твари +2

Подготовленные заклинания рейнджера (CL 3-й):

1-й - *вынести элементы* †, *длинный шаг* †

† уже наложено

Подобные заклинаниям способности (CL 7-й):

1/день - *зачарование персоны* (DC 13)

Способности Сила 16, Ловкость 10, Телосложение 11, Интеллект 10, Мудрость 14, Харизма 14

SQ животное-компаньон (нет), дикое сочувствие +9 (+5 магические твари)

Умения Настороженность, Выносливость^b, Улучшенная Инициатива, Улучшенная Борьба Двумя Оружиями (только легкий доспех)^b, Скрытный, Прослеживание^b, Борьба Двумя Оружиями (только легкий доспех)^b

Навыки Концентрация +5, Приручение животного +8, Скрытность +9, Прыжок +8 (+12 с *длинным шагом*), Знание (природа) +5, Слушание +9, Бесшумное движение +9, Поездка +7, Поиск +5, Говорить на Языке (2), Обнаружение +9, Выживание +7 (+9 в наземной естественной окружающей среде или при прослеживании; +11 при прослеживании в наземной естественной окружающей среде)

Имущество +1 *мифриловая рубашка*, +1 *длинный меч*, +1 *короткий меч*, композитный длинный лук (+3 бонус Силы) с 40 стрелами, 72 гр, 12 сп

СТОЛКНОВЕНИЕ U3: БИТВА НА МОСТУ

Уровень столкновения 13

Вводная

Разместите командира Жентарима Фортара (F), жентиларов-лучников (Z), военных громил-огров (W) и пленных жителей Долин (D) в обозначенных местах.

Когда начинается столкновение, Фортар поддерживает малую ауру Поверх и главную ауру Мотивация Страсти. Первая дает боевому капитану и его союзникам +4 бонус на броски урона при разгоне. Вторая дает его союзникам +10 фт к наземной скорости. Эти изменения не отражены в статистике его союзников. Он также поддерживает стойкость на поле битвы.

Когда игровые персонажи увидят своих противников, прочтите:

Фортар Хелвенстрон: лидер группы - человек, одетый в полный пластинчатый доспех. У него властные манеры, лысая голова и аккуратно подрезанная серая борода. Он носит большой стальной щит, украшенный символикой жентиларов.

Военные громилы-огры: Эти неповоротливые зверюги ростом больше 10 футов. Они покрыты толстой шкурой с темными бородавчатыми шишками, у них длинные, неопрятные сальные волосы. У них цепные рубахи массивные мечи.

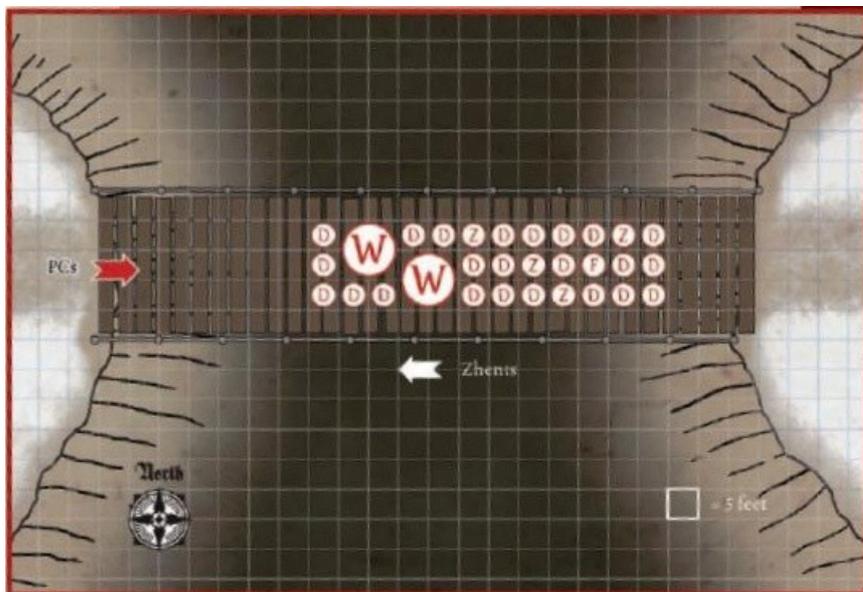
Жентилары-лучники: У этих людей светлая кожа и короткие черные волосы. Каждый одет в цепную рубаху и черный табард с символикой жентиларов. Они вооружены композитными длинными луками и длинными мечами.

Тактика

Фортар стоит позади своих лучников, направляя бой и поддерживая Вдохновения Поля Битвы. Он приказывает поставить пленников долин на мосту на колени среди его лучников, чтобы не допустить использование заклинаний по области. Когда огры разгонятся (по возможности - с дополнительным действием движения), он переключает свою малую ауру на Искусство Войны. Если огры переключаются на броски камней, он переключает свою малую ауру на Точный Удар. Как только начался бой, он переключает свою главную ауру на Мотивацию Страсти, а затем использует дополнительное действие движения, когда противники стараются выйти из боя.

Если дальний бой кажется неизбежным и у военных громил-огров есть время подготовиться, они покрывают свои камни *маслом великого магического оружия +1*. В ином случае они обнажают свои великие мечи и идут в бой, используя навык Запугивания для деморализации противников, а алмазное оружие - для раскалывания вооружения противников. Если огры исчерпают камни, а противники находятся за пределами их досягаемости, они пьют *микстуры полета*. Если борьба разворачивается на мосту, огры делают попытку сбросить с него противников натиском быка.

Если у них есть время подготовиться, жентилары-лучники пьют *микстуры кошачьей грации*, а затем применяют *масло стрел пламени*; если нет и явно грядет дальний бой - первым делом они применяют *масло стрел пламени*, и лишь затем начинают стрельбу. Если бой рукопашной неизбежен, они просто обнажают мечи и идут в атаку.



ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Мост: Мост - длиной 100 фт, включая три пролета, каждый около 33 фт длиной. Высота перил - всего 2 фт, что облегчает сброс натиском быка с его краев. Мост в 20 фт над водой, глубина воды - 12 фт. Падение в воду не наносит урона, но удаляет жертву с поля битвы.

Снег: снег - 10 дюймов глубиной. Средние и меньшие существа должны потратить 2 квадрата движения, чтобы войти в каждый из квадратов снежной равнины. DC проверок Кувьрка увеличивается на 2. Больших и более крупных существ это не затрагивает.

Фортар Хелвенстрон CR 10

Нр 71 (10 HD)

Мужчина Ваасанский человек боец 2/маршал^{Мин} 8

LE Средний гуманоид

Инициатива +4; **Чувства** Слушание +7, Обнаружение +7

Аура главные ауры маршала +2, малые ауры

Языки Общий, Дамарский, Гигантский

АС 24, касание 11, застигнутый врасплох 24

Стойкость +11, **Рефлексы** +2, **Воля** +5

Скорость 20 фт (4 квадрата) в полном пластинчатом доспехе, базовая скорость 30 фт.

Рукопашная +1 *длинный меч* +11/+6 (1d8+2)

Базовая атака +8; **Захватывание** +9

Варианты атаки Верховой Бой, Силовая атака

Специальные действия Вдохновение Поля Битвы, предоставление действия движения 2/день

Способности Сила 13, Ловкость 10, Телосложение 14, Интеллект 12, Мудрость 8, Харизма 19

Умения Настороженность, Вдохновение Поля Битвы^{Мин}, Улучшенная Инициатива^Б, Верховой Бой, Переговорщик, Силовая атака, Фокус навыка (Дипломатия)^Б, Фокус оружия (длинный меч)^Б

Навыки Блеф +12, Дипломатия +21, Маскировка +4 (+6 действующая), Сбор информации +6, Запугивание +16, Знание (местное Лунное Море) +9, Слушание +9, Поездка +10, Чувство мотива +9, Обнаружение +9

Имущество +2 *полный пластинчатый доспех*, +1 *тяжелый стальной щит*, +1 *длинный меч*, *кольцо защиты* +1, *плащ Харизмы* +2, 108 гр, 15 sp

Ауры (Ех) Как быстрое действие, Фортар могут спроецировать главную или малую ауру. Он может поддерживать одну главную и одну малую ауру одновременно. Аура действует, пока он не отклонит ее как свободное действие или не захочет спроецировать другую ауру того же вида. Ауры затрагивают союзников Фортара, включая самого Фортара (кроме отмеченного).

Главные ауры

Мотивация страсти: +2 бонус на броски урона.

Мотивация срочности: Союзники добавляют +10 фт к своей наземной скорости.

Малые ауры

Точный удар: +4 бонус для подтверждения критических попаданий.

Искусство войны: +4 бонус на попытки разоружения, натиска быка, раскалывания и подсечки.

Мастер тактики: +4 урон при замыкании.

Поверх: +4 урон при разгоне.

Вдохновение поля битвы (Ех) Как свободное действие, Фортар может вдохновлять храбрость в своих союзниках. Каждый союзник в пределах 30 фт от боевого капитана (исключая самого Фортара), способный слышать его и имеющий Интеллект 3 или выше, получает +2 бонус обстоятельств на спасброски против эффектов устрашения.

Предоставление действия движения Фортар может предоставлять дополнительное действие движения любому или всем своим союзникам в пределах 30 фт (но не себе самому) дважды в день, как стандартное действие. Каждый из союзников под воздействием берет это дополнительное действие движения немедленно, действуя в текущем порядке инициативы. Это дополнительное действие не затрагивает инициативу союзников; раунд продолжается как обычно после окончания хода Фортара. Если союзник не хочет брать дополнительное действие движения, оно теряется.

2 военных громилы-огра CR 8

Нр 86 каждый (9 HD)

Мужчина огр варвар 2/военный громила^{Мин} 3

LE Большой гигант

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

Языки Общий, Гигантский; неграмотный

АС 19, касание 9, застигнутый врасплох 19; странная увертливость

Стойкость +14, **Рефлексы** +2, **Воля** +3

Скорость 40 фт (8 квадратов) в нагруднике, базовая скорость 50 фт.

Рукопашная алмазтиновый великий меч мастерской работы +16 (3d6+16)

Дальнобойная скала +15 (2d8+11)

Пространство 10 фт; Достижимость 10 фт.

Базовая атака +5; **Захватывание** +20

Варианты атаки Раскол, Великий Раскол, Улучшенное Раскалывание, Силовая атака, великий взмах, могучий бросок скалы, ярость 1/день

Боевое оснащение *масло великого магического оружия* +1, *микстура полета*, мешок с шестью 50-фнт камнями

Способности Сила 32, Ловкость 11, Телосложение 18, Интеллект 6, Мудрость 12, Харизма 4

Умения Раскол, Великий Раскол, Улучшенное Раскалывание, Силовая атака

Навыки Запугивание +9, Слушание +1, Обнаружение +1

Имущество боевое оснащение плюс нагрудник мастерской работы, алмазный великий меч мастерской работы, 9 гр, 19 sp

Великий взмах (Ех) Военный громила-огр может делать великий широкий взмах своим великим мечом. Как полноразмерное действие, военный громила может выбрать 3 квадрата, смежных с врагом (он должен угрожать всем из них). Его атака применяется ко всем существам в этих квадратах. Сделайте один бросок атаки и примените результат как атаку против каждого из защитников. Если военный громила использует специальную атаку (типа разоружения, подсечки или раскалывания), эта специальная атака воздействует только на первую цель; остальные существа атакованы как обычно.

Если военный громила сбрасывает одного из противников великим взмахом, он может делать атаку раскола как обычно.

Однако, он может делать это лишь раз за взмах, даже если он сбросил более чем одного противника.

Могучий бросок скалы (Ех) Военный громила-огр может бросать камни, наносящие 2d8 пунктов урона, с приращением дальности 50 фт (максимум 250 фт), используя свой модификатор Силы. Каждая скала должна весить около 50 фнт.

В ярости военные громилы-огры имеют следующую измененную статистику:

Нр увеличивается на 18

АС 17, касание 7, застигнутый врасплох 17

Стойкость +16, **Воля** +5

Рукопашная алмазный великий меч мастерской работы +18 (3d6+19)

Дальнобойная скала +17 (2d8+13)

Захватывание +22

Способности Сила 36, Телосложение 22

4 жентилара-лучника CR 6

Нр 39 (6 HD)

Мужчина Ваасанский человек боец 6

LE Средний гуманоид

Инициатива +7; **Чувства** Слушание +7, Обнаружение +7

Языки Общий, Дамарский

АС 18, касание 13, застигнутый врасплох 15

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

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная длинный меч мастерской работы +9/+4 (1d8+2/19-20)

Дальнобойная +1 композитный длинный лук +11/+6 (1d8+4/x3) или

Дальнобойная +1 композитный длинный лук +9/+9/+4 (1d8+4/x3) с Быстрым Выстрелом

Базовая атака +6; **Захватывание** +8

Варианты атаки Выстрел в Упор, Точный Выстрел, Быстрый Выстрел

Боевое оснащение микстура кошачьей грации, 2 масла стрелы пламени

Способности Сила 14, Ловкость 16, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 8

Умения Настороженность, Улучшенная Инициатива, Многовыстрел^Б, Быстрый Выстрел^Б, Выстрел в Упор^Б, Точный Выстрел^Б, Фокус оружия (композитный длинный лук), Специализация Оружия (композитный длинный лук)

Навыки Подъем +7, Слушание +7, Поездка +8, Обнаружение +7

Имущество боевое оснащение плюс +1 цепная рубаха, длинный меч мастерской работы, +1 композитный длинный лук (+2 бонус Силы) с 20 стрелами, 21 гр, 53 sp

СТОЛКНОВЕНИЕ U4: ВОЗДУШНАЯ ПОДДЕРЖКА

Уровень столкновения 12

Вводная

Разместите Эрегула и Звопуа в обозначенных местах, но не забывайте, что это воздушный бой, который разворачивается в трех измерениях. Эта битва ориентирована именно на воздушный бой, поскольку Эрегул игнорирует любые атаки с земли, спеша добраться до каравана с припасами и защитить его от любой засады. Предполагая, что игровые персонажи войдут в это столкновение, будучи в воздухе, расположите их в обозначенных местах (P), если у них нет специфического строя.

Когда игровые персонажи увидят своих противников, прочтите:

Эрегул: Человек - высокий чернбородый маг с коротко подстриженными волосами. Он одет в обычные черные одежды Жентарима, у пояса видна пара жезлов из темного дерева.

Звопуа: Приплюснутая осанка и вздутое тело этого огромного дрейка делают его похожим на жабу длиной около 20 фт и ростом 8 фт по плечам. Его кожа покрыта черной

чешуей и извивающимися отростками, по форме похожими на маленькие рога. На драконьей зубастой морде злобно сверкают красные глаза.

Тактика

Будучи застигнут в воздухе, Эрегул предпочитает скрываться в *сфере неуязвимости* и области *отвращения* и атаковать издалека. При помощи *плотного тумана* он замедляет преследователей. Будучи вовлечен в рукопашный бой, он предпочитает использовать свою способность Атаки с Ходу, позволяя Грязнодрейку использовать дыхание при сближении, а затем атаковать укусами и когтями. Тем временем Эрегул атакует жезлами, один за другим.

Эрегул не знает о *портальных* свойствах его *меньшего кольца башни Песни Ветра* и, таким образом, не будет пытаться использовать его для побега.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

По выбору ДМа, битва с Эрегулом проходит во время одного из многих буранов, обрушивающихся на долину.

Буран затеняет все видение, включая темновидение, сверх 5 фт. Существа на расстоянии 5 фт имеют укрывательство (атаки или против них имеют шанс промаха 20%).

Серьезный ветер гасит незащищенное пламя. Защищенное пламя дико танцует и имеет шанс 50% погаснуть. Дальнебойные атаки оружием и проверки Слушания - со штрафом -4. Крошечных или меньших существ сдувает (на земле: повалены, снесены назад на 1d6x10 фт, получают 1d4 пунктов несмертельного урона на 10 фт; в воздухе: снесены назад на 2d6x10 фт, получают 2d6 пунктов несмертельного урона из-за напора и кувыркания). Маленьких существ сбивает с ног (на земле: повалены; в воздухе: снесены назад на 1d6x10 фт). Средние существа напряжены (на земле: неспособны перемещаться; в воздухе: снесены назад на 1d6x5 фт). Большие и крупнее существа не затрагиваются. Обратите внимание, что воздушные существа считаются на одну категорию размера меньше, чем их фактический размер при полете.

ВОЗДУШНЫЙ БОЙ

Воздушный бой разворачивается в трех измерениях. Каждый из воздушный бойцов имеет скорость полета, направление и оценку маневренности. Для деталей ведения воздушного боя см. *PВд*, стр. 20.

Звоуа Грязнодрейк CR -

Нр 92 (8 HD)

Черный полудракон продвинутый грязнокрыл^{УИФ}

NE Огромный дракон (увеличенная аберрация)

Инициатива +1; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; **Слушание** +5, **Обнаружение** +11

Языки "Животный зов" грязнокрыла связан с владельцем, как животное-компаньон друида

АС 21, касание 9, застигнутый врасплох 20

Иммунитет кислота, эффекты магического сна, паралич

Стойкость +8, **Рефлексы** +3, **Воля** +6

Скорость 20 фт (4 квадрата), полет 40 фт (средне)

Рукопашная 3 укуса +17 каждый (2d6+13) и

2 когтя +12 каждый (2d4+6)

Пространство 15 фт; **Достигаемость** 10 фт.

Базовая атака +6; **Захватывание** +27

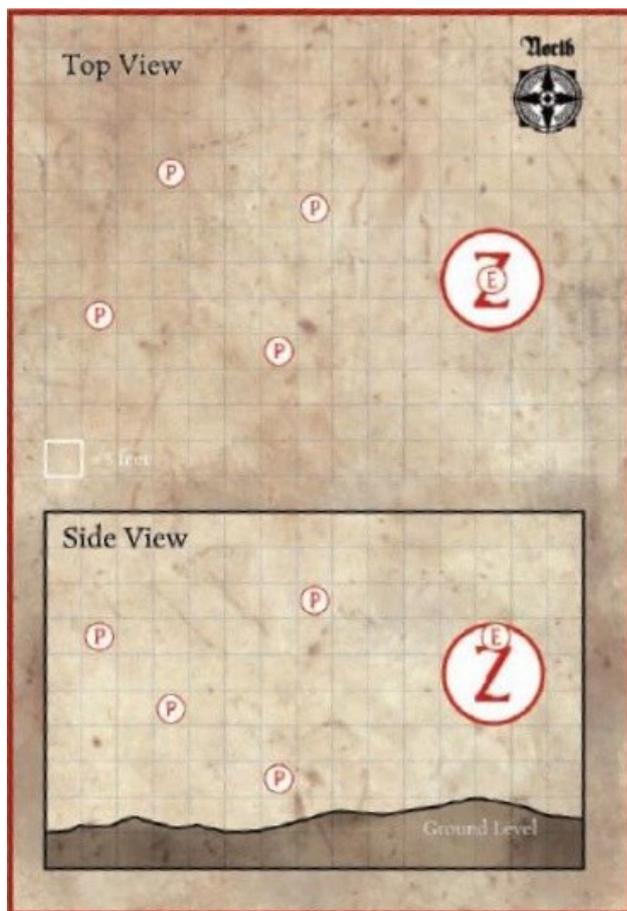
Варианты атаки высасывание крови

Специальные атаки дыхательное оружие, сокрушение

Способности Сила 36, Ловкость 12, Телосложение 22, Интеллект 9, Мудрость 10, Харизма 7

Умения Атака с лета^б, Парение, Крыловорот

Навыки Подъем +27, Запугивание +8, Слушание +10, Бесшумное движение +11, Чувство мотива +8, Обнаружение +11



Высасывание крови (Ех) Звопуа может использовать три своих длинных трубчатых языка для высасывания крови из жертвы, которую он прижал сокрушающей атакой. При успешной проверке захватывания он наносит 1d4 пунктов урона Телосложению.

Дыхательное оружие (Su) 30-фт конус газа, раз в 1d4 раунда, ослепление и ошеломление на 1 раунд, Рефлексы DC 20 - вполовину; или 60-фт линия кислоты, раз в день, урон 6d8 кислота, Рефлексы DC 20 - вполовину.

Сокрушение (Ех) Эта специальная атака позволяет Звопуа приземляться на противников как стандартное действие, сокрушая их своим телом. Сокрушающие атаки эффективны только против Маленьких или меньших противников (хотя он может делать попытку нормальной атаки снесением или схватыванием против больших противников).

Сокрушающая атака воздействует на столько существ, сколько пометится под телом Звопуа. Существа в области воздействия должны преуспеть в DC 20 спасброске Рефлексов или будут прижаты, автоматически получая крошачий урон в течение следующего раунда, если Звопуа не слезет с них. Если Звопуа хочет сохранить прижим, считайте это нормальной атакой захватывания. Прижатые противники получают урон от сокрушения каждый раунд, если не освободятся. Атака сокрушением наносит 2d8+19 пунктов урона.

Эрегул Свободный Посох CR 12

Нр 43 (12 HD); **DR** 10/адамантин (*каменная кожа*, 120 пунктов всего)

LE мужчина Ваасанский человек волшебник 7/небесный маг Жентарима(ЛТ) 5

N Средний гуманоид

Инициатива +1; **Чувства** Слушание +2, Обнаружение +8

Языки Общий, Чондатанский, Дамарский, Драконий, Гигантский, Оркский

АС 17, касание 11, застигнутый врасплох 15

Сопrotивление *вынести элементы*

Стойкость +7, **Рефлексы** +4, **Воля** +8

Скорость 30 фт (6 квадратов); Атака с лета, Атака с Ходу

Рукопашная +1 *громовое тяжелое копьё* +6/+1 (1d8/х3, двойной урон при разгоне верхом, плюс 2d8 звук при критическом попадании) или

Рукопашная +1 *кинжал* +6/+1 (1d4/19-20)

Пространство 5 фт; **Достигаемость** 5 фт (10 фт с тяжелым копьём)

Базовая атака +6; **Захватывание** +5

Варианты атаки Верховой Бой

Боевое оснащение свиток *кислотного тумана* (CL 11-й), свиток *зачарования монстра* (CL 7-й), свиток *заряда молнии* (CL 5-й), свиток *телепорта* (CL 9-й), свиток *стены льда* (CL 7-й), *жезл огненного шара* (CL 10-й, 25 зарядов), *жезл ледяного шторма* (25 зарядов)

Подготовленные заклинания волшебника (CL 12-й; 10% шанс провала тайного заклинания):

6-й - *цепная молния* (DC 23), *сфера неуязвимости, отвращение* (DC 22)

5-й - *облако-убийца* (DC 21), *доминирование над персоной* (DC 21), *посылка, слабоумие* (DC 21)

4-й - *ледяной шторм, плотный туман, крик* (DC 21), *каменная кожа* †

3-й - *рассеивание магии, огненный шар* (DC 20), *полет, заряд молнии* (DC 20), *предложение* (DC 19)

2-й - *обнаружение мысли* (DC 18), *порыв ветра* (DC 19), *невидимость, опаляющий луч* (2) (+7 дальше касание), *видеть невидимость*

1-й - *вынести элементы* †, *падение пера, щит, летучий диск Тенсера, истинный удар* (2)

0-й - *танцующие огни, обнаружение магии, сообщение, ловкость рук*

† уже наложено

Способности Сила 8, Ловкость 13, Телосложение 12, Интеллект 22, Мудрость 10, Харизма 14

SQ летучий скакун, фамильяр (нет в настоящее время)

Умения Настороженность, Боевое колдовство, Создание Магического Оружия и Доспехов, Создание Жезла^b, Усиление Заклинания^b, Увеличение Заклинания^b, Атака с лета (только верхом)^b, Железная Воля, Мастерство Военного Оружия (тяжелое копьё), Верховой Бой, Атака с Ходу^b, Написание Свитка^b, Фокус навыка (Поездка)^b, Фокус Заклинания^b (воплощение)

Навыки Концентрация +16 (+20 при наложении в защите), Дипломатия +4, Приручение животного +4, Знание (аркана) +11, Знание (география) +11, Слушание +2, Поездка +16, Колдовство +20, Обнаружение +6, Выживание +0 (+2, чтобы не заблудиться и от природных опасностей)

Имущество боевое оснащение плюс +2 *мифриловая рубашка*, +1 *громовое тяжелое копьё*, +1 *кинжал*, *лента интеллекта* +4, *кольцо баини Песни Ветра* *, экзотическое военное седло, 123 gr

* см. стр. 153

Книга заклинаний Эрегул не берет на патрулирование свою книгу заклинаний.

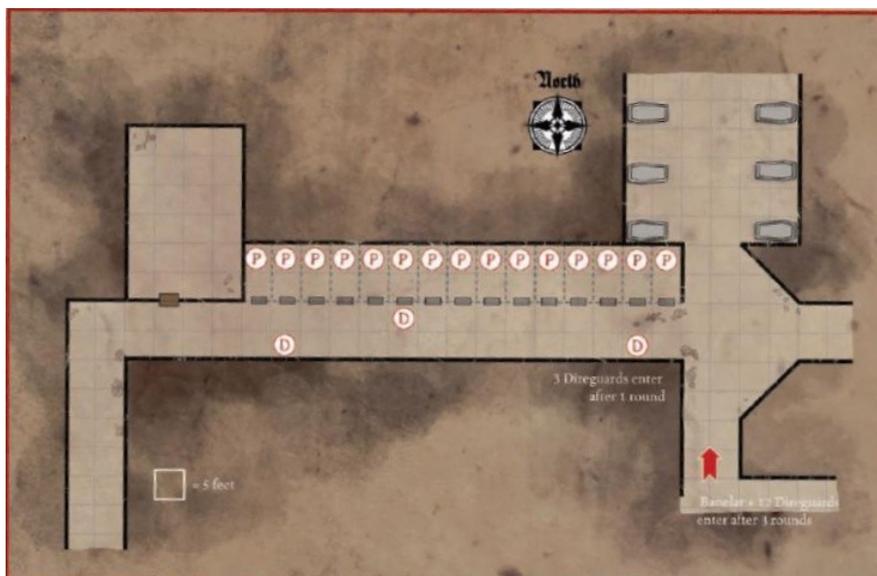
СТОЛКНОВЕНИЕ U6: ВЫРВАТЬСЯ ИЗ ТЮРЬМЫ

Уровень столкновения 14

Вводная

Разместите трех ужасных стражей (D) и заключенных (P) в обозначенных квадратах; каждый из последних символов считается группой из 5-6 обывателей и перемещается именно как группа. Бейнлар и ужасные стражи из областей D1 и D6 вступают в бой через 1 раунд и 3 раунда соответственно.

Когда игровые персонажи увидят своих противников, прочтите:



Ужасные стражи: Эти скелеты окутаны темным, прозрачным черным доспехом. Каждый из них сжимает длинный меч, красное пламя тлеет в их глазницах.

Жители Долин: Эти люди грязны, истощены и замерзли, от их одежды остались лишь лохмотья. При виде вас в их глазах загорается надежда.

Бейнлар: Скольжение чешуи сопровождается пурпурной вспышкой - по камням скользит большая змея. Ее отвратительная голова - словно карикатура на человеческое лицо, рот окружен крошечными червеподобными отростками.

Тактика

Бейнлар читает усиливающие заклинания (как свободное действие), пока несется к игровым персонажам, включая *божественную силу*, *свободу движения*, *магический круг против добра* и *проблеск*. Присоединившим к своим силам нежити, он накладывает *осквернение*, перемещаясь для нападения. Затем он сочетает свои многочисленные заклинания атак касанием (читая их как свободное действие) с физическими атаками, чтобы увеличить их эффективность.

Ужасные стражи начинают с активации своей способности *проблеска*, затем атакуют волнами, предпочитая комбинацию длинного меча и атаки когтем, а не две атаки когтями. В каждом раунде каждый третий из ужасных стражей выпускает свою *магическую ракету*, целясь в явных и известных заклинателей, и использует способность *проблеска*, чтобы меняться местами с теми, кто еще не выпускал в этом раунде ракет.

Хранитель CR 12

Нр 118 (11 HD); быстрое лечение 2

Бейнлар^{ЭК} мистический теург 4 Бэйна

LEгромная аберрация

Инициатива +5; **Чувства** темновидение 60 фт; **Слушание** +14, **Обнаружение** +14

Языки Общий, Дамарский, Драконий, Гигантский, Гоблинский, Адский, Оркский

АС 14, касание 9, застигнутый врасплох 13

Иммунитет кислота, яд

Сопротивление +3 против окаменения, *вынести элементы*

Стойкость +10, **Рефлексы** +4, **Воля** +13

Скорость 30 фт (6 квадратов), плавание 30 фт.

Рукопашная жало +15 (2d6+10 плюс яд) и

укус +10 (1d8+5 плюс яд)

Базовая атака +7; **Захватывание** +25

Варианты атаки яд (ущерб или контакт, Стойкость DC 20, 2d4 Телосложение/1d3 часа бессознательное состояние), заклинание (свободное действие)

Боевое оснащение ожерелье огненных шаров (2d6, 4d6, 6d6), кольцо контрзаклинаний (огненный шар)

Подготовленные заклинания клерика (CL 10-й):

5-й - великая команда (DC 20), убить живое (+15 рукопашное касание, DC 20), сопротивление заклинаниям^Д

4-й - лечение критических ран, божественная сила, свобода движения, яд (+15 рукопашное касание, DC 19), безобразный упадок^Д (CL 11-й, DC 18)

3-й - дарение проклятия (+15 рукопашное касание, DC 18), глубокая темнота, рассеивание магии^Д, магический круг против добра (CL 11-й), молитва

2-й - осквернение (2, CL 11-й), восторг (DC 17), туманное облако^Д, удержание персоны (DC 17), тишина (DC 16)

1-й - погубление (DC 16), команда (DC 16), вынести элементы †, защита от добра^Д (CL 11-й), санктуарий (DC 15), щит веры

0-й - обнаружение магии (2), руководство, свет, читать магию, сопротивление

Д: Заклинание домена. Божество: Бэйн. Домены: Зло, Магия, Вода

Подготовленные заклинания волшебника (CL 10-й):

5-й - доминирование над персоной (DC 21), слабоумие (DC 21), волны усталости

4-й - сокрушительное отчаяние (DC 20), устрашение (DC 20), огненный щит, ледяной шторм

3-й - проблеск, огненный шар (DC 18), заряд молнии (DC 18), вампирическое касание (+15 рукопашное касание)

2-й - ложная жизнь, касание холода (+15 рукопашное касание, DC 18), паника (DC 18), опаляющий луч (2, +8 дальнее касание)

1-й - тревога (2) †, ледящее касание (2, +15 рукопашное касание, DC 17), магическая ракета, шокирующая хватка (+15 рукопашное касание)

0-й - рука мага, открыть/закрыть, касание усталости (2, +15 рукопашное касание, DC 16)

† уже наложено

Способности Сила 31, Ловкость 13, Телосложение 24, Интеллект 20, Мудрость 18, Харизма 14

SQ аура зла, магические изделия

Умения Боевое колдовство, Сторониться Материалов^Б, Улучшенная Инициатива, Фокус заклинания (некромантия), Фокус заклинания (зачарование)

Навыки Блеф +12, Концентрация +17 (+21 при наложении в защите), Дипломатия +11, Маскировка +2 (+4 действующая), Запугивание +14, Знание (аркана) +11, Знание (религия) +11, Слушание +14, Чувство мотива +9, Колдовство +17 (+19 расшифровка свитков), Обнаружение +14, Плавание +26, Использование Магического Устройства +8 (+10 свитки)

Имущество боевое оснащение плюс серебряный святой символ, книга заклинаний

Магические изделия Хранитель собирает магические изделия и свободно их использует. Его щупальца могут носить или манипулировать амулетами, кольцами, жезлами, палочками, микстурами и подобными изделиями.

Заклинания Хранитель может читать одно заклинание в каждом раунде как свободное действие при нападении.

Книга заклинаний Книга заклинаний Хранителя, скрытая под валуном в области D1, включает все его подготовленные заклинания плюс 3 других заклинания каждого уровня, который он может читать (на выбор DМа).

20 ужасных стражей CR 3

Нр 39 (6 HD); DR 5/дробящий

NE Средняя нежить

Инициатива +0; **Чувства** темновидение 60 фт, видеть невидимость; Слушание +8, Обнаружение +8

АС 16, касание 13, застигнутый врасплох 16

Иммунитет холод, иммунитеты нежити

Стойкость +2, **Рефлексы** +2, **Воля** +6

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная длинный меч мастерской работы +8 (1d8+4/19-20) и коготь +2 (1d4+2) или

Рукопашная 2 когтя +7 каждый (1d4+4)

Базовая атака +3; **Захватывание** +7

Варианты атаки Слепая борьба, Силовая атака

Подобные заклинаниям способности (CL 6-й):

1 в 3 раунда - магическая ракета

1 в 10 минут - проблеск

Способности Сила 18, Ловкость 11, Телосложение -, Интеллект 11, Мудрость 12, Харизма 13

SQ черты нежити

Умения Слепая борьба, Боевое колдовство, Силовая атака

Навыки Концентрация +0 (+4 при наложении в защите), Скрытность +7, Слушание +8, Бесшумное движение +7, Поиск +8, Обнаружение +8

Имущество длинный меч мастерской работы

Доспех силы (Ех) Темное прозрачное силовое поле, окружающее ужасного стража, предоставляет ему +3 бонус отклонения к АС.

Видеть невидимость (Su) Как заклинание; CL 13-й.

В пределах области заклинания осквернение бейнлара ужасные стражи имеют следующую измененную статистику:

Стойкость +3, **Рефлексы** +3, **Воля** +7

Рукопашная длинный меч мастерской работы +9 (1d8+5/19-20) и коготь +3 (1d4+3) или

Рукопашная 2 когтя +8 каждый (1d4+5)

СТОЛКНОВЕНИЕ U5: ЗАСАДА БАЛХАННОТОВ

Уровень столкновения 12

Вводная

Разместите балханнотов (В) в обозначенных местах. Это отражает их положение с учетом зацепа за потолок и использования их способности Скрытности.

Если это столкновение перемещено на поверхность, разместите засаду в роще деревьев или между двумя зданиями, чтобы балханноты могли неожиданно напасть сверху.

Когда игровые персонажи увидят своих противников, прочтите:

Два неповоротливых существа с яйцевидными телами свисают с потолка. Каждое вместо ног движется на шести длинных щупальцах, между воображаемыми плечами видны слюнявые рты, полные иззубренных зубов.

Тактика

Балханноты ждут неподвижно, используя свой навык Скрытности, чтобы гармонировать с ландшафтом, цепляясь своими длинными цепкими конечностями за потолок (или деревья) над ними. Когда они обнаруживают потенциальную добычу, используя свое видение двумеров, балханноты набрасываются на существ с самыми многочисленными или самыми сильными магическими эффектами.

Хотя антимагическое захватывание балханнотов работает против магии Теневого Плетения как обычно, видение двумеров не обнаруживает Теневого Плетения. Поэтому, хотя они и получают питание, пожирая магию и Плетения, и Теневого Плетения, балханноты вряд ли нападут на пользователей Теневого Плетения.

2 балханнота^{PM4} CR 10

Нр 147 (14 HD); DR 15/магия

СЕ Большая абберрация

Инициатива +7; Чувства слепота, видение двумеров 120 фт; Слушание +6

Языки -



Аура замок измерений

АС 21, касание 12, застигнутый врасплах 18

Иммунитет атаки взглядом, иллюзии, визуальные эффекты

SR 18

Стойкость +10, **Рефлексы** +9, **Воля** +12

Скорость 50 фт (10 квадратов), подъем 50 фт.

Рукопашная 2 удара +18 каждый (2d6+9/19-20) и

укус +13 (1d8+4)

Пространство 10 фт; **Достигаемость** 10 фт (15 фт со щупальцами)

Базовая атака +10; **Захватывание** +23

Варианты атаки Силовая атака, сжимание +1d8, улучшенный захват, магический удар

Специальные действия антимагическое захватывание

Способности Сила 28, Ловкость 17, Телосложение 23, Интеллект 3, Мудрость 12, Харизма 8

SQ камуфляж

Умения Улучшили Критический (удар), Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Молниеносные рефлексы, Силовая атака

Навыки Подъем +17, Скрытность +16, Прыжок +17, Слушание +6, Бесшумное движение +13

Видение двумеров (Su) Балханнот может ощущать присутствие и положение магических аур в пределах 120 фт себя, и знает силу и школу каждой из них. Он может точно определять местоположение любого существа с наложенным на него заклинанием, несущего магические изделия или иначе использующего магию, и он может заметить что угодно в пределах области магического эффекта (включая свою собственную ауру замка измерений). В остальном это функционирует подобно слепому чувству.

Замок измерений (Su) Как заклинание, 20-футовый радиус, сосредоточенный на балханноте, CL 10-й. Этот эффект перемещается с существом.

Сжимание (Ex) Балханнот наносит 1d8 пунктов урона с успешной проверкой захватывания, в дополнение к урону от атаки ударом.

Улучшенный захват (Ex) Для использования этой способности балханнот должен поразить противника до Большого размера атакой ударом. Затем он может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаки при возможности. Если он выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может сжимать.

Антимагическое захватывание (Su) Когда балханнот схватывает противника, все магические свойства магических изделий противника подавляются. Кроме того, существо, схваченное балханнотом, не может читать заклинания или использовать подобные заклинания или сверхъестественные способности.

Камуфляж (Ex) Кожа балханнота меняет цвет в соответствии с окружающей средой. В результате балханнот может использовать навык Скрытность в любом виде естественного ландшафта.

СТОЛКНОВЕНИЕ U7: ДИПЛОМАТИЧЕСКАЯ НЕПРИКОСНОВЕННОСТЬ

Уровень столкновения 14

Вводная

Разместите Джезза Хромого (J) в обозначенном квадрате. Его фамильяр-гадюка обернута вокруг левой руки и скрыта под рубашкой.

Когда игровые персонажи видят своего противника (змея изначально не видна), прочтите:

Джезз Хромой: Ц уэтого гуманоида гладкая черная кожа и бледные белые волосы. Он чуть ниже шуплее человека. на нем мягкий кожаный доспех, в руке клинок необычной формы, на правой ноге - скрепа.

Гадюка: Змея была скрыта в рукаве гуманоида и туго обернута вокруг его руки.



Тактика

Джезз Хромой старается как можно дольше наблюдать за восстанием и реакцией Жентарима, при этом сохраняя возможность успешно сбежать. Будучи атакован игровыми персонажами, он немедленно

старается сбежать, используя для побега *кошачью грацию, полет, невидимость, затемняющую мглу* и свои природные способности.

Джезз Хромой CR 14

Нр 50 (13 HD)

Мужчина дроу разведчик^{КАв} 7/колдун 6

СЕ Средний гуманоид (эльф)

Инициатива +10; **Чувства** темновидение 120 фт; Слушание +16, Обнаружение +16

Языки Общий, Чондатанский, Драконий, Язык Знаков Дроу, Эльфийский, эмпатическая связь, Нижне-общий

АС 24, касание 17, застигнутый врасплох 19; странная увертливость

Спротивление уклонение; **SR** 24

Стойкость +5, **Рефлексы** +12, **Воля** +9 (+11 против заклинаний, подобных заклинаниям способностей и зачарований)

Скорость 40 фт (8 квадратов)

Рукопашная +2 *острый кукри* +16/+11 (1d4+2/15-20 плюс яд)

Базовая атака +8; **Захватывание** +8

Варианты атаки яд (яд дроу, Стойкость DC 13, без сознания 1 минута/без сознания 2d4 часов), схватка

Боевое оснащение 4 дозы яда дроу, *мазь Кеогтома*, 2 пузырька *каменного бальзама*

Известные заклинания колдуна (CL 6-й):

3-й (4/день) - *полет*

2-й (6/день) - *кошачья грация, невидимость*

1-й (7/день) - *маскировка себя, падение пера, затемняющая мгла, щит*

0-й (6/день) - *обнаружение магии, обнаружение яда, звук привидения* (DC 14), *рука мага, исправление, луч мороза* (+13 дальнее касание), *читать магию*

Подобные заклинаниям способности (CL 13-й):

1/день - *танцующие огни, темнота, огонь фейри*

Способности Сила 10, Ловкость 20, Телосложение 11, Интеллект 16, Мудрость 14, Харизма 19

SQ способен замечать секретные или скрытые двери, боевая стойкость +1, быстрое движение, использования яда, разделение заклинаний, фамильяр (гадюка), бесследный шаг, нахождение ловушек

Умения Настороженность^B (если фамильяр в пределах 5 фт), Адаптация к дневному свету^{РИФ}, Мастерство Экзотического Оружия (кукри), Улучшенная Инициатива^B, Скрытный, Ловкость с Оружием, Фокус оружия (кукри)

Навыки Баланс +12, Блеф +12, Подъем +5 (+7 с веревкой), Концентрация +10, Дипломатия +13, Маскировка +9 (+11 действующая), Искусство Побега +5 (+7 с веревкой), Сбор информации +6, Скрытность +17, Запугивание +11, Прыжок +7, Знание (аркана) +8, Знание (местное Кормантор) +8, Знание (природа) +5, Слушание +16, Бесшумное движение +21, Поездка +10, Поиск +10, Чувство мотива +7, Колдовство +15 (+17 расшифровка свитка), Обнаружение +16, Кувырок +12, Использование Магического Устройства +9 (+11 со свитками)

Имущество боевое оснащение плюс +5 *кожаный доспех тихого движения*, +2 *острый кукри, кольцо защиты* +2, *перчатка хранения, ложка Мурлинда, веревка восхождения*, 17 гр, 15 sp

Боевая стойкость (Ех) Бонус на проверки инициативы и спасброски Стойкости при ношении легкого или никакого доспеха и ношении легкого груза. Включена выше.

Адаптация к дневному свету (Ех) Джеззом не страдает от обычной слепоты дроу при свете. Он все еще уязвим к световым заклинаниям или эффектам, затрагивающим все существа независимо от расы.

Схватка (Ех) +2d6 бонус на броски урона и +2 бонус к АС в любом раунде, в котором Джезз перемещает по крайней мере на 10 фт.

Фамильяр гадюка CR -

Нр 25 (13 HD)

NE Крошечная магическая тварь (увеличенное животное)

Инициатива +3; **Чувства** нюх, Слушание +15, Обнаружение +15

Языки эмпатическая связь, говорить с владельцем

АС 20, касание 15, застигнутый врасплох 17

Спротивление улучшенное уклонение

Стойкость +4, **Рефлексы** +10, **Воля** +8

Скорость 15 фт (3 квадрата), подъем 15 фт, плавание 15 фт.

Рукопашная укусы +11 (1 плюс яд)

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

Базовая атака +8; **Захватывание** -3

Варианты атаки доставка заклинаний касанием, яд (Стойкость DC 10, 1d6 Телосложение/1d6 Телосложение)

Способности Сила 4, Ловкость 17, Телосложение 11, Интеллект 8, Мудрость 12, Харизма 2

Умения Ловкость с Оружием

Навыки нет

СТОЛКНОВЕНИЕ U9: ПАДЕНИЕ ТЕМНОЙ НАДЕЖДЫ

Уровень столкновения 16

Вводная

Это событие разворачивается в небесах над древней Шэдоудейл, у вершины Искривленной Башни Ашабы. Разместите Сциллюю Темную Надежду и ее эскорт в обозначенных местах, но не забывайте, что это воздушный бой, который может идти в трех измерениях. Высокий Капитан и ее последователи появляются внезапно, поскольку они материализуются, прибывая с Эфирного Плана.

Когда игровые персонажи увидят своих противников, прочтите:

Сциллюа Темная Надежда: Женщина художавая и атлетична, ростом не более пяти футов. Ее светло-каштановые волосы аккуратно подстрижены, она излучает собой жестокую силу. На ней черный полный пластинчатый доспех, в руках - ужасный на вид полторный меч.

Таргараэн: На первый взгляд это существо напоминает большую, мощную лошадь с бледной белой шкурой; однако, вблизи видна его истинная природа. Пламя вьется вокруг его стальных копыт и из пышущих ноздрей, огни тлеют в глубине темных глаз.

Эринайс: У этих жестоких и красивых женщин статное телосложение и безупречная кожа. У каждой из них большие перистые крылья и красные пылающие глаза, в руках - длинный меч. За спинами у существ сияющие красные луки.

Тактика

Если у нее есть время подготовиться, Сциллюа накладывает на себя *блеск орла*, *силу быка*, *развернуть оружие* и *божественное покровительство*, именно в этом порядке. Затем она использует свою способность Атаки с Ходу, чтобы вовлечь в бой летучих игровых персонажей, направляя атаки своих эринайс.

Таргараэн использует свою способность эфирности, чтобы быстро перемещаться по полю битвы и отходить, если его владычица тяжело ранена и ей необходимо время для лечения.

Эринайс предпочитают бить с расстояния. Они используют *зачарование монстра*, чтобы отвлекать или дезорганизовывать своих противников, затем посылая вниз дождь пламенных стрел.

Сциллюа Темная Надежда CR 15

Нр 123 (15 HD)

Женщина Чондатанский человек павший паладин 5/рейнджер 4/черный страж 6 (Бэйн)

LE Средний гуманоид

Инициатива +1; **Чувства** Слушание +7, Обнаружение +11

Аура отчаяние (10 фт, враги берут -2 штраф спасбросков)

Языки Общий, Чондатанский, Дамарский, Оркский



АС 21, касание 11, застигнутый врасплох 20; 25% шанса критического попадания или урона атаки крадучись (свойство доспеха)

Сопrotивление *вынести элементы*

Стойкость +19, **Рефлексы** +11, **Воля** +11

Скорость 20 фт (4 квадрата) в полном пластинчатом доспехе, базовая скорость 30 фт; Атака с Ходу

Рукопашная +2 *острый аксиоматический полуторный меч* +18/+13/+8 (1d10+3/17-20 плюс яд)

Базовая атака +15; **Захватывание** +16

Варианты атаки Раскол, Улучшенное Раскалывание, Верховой Бой, Силовая атака, Энергичный Разгон, одобренный враг Жентарим +2, яд (яд смертельного клинка, ущерб, Стойкость DC 20, 1d6 Телосложение/2d6 Телосложение), поразить добро 4/день (+3 рукопашная, +6 урон), атака крадучись +2d6

Специальные действия возложение рук 15 пунктов/день (сам или извергский служитель), упрек нежити 6/день (+5, 2d6+7, CL 4-й)

Боевое оснащение 2 дозы яда смертельного клинка

Подготовленные заклинания рейнджера (CL 2-й):

1-й - *вынести элементы* †

† уже наложено

Подготовленные заклинания черного стража (CL 6-й):

3-й - *лечение серьезных ран*

2-й - *сила быка, блеск орла*

1-й - *развернуть оружие, божественное покровительство*

Подобные заклинаниям способности (CL 6-й):

По желанию - *обнаружение добра*

Способности Сила 13, Ловкость 12, Телосложение 16, Интеллект 14, Мудрость 15, Харизма 16

SQ аура зла, животное-компаньон (нет), извергский служитель (кошмар), использование яда, разделение заклинаний, дикое сочувствие +12 (+8 магические твари)

Умения Раскол, Выносливость^b, Улучшенный Критический (полуторный меч), Улучшенное Раскалывание, Железная Воля, Верховой Бой, Силовая атака, Атака с Ходу, Энергичный Разгон, Прослеживание^b, Бой двумя оружиями^b (если снят тяжелый доспех)

Навыки Блеф +8, Концентрация +11, Дипломатия +10, Маскировка +5 (+7 действующая), Сбор информации +5, Излечение +7, Скрытность +1, Запугивание +10, Знание (местное Лунное Море) +3, Знание (природа) +3, Знание (религия) +7, Слушание +7, Поездка +15, Поиск +7, Чувство мотива +7, Обнаружение +11, Выживание +7 (+9 при прослеживании)

Имущество боевое оснащение плюс +2 *легкий укрепленный полный пластинчатый доспех*, +2 *острый аксиоматический полуторный меч*, *кольцо падения пера*, экзотическое военное седло, 4 гр

Таргараэн CR -

Нр 75 (10 HD)

Кошмар

NE Большой аутсайдер (зло, экстрапланарный)

Инициатива +6; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +16, Обнаружение +16

Языки эмпатическая связь, говорить с владельцем

АС 27, касание 11, застигнутый врасплох 25

Сопrotивление улучшенное уклонение

Стойкость +16, **Рефлексы** +9, **Воля** +8

Скорость 40 фт (8 квадратов), полет 90 фт (хорошо); Бег

Рукопашная 2 копыта +14 каждое (1d8+5 плюс 1d4 огонь) и укус +9 (1d8+2)

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

Базовая атака +10; **Захватывание** +19

Варианты атаки пылающие копыта, Мощный Разгон, дым

Специальные действия астральная проекция, эфирность

Способности Сила 20, Ловкость 15, Телосложение 16, Интеллект 13, Мудрость 13, Харизма 12

Умения Настороженность, Улучшенная Инициатива, Мощный Разгон, Бег

Навыки Концентрация +16, Дипломатия +3, Запугивание +14, Знание (планы) +14, Слушание +16, Бесшумное движение +15, Поиск +14, Чувство мотива +14, Обнаружение +16, Выживание +14 (+16 на других планах и при прослеживании)

Астральная проекция (Su) Как заклинание, по желанию; CL 20-й.

Эфирность (Su) Как заклинание, по желанию; CL 20-й.

Пылающие копыта (Su) Удар копыт Таргараэна подсвечивают ударенное огнем.

Дым (Su) В пылу битвы Таргараэн ржет и пышет яростью. Это фырканье заполняет 15-футовый конус горячим серным дымом, который душит и ослепляет противников. Любой в конусе должен преуспеть в DC 18 спасброске Стойкости или брать -2 штраф на все броски атаки и урона до 1d6 минут после того, как покинет конус. Конус держится 1 раунд, и Таргараэн использует его один раз как свободное действие в течение своего хода в каждом раунде.

Из-за этого дыма Таргараэн имеет укрывательство против существ на расстоянии 5 фт и полное укрывательство против существ 10 фт или дальше. Дым не затеняет видение кошмара.

4 эринайс CR 8

Нр 85 (9 HD); DR 5/добро

Средний аутсайдер (баатицу, зло, экстрапланарный, законный)

Инициатива +5; **Чувства** темновидение 60 фт, видение в темноте, истинное видение; **Слушание** +16, **Обнаружение** +16
Языки Адский, Селестиал, Драконий; телепатия 100 фт.
АС 23, касание 15, застигнутый врасплох 18; **Увертливость**, **Мобильность**
Иммунитет огонь, яд
Сопrotивление кислота 10, холод 10; **SR** 20
Стойкость +11, **Рефлексы** +11, **Воля** +10
Скорость 30 фт (6 квадратов), полет 50 фт (хорошо); **Выстрел на Бегу**
Рукопашная длинный меч +14/+9 (1d8+5/19-20)
Дальнобойная +1 *пылающий композитный длинный лук* +15/+10 (1d8+6/x3 плюс 1d6 огонь) или
Дальнобойная +1 *пылающий композитный длинный лук* +13/+13+8 (1d8+6/x3 плюс 1d6 огонь) с Быстрым Выстрелом
или
Дальнобойная веревка +14 (опутывание)
Базовая атака +9; **Захватывание** +14
Варианты атаки Выстрел в Упор, Точный Выстрел, опутывание
Специальные действия вызов баатизу
Подобные заклинаниям способности (CL 12-й):
По желанию - *зачарование монстра* (DC 19), *великий телепорт* (только сам плюс 50 фнт объектов), *малое изображение* (DC 17), *безобразный упадок* (DC 19)
Способности Сила 21, Ловкость 21, Телосложение 21, Интеллект 14, Мудрость 18, Харизма 20
Умения Увертливость^Б, Мобильность^Б, Выстрел в Упор, Точный Выстрел, Быстрый Выстрел, Выстрел на Бегу
Навыки Концентрация +17, Дипломатия +7, Искусство Побега +17, Скрытность +17, Знание (религия) +14, Знание (планы) +14, Слушание +16, Бесшумное движение +17, Поиск +14, Чувство мотива +16, Обнаружение +16, Выживание +4 (+6 при прослеживании и на других планах), Использование Веревки +5 (+7 при связывании)
Имущество длинный меч, +1 *пылающий композитный длинный лук* (+5 бонус Силы) с 20 стрелами
Опутывание (Ех) Каждая эринайс несет крепкую веревку длиной приблизительно 50 фт, опутывающую противников любого размера как заклинание *оживление веревки* (CL 16-й). Эринайс может швырять свою веревку на 30 фт без штрафа дальности. Как правило, эринайс опутывает противника, поднимает его в воздух и бросает с большой высоты.
Вызов баатизу (Sp) Раз в день эринайс может пытаться вызвать 2d10 лемуров или 1d4 бородатых дьявола с 50% шансом на успех. Эта способность эквивалентна заклинанию 3-го уровня.

СТОЛКНОВЕНИЕ U8: ТЕНЬ МОУРНГРИМА

Уровень столкновения 8, 13, или 15

Вводная

Разместите Лорда Моурнгрима (М) в обозначенном квадрате. Бой, вероятно, начнется, когда Лорд Моурнгрим (в одержимой форме) начинает убийственную атаку.

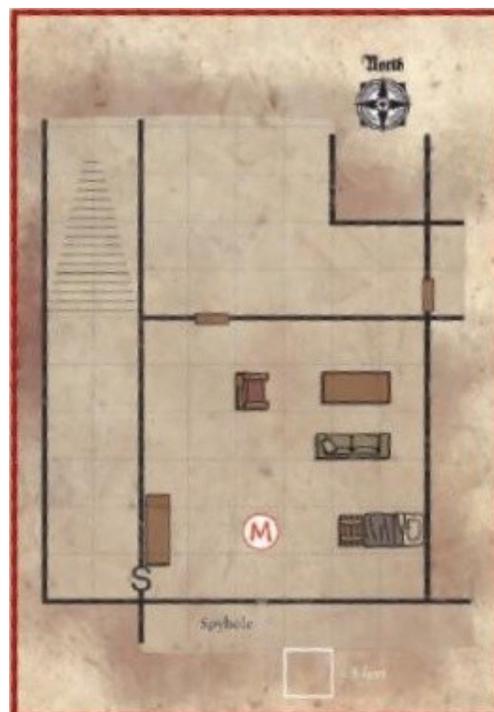
Когда игровые персонажи увидят павшего лорда Шэдоудейла, прочтите:

Перед вами крупный человек средних лет человек с аккурратно подстриженными темно-каштановыми волосами.

Тактика

Лордом Моурнгримом в настоящее время обладает теневой симулакрум Принца Идера Тантула. Как только персонажи столкнутся непосредственно с Лордом Моурнгримом, теневой симулакрум понимает, что конец близок. В надежде посеять разногласия и подорвать статус игровых персонажей после восстания (предполагая, что оно удастся), Принц Идер вынуждает Лорд Моурнгрим идти в бой в надежде, что игровые персонажи быстро прикончат нынешнего Лорда Шэдоудейла.

Если игровые персонажи заканчивают овладение (посредством *ограниченного желания* или подобной магии), теневой симулакрум возвращается на План Тени, чтобы сообщить своему создателю о событиях в Шэдоудейле, появляется в комнате или в другом близлежащем темном месте, чтобы противостоять игровым персонажам, или пытается овладеть легкой целью (вероятнее всего - тем, у кого низ-



кий показатель Воли). В последнем случае он ждет подходящего времени, чтобы вмешаться, если персонажи выступят против дальнейших махинаций шедваров.

Если игровые персонажи преследуют теневого симулакрума, используйте статистику, представленную на странице 157.

Частный санктум: Палата Моурнгрима - предмет постоянного эффекта заклинания *частный санктум Морденкайна*. Для деталей магического эффекта см. *КНИ 256*.

Лорд Моурнгрим (одержимый) CR 13

Нр 64 (15 HD)

Мужчина Чондатанский человек боец 11/божественный чемпион^{PHD} (Шар) 4

NE Средний гуманоид

Инициатива +6; **Чувства** Слушание +3, Обнаружение +3

Языки Общий, Лоросс, Нетерез

АС 19, касание 12, застигнутый врасплох 17; Увертливость, Мобильность

Стойкость +17, **Рефлексы** +12, **Воля** +9; +2 против подобных заклинаниям и сверхъестественных способностей аугсайдеров и против божественных заклинаний

SR 26

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Рукопашная овладение (см. стр. 158) или

Рукопашная +1 *великий меч* +20/+15/+10 (2d6+7/19-20)

Дальнобойная композитный длинный лук мастерской работы +18/+13/+8 (1d8+4/x3)

Базовая атака +15; **Захватывание** +19

Варианты атаки Боевые рефлексы, Выстрел в Упор, Силовая атака, Точный Выстрел, поразить неверующих 1/день (+2 атака, +4 урон)

Специальные действия контроль света, возложение рук 8 пунктов/день, овладение

Подобные заклинаниям способности (CL 15-й):

По желанию - *темнота*

1/раунд - *невидимость* (только на себя)

3/день - *зеркальное изображение*

1/день - *великий телепорт* (к темному месту) или *смена плана* (только на План Тени или из него)

Способности Сила 18, Ловкость 14, Телосложение 14, Интеллект 13, Мудрость 8, Харизма 14

Умения (которые применимы) Фокус Способности (овладение)^B, Слепая борьба, Боевая Экспертиза^B, Увертливость, Улучшенная Инициатива^B, Железная Воля, Молниеносные рефлексы, Мобильность, Выстрел в Упор^B, Силовая атака, Точный Выстрел^B, Быстрая Атака^B

Навыки Подъем +16, Маскировка +10, Скрытность +23, Запугивание +14, Прыжок +24, Знание (религия) +4, Слушание +3, Бесшумное движение +10, Поездка +14, Обнаружение +3

Имущество +1 *мифриловая цепная кольчуга*, +1 *великий меч*, композитный длинный лук мастерской работы (+4 бонус Силы) с 20 стрелами, *амулет естественного доспеха* +1, иллюзия *кулона Ашабы*, 128 gp, 49 sp

Если Лорд Моурнгрим освобожден от овладения, его CR становится 8, а его блока статистики меняется следующим образом:

Нр 64 (8 HD)

Мужчина Чондатанский человек боец 8

NG Средний гуманоид

Инициатива +2; **Чувства** Слушание +3, Обнаружение +1

Языки Чондатанский, Общий, Эльфийский

Стойкость +8, **Рефлексы** +4, **Воля** +3

Рукопашная +1 *великий меч* +15/+10 (2d6+9/19-20)

Дальнобойная композитный длинный лук мастерской работы +11/+6 (1d8+4/x3)

Базовая атака +8; **Захватывание** +12

Варианты атаки Слепая борьба, Раскол, Великий Раскол, Силовая атака

Способности Сила 18, Ловкость 14, Телосложение 14, Интеллект 12, Мудрость 12, Харизма 12

Умения Слепая борьба, Раскол, Увертливость, Великий Раскол^B, Великий Фокус оружия (великий меч)^B, Мобильность^B, Силовая атака, Фокус оружия (великий меч)^B, Специализация Оружия (великий меч) В

Навыки Расшировка Записи +2, Дипломатия +8, Слушание +3, Поездка +11, Чувство мотива +5, Обнаружение +1

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1: Шэдоудейл

Границы Шэдоудейла очерчивают раскидистую холмистую местность и маленькие густые леса, плотно стиснутые тенью древнего Кормантора, великого леса на востоке. В нем много изолированных ферм и деревень, но единственное скопление населения сколь-либо приметного размера - деревня Шэдоудейл.

Деревня Шэдоудейл

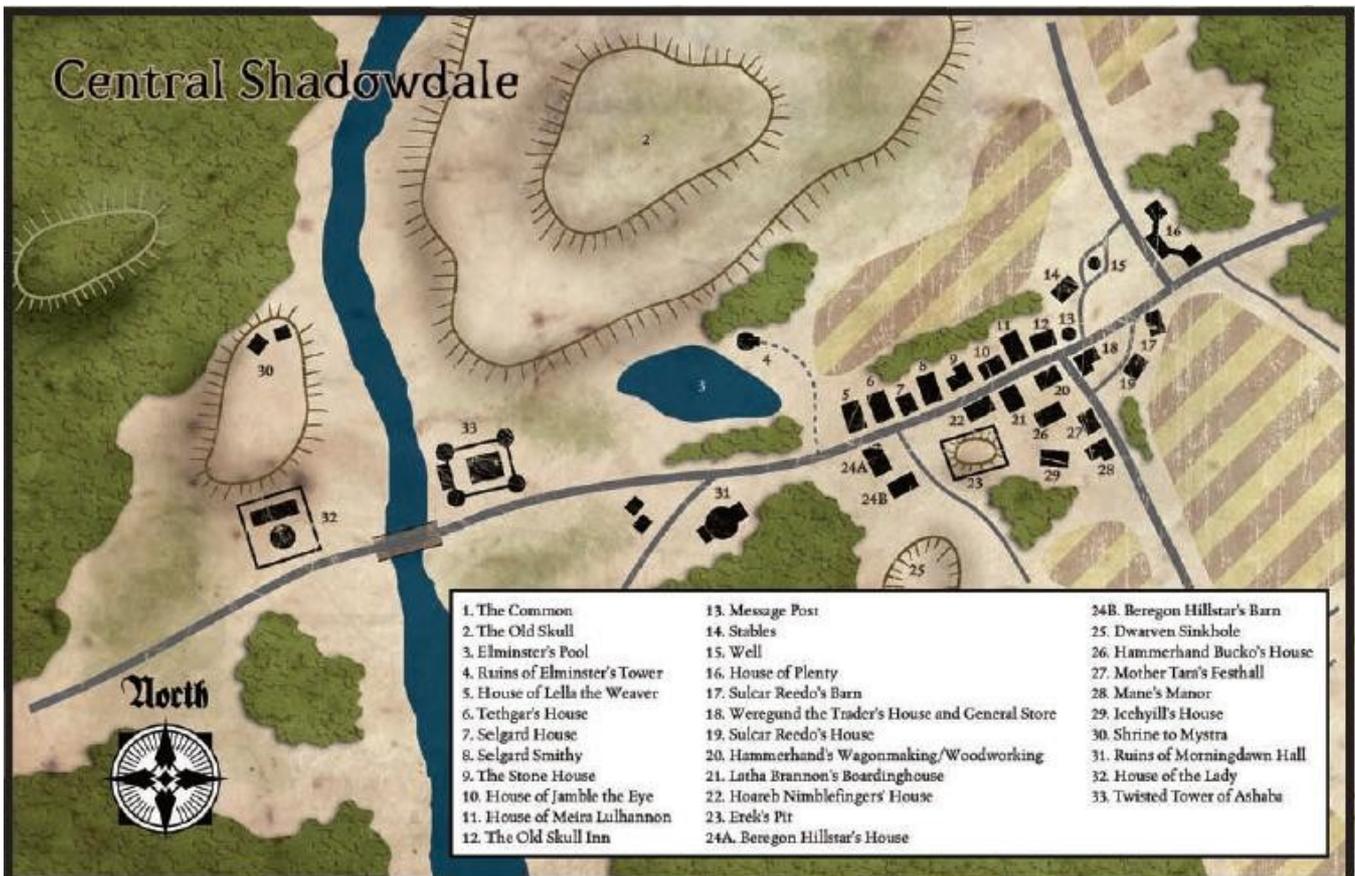
Деревня Шэдоудейл раскинулась на Северной Дороге, где она сходится с Тропой Шэдоудейла и пересекает реку Ашаба. Северная Дорога связывает Кормир с Лунным Морем. Тропа Шэдоудейла ведет на север в глубь страны, являясь самым простым маршрутом вторжения для Жентарима. Дорога на юг очень быстро превращается в тропу, ведущую в Мистлдейл.

В деревне в настоящее время тревожно сосуществуют и жители Долины, и оккупанты. Жители Долины в значительной степени запуганы для подчинения, хотя огонь восстания тлеет в форме Альянса Свободного Шэдоудейла, неопределенной группы мятежников, тайно собирающихся в основном для взаимных жалоб. Оккупационная армия рассматривает Шэдоудейл как удобное место, где можно провести зиму и подготовиться к новым военным действиям по весне, и обращается с сельчанами большей частью презрительно. Не трогают лишь тех, кого считают важным для успеха весенней кампании.

Оккупированный Шэдоудейл (большой городок): Чудовищный; AL CG, NG, CN; Население: 2,491; 800 гр предел; Активы 99,600 гр; Смешанное (люди 67%, гоблиноиды, огры и орки 20%, полуэльфы 5%, эльфы 3%, скальные гномы 2%, халфлинги 1%, остальные 2%).

Фигуры у власти: Боевой капитан Фортар Хелвенстрон (см. стр. 128), Темная Погибель Малатон (см. стр. 46), Эрегул Свободный Посох (см. стр. 131), Эсвел Серый Замок (см. стр. 76), Высокий Капитан Сциллюа Темная Надежда (см. стр. 136), Лорд Моурнгрим Амкатра (см. стр. 138), теневой симулакрум Принца Идера Тантул из шедоваров (см. стр. 157).

Важные персонажи (см. ниже): Наставница Эресси Амбергилс, Леди Шаэрл Роуанмантл, Джаэль Серебряная Грива, Владычица Высокой Жатвы Гламери Ветроветвь, Вереганд Торговец.



1. Площадь

Традиционно площадь деревни Шэдоудейл использовалась для фестивалей, еженедельных торговых встреч и выпаса овец. Жентилары начали использовать ее для военных тренировок.

2. Старый Череп

Этот гранитный мыс смотрит на деревню Шэдоудейл с севера, располагаясь меж собственно городком и рекой Ашаба. Старый Череп - выступ перекошенных вулканических скал, покрытый лишайниками и густыми пучками травы, гнездящейся по трещинам на его поверхности. Беловатые скалы холма (видимого почти отовсюду), его скудная растительность и куполообразная форма и дали ему его название.

Гробница Джоадата, высеченная магией в твердой скале для размещения тела бывшего владыки Шэдоудейла, расположена в юго-западном секторе Старого Черепа. Джоадат был погребен неоплаканной магией Аумри, без чего-либо ценного, что может соблазнить грабителей гробниц, и с тех времен покоился нетронутым. Большинство уроженцев Шэдоудейла затруднятся с указанием точного местоположения гробницы, за исключением неглубокой выемки на ее месте и покрытой лишайником надписи (исключительно краткой), перечисляющей главные события в сообществе во время его господства.

3. Пруд Эльминстера

Пруд Эльминстера - питаемый источником водоем в тени Старого Черепа и Башни Эльминстера (до ее разрушения). Из него пьют овцы, оставленные для выпаса на Площади.

4. Руины Башни Эльминстера

Немного осталось от бывшего дома легендарного Мудреца Шэдоудейла. Башня Эльминстера была взорвана и переброшена на другой план во время битвы мудреца с шарранскими убийцами. Все, что осталось от башни - почерневшие и опаленные каменные плиты фундамента башни и несколько разбросанных камней. Местные рассказы гласят, что под башней есть какой-то подземный комплекс, где живет привидение-страж^{Мон} по имени Илшин, но если это и так, то он скрыт берегами Эльминстера.

5. Дом Леллы Ткача

В этом доме живет Лелла Ткач (CN женщина Тетирский человек обыватель 3), самая жирная вдова Тулбы (умершего прошлым летом), и ее помощница, Саринда из Бэттлдейла (NG женщина Чондатанский человек обыватель 2), сравнительно молодая прядильщица, которая и делает большую часть работы. Две женщины работают день и ночь, обеспечивая потребность оккупационной армии в новой униформе и получая за это очень маленькую компенсацию.

6. Дом Тетгара

Здесь живет Тетгар Каменщик (NG мужчина Чондатанский человек эксперт 3) и его жена Сенма (CG женщина Чондатанский человек обыватель 1). Хотя Тетгар уже немолод, у пары есть молодой сын по имени Гарсон. Тетгар дружит со многими дварфами, включая Гунтора Кузнеца, в настоящее время заточенного в подземелье под Искривленной Башней (см. Главу 5).

7. Дом Селгарда

Бронн Селгард, кузнец Шэдоудейла в течение поколений, и его сын Сурд погибли при бесполезной защите Шэдоудейла от Армии Темной Надежды. Здесь живут пятеро его оставшихся детей - Алиина (NG женщина Чондатанский человек эксперт 2), Доанс (CG мужчина Чондатанский человек эксперт 2), Трайт (CN женщина Чондатанский человек эксперт 1), Берр (NG мужчина Чондатанский человек эксперт 1) и Жант (CG мужчина чондатанский человек эксперт 1) - со своей матерью Лиат (CG женщина Чондатанский человек обыватель 2), тяжело раненой во время недавней борьбы.

8. Кузница Селгарда

Клан Селгард поколениями управляет этой кузницей. Последние дети Бронна бьются, чтобы выполнить требования оккупантов Жентарима. Три жентилара (LE мужчина Ваасанский человек воин 1) были назначены им в "помощники".

9. Каменный Дом

Этот большой каменный дом традиционно использовался окрестными торговцами в качестве склада продовольствия. Жентилары хранят в нем армейские припасы, и он всегда охраняется войсками количеством не менее полудюжины.

10. Дом Жамбла Глаза

Жамбл Глаз (CN мужчина Чондатанский человек жулик 7) - изворотливый торговей и отставной вор, живущий здесь со своей женой Лиил (CG женщина Чондатанский человек обыватель 1). Теперь он спекулирует интересными и необычными изделиями от Сюзейла до Хиллсфара. Среди селян ходят слухи, что Жамбл вступил в сговор с Жентаримом и теперь служит для него глазами и ушами. Такие слухи не (совсем) правдивы, так как Жамбл любит свой новый дом, но никто в эти дни с ним не общается.

11. Дом Мейры Лулханнона

Здесь живут Мейра Лулханнон (NG мужчина Чондатанский человек эксперт 2) и его жена Сулата (CG женщина Чондатанский человек обыватель 2) со своими дочерьми Бетрой, Яссой и Мари (все - CG женщина Чондатанский обыватель 1), всем из которых двадцать с небольшим. Всех девочек надо "переместить" на отдаленные фермы, дабы избежать нежелательного внимания со стороны пьяных жентиларов.

Мейра служит гончаром и хлебопеком деревни, хотя второй аспект гораздо востребованнее, чем первый.

Комнаты в Старом Черепе

Следующие комнаты доступны за плату в Гостинице Старый Череп, хотя в настоящее время большинство их заняты на неопределенный срок бандами наемников.

Метка	Название	Цена за ночь (десятидневку)
A	Комнаты Чести	10 gp
B	Тиковая Комната	9 sp
C	Номер Странника	9 sp
D	Комната Нежного Лука	9 sp
E	Рога	9 sp
F	Отдых Долин	2 sp (15 sp)
G	Нора халфлинга	2 sp (15 sp)
H	Конец Путешествия	2 sp (15 sp)
I	Брамраска	2 sp (15 sp)
J	Студия Волшебника	9 sp
K	Усадьба	2 sp (15 sp)
L	Пурпурная Комната	2 sp (15 sp)
M	Юбки	2 sp (15 sp)
N	Эльвенхолм	2 sp (15 sp)
O	Комната Охотника	1 gp
P	Френс	2 gp
Q	Три Кушетки	5 sp (2 gp)
R	Теплые Огни	9 sp (25 sp)
S	Оникс	9 sp (25 sp)
T	Синяя Комната	1 gp
U	Зеленая Комната	5 sp
V	Красная Комната	2 gp
W	Император	5 gp
X	Слоновая Кость	5 sp (2 gp)
Y	Пять Гвоздей	2 sp (15 sp)
Z	Отдых Нумпкина	2 sp (15 sp)
AA	Кедр	1 gp

12. Гостиница Старый Череп

Построенная в Году Мантикоры (1280 DR) Булдо Серебряной Гривой на руинах Гостиницы Искривленная Башня, Гостиница Старый Череп - обычное место остановки авантюристов, торговцев и путешественников по Северной Дороге. До недавнего времени гостиница была известна честностью своего персонала, качеством еды и выпивки и относительной безопасностью в сердце Шэдоудейла. Однако, после оккупации долины Старый Череп стал магнитом для прибывающих наемных компаний. Теперь комнаты в Старом Черепе снимает весь спектр жестоких и темных персонажей, а в пивной день и ночь стоит гвалт.

Персонал Старого Черепе включает Джаэль Серебряную Гриву (см. ниже), владелицу гостиницы; Дурго Серебряную Гриву (NG мужчина Чондатанский человек эксперт 7), фермера и помощника владелицы гостиницы; Бардага Шулту (NG мужчина Чондатанский человек эксперт 2), конюха; Дору Лин (CG женщина Чондатанский человек обыватель 2) и Мелти Фланн (CG женщина Ваасанский человек обыватель 1), горничных; и Турко Брима (CN мужчина Чондатанский человек эксперт 1), повара и официанта. Дурман Хилеста, служивший плотником и вышибалой, погиб несколько дней назад в драке в пивной. Персонал работает много и бесплатно; командиры Оккупационной Армии Жентарима выкачивают всю прибыль и даже больше. Качество еды также заметно снизилось, поскольку командиры Жентарима регулярно забирают у Турко припасы.

Секретная дверь в подвале гостиницы (на западной стене между кладовой и водоемом) ведет на причал в заполненной водой естественной пещере приблизительно 40-футового диаметра. На дальней стороне водоема примерно в 3 фт над поверхностью воды есть щель, в которую может протиснуться человек. Маленький поток воды струится через эту щель в водоем. Эта щель - восточный конец подземной трещины, через которую перекинут Мост через Пропась (Глава 4, область 21).

13. Доска сообщений

Сообщения для деревни вывешиваются на стенде перед Гостиницей Старый Череп. Обычно тут вывешены персональные сообщения, предупреждения и предложения по найму, но в последнее время вместо них обычно развешаны общественные объявления жентиларов и вербовочные плакаты.

14. Конюшни

Конюшни Гостиницы Старый Череп отделены от главного здания для уменьшения риска возгорания. О лошадях и телегах гостей заботится Бардаг Шулту, конюх Старого Череп. Бардаг обычно продавал лошадей, но все его запасы "взяли взаймы" жентилары. Несколько компаниям наемников, сдуру разместившим здесь своих лошадей, была оказана та же "честь". Бардаг - член Альянса Свободного Шэдоудейла.

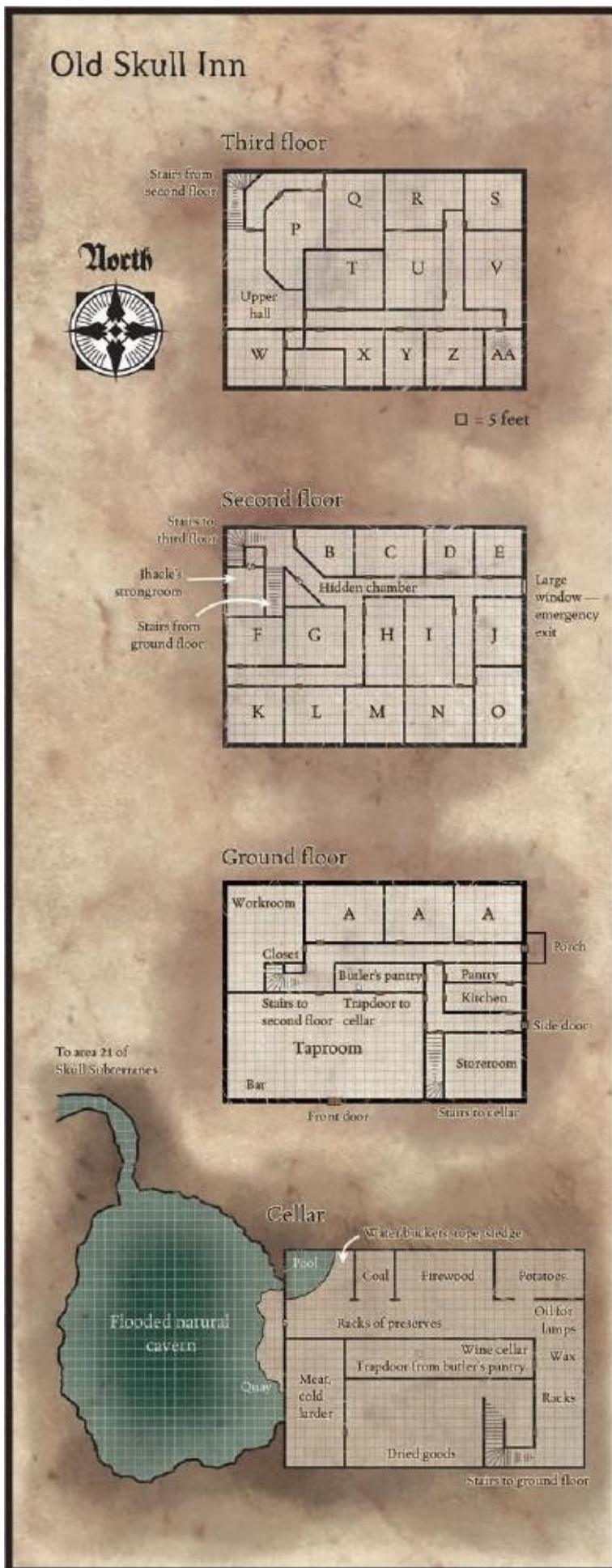
15. Колодец

Колодец деревни питается глубоким, сильным источником. Почти всегда здесь стоят на посту два охранника-жентилара.

16. Дом Плодородия

Храм Чонти в Шэдоудейле построен в болотистой области, в свое время известной как Трясина; естественный источник, разваливший предыдущие постройки на этом месте, был перекрыт. Храм состоит из трех зданий в виде полукруга, связанных портиками-колоннадами, формируя естественный амфитеатр, в котором и в дождь, и в солнечную погоду проводятся службы.

Земля храма, известная здесь как Сад, окружает постройку и включает в себя обихожный огород и сад, включая стриженные кусты, небольшой плодовый сад и сад-лабиринт.



Жентарим оставил храм Чонти в значительной степени нетронутым, хотя стриженные кусты и сад-лабиринт сильно пострадали от вандалов. Эрегул Свободный Посох разъяснил, что выживание храма полностью зависит от сотрудничества духовенства и от того, обеспечат ли они вскоре небывалый урожай, чтобы прокормить Армию Темной Надежды.

В Доме Плодородия размещается сорок семь членов веры, включая семнадцать клериков, хотя большинство их обычно живет в отдаленных местах долины. Лидер чонтиан - Владычица Высокой Жатвы Гламери Ветроветь (см. стр. 148). Остальные клерики - 7-го уровня или ниже.

17. Сарай Сулкара Ридо

Этот сарай принадлежит Сулкару Ридо (см. ниже), заставшему те времена, когда расширяющаяся деревня поглотила его ферму.

18. Дом и магазин Вереганда Торговца

Вереганд Торговец (см. стр. 149) живет над деревенским магазином со своей женой Миршанд (CN Чондтанский человек женщина обыватель 2), сыном Дабрагундом (CN Чондтанский человек мужчина обыватель 1) и дочерью Длетагунд (CN Чондтанский человек женщина обыватель 1).

Для продажи доступны товары, перечисленные в *Руководстве Игрока* в таблицах Приключенческое оснащение, Специальные вещества и изделия, Инструменты и принадлежности и Одежда, стоящие менее 800 гр (включая незаконные изделия типа воровских инструментов мастерской работы), как и то, что необходимо для сельскохозяйственной жизни деревни. Также есть в продаже простое оружие, военное оружие, доспехи и щиты, стоящие менее 100 гр. Вереганд может заказать другие изделия из Кормира или Хиллсфара и получить их примерно через 2 недели.

19. Дом Сулкара Ридо

В этом доме живет Сулкар Ридо (CN мужчина Чондтанский человек обыватель 2), саркастичный и раздражительный старик, повидавший в жизни немало горя, и его похожая на мышь жена Делла (N женщина Тетирский человек обыватель 1). Сулкар потерял старшего сына в течение Времени Неприятностей, а два его младших сына погибли в недавней борьбе. Теперь он угнетен и угрюм и часто топит свои печали в выпивке в Гостинице Старый Череп. Он склонен публично ругать оккупантов, едва возьмет кубок, и большинство селян считает, что появление его трупа в дварфской выгребной яме - лишь вопрос времени.

20. Изготовление телег/плотницкая Руки-Молота

На чердаке над этим магазином живут четыре ученика Руки-Молота Буко - Феннир, Горат, Норин и Ведрит (все - NG, CG, или CN мужчина человек эксперт 1).

Товары и услуги в Шэдоудейле

Ниже дана краткая сводка доступных в деревне Шэдоудейл товаров и услуг, с указанием номера. Однако, присутствие Оккупационной Армии Жентарима делает изготовление новых изделий практически невозможным, поскольку большинство ремесленников чрезмерно загружено работой в связи с тем, что жентилары готовятся к весенней кампании.

Доспехи: Кузница Бронна Селгарда (8), Вереганд (18)

Керамика: Мейра Лулханнон (11)

Ткань и одежда: Лелла Ткач (5), Вереганд Торговец (11)

Кузнец: Кузница Бронна Селгарда (8)

Фестхолл: Матери Тары (27)

Свежий хлеб: Мейра Лулханнон (11)

Свежие плоды и овощи: Любой фермер

Лечение: Дом Плодородия (16) Хоаред Шустрые Пальцы (22), Дом Леди (32)

Лошади: Бардаг Шулту (14)

Каменная кладка: Тетгар (6)

Товары: Жамбл (10), Вереганд (18)

Микстуры и незначительные чудесные изделия: Дом Плодородия (16), Дом Леди (32), Искривленная Башня (33).

Таверна: Матери Тары (27), Гостиница Старый Череп (12)

Фургоны: Рука-Молот Буко (20)

Оружие: Кузница Брона Селгарда (8), Вереганд (18)

Плотницкая: Дурман Хилеста (12), Рука-Молот Буко (20)

Место Рука-Молот Буко бизнеса продает и восстанавливает колесные транспортные средства, включая все сухопутные транспортные средства из таблицы Транспорт в *Руководстве Игрока*. Кроме того, персонал работает по плотницкому делу - от миниатюрного (хитро вырезанные коробки для драгоценностей) до крупного (здания). С началом оккупации Рука-Молот и его работники работают весь день, восстанавливая в преддверии весны фургоны снабжения оккупационной армии.

21. Пансион Латы Браннон

Лата Браннон погиб в недавней борьбе, оставив управлять делами престарелую тетю Уду (CN Чондатанская женщина обыватель 1) и трех дочерей - Эстер, Эмру и Илил (все - CG Чондатанская женщина обыватель 1). Оккупационная армия по сути забрала пансион под казармы, и он полностью занят войсками жентиларов. Члены семейства Браннон не получают особой компенсации за размещение оккупантов и быстро движутся к черте бедности. Уда - член Альянса Свободного Шэдоудейла.

22. Дом Хоарреб Шустрые Пальцы

Хоарреб Шустрые Пальцы (NG Чондатанский человек женщина эксперт 4) - приятная невысокая женщина средних лет, работающая акушеркой, хирургом и целителем и для гуманоидов, и для зверей. Хотя ее роль стала не так важна в связи с доступностью клерических слуг местных храмов, она заслужила доверие местных жителей, и многие все еще пользуются ее услугами. С началом оккупации потребность в услугах выросла - Хоарреб была вынуждена предоставлять свои услуги и жентиларам.

23. Яма Ерека

Грубые казармы жентиларов был торопливо построены на этой яме, оставшейся после старого взрыва в магазине алхимика. Местные жители все еще называют постройку "Ямой Ерека", поскольку название все еще применимо в новом контексте.

24. Дом Берегона Хиллстара

Берегон Хиллстар погиб во время недавнего вторжения, выжившая часть его семейства сбежала из долины. Дом (24A) и сарай (24B) теперь заняты жентиларами в качестве казарм.

25. Дварфская выгребная яма

Ранее маленький карьер в собственности Берегона Хиллстара, вырытый нанятыми Берегоном дварфами, это место было источником для большинства каменной кладки региона. Весь карьер, включая окрестные шахты, был разрушен лет двадцать назад во время битвы между компанией авантюристов, засевшей в Гостинице Старый Череп, и захватчиками, искавшими подход снизу. Выгребная яма медленно расширялась, поглотив всю ферму Берегона, и теперь используется в качестве деревенской свалки.

26. Дом Руки-Молота Буко

Рука-Молот Буко (CG Ваасанский человек мужчина эксперт 3), местный плотник - ехидный, умный, упрямый и решительный индивидуумом, называющий дурака дураком, и никак иначе. В последнее время он научился обуздывать свой язык, но тихо кипит негодованием. Руке-Молоту помогает средствами Альянс Свободного Шэдоудейла Вереганда.

27. Фестхолл Матери Тары

Этот некогда щедрый фестивалль был превращен в грязный бордель, укомплектованный первоначальными работниками Матери Тары и сопроводительницами оккупационной армии. Свободные жентилары день и ночь тратят здесь свое жалование, но собранные суммы в большинстве своем возвращаются в казну армии в виде непосильных налогов.

Мать Тара (CG женщина легконогий халфлинг обыватель 7) сохраняет номинальный титул госпожи, но контроль над фестиваллем прочно перешел в руки офицеров-жентиларов среднего уровня.

28. Поместье Гривы

Формально Поместьем Гривы, прекрасным двухэтажным домом рядом с фестиваллем, владеет Мать Тара (см. выше), но он также был реквизирован жентиларами. Теперь дом считается расширением для фестивалля.

29. Дом Айсхиилла

Айсхиилл, торговец в отставке, сбежала из долины во время вторжения и больше не возвращалась. Поговаривают, что она добралась до Кормира и теперь роскошно живет в Сюзейле, но на самом деле она погибла в жентской засаде всего в нескольких милях от деревни.

30. Святыня Мистры

Святыня Мистры, расположенная на небольшом возвышении позади Дома Леди (32) - невысокая пирамида, состоящая из трех широких ступеней шириной и высотой по 20 фт у основания и по 10 фт - наверху. На самой верхней ступени на темном камне было серебром выбито имя Мистры, но металл был убран, камень - стерт. Ранее тут было наложено заклинание *освящение*, но теперь Темная Погибель Малатон наложил *неосвящение*, вдобавок священник-полуорк принес в жертву на этом алтаре Черному Лорду как минимум трех захваченных сельчан.

31. Руины Зала Утреннего Рассвета

Великий храм Латандера в Шэдоудейле, сделанный в форме феникса, уже второй на этом месте, сгорел вскоре после вторжения Жентарима. Отряды женетиларов очистили руины от оставшихся сокровищ, а местное духовенство либо мертво, либо сбежало.

32. Дом Леди

Дом Леди, построенной на месте старого храма Тич (предшественницы Тиморы и Бешабы), находится на дальней стороне реки Ашаба, если смотреть от деревни Шэдоудейл. Главная часть храма Тиморы - центральная святыня с золотым куполом, за которой расположены жилые корпуса духовенства и мирян. Храм окружен невысокой стеной для защиты от диких тварей и мародеров.

В Доме Леди размещается пятьдесят членов веры, включая двадцать два клерика, хотя большинство их живет в удаленных владениях долины. Лидер тиморан - наставница Эресси Амбергилс (см. стр. 147). Остальные клерики - 7-го уровня или ниже.

Жентарим практически не тронул Дом Леди, поскольку даже Сциллюа Темная Надежда не хочет связываться с Леди Удачей. Эресси укрепила эту разумную политику, превратив храм в игровой зал, открытый днем и ночью, для незанятых солдат Жентарима и недавно прибывших наемников. Она осторожна и передает немалую часть прибыли командирам Жентарима, а они взамен закрывают глаза на проводимые в храме религиозные службы.

33. Искривленная Башня Ашабы

Искривленная Башня полностью подробно описана в Главе 5.

Окрестности Шэдоудейла

Непосредственные окрестности деревни Шэдоудейл - раскидистая лесистая местность, усеянная ручьями, руинами и входами в Теневое Подземье.

Замок Гримстид

В Году Прыгающего Льва (834 DR) компания авантюристов, известная как Блестящая Банда, построила Замок Грейтстид ("Великое Место") в надежде свергнуть дроу, правителей Земли-Под-Тенью. Три десятилетия атак сверху и снизу дали этому замку название Гримстид ("Мрачное Место"), а Блестящая Банда наконец пала в Году Сломанной Ветви (864 DR). Замок был частично разрушен взрывами во время финальной битвы, и с ходом времени развалились целые его секции.

Сегодня эти осыпающиеся руины никем не заняты, хотя Жентарим иногда их патрулирует. Подвалы Замка Гримстид теперь ведут вниз, в занятые дроу туннели Теневого Подземья. Поскольку Замок Гримстид очень заманчив в качестве базы для потенциальных мятежников, Жентарим посылает в руины регулярные патрули после того, как игровые персонажи накопят 41 или больше Пунктов Славы.

Замок Краг

Замок Краг подробно описан в Главе 2.

Кавенаут

К северу от руин Замка Гримстид находится устье пещеры, ведущей в Теневое Подземье. Через какое-то время термин "устье пещеры" (Cave Mouth) было искажено в местными жителями в Кавенаут. См. Главу 4 для большей информации о Теневом Подземье.

Роцца Друидов

В лесу прямо на север от фермы Шторм Серебряной Руку расположилась Роцца Друидов - поляна, усеянная большими древними менгирами. Ранее полностью покрытые рунами и символами, ныне стоячие камни почти гладкие. Дубы окружающего их леса чрезвычайно густо заросли омелой, но неизвестно, побочное ли это явление из-за долгого друидского присутствия или область и была выбрана друидами из-за обилия омелы. Активного поклонения в Роцце Друидов не велось с Года Теней (1358 DR), когда последователи Силвануса покинули все более и более цивилизующуюся деревню в пользу дикой местности на востоке от Шэдоудейла.

Жители Долин не знают, что в Роцце Друидов также находится давно не использовавшийся перекресток (тип *портала*, использующего линии геомагической энергии, перекрещивающие Фаэрун, как подробно описано в *Магии Фаэруна*) и давно неподвижный бестелесный фей, известный как страж перекрестка. см. стр. 115 для большего количества деталей.

Хребет Лисы

Этот низкий горный хребет к северу и к востоку от деревни Шэдоудейл назван так из-за многочисленных лис, обычных вредителей для фермеров Шэдоудейла. С севера у хребта 6-футовый утес, испещренный входами в пещерки самого разного размера - от нор до пары пещер размером с человека. Последние в эти годы используются, чтобы спрятать продовольствие, оружие, золото, тела и сообщения. Старый склеп под Хребтом Лисы подробно описан в Главе 2.

Холмик Вешателя

Низкое возвышение там, где дорога к Мельнице Зеркальщика присоединяется к главной дороге, находится Холмик Вешателя, получивший свое название во времена Лорда Джоадата, установившего там виселицу для казни "воров, налетчиков и мелких последователей всех богов". Джоадата давно уже нет, но наследие его живет.

Черная Сеть недавно установила здесь новую виселицу, чтобы казнить предателей, осужденных в Суде Моурнгрима.

Холм Арфиста

В лесу к востоку от деревни Шэдоудейл находится Холм Арфиста, названный по имени давно уже мертвого барда Алсаэрла. Холм Арфиста был историческим и регулярным местом встреч между членами Арфистов и эльфами Эльфийского Двора и местом для множества пирушек перед Исходом. Сельские жители избегают его, поскольку Светлый Народ в прошлые десятилетия часто танцевал там и играл музыку.

Куда ушли Рыцари и Избранные?

До недавнего времени в Шэдоудейле располагались Рыцари Миф Драннора и не менее четырех Избранных Мистры: Эльминстер Омар, Дав Соколиная Рука, Шторм Серебряная Рука и Сайлуни. Шэдоудейл пал во многом благодаря их отсутствию, поскольку это учитывали стратегия и тактика Шарранского Альянса.

Рыцари Миф Драннора - в нынешних рядах которого Скотгар "Скотти" Амкатра, Желд "Семур Волчий Зуб" Астуриэн, Иллистил Эльфийское Дерево, Флорин Соколиная Рука, Дав Соколиная Рука, Лансерил Снежная Мантия, Мерит Мощный Лук, Ратан Тентравер, Торм, Шарангир, Велутил Серебряный Лук и Доуст и Джаок Сулвуд - давно поклялись защищать Миф Драннор до возвращения эльфов, и теперь, когда Светлый Народ возвратился, Рыцари бьются на их защите, чтобы удержать и вернуть разрушенный город перед лицом Женгарима, дроу и монстров. Судьба Эльминстера и Сайлуни рассказана во вступлении и в Главе 1. Во время этого приключения Дав и Шторм отошли от борьбы рядом с Рыцарями. Две сестры и группа воинов-эльфов попытались прибыть на защиту Шэдоудейла, как только сестры узнали о поражении Эльминстера и смерти Сайлуни, но Избранные Мистры оказались серьезно ранены из-за Раскручивания Плетения и были вынуждены телепортироваться подальше, оставив Светлый Народ на произвол судьбы (большинство их были убиты, некоторые попали в плен).

Если игровые персонажи были посланы в Шэдоудейл по воле недавно поставленного правителя Миф Драннора, она предлагает игровым персонажам оставлять сообщения под большим камнем, похожим на голову медведя, что находится у подножия северного склона холма. С нерегулярными интервалами (не чаще чем раз в десятидневку) агент Миф Драннора ищет там сообщения и доставляет их лидерам эльфов.

Жители Долин не знают, что на Холме Арфистов также находится давно не использовавшийся перекресток типа того, что в Роше Друидов.

Пруд Краг

Пруд Краг находится к югу от пересечения Северной Дороги и тропы, ведущей на север, к Замку Краг. Деревья, окружающие этот мирный водоем, были вырублены во Время Неприятностей, чтобы при восставлении Замка Краг можно было доставлять отсюда камни для строительства временных стен.

Мельничный Пруд

Мельничный Пруд - естественное озеро на реке Ашаба, сформированное слиянием реки и маленького быстрого и плавного потока, известного как Утиный Бег. Старые водяные мельницы усеивают берега Мельничного Пруда.

Мельница Зеркальщика

Мельница Зеркальщика находится к югу от деревни Шэдоудейл, у слиянии Утинога Бега и Мельничного Пруда. В недавние годы мельница была укомплектована войсками из Искривленной Башни, служащих сообществу Лорда Моурнгрима во время урожая. Мельница в настоящее время не используется, хотя у оккупантов Жентарима есть планы заняться ей в ближайшее время. Патрули жентиларов проверяют мельницу с нерегулярными интервалами.

Гора Мистлдейл

Гора Мистлдейл берет свое название от местной легенды о том, что в ясный день можно увидеть дым, поднимающийся от огней очагов отдаленного Ашабенфорда, центра Мистлдейла. В этой области немало мест небольших пожарищ и спорадических полей и буреломов. С нее открывается превосходный вид на пересечение Тропы Шэдоудейла и Северной Дороги, и потому ее периодически патрулируют отряды Жентарима.

Сожженная область у подножия горы отмечает смерть Сайлуни от рук Горматаутатора (см. Главу 1).

Теневой Хребет

Теневой Хребет находится на западном берегу реки Ашаба, за фермами к северу от деревни. Хребет плотно покрыт ежевикой и зарос тисом, виноградом и малиной. Он нечасто посещается народом из долины и может послужить неплохой базой для игровых персонажей, когда они начинают приобретать кое-какую славу.

Святыня Темпуса

Расположенная у Тропы Шэдоудейла за канавами и валами Башенной Фермы, святыня Темпуса состоит из двух железных столбов, обрамляющих алтарь из черного базальта. На передней части алтаря золотом начертан символ Темпуса. В святыне оставляют цветы, чтобы почтить павших воинов, а на годовщины любых известных битв к столбам привязывают яркие ленты.

Командиры жентиларов не позволяют своим войскам поклонение в этой святыне, поскольку она была построена в честь предыдущего поражения Черной Сети. Однако большинство патрулей жентиларов, направляющихся на север от деревни, делают здесь остановку, чтобы почтить Лорда Битвы.

Хижина Сайлуни

Эта пустая хижина без крыши некогда была домом Ведьмы Шэдоудейла. ходят слухи о *порталах*, связывающих это место с другими планами и другими местами на Ториле, но местоположения их никогда никто не находил. Право собственности на разрушенную хижину и окружающую ее землю перешло к Лорду Моурнгриму как законному Лорду Долины, и он никогда не разрешал на этом месте что-то строить или возделывать землю.

После падения Шэдоудейла, Темная Погибель Малатон посетил разрушенную хижину, которую считал священной для Мистры, и наложил на это место *неосвящение*, провозгласив его от имени Темного Лорда. Последователи Бэйна могут производить *причинить страх* по желанию в пределах радиуса эффекта.

Холмик Жаб

Расположенный менее чем в миле к западу от моста через Ашабу, этот холм берет свое название от неустойчивого естественного источника, заболотившего землю у его основания, который в весенние месяцы заполнен небывалым количеством жаб и лягушек.

Холмик Наблюдателя

Холмик Наблюдателя полностью подробно описан в Главе 1.

Жители Долин

В начале приключения народ Шэдоудейла угнетен и удручен благодаря недавнему поражению, зверской оккупации и очевидному предательству Лорда Моурнгрима. Однако, с прибытием игровых персонажей появляется возможность повысить их дух и в конечном счете разжечь восстание, как обсуждается в Главе 1.

В отсутствие Рыцарей Миф Драннора и Избранных Мистры деревней Шэдоудейл и окрестными областями управляют Лорд Моурнгрим и лидеры различных фракций Шарранского Альянса, как указано в Главе 1. Однако, есть несколько жителей долины, способных препятствовать или помогать усилиям игровых персонажей по разжиганию восстания. Эти индивидуумы описаны ниже.

Наставница Эресси Амбергилс



В свои молодые годы наставница Эресси Амбергилс из Аррабара (NG женщина Чондатанский человек клерик 9 [Тимора]), странствующий клерик по своей натуре, была членом Рыцарей Миф Драннора. После ее смерти и воскрешения в Году Лука (1354 DR) она уволилась из рядов Рыцарей, став министром преданных Леди Удачи в долине. Несмотря на вражду с лидерами церкви Тиморы в Арабеле, Эресси ждал немалый успех, сделавший Дом Леди одним из сильнейших столпов веры в регионе.

С начала оккупации Эресси стремилась сделать Дом Леди приятным местом, которое могли посетить оккупационные войска. Помимо служения своей вере, наставница полагает, что каждый час, который ненавистные женты проводят, проигрывая свои монеты - еще один час, когда они не угнетают местных жителей. Вдобавок, таким образом некоторые из солдат все глубже и глубже влезают в долги, и Эресси начинает обменивать прощение подобных долгов на информацию.

Если игровые персонажи накапливают 41 или больше Пунктов Славы, Эресси входит в контакт с ними через одного из последователей храма. Она предлагает им информацию, полученную от войск жентиларов, по сути выполняя для них проверки Сбора информации (+7 бонус). Кроме того, если игровые персонажи испытывают нехватку средств или должны скрыть недавно полученные сокровища, Эресси направляет своих последователей убедить игровых персонажей в их удаче или неудаче за игровыми столами, аккуратно присматривая, сколько они задолжают ей или сколько она задолжает им.

Леди Шаэрл Амкатра

Леди Шаэрл Ллайрхавенн Роанмантл Амкатра (LN женщина Чондатанский человек жулик 9) - привлекательная, статная женщина с изящным мускулистым телом и длинными бедрами, с медно-коричневыми волосами, заплетенными в тугую косу. Она предпочитает простые платья со сложной вышивкой при дворе и свободные, темные предметы одежды при ночных набегах. У Шаэрл тяга к опасности, ей надоела уравновешенная придворная жизнь ее семейства.

Шаэрл родом из Сюзейла; она была послана в Шэдоудейл в качестве посла последнего Барона Томдора после того, как раскрылись ее ночные воровские экспедиции. К ее удивлению, она влюбилась в Лорда Мурнгрима и позже вышла за него замуж, принесла в жертву свою жизнь - и затем возродившись - ради его спасения в руинах Миф Драннора. У законного лорда и леди Шэдоудейла есть сын, Скотгар "Скотти" Амкатра, недавно присоединившийся к Рыцарям Миф Драннора и бьющийся на их стороне в восточном лесу.

Во время вторжения в Шэдоудейл Шаэрл использовала свои таланты, чтобы просочиться в ряды армии вторжения, по возможности передавая ценные сведения своему мужу, Лорду Мурнгриму. С момента вторжения Леди Шаэрл осталась одной из анонимных сопроводительниц лагеря, готовя еду и моя посуду для Оккупационной Армии Жентарима. Она опустошена и смущена переменой, одолевшей ее мужа, но готова целеустремленно бороться за долину, которую он когда-то защищал.

Если игровые персонажи накапливают 31 или больше Пунктов Славы, Шаэрл входит в контакт с ними через такую же сопроводительницу лагеря, которой она доверяет. Леди Шэдоудейла предлагает действовать в качестве шпиона для игровых персонажей в Искривленной Башне, по сути выполняя для них проверки Сбора информации (+14 бонус).

Джаэль Серебряная Грива

Джаэль Серебряная Грива (NG женщина Чондатанский человек эксперт 2/боец 4) десятилетиями управляет Гостиницей Старый Череп, унаследовав ее от своего отца Булдо. Хотя ее когда-то мощное телосложение уже не то с ходом лет, ее острый язык и сугубо деловое поведение остаются сегодня столь же сильны и жизненны, как и в ее юности, как и ее негибимо острый ум.



В последние годы повседневные заботы о гостинице перешли к ее старшему сыну Дурго Серебряной Гриве, также последовавшему по семейным стопам; муж Джаэль умер десятилетия назад, другие ее дети давно разъехались.

С начала оккупации Джаэль играла роль безобидной старой карги, вполне всем довольной. В результате Жентарим и его агенты ее большей частью игнорируют, что позволяет ей сидеть незамеченный в пивной Старого Черепа или блуждать по залам, не привлекая внимания.

Если игровые персонажи накапливают 41 или больше Пунктов Славы, Джаэль входит с ними в контакт - не сама, а через одного из своих давних работников. Она предлагает действовать для игровых персонажей в качестве шпиона в Старом Черепе, по сути выполняя для них проверки Сбора информации (+12 бонус).

Владычица Высокой Жатвы Гламери Ветроветвь

Владычица Высокой Жатвы Гламери Ветроветвь (NG женщина Чондатанский человек клерик 10 [Чонти]) - высокая жрица Дома Плодородия и ведущий голос для фермеров Шэдоудейла. Это спокойная, уравновешенная женщина, рассматривающая все - включая оккупацию - как проходящий цикл, подобный временам года. Гламери в эти дни проводит много времени, выслушивая жалобы местных жителей Долин и успокаивая их гнев и страхи. Также она регулярно встречается с командирами армии Жентарима, стараясь смягчить трудности оккупации. Хотя некоторые горячие головы заклемили ее как предательницу или еще похуже, другие понимают,

что она упорно трудится для сохранения Шэдоудейла, пока не придет день освободиться от тирании Черной Сети.





Хотя Гламери без колебаний распределяет лечение (за плату) и советы по озеленению, она рассматривает оживление индивидуумов из мертвых как противоречащее циклу природы. Также высокая жрица соглашается прочитать *поднятие мертвого* лишь для индивидуумов, имеющих реальную возможность закончить оккупацию (31 или больше Пунктов Славы).

Вереганд Торговец

Вереганд (LE мужчина Чондатанский человек жулик 5/шпион Жентарима^{РИФ} 4) - крупный, средних лет человек с небольшой хромотой и сильным чондатанским акцентом. Он долго управлял общественным магазином Шэдоудейла, ведя дела с торговцами, проходящими через городок, и имеет деловые контакты аж в Сюзейле и Хиллсфаре и в обычное время может добыть почти любой предмет за десятидневку или около того.

У Вереганда репутация жадного и трусоватого, но никто не сомневается в его лояльности долине. Истинная преданность торговца Жентил Кипу известна лишь Эрегулу Свободному Посоху и Сциллюа Темной Надежде. Текущий приказ инструктирует его поддерживать давнишнее прикрытие, осторожно финансируя и любых потенциальных мятежников.

Если игровые персонажи накапливают 11 или больше Пунктов Славы, Вереганд осторожно связывается с ними и приглашает их присоединиться к Альянсу Свободного Шэдоудейла. В настоящее время союз состоит из Вереганда и нескольких безрассудных сельских жителей, которые тайно встречаются, жалуются и выпивают, но приход игровых персонажей может

обернуть такую группу в ядро чего-то более существенного. С учетом его репутации, Вереганда можно убедить внести в фонд такой группы несколько золотых, но иных серьезных усилий от него не добиться, кроме того, что он требует знать о заговорах, финансируемых его "инвестициями". Конечно, Вереганд информирует Эрегула о всех подобных действиях, что позволят Жентариму быть в курсе и не допускать, чтобы заговорщики реально что-то сделали. В такой ситуации Вереганд отрицает любую причастность к группе, лишь повторяя ту же самую тактику в последующие недели.



Приложение 2: Игровые материалы

В этом приключении используются доспех и умения, описанные ниже. Азмаэр Дхуурнив и кваггот Дел-гитнар носят доспехи из паучьего шелка (и имеют связанное с ним умение), Ксуллрэй Дхуурнив имеет умение Замена Энергии, а несколько членов Дома Дхуурнив обладают двумя умениями дроу.

Доспех из паучьего шелка (Spidersilk Armor)

Этот экзотический доспех при ношении ощущается легким и мягким, но при этом прочным и эластичным. Он сделан из специально обработанного шелка арани или драйдера. Легкий вес доспеха из паучьего шелка делает его очень привлекательным для тех, у кого низкий показатель Силы.

Скорость при ношении доспеха из паучьего шелка - 30 фт для Средних существ или 20 фт для Маленьких. Доспех имеет шанс провала тайного заклинания 10%, максимальный бонус Ловкости +8 и штраф проверки доспеха -1. Он считается легким доспехом и весит 5 фнт. Бонус доспеха для доспеха из паучьего шелка - +3.

Ношение доспеха из паучьего шелка требует соответствующего умения Мастерства Экзотического Доспеха.

Замена энергии [метамагия] (Energy Substitution)

С этим умением вы можете изменять основанное на энергии заклинание, чтобы оно использовало другой тип энергии.

Предпосылки: Знание (аркана) 5 разрядов, любое другое метамагическое умение.

Выгода: Выберите один тип энергии (кислота, холод, электричество или огонь). После этого вы можете изменять любое заклинание с описателем энергии, чтобы оно использовало вместо этого выбранный тип энергии. Заклинание с замененной энергией использует магическую ячейку нормального уровня заклинания. Дескриптор заклинания меняется согласно новому типу энергии - например, *огненный шар*, состоящий из энергии холода - заклинание воплощения [холод].

Специально: Вы можете получать это умение неоднократно, каждый раз выбирая новый тип энергии.

Мастерство Экзотического Доспеха (Exotic Armor Proficiency)

Когда вы связываете это умение с определенным видом экзотического доспеха, типа паучьего шелка (см. выше), вы понимаете, как правильно носить этот тип экзотического доспеха.

Предпосылки: Мастерство Доспеха соответствующего вида; например, Вы должны иметь Мастерство Доспеха (Легкий), чтобы брать Мастерство Экзотического Доспеха (паучий шелк).

Выгода: Вы опытни с определенным видом экзотического доспеха и не берете штрафа из-за отсутствия мастерства, когда носите его.

Нормально: Если вы носите экзотический доспех, с которым вы не опытни, вы берете его штраф проверки доспеха на броски атаки и по основанным на Силе и Ловкости проверкам навыков.

Специально: Вы можете получать это умение неоднократно, каждый раз выбирая новый тип экзотического доспеха.

Высокорожденный дроу (Highborn Drow)

Когда вы берете это умение, вы учитесь проявлять продвинутые магические способности вашего благородного наследия дроу.

Предпосылки: Дроу, базовый спасбросок Воли +2.

Выгода: Вы можете использовать *обнаружение добра*, *обнаружение магии* и *левитацию* раз в день как подобные заклинаниям способности с уровнем заклинателя, равным вашему уровню персонажа.

Благословение Лолс (Lolth's Blessing)

Если у вас есть это умение, Паучья Королева благословила Вас дополнительными магическими способностями.

Предпосылки: Дроу, Мудрость 15, божество-покровитель Лолс, способность читать божественные заклинания 3-го уровня.

Выгода: Вы можете использовать *яснослышание/ясновидение*, *различить ложь*, *рассеивание магии* и *предложение* раз в день как подобные заклинаниям способности с уровнем заклинателя, равным вашему уровню персонажа. DC спасброска для этих способностей основан на Харизме.

Магические изделия

Ниже описаны магические изделия, представленные в этом приключении, включая один главный артефакт и три малых артефакта.

Ари'Велар'Керим, Военный Клинок

Цена: Главный артефакт

Ячейка на теле: - (держать)

Уровень заклинателя: 25-й

Аура: Подавляющая; (DC 27) превращение

Активация: -, стандартное (команда) и свободное (команда)

Вес: 4 фнт

Клинок этого длинного меча сияет, словно отполированное серебро, оставаясь зеркально чистым независимо от того, что с ним происходит. Когда клинок обнажен, синее и серебристое пламя постоянно обливает клинок, эфес и рукоять, безопасно окружая руки владельца. У основания клинка - эльфийская руна, означающая "оружие", обычно используемая как отметка для меча.

Ари'Велар'Керим, более известный как Военный Клинок - традиционный клинок главы-оружия Кормантира, давно считавшийся утерянным в Подземье. До недавнего времени он лежал в руинах под разрушенным храмом Лолс в Маэримидре.

Военный Клинок - +4 острый святой длинный меч. Он обработан так, что его владелец стареет всего на год в течение каждых двух лет обладания Военным Клинком.

Владелец Военного Клинка может призывать барьер клинков, как заклинание, раз в день. Кроме того, владелец может использовать силу быка, как заклинание, три раза в день, и обнаружение зла и обнаружение добра, как заклинания, по желанию. Формирование любой из этих способностей - стандартное действие.

Персонаж, желающий владельцем Военного Клинка, должен взять его за рукоять с твердым намерением установить связь с оружием и обнажить его. Успешная или нет, эта попытка обходится в 2,500 XP. Для успеха персонаж должен иметь подтип эльфа и иметь хаотично-доброе мировоззрение. Кроме того, клинок ищет владельца с военными навыками (базовый бонус атаки по крайней мере +12), высокой Харизмой (15+) и способностью к лидерству. Если Военный Клинок считает потенциального владельца, делающего попытку, недостойным, он проворачивается у него в руке, делая одиночную атаку (+29 рукопашная, урон 1d8+11/17-20). Если потенциальный владелец не имеет подтипа эльфа или имеет злое мировоззрение, Военный Клинок неистовствует 2d6 раундов (+29/+24/+19/+14 рукопашная, урон 1d8+11/17-20). Магическое лечение ран, нанесенных недостойному кандидату, возможно лишь при успешной DC 25 проверке уровня заклинателя.

Принятый Военным Клинком персонаж настраивается на него и может призвать его в руку как свободное действие, пока они находятся на одном и том же плане. Как только Военный Клинок связался с персонажем, он держит эту связь до смерти персонажа или до некоего серьезного греха с его стороны против его мировоззрения или против эльфийского народа. В этом случае клинок наказывает его, как при неудачной первой попытке связи, если он не приложит немедленные усилия для искупления своего греха.

Знания: Персонажи, имеющие разряды Знания (аркана) или Знания (история), могут исследовать Военный Клинок, чтобы больше узнать о нем. Когда персонаж делает успешную проверку, открываются следующие знания, включая информацию для более низких DC.

Аркана или История DC 25: Легендарные эльфийские клинки Кормантира (подробно описанные в *Утерянных Империях Фаэруна*, стр. 157-159) были выкованы тысячи лет назад при основании великой империи Кормантир. Ари'Велар'Керим, Военный Клинок, был выкован для главы-оружия (главного воина) Кормантира.

Аркана или История DC 30: Когда Лорд Орим Ястребиная Песня пал в битве при осаде Искривленной Башни в Году Мимолетных Теней (-331 DR), Военный Клинок взлетел и какое-то время отчаянно защищал его. Однако, в конечном счете дроу сумели парализовать клинок магией, после чего и герой, и его магический меч были утеряны во тьме под Искривленной Башней. За столетия, прошедшие с тех пор, сотни эльфов, включая легендарного Джосидиаха Старима в Году Языка Пламени (500 DR), искали Военный Клинок, но тщетно.

История DC 35: Дроу перенесли Военный Клинок в Маэримидру, где следы его затерялись.

Предпосылки: Главный артефакт.

Стоимость изготовления: Главный артефакт.

Посох ночи Аумри

Цена (уровень предмета): 30,000 gp (16-й)

Ячейка на теле: - (держать)

Уровень заклинателя: 11-й

Аура: Умеренная; (DC 20) призывание
Активация: - и стандартное (срабатывание заклинания)
Вес: 5 фнт.

Этот посох сделан из искривленного железа, увенчанного большим когтем, держащим разделенный пополам геод с переливающимися фиолетовыми кристаллами. Когда используется призывная сила посоха, кристаллы светятся и выстреливают сверкающий пурпурный луч, ударяющий в землю. В этом свете появляется умбровый увалень.

У Лорда Аумри Обарскира из Шэдоудейла, мощного волшебника, фамилия которого известна немногими, было множество магических изделий, большинство которых с тех пор разлетелись во все четыре стороны, в том числе и по другим коллекциям. Одним из необычных предметов был его *посох ночи* (также известный как *посох увальня Аумри*), который Аумри либо создал, либо приобрел, но в любом случае он носит его имя.

Владелец посоха иммунен к запугывающей силе взгляда умбрового увальня. Это непрерывный эффект, не требующий активации.

Кроме того, посох имеет следующие силы, которые могут быть активизированы как обычно для посоха:

- *Темнота* (1 заряд)
- *Темновидение* (1 заряд)
- *Рассеивание магии* (только работы против заклинаний *света*) (1 заряд)
- *Видение при слабом освещении*^{с3} (1 заряд)
- *Вызов монстра VI* (вызов умбрового оувальня раз в десятидневку) (2 заряда)

Если вызванная умбровый увалень убит, посох рассыпается в пыль.

Знания: Персонажи, имеющие разряды в Знании (история), могут исследовать *посох ночи Аумри*, чтобы больше узнать о нем. Когда персонаж делает успешную проверку, открываются следующие знания, включая информацию для более низких DC.

DC 20: Лорд Аумри, последний муж Сайлуни, ныне Ведьмы-Привидения Шэдоудейла, был законным владыкой Шэдоудейла с Года Звездапада (1300 DR) по Год Плачущей Луны (1339 DR).

DC 25: Лорд Аумри был убит Джиорданом Ложным Лордом, который позже оказался агентом Жентари-ма. После его смерти Лорд Аумри был вместе со своим *посохом ночи* похоронен в гробнице, высеченной в скале под Холмиком Наблюдателя.

DC 30: Гробница была тайно разграблена в Году Лунопада (1344 DR) Лэшаном Аумерсайром из Скардейла, и *посох ночи Аумри* исчез на дюжину лет вместе с неудавшимся завоевателем Долин.

Предпосылки: Создание Посоха, *темнота*, *темновидение*, *рассеивание магии*, *видение при слабом освещении*, *вызов монстра VI*.

Стоимость изготовления: 15,000 gp, 1,200 XP, 30 дней.

Знак Дома Дхуурнив

Цена (уровень предмета): 2,160 gp (6-й)

Ячейка на теле: Горло

Уровень заклинателя: 3-й

Аура: Слабая; (DC 16) превращение

Активация: Стандартное (команда)

Вес: -

На этом металлическом знаке есть символика благородного дома из одного из городов дреу.

По знаку Дома Дхуурнив распознается знать дома.

Знак позволяет носящему использовать *левитацию* раз в день. Такие символы обычно носят на цепочке или в мешочке на шее. До недавнего времени члены Дома Дхуурнив обычно скрывали такие знаки, но после Войны Паучьей Королевы и возвращения покровительства Лолс Сестры-Матроны Дома Дхуурнив настояли, чтобы все члены дома носили свои знаки на цепочках открыто.

Все знаки дома дреу немного отличаются, даже в пределах одного и того же благородного дома, так что тот, кто знает уникальную форму знака определенной персоны, может магически найти эту персону.

Знания: Персонажи, имеющие разряды в Знании (история) или Знании (местное Долины), могут исследовать *знак Дома Дхуурнив*, чтобы больше узнать о нем. Когда персонаж делает успешную проверку, открываются следующие знания, включая информацию для более низких DC.

История DC 20: Дом Дхуурнив - один из правящих домов Маэримидры.

Местное DC 20: Маэримидра была разрушена во время недавней Войны Паучьей Королевы.

История DC 25: Дом Дхуурнив опозорился среди дреу после Плачущей Войны.

История DC 30: Лаэли Дхуурнив, матрона-мать дома, заключила позорное Паучье Перемирие с Аолисом Илдасером во время Плачущей Войны, ненадолго объединив эльфов и дреу против Армии Тьмы.

Предпосылки: Создание Чудесного Предмета, *левитация*.

Стоимость изготовления: 1,080 гр, 87 XP, 3 дня.

Знак Дома Дхуурнив, великий

Цена (уровень предмета): 29,430 гр (16-й)

Уровень заклинателя: 5-й

Аура: Слабая; (DC 17) воплощение

Этот витиеватый металлический диск гравирован знаками отличия благородного дома дроу.

Этот знак напоминает более ценную версию знаков Дома Дхуурнив. Он позволяет предъявителю использовать *глубокую темноту*, *языки* и *вызов роя* (только пауки) раз в день каждое.

Предпосылки: Создание Чудесного Предмета, *глубокая темнота*, *языки*, *вызов роя*.

Стоимость изготовления: 14,715 гр, 1,178 XP, 30 дней.

Кулон Ашабы

Цена (уровень предмета): 11,000 гр (13-й)

Ячейка на теле: Горло

Уровень заклинателя: 5-й

Аура: Слабая; (DC 17) предсказание

Активация: Стандартное (команда)

Вес: -

Этот кулон изображает серебряный полумесяц с рогами, направленными вверх. Он висит на простой серебряной цепочке.

Кулон Ашабы - регалия Шэдоудейла. Традиционно он передает лордство в долине и право на Искривленную Башню, хотя лояльность народных масс должна быть заслуженной и вполне может быть потеряна. Без кулона потенциальный правитель Шэдоудейла - никто, просто претендент на правление.

По команде кулон говорит голосом Ашабы: "Предъявитель этого символа - истинный лорд Шэдоудейла".

Носящий кулон может обнаруживать сильные ауры мировоззрения и характер таких аур, типа тех, что излучает существо с подтипом мировоззрения или существом с экстраординарной способностью ауры мировоззрения (типа черных стражей, клериков и паладинов). Во всех других отношениях это эквивалентно способности использовать *обнаружение зла* как подобную заклинанию способность.

Со смертью Аумри исчезла третья сила кулона. Носитель кулона имел умение Увеличенное Призывание (независимо от того, имел ли он для него предпосылки) в отношении существ с водным подтипом.

Предпосылки: Увеличенное Призывание, Создание Чудесного Предмета, *обнаружение хаоса* или *обнаружение зла* или *обнаружение добра* или *обнаружение закона*, *звук привидения*.

Стоимость изготовления: 5,500 гр, 440 XP, 11 дней.

Бич клыков

Цена (уровень предмета): 32,000 гр (16-й)

Ячейка на теле: - (держать)

Уровень заклинателя: 11-й

Аура: Умеренная; (DC 25) некромантия и превращение

Активация: - и стандартное (ментально) или полнораундовое (ментально)

Вес: 5 фнт.

У этого бича - алмашиновая рукоятка и пять змееподобных конструкций в качестве плетей.

Предпочитаемый юань-ти и дроу-клериками Лолс, *бич клыков* - мощный символ власти и смертельное оружие.

Оружие - +2 бич. Кроме того, по ментальной команде владельца змеи могут атаковать как отдельные и независимые существа, используя статистику ниже. Если владелец хочет атаковать только змеями, он может заменить свой базовый бонус атаки на таковой змей. Бонус улучшения бича уже включен в бонус атаки змей в статистике ниже.

Как стандартное действие, владелец кнута может заставить одну из змеиных плетей атаковать; как полнораундовое действие - могут атаковать все пять голов. Если персонаж доброго мировоззрения попытается воспользоваться бичом, змеи атакуют не цель, а владельца. Если змеиная плеть уничтожена, она отваливается от кнута. Оставшиеся головы продолжают функционировать как обычно, пока не будут уничтожены.

Бич^{КВ} - многохвостый шипастый кнут, наносящий 1d8 очков рубящего урона (или 1d6, если оружие размером для Маленького существа). Его критический множитель x2. Владелец бича получает +2 бонус на противопоставленный бросок атаки при попытке разоружить противника этим оружием (включая бросок против разоружения при провале атаки).

Предпосылки: Создание Магического Оружия и Доспехов, Изготовление Конструкции, *оживление объекта, дарение проклятия*.

Стоимость изготовления: 16,000 гр, 1,280 XP, 32 дня.

Змеиная голова CR 1

N Крошечная конструкция

Инициатива +3; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении, Слушание +0, Обнаружение +0

АС 17, касание 15, застигнутый врасплох 14

Нр 11 каждая (2 HD)

Иммунитет иммунитеты конструкции

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

Скорость 0 фт.

Рукопашная укус +8 (1d2-2 плюс боль)

Пространство 2-1/2 футов; **Достигаемость** 0 фт.

Базовая атака +1; **Захватывание** -

Варианты атаки боль

Способности Сила 6, Ловкость 17, Телосложение -, Интеллект -, Мудрость 11, Харизма 1

SQ черты конструкции

Умения Ловкость с оружием (укус)

Навыки Скрытность +11, Слушание +0, Обнаружение +0

Боль (Su) Любой, пораженный атакой укусом змеиной плети, берет -4 штраф на броски атаки, проверки навыков и проверки способностей на 2d4 раундов из-за производимого ей яда. Успешный DC 11 спасбросок Стойкости уменьшает штраф до -2.

Черты конструкции Не может излечивать урон, но может быть отремонтирован.

Теневой Осколок

Цена: Малый артефакт

Ячейка на теле: Горло

Уровень заклинателя: 16-й

Аура: Сильная; (DC 23) некромантия

Активация: Пять полнорандовых действий

Вес: 1 фунт.

Этот глубинно-пурпурный кристалл размером с большой палец установлен в бронзовом зажиме. К зажиму прикреплен прочная бронзовая цепочка, чтобы осколок можно было носить как кулон.

Три раза в день *теневым осколком* можно затронуть живущее существо в пределах 60 фт, у которого нет умения Магия Теневого Плетения. Существо должно преуспеть в DC 30 спасброске Воли или перенести один из двух эффектов.

Если существо использует магию Плетения (включая заклинания и подобные заклинаниям или сверхъестественные способности - использование магических изделий не считается), его здоровье немедленно уменьшается до 1d4 очков жизни и оно теряет способность использовать любую из своих связанных с Плетением способностей (заклинания и подобные заклинаниям или сверхъестественные способности; магические изделия могут использоваться) в пределах 60 фт от *теневого осколка*. Существо, попавшее под такое воздействие, остается под ограничением использования магии Плетения около *теневого осколка*, пока находится рядом с ним и 1 час после этого.

Если существо не использует магию Плетения, неудавшийся спасбросок немедленно убивает его и поднимает в виде убитого тенью существа. См. шаблон убитого тенью на стр. 152. Убитое тенью существо не подчиняется пользователю артефакта.

Если цель имеет умение Теневое Плетение, она может по желанию получить воздействие и стать убитым тенью существом.

Проклятие: Этот артефакт - святой для Шар. Любой, кто пытается использовать его, не будучи прихожанином Шар, должен сделать успешный DC 30 спасбросок Воли или стать его целью.

Теневой осколок - магическое изделие Теневого Плетения. Таким образом тот, кто использует его осилу, не имея умения Магия Теневого Плетения, получает 1d4 пунктов урона Мудрости.

Знания: Персонаж, имеющий разряды в Знании (история) или Знанием (аркана), может узнать следующие факты о *теневого осколках*, делая успешную проверку против обозначенного DC:

История DC 10: *Теневой осколок* - маленькая часть *Камня Мадироха*, мощного артефакта Теневого Плетения (часто упоминаемого как *Теневой Камень*).

История DC 15: Хотя сам камень был уничтожен в Симбаре магом Эйроном Морайтом, осталось некоторое количество маленьких осколков. За годы после его уничтожения служители Шар разыскали эти маленькие частички *Теневого Камня*.

Аркана DC 10: Подобно оригиналу, у этих осколков есть мощная сила к искажению магии Плетения, уничтожению жизни и созданию на ее месте темной нежизни. Осколок - предмет Теневого Плетения и использовать его заклинателям Плетения рискованно.

Предпосылки: Малый артефакт.

Стоимость изготовления: Малый артефакт.

Луна Полночи

Цена: Малый артефакт

Ячейка на теле: - (держать)

Уровень заклинателя: 10-й

Аура: Умеренная; (DC 20) воплощение и превращение

Активация: - и стандарт (команда)

Вес: 4 фнт

Этот изящный посеребренный скимитар, похожий на серп, выкован в форме полумесяца. Рукоятка обернута кожей, сделанной из шкуры дисплейсера, в навершие ее вставлен лунный камень.

Теу'хаурун, более известный как Луна Полночи - древний эльфийский скимитар, которым давно владеют отпрыски Дома Илдасер.

*Луна Полночи - +2 посеребренный губитель эльфов острый скимитар, и когда обнажен, он пылает слабым серебристым светом, эквивалентным искусственному освещению. Носитель его может читать *дневной свет* как стандартное действие, который проявляется как взрыв серебристого сияния, сосредоточенный на скимитаре.*

Знания: Персонажи, имеющие разряды в Знании (история), могут исследовать *Луну Полночи*, чтобы больше узнать о ней. Когда персонаж делает успешную проверку, открываются следующие знания, включая информацию для более низких DC.

DC 20: Длинная череда эльфов Дома Илдасер владела *Луной Полночи*.

DC 25: Амара Илдасер использовала скимитар, известный среди эльфов как *Теу'хаурун*, чтобы убить Лаэли Дхуурнив, матрону-мать дроу, согласившуюся на Паучье Перемирие во время Плачущей Войны, после того, как Лаэли убила мужа Амары, Аолиса.

DC 30: *Луна Полночи* исчезла после Плачущей Войны, украденной воров, нанятым дроу.

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.

Кольцо башни Песни Ветра, великое

Это золотое кольцо несет на себе символ Башни Песни Ветра.

Великое *кольцо башни Песни Ветра* имеет все свойства нормального *кольца башни Песни Ветра*, но не имеет предела дальности для *порталов*. Иными словами, любой *портал* на Материальном Плана может использоваться, чтобы послать носящего в Башню Песни Ветра. Такие кольца могут иметь и дополнительные магические свойства.

Монстры

В этой секции подробно описаны три шаблона и один новый монстр, появляющиеся в этом приключении.

Тварь Бэйна (Beast of Bane)

После возрождения Бэйна Черного Лорда сила его быстро выросла, объединив Лунное Море и много других регионов Фаэруна под жестким правлением его последователей. Подобно его сыну, Иячту Звиму, Бэйн восхищается проявлением своей силы через плотоядных и злых монстров. Когда он посылает крошечный фрагмент своей воли в такое существо, оно подвергается преобразованию, получая новые силы от касания Черного Лорда.

ПРИМЕР ТВАРИ БЭЙНА

Типовых тварей Бэйна можно найти в тактических столкновения D6 (страница 24) и C3 (страница 40).

СОЗДАНИЕ ТВАРИ БЭЙНА

"Тварь Бэйна" - приобретенный шаблон, который может быть добавлен к любому недоброму материальному существу (называемому после этого базовым существом).

Размер и тип: Животные или паразиты с этим шаблоном становятся магическими тварями, но в остальном тип существа не изменяется. Размер не меняется.

Урон: Урон от естественного оружия увеличивается на один шаг, как будто размер существа увеличился на одну категорию: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6. Атака, наносящая 1d10 пунктов урона, увеличивается следующим образом: 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

Специальные атаки: Существо сохраняет все специальные атаки базового существа, но урон от специальных атак увеличивается так же, как и от физических. Существо также получает следующие специальные атаки:

Ужасное присутствие (Ex): Звуковой эффект 30фт радиуса, HD меньше чем у существа, Воля DC (10 + HD существа + модификатор Харизмы существа) или магическая *тишина* - отменяют. Когда существо активизирует эту силу, ее глаза ярко горят изумрудно-зеленым огнем.

Поедание (Su): Когда существо убивает гуманоидного противника, оно может питаться трупом, пожирая и плоть, и жизненную силу, как полнораундовое действие. Поедание уничтожает тело жертвы и предотвращает любую форму подъема или воскрешения, для которых требуется часть трупа. Есть шанс 50%, что заклинание *желание*, *чудо* или *истинное воскрешение* сможет вернуть сожранную жертву к жизни. Если проверка проваливается, сожранная жертва не может быть возвращена к жизни магией смертных.

Существо продвигается в Hit Dice, пожирая трупы таким способом. За каждые три подходящих трупа, сожранных существом, оно получает 1 Hit Die. Его бонус атаки и спасброски улучшаются как обычно для существа его типа и Hit Dice, и оно получает пункты навыков, умения и усовершенствования показателей способностей как обычно.



Поразить добро (Su): раз в день существо может делать нормальную рукопашную атаку против доброго противника, чтобы нанести дополнительный урон, равный его общему количеству HD (максимум +20).

Специальные качества: Существо сохраняет все специальные качества базового существа, а также получает следующее:

- Темновидение до 60 фт.
- Уменьшение урона: 4-7 HD 5/серебро или магия, 8-11 HD 10/серебро и 12 + 10/серебро и магия
- Иммунитет к страху и отравлению.

Если базовое существо уже имеет одно или несколько этих специальных качеств, используется лучшее из значений.

Способности: Увеличиваются от базового существа следующим образом: Харизма +4. Интеллект - по крайней мере 3.

Оценка вызова: HD 3 или меньше - как базовое существо; HD 4 или больше - как базовое существо +1.

Регулировка уровня: Как базовое существо +2.

ЭКОЛОГИЯ

Твари Бэйна существуют рядом с последователями Черного Лорда и их союзниками. Иногда они служат самому Бэйну в Пустотах Гибели и Отчаяния или посылаются им на определенные задания.

Окружающая среда: Твари Бэйна обычно активны ночью, независимо от нормального жизненного цикла базового существа. Твари Бэйна, которые служат самому Черному Лорду, живут в Черном Бастионе, крепости Бэйна в Пустотах Гибели и Отчаяния.

Типичные физические характеристики: Тварь Бэйна вырастает от касания Черного Лорда, становясь особенно внушительным представителем своего вида. Ее глаза горят изумрудно-зеленым светом, и любая энергия, которой атакует существо (огонь, молния), точно так же пылает зеленым. Твари Бэйна неизменно злы и жестоки.

Мировоззрение: Тварь Бэйна изменяет свое мировоззрение на законно злое в соответствии с таковым Черного Лорда.

ТВАРИ БЭЙНА НА ФАЭРУНЕ

Как Избранный Бэйна, Фзоул Чембрил может касанием превратить любое животное в тварь Бэйна. Высокоуровневые (по крайней мере 9-го уровня) клерики Бэйна, по слухам, имеют такую же способность. Поскольку они служат воле злого и ненавистного божества, твари Бэйна могут появиться где угодно, где действуют мощные слугители Бэйна - зачастую без предупреждения.

ЗНАНИЯ О ТВАРИ БЭЙНА

Персонажи, имеющие разряды в Знании (религия), могут больше узнать о тварях Бэйна. Когда персонаж делает успешную проверку навыка, открываются следующие знания, включая информацию для более низких DC. Базовое существо и его характеристики должны быть идентифицированы, используя соответствующий навык согласно типу базового существа.

DC Знания Результат (религия)

15	Это - тварь Бэйна, превосходный экземпляр. Черный Лорд - бог тирании и ненависти.
15 + CR	Твари Бэйна могут иметь почти любой вид, и они очень повысили Харизму. Их завывания причиняют страх, и они могут питаться жизненной силой жертвы, в результате чего их сила растет.

Рой огненных пауков (Fire Spider Swarm)

Перед вами прыгает рой крошечных пауков с угольно-черными телами, испещренными полосами магмы, и ногами, сделанными из волшебного огня. Пламенное касание пауков поджигает горючий материал, оставляя за ними быстро распространяющееся пожарище.

СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА

Рой огненных пауков с восхищением предает окружающую среду огню, сосредотачиваясь на самых горячих объектах области. Несколько роев работают совместно, стараясь изолировать добычу, окружив ее кольцами огня.

ЭКОЛОГИЯ

Рой огненных пауков - уроженец Конфлагратума, 601-го плана Бесконечных Планов Абисса, но они распространились и по другим пламенным областям Нижних Планов. Рои были принесены на Материальный План заклинателями-дроу для сожжения лесов поверхностного мира. Такие рои редко выживают или размножаются за пределами умеренных лесов или других окружающих сред, где достаточно горючего материала и доступной добычей.

РОЙ ОГНЕННЫХ ПАУКОВ НА ФАЭРУНЕ

Рои огненных пауков были вызваны маэри-мидрскими дроу, обосновавшимися в Искривленной Башне, в -2,439 DR. Разгоревшееся в результате пожара, известное как Паучий Пожар, отделило южный Лес Ристалл (ныне окружающий деревню Шэдоудейл) от северных пределов этого леса (теперь известного как Граничный Лес). Более поздние сообщения говорят, что рои огненных пауков все еще время от времени видели в Глубокой Пустоши (область Подземья под Кормантором).

ЗНАНИЯ О РОЕ ОГНЕННЫХ ПАУКОВ

Персонажи, имеющие разряды Знания (аркана), Знания (история) или Знания (планы), могут больше узнать о рое огненных пауков. Когда персонаж делает успешную проверку навыка, открываются следующие знания, включая информацию для более низких DC.

DC Знания (история)	Результат
24	Рои огненных пауков впервые появились во время Паучьего Пожара (-2,439 DR).
29	Паучий Пожар был разожжен заклинателями-дроу, основавшимися в Искривленной Башне.

DC Знания (аркана или планы)	Результат
19	Рой огненных пауков - уроженец пламенных областей Абисса и уязвим к холоду.
24	Рои огненных пауков, иногда приносимые на Материальный План дроу, использовались для разжигания великих пожаров в лесах, управляемых эльфами. Они способны сжигать живых существ.
29	Рой огненных пауков имеет ядовитый укус, разум улья и способность отвлекать своих противников.

Рой огненных пауков CR 9

Всегда NE Крошечная магическая тварь (экстрапланарный, злой, огненный, рой)

Инициатива +6; **Чувства** темновидение 60 фт, чувство вибраций 30 фт; **Слушание** +2, **Обнаружение** +11

Языки Игнан

АС 20, **касание** 20, **застигнутый врасплох** 14 (+4 размер, +6 Ловкость)

Нр 78 (12 HD); **DR** 10/магия

Иммунитет огонь, иммунитеты роя, урон оружием

SR 16

Стойкость +9, **Рефлексы** +14, **Воля** +6

Слабости уязвимость к холоду

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

Рукопашная рой (4d6 плюс сжигание плюс яд)

Пространство 10 фт; **Досыгаемость** 0 фт.

Базовая атака +12; **Захватывание** -

Варианты атаки сжигание, отвлечение, яд (DC 19, 1d6 Телосложение/1d6 Телосложение)

Способности Сила 1, Ловкость 22, Телосложение 12, Интеллект 6, Мудрость 11, Харизма 9



SQ разум улья, черты роя

Умения Фокус Способности (сжигание), Фокус Способности (яд), Настороженность, Улучшенная Естественная Атака (рой), Железная Воля

Навыки Подъем +19, Прыжок +9, Слушание +2, Обнаружение +11

Сжигание (Ех) Атака роя огненных пауков наносит дополнительный 3d6 пунктов урона огнем от пылающих ног крошечного существа. Попавшие в рой огненных пауков также должны преуспеть в DC 19 спасброске Рефлексов или будут охвачены огнем. Пламя жжет 1d4 раунда. Сжигаемое существо может брать действие движения, чтобы сбить пламя. DC спасброска основан на Телосложении.

Отвлечение (Ех) Стойкость DC 17, тошнота 1 раунд. DC спасброска основан на Телосложении.

Разум улья (Ех) У роя огненных пауков имеет разум улья, делающий его восприимчивым к воздействию на разум заклинаниями и способностям. С точки зрения эффектов таких заклинаний рой - отдельное существо типа паразит.

Яд (Ех) Ущерб, Стойкость DC 19, 1d6 Телосложение/1d6 Телосложение. DC спасброска основан на Телосложении.

Навыки Рой огненных пауков имеет +4 расовый бонус на проверки Прыжка и Обнаружения и +8 расовый бонус по проверкам Подъема. Он может всегда брать 10 по проверке Подъема, даже если его несет или ему угрожают. Он использует свой модификатор Ловкости вместо модификатора Силы для проверок Прыжка и Подъема.

Теневой симулакрум (Shadow Simulacrum)

Теневые симулакрумы - подобные привидениям конструкции, вырванные из тени их создателя. Они действуют в качестве идеальных посредников их создателя, из них получают превосходные манипуляторы и шпионы. Теневой симулакрум похож на искривленную версию своей первоначальной формы.

ПРИМЕР ТЕНЕВОГО СИМУЛАКРУМА

Принц Идер Тантул, типовой теневой симулакрум, описанный ниже, был NE мужчиной шейдом бойцом 11/колдуном 12/адептом тени^{риф} 4/божественным чемпионом^{риф} 4 до принятия им этого шаблона.

СОЗДАНИЕ ТЕНЕВОГО СИМУЛАКРУМА

"Теневой симулакрум" - приобретенный шаблон, который может быть добавлен к любому живущему существу (называемому после этого базовым существом), создавая новое существо. Базовое существо должно иметь по крайней мере 10 HD и показатель Харизмы по крайней мере 6.

Размер и тип: Тип изменяется на конструкцию (живую конструкцию). Когда существо не на Плана Тени, оно также получает бестелесный подтип. Не пересчитывайте базовую атаку существа, бонусы, спасброски или пункты навыков, хотя они уменьшены исходя из нового HD. Размер не меняется.

Hit Dice: Теневые симулакрумы имеют не более половины Hit Dice базового существа. Все оставшиеся Hit Dice становятся d10. Hit Dice от уровней классов теряются первыми.

Скорость: Теневые симулакрумы имеют скорость полет (30 фт (если базовое существо не имеет более высокой скорости полета) с совершенной маневренностью).

Класс Доспеха: Естественный доспех - как и у базового существа, но применяется только к столкновению на Плана Тени.

Атаки: Теневой симулакрум сохраняет все атаки базового существа, кроме потерянных из-за уменьшения Hit Dice, хотя полагающиеся на физический контакт не затрагивают существ, не находящихся на Плана Тени.

Урон: Против существ на Плана Тени теневой симулакрум использует значения урона базового существа, откорректированные согласно уменьшению Hit Dice. Против существ не на Плана Тени теневой симулакрум может использовать только свою способность овладения.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ

Теневой симулакрум сплетается из тени его создателя. Также потребуются особые мази и связывания (включенные в итоговую стоимость). Теневой симулакрум может иметь самое большее половину HD создателя. Если у вас есть уровни классов, вы можете решить, от какого из классов приходит каждый HD, согласно обычной системе классов. Для конкретного создателя общее количество HD теневых симулакрумов, уже существующих в любой настоящий момент, не может превышать половину его текущего HD. Удаление части собственной тени во время ритуала требует DC 15 проверки Маскировки.

CL 13-й; Изготовление Конструкции, Магия Теневого Плетения, *симулакрум*, заклинатель должен быть по крайней мере 13-го уровня; Цена 4,000 gp на HD конструкции; Стоимось 2,000 gp на HD конструкции +80 XP на HD конструкции.

СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА

Теневые симулакрумы превосходят других в увертках, используя свои силы для того, чтобы просочиться в ряды противников шедоваров. Овладение их обычно нацелено на влиятельных, доверенных персонажей, эксплуатируя их авторитет для посева замешательства.

ЭКОЛОГИЯ

Теневые симулакрумы связаны с Планом Тени Теневым Плетением. Они разделяют побуждения и веру своего создателя, но никогда не отделяются от него и не выходят из-под его контроля. Теневые симулакрумы знают о своей эфемерной природе и не имеют инстинкта самосохранения против воли своего создателя.

ТЕНЕВЫЕ СИМУЛАКРУМЫ НА ФАЭРУНЕ

Теневые симулакрумы прежде всего связаны с мощными заклинателями-шедоварами, имеющими сильную связь с Теневым Плетением. Церковь Шар проявляет к этим уникальным конструкциям растущий интерес, и мощные заклинатели среди преданных начали также создавать их.

ЗНАНИЯ О ТЕНЕВЫХ СИМУЛАКРУМАХ

Персонажи, имеющие разряды Знания (аркана) или Знания (планы), могут больше узнать о теневых симулакрумах. Когда персонаж делает успешную проверку навыка, открываются следующие знания, включая информацию для более низких DC.

Базовое существо и его характеристики должны быть распознаны с использованием соответствующего навыка согласно типу базового существа.

DC Знания (аркана) Результат

- 15 Теневые симулакрумы - конструкции, созданные шедоварами.
15 + CR Теневые симулакрумы всегда слабе, чем их создатели, но они действуют как посредники, служа амбициям своих создателей. Они способны овладевать и управлять противниками.

DC Знания (планы) Результат

- 15 Теневые симулакрумы имеют связи с Планом Тени, что дает им темновидение и способность скрыться на ровном месте.
15 + CR Теневые симулакрумы - конструкции с подобной привидениям силой овладения. На Планах Тени их способности мощнее.

Принц Идер Тантул CR 15

Нр 97 (15 HD); быстрое лечение 2

Теневой симулакрум боец 11/божественный чемпион^{РИФ} (Шар) 4

NE Средняя конструкция (скопированный шейд^{РАС}) (бестелесный, живая конструкция)

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

Языки Общий, Лоросс, Нетерез

АС 24, касание 16, застигнутый врасплох 22; **Увертливость**, **Мобильность**

Шанс промаха 50% (бестелесный)

Иммунитет иммунитеты живой конструкции, *магическая ракета (брошь щита)*

Спротивление лечению в половину эффекта; **SR** 26

Стойкость +16, **Рефлексы** +12, **Воля** +9; +2 против подобных заклинаниям сверхъестественных способностей аутсайдеров и против божественных заклинаний

Слабость не может излечивать смертельный урон естественным путем

Скорость 50 фт (10 квадратов), полет 30 фт (совершенно); **Быстрая Атака**, **теневой шаг**

Рукопашная овладение (где угодно, кроме Плана Тени)

Рукопашная +2 *острый великий меч Теневого Плетения* +23/+18/+13 (2d6+10/17-20) (только План Тени)

Дальнобойная +1 *возвращающийся искатель чакрам Теневого Плетения* +22 (1d4+9/x3) (только План Тени, с **Выстрелом** в Упор)

Базовая атака +15; **Захватывание** +19

Варианты атаки Боевые рефлексы, **Выстрел в Упор**, **Силовая атака**, **Точный Выстрел**, поразить неверующих 1/день (+2 атака, +4 урон)

Специальные действия *контроль света*, возложение рук 8 пунктов/день, овладение

Боевое оснащение *брошь щита* (4 заряда)

Подобные заклинаниям способности (CL 15-й):

По желанию - *темнота*

1/раунд - *невидимость* (только на себя)

3/день - *зеркальное изображение*

1/день - *великий телепорт* (к темному месту) или *смена плана* (только на План Тени или из него)

Способности Сила - (18 на Планах Тени), **Ловкость** 14, **Телосложение** 12, **Интеллект** 13, **Мудрость** 8, **Харизма** 14

SQ контроль света, не должен есть, пить или дышать, скрытность на ровном месте, бестелесные черты, черты живой конструкции, занятие

Умения Фокус Способности (овладение)^Б, Слепая борьба, Боевая Экспертиза^Б, Увертливость, Мастерство Экзотического Оружия (чакрам)^Б, Улучшенная Инициатива^Б, Железная Воля, Молниеносные рефлексy, Мобильность, Выстрел в Упор^Б, Силовая атака, Точный Выстрел^Б, Быстрая Атака^Б, Фокус оружия (чакрам)^Б, Специализация Оружия (чакрам)^Б

Навыки Подъем +16, Маскировка +10, Скрытность +23, Запугивание +14, Прыжок +24, Знание (религия) +4, Слушание +3, Бесшумное движение +10, Поездка +14, Обнаружение +3

Имущества *брошь щита*, +2 *острый великий меч Теневого Плетения*, +4 *мифриловую рубашка Теневого Плетения*, +1 *возвращающийся искатель чакрам*^{УКЗЦ} *Теневого Плетения*

Контроль света (Sp) Как стандартное действие, Принц Идер может уменьшать уровень света в пределах 100-футового радиуса от себя до 100%. Это уменьшает полный эффективный диапазон видения для существ, зависящих от света, на тот же процент. Эта способность продолжается в течение 10 минут и эквивалентна заклинанию 3-го уровня.

Черты живой конструкции Принц Идер имеет иммунитет к отравлению, эффектам сна, параличу, болезни, тошноте, усталости, истощению, эффектам, причиняющим состояние отвращения, и иссушению энергии. Не может лечиться естественно и получает лишь половину эффекта от заклинаний подшоколы лечения. При 0 очков жизни симулакрум выведен из строя, но не рискует получить дальнейший урон из-за деятельности. Когда очки жизни - между -1 и -10, симулакрум инертен, но считается стабильным (без дополнительной потери очков жизни, если не нанести ему больше-го урона). Симулакрум не должен есть, спать или дышать.

Теневой шаг (Su) Как действие движения, Принц Идер может исчезнуть из своего текущего места и вновь появиться в любой темной области в пределах 300 фт раз в 2 раунда.

Поразить неверующих (Su) Принц Идер может поразить существо, не поклоняющееся Шар.

Превосходящее видение при слабом освещении (Ex) Учетверенный эффективный радиус яркого света и темного освещения.

Если Принц Идер пойман в заклинании *дневной свет* или в подобном ярком свете, его статистика изменяется следующим образом:

Нр уменьшается на 15; быстрое лечение 0

Чувства нет темновидения; Слушание -1, Обнаружение -1

АС 20, касание 12, застигнутый врасплох 18

SR нет

Стойкость +11, **Рефлексы** +8, **Воля** +5

Скорость 30 фт (6 квадратов); нет теневого шага

Рукопашная +2 *острый великий меч Теневого Плетения* +21/+16/+11 (2d6+8/17-20) (только План Тени)

Дальнейшая +1 *возвращающийся искатель чакрам Теневого Плетения* +20 (1d4+7/x3) (только План Тени, с Выстрелом в Упор)

Варианты атаки Боевые рефлексy, Выстрел в Упор, Силовая Атака, Точный Выстрел, поразить неверующих 1/день (+1 атака, +4 урон)

Специальные действия возложение рук 4 пункта/день, овладение

Подобные заклинаниям способности нет

Способности Телосложение 10, Харизма 12

SQ нет

Навыки Маскировка +9 (+17 при наложении в защите), Скрытность +15, Запугивание +13, Прыжок +16, Слушание -1, Бесшумное движение +2, Обнаружение -1

Специальные атаки: Теневой симулакрум сохраняет все специальные атаки базового существа, кроме потерянных из-за уменьшения Hit Dice, хотя полагающиеся на физический контакт заграживают лишь существ на Плане Тени. Теневой симулакрум получает способность овладеть другими существами.

Овладение (Su): Раз в раунд теневой симулакрум на плане, связанном с Планом Тени (но не на самом Плане Тени) может слить свое тело с существом на связанном плане. Эта способность подобна заклинанию *магическая фляга* (уровень заклинателя 10-й или Hit Dice теневого симулакрума, смотря что выше), за исключением того, что не требует сосуда. Цель может сопротивляться атаке с успешным спасброском Воли (DC 15 + модификатор Харизмы теневого симулакрума +2 за Фокус Способности). Существо, успешно сделавшее спасбросок, иммунно к овладению этого теневого симулакрума в течение 24 часов, и теневой симулакрум не может входить в место, занимаемое целью. Если спасбросок проваливается, теневой симулакрум исчезает в теле цели.

Чтобы овладеть другим существом, симулакрум должен присутствовать рядом (сам или через обладание другим существом). Попытка овладеть новым существом заканчивает овладение первоначальным существом лишь в том случае, если новая попытка успешна.

Можно распознать существо, занятое теневым симулакрумом в темных условиях, при успешной проверке Обнаружения, противопоставленной проверке Маскировки теневого симулакрума. Успех означает, что зритель замечает, что существо не соответствует в точности своей тени.

Специальные качества: Теневой симулакрум имеет все специальные качества базового существа, кроме потерянных из-за Hit Dice. Базовое существо получает следующие специальные качества:

Скрытность на ровном месте (Ex): Теневой симулакрум может использовать навык Скрытности, когда за ним наблюдают (кроме как при естественном дневном свете, в области заклинания *дневной свет* или при подобном эффекте).

Занятие (Su): Если цель мертва (и по сути представляет собой объект), теневой симулакрум может спрятаться в труп, преграждая дорогу попыткам достичь духа мертвого существа. Например, *говорить с мертвым* достигнет теневого симулакрума, а не духа мертвеца.

Можно распознать труп, занятый тeneвым симулакрумом в темных условиях, при успешной проверке Обнаружения, противопоставленной проверке Маскировки тeneвого симулакрума. Успех означает, что зритель замечает, что труп не соответствует в точности своей тени.

Чувства (Ex): Базовое существо получает темновидение до 60 фт и превосходящее видение при слабом освещении (в четыре раза дальше человека).

Способности: Как базовое существо, кроме изменений для уменьшенного Hit Dice.

Навыки: Как базовое существо, кроме изменений для уменьшенного Hit Dice, плюс Маскировка +8 и Скрытность +8.

Умения: Как базовое существо, плюс Фокус Способности (овладение) как бонусное умение.

Окружающая среда: План Тени.

Организация: Уединенный.

Оценка вызова: Половина CR базового существа.

Сокровище: Нет.

Мировоззрение: Как базовое существо.

Регулировка уровня: -.

Убитый тенью (Shadowslain)

Убитый тенью - уникальная форма нежити, созданная с помощью *теневого осколка* (см. стр. 152). Существа, испытывающие недостаток способностей магии Плетения, становятся убитыми тенью, будучи подвергнуты осколку, принимая во внимание, что те, кто используют магию Плетения, ранятся до уровня малейшей доли своего здоровья, когда из них иссушается эта магия.

СОЗДАНИЕ УБИТОГО ТЕНЬЮ СУЩЕСТВА

"Убитый тенью" - приобретенный шаблон, который может быть добавлен к любому живущему материальному существу (называемому после этого базовым существом), не использующему магию Плетения. Все существа, использующие заклинания, подобные заклинаниям способности или сверхъестественные способности, считаются пользователями Плетения, если не обладают умением Магия Теневого Плетения.

Убитые тенью существа созданы *теневым осколком*. Если базовое существо - пользователь Плетения, шаблон убитого тенью не применяется, а на существо воздействует как описано на странице 152.

Оценка вызова: +1.

Размер и тип: Тип существа изменяется на нежить. Оно сохраняет любые подтипы, кроме подтипов мировоззрения и получает увеличенный подтип. Оно использует всю статистику базового существа и его специальные способности, кроме отмеченного здесь.

Мировоззрение: Убитые тенью - всегда злые. Они имеют то же отношение к закону или хаосу, которым обладали при жизни.

Чувства: Существо получает видение при слабом освещении и темновидение до 60 фт.

Аура: Убитый тенью сохраняет любую ауру базового существа, а также получает ауру иссушения Плетения:

Иссушение Плетения (Su): Эта способность воздействует на заклинателей, использующих Плетение. В начале своего хода, если заклинатель находится в пределах 10 фт от убитого тенью, он теряет доступ к одному заклинанию, как будто прочитал свое в настоящее время доступное заклинание самого низкого уровня (если у него более одного оставшегося заклинания на самом низком уровне, он выбирает, которое потерять). Когда он впоследствии готовит заклинания или восстанавливает ячейки заклинаний, он восстанавливает все свои нормальные заклинания.

Если субъект теряет заклинание по крайней мере 1-го уровня, убитый тенью излечивается на количество очков жизни, равное 5 на уровень заклинания.

Эта способность не затрагивает заклинателей, использующих Теневое Плетение, тех, кто использует божественную магию, или существ, не читающих заклинания.

Класс доспеха: Существо получает +2 бонус отклонения к АС из-за того, что его окутывает доспех тeneвой сущности.

Hit Dice: Все существующие и будущие Hit Dice изменяются на d12.

Иммунитеты: Базовое существо получает все иммунитеты нежити: воздействие на разум, яд, сон, паралич, ошеломление, болезнь, смертельные эффекты, критические попадания, не смертельный урон, иссушение способности, иссушение энергии, урон физическим показателям способностей, усталость и истощение.

Сопротивление: Убитый тенью имеет сопротивление изгнанию +4.

Слабость: Базовое существо сохраняет любые слабости и получает следующую слабость.

Чувствительность к свету (Ex): Зрение убитого тенью затуманено при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

Способности: Увеличивается для базового существа следующим образом: Сила +4. Будучи существом-нежитью, убитый тенью не имеет показателя Телосложения.

Специальные качества: Убитый тенью сохраняет специальные качества базового существа, а также получает защиту теневого доспеха.

Доспех теневой сущности (Su): Убитый тенью окутан полутвердым доспехом теневой сущности, который предоставляет ему +2 бонус отклонения к Классу Доспеха и +10 бонус по проверкам Скрытности.

Навыки: Доспех теневой сущности убитого тенью предоставляет ему +10 бонус по проверкам Скрытности.

Листовка для игроков

Следующую листовку можно воспроизвести и выдать игрокам.

Письмо от Принца Идера Тантула Эсвел Серый Замок

Это письмо найдено в квартире Эсвел (Глава 4, область 19).

Темнейшая Эсвел,

Я надеюсь, когда вы получите это письмо, вы будете готовы принести жертву Леди Потерь, что нужна всем нам.

Лорд Тень признает ваше отречение в посылке нам Книги Черноты, учитывая то, что копий этого издания не так много, хотя мне жаль, что вы не предупредили нас, что один из фрагментов утерян. Как вы и указали, очень многое стоит обдумать в бреду Аугатры Безумной и в том, что именно в Черной Хронологии вдохновило Темных Прорицателей написать Листья Одной Ночи.

Ваша проницательность в распознании природы кольца, что есть у Эрегула, также похвальна (как и то, что он не знает, что попало ему в руки), но, по крайней мере пока, ценность этого приобретения не влечет опасности для нашего союза с Черной Сетью. У нас есть свои способы добраться до Башни Песни Ветра, и Раанагон и Шар Кормраэл исследуют их своими методами, когда позволит время.

*Ваш в тени,
Принц Идер Тантул из Тултантара*