



## ГРОЗНЫЙ ТЕМНЫЙ РЫЦАРЬ

Короткое приключение для  
четырёх персонажей 1<sup>го</sup> уровня

### CREDITS

**Design:** Owen K.C. Stephens  
**Editing:** Penny Williams  
**Typesetting:** Nancy Walker  
**Cartography:** Nick Isaac  
**Web Production:** Julia Martin  
**Web Development:** Mark A. Jindra  
**Graphic Design:** Sean Glenn, Cynthia Fliege

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® game by E. Gary Gygax and Dave Arneson and on the new edition of the DUNGEONS & DRAGONS game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, and DUNGEON MASTER are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. The d20 logo is a trademark owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc.



This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc.

©2005 Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc.

All rights reserved.  
Made in the U.S.A.

This product is a work of fiction.

Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental.

This Wizards of the Coast game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without written permission. To learn more about the Open Gaming License and the d20 System License, please visit [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20).

For more DUNGEONS & DRAGONS articles, adventures, and information, visit [www.wizards.com/dnd](http://www.wizards.com/dnd)



Перевод и верстка русскоязычного издания:  
DTR, сентябрь 2006 (версия 1.0)

Необычно неистовый шторм в этих краях частенько собирает разношерстных путников, ищущих укрытия. Традиция перемирия во время шторма гарантирует, что неприязнь отступит на время шторма. Но некоторые укрытия безопаснее других, и не все чтят эту традицию. Смогут ли ИП решить загадку холма, в котором они находят укрытие во время шторма?

Грозный Темный Рыцарь – короткое приключение для четырех персонажей 1<sup>го</sup> уровня. Действие происходит в бесплодных землях, в которых есть один или более холмов. События разворачиваются в одном из таких холмов, полым внутри и служившим в прошлом гробницей. Как обычно, вы вольны адаптировать данный материал как вам угодно для вашей кампании.

### ПОДГОТОВКА

Вам (МП) понадобятся основные книги D&D: *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide* и *Monster Manual*, чтобы провести это приключение. Этот сценарий использует правила D&D версии 3.5.

Прежде чем начать игру, отпечатайте это приключение, и не забудьте карту. Прочтите сценарий хотя бы один раз, чтобы понять обстановку, угрозы и основных НИП (в частности, их мотивации).

Текст, встречаемый в серых квадратах, является информацией для игроков, которую вам будет необходимо зачитать вслух, или перефразировать более удобно для игроков.

### ПРЕДЫСТОРИЯ.

Давным-давно, небольшое, но могущественное королевство гуманоидов существовало там, где сейчас находится пустынная местность. Воинственные багбиры и огры вели жестокие войны за расширение своих владений, обретая славу и имея потрясающий успех в своих захватах. Тех, кто умирал в битве, хоронили в больших могильниках в холмах. Среди таких могил был и скалистый холм, известный как Хайтаур. Не смотря на то, что он не был ни самым большим, ни самым знаменитым среди могильников вождей, Хайтаур представляет собой типичное сооружение такого рода.

Как и случается со всеми народами, королевство жестоких гуманоидов наткнулось на более сильного врага, который разрушил до основания все их города и форты. Из могильников только один Хайтаур избежал разрушения – в основном из-за

того, что являлся незначительным сооружением в отдаленной местности.

Несколько поселений выживших гуманоидов попытались использовать его как крепость, но люди, с которыми они столкнулись, разгромили их и запечатали вход огромным круглым камнем, чтобы быть уверенными, что холм не может больше быть использован в качестве крепости. С тех пор Хайтаур является достопримечательностью для знающих путешественников, но в основном – позабыт. Предприимчивая группа расхитителей гробниц однажды пробила вход сверху внутрь гробницы, но ее члены не вышли живыми наружу, и только грызуны и насекомые с тех пор снуют по проделанной шахте.

Но штормы, свирепствующие в этой области в последнее время, были весьма сильными, и несколько недель назад удар молнии расколол камень. Несколько гуманоидов с тех пор наведывались в могильник, а древний багбир воин, похороненный в нижнем склепе, восстал как зомби, чтобы разобраться с этими гостями.

Сегодня еще один шторм бушует над пустошью, заставляя всех существ искать укрытие там, где они только смогут его найти. Хайтаур виднеется вдаль, а его дверь уже больше не запечатана. Осмелятся ли ИП зайти в его тихие залы?

### Перемирие во время шторма.

Перемирие во время шторма уходит корнями в те далекие времена, когда внезапные и жестокие штормы пронесли над этой территорией. Всем персонажам, независимо от религии, следует поддерживать эту традицию. Если вы планируете использовать эту концепцию в этом приключении, расскажите о ней игрокам до начала игры.

Основная идея в том, что между всеми индивидуумами, ищущих убежища во время шторма, заключается перемирие. При такой погоде сражаться слишком опасно, вне зависимости от чувств соперников. Перемирие эффективно до тех пор, пока кто-нибудь специально его не признает. Даже в таком случае, когда два незнакомца встречаются во время грозы, они часто приветствуют друг друга словами «Штормовое перемирие?» – просто, чтобы удостовериться, что остальные знают и уважают эту традицию.

Штормовое перемирие применяют любые

### ПРОГНОЗ ПРИКЛЮЧЕНИЯ.

Персонажи укрываются от шторма в холме. Пока они обосновываются во внешней полости, шторм срывает одну из внутренних дверей, открывая тем самым проход в могильник. После разборок с различными монстрами, которые тут обосновались, и налетчиков хобгоблинов, которые тоже решили обосноваться здесь, ИП сталкиваются с самим Темным Рыцарем – зомби хобгоблином, похороненным в самом глубоком месте.

### ВОВЛЕЧЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ.

Вам, как МП лучше знать, как вовлечь персонажей в приключение. Самый простой способ: ИП вынуждены искать пристанище в Хайтауре из-за шторма. Так их там можно и познакомить, если считать, что они путешествовали ранее отдельно, до того как началось приключение. Так как Хайтаур виден за милю, то персонажи могут двигаться в разных направлениях, до того как начался град.

Если случайный поиск укрытия от шторма не вписывается в вашу кампанию, вы можете использовать следующие варианты:

- Кто-то попросил ИП понаблюдать, не стали ли снова использовать Хайтаур
- Персонажи нашли карту с Хайтауром и его окрестностями, выколотую на теле бандита или в старом сундуке.
- Знатный богач нанял ИП вернуть фамильную драгоценность, думая, что она попала в Хайтаур с давным-давно умершим предком.

гуманоиды, способные мыслить, и не обязательно ко всем другим существам. Многие жители, однако, считают, что его могут применить любое существо, которое может спросить его, и многие бардовские легенды рассказывают о драконах и других опасных монстрах, уважающих эту традицию. Любой персонаж, кто удачно сделает проверку на Знания(магия) против УС 15, может вспомнить по крайней мере две таких легенды.

Традиция сохранять перемирие во время шторма не является необходимым условием для этого приключения, и вы можете провести этот сценарий без нее, если вы уже собрали ИП вместе. Однако, это является хорошим способом свести ИП вместе, даже если у них были причины не доверять друг другу. Эльфу, полуорку и гному сложно провести ночь в одном помещении, но эта древняя традиция вызывает перемирие, достаточное, чтобы поглотить неприязнь.

## НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Грозный Темный Рыцарь – приключение в определенном месте, несмотря на то, что оно начинается с огромного шторма. Как только ИП нашли приют в Хайтауре, действие начинается.

### ШТОРМ.

Приключение может начаться в любое время дня. Прочитайте или перефразируйте следующее:

Весь день небо постепенно темнело, и потихоньку моросило. Сейчас дождь начал лить сильнее, сопровождаемый раскатами грома, от которого, казалась, вздрагивала земля. Солнце полностью скрылось за огромными грозowymi тучами, и дует пронизывающий холодом южный ветер. Вспышки молний пронизывают пространство между тучами и землей, а на землю начал сыпаться град. Становится ясно, что нужно срочно найти укрытие.

Впереди виден огромный холм, очертания которого хорошо видны во время вспышек молний. Вам кажется, что его поверхность из цельного камня, и, хотя взбираться в такую погоду по нему будет плохой мыслью, вероятно там можно будет найти какие-нибудь выступы, которые обеспечат безопасность во время шторма. Хотя можно и положиться на милость погоды.

Любой персонаж, удачно сделавший проверку знаний преданий УС 10 или Знания (строительство и инженерное дело, подземелья, местное, история, двор и знать) может опознать этот холм как Хайтаур и вспомнить его историю, которая описана в разделе Предыстория.

Если ИП не захотят идти к холму, то начнет действовать правило погоды (стр. 93 в *Dungeon Master's Guide*). Как только град нанесет достаточно повреждений, их желание поискать пристанище возрастет.

## ХАЙТАУР

Последующие секции описывают холм и могилы внутри него. Если не отмечено, то все области неосвещены, а стены, пол и потолки сделаны из камня.

### 1. ГЛАВНЫЙ ВХОД В ХАЙТАУР.

Если путешественники подойдут на 20 футов к холму, то прочитайте или перефразируйте следующее:

Массивный холм возвышается над окружающей территорией. Несколько узких выступов предоставляют ненадежное укрытие, но, приглядевшись, вы видите огромный арочный вход, по меньшей мере, 20 футов в высоту и 10 в ширину, ведущий прямо внутрь холма.

По всей видимости, землю со скалистого холма от входа смыло ливнем. Увидев, что холм достаточно крепок, вы понимаете, что любое пространство за этой дверью будет сухим и предоставит хорошее укрытие от молний. Сооружение выглядит весьма прочным, поэтому обрушение маловероятно, даже при таких суровых условиях.

Любой персонаж, проведя проверку Поиска или Знания (строительство и инженерное дело) против УС 12, может определить, что каменный вход и окружающая его территория невероятно крепки. Гном может понять ту же информацию от чувства камня.

Успешная проверка на Внимательность против УС 15 покажет, что рядом с входом лежат остатки сломанного огромного круглого камня. Этот камень когда-то блокировал вход, но был раздроблен молнией несколько недель назад.

Дверь тяжелая, но хорошо уравновешена. Она не заперта и открывается легко, и закрывается сама по себе, если ее не поддерживать.

### 2. ОСНОВНОЙ ЗАЛ.

Как только путешественники найдут в Хайтауре, то прочитайте или перефразируйте следующее:

Каменное помещение за входом насчитывает, по крайней мере, 7500 кв. футов. Облупленные рисунки и порушившиеся орнаменты наводят на мысль, что когда-то это место отделялось с особой тщательностью, но сейчас все это превратилось в пыль. Три массивные каменные двери – слева, справа и прямо напротив входа – ведут вглубь холма.

Все двери заперты, и УС для проверок Взлома превышает максимальные возможности персонажей первого уровня. Если ИП приходят сюда в различное время, дайте им всем собраться здесь, прежде чем переходить столкновению № 3. Если им захочется поговорить, то дайте им представить себя и, возможно, даже разбить лагерь в этом помещении. Приступайте к столкновению № 3, когда будете готовы.

◆ **Двери:** 4 дюйма толщиной, прочность 8, хиты 60, УС разрушения 28, взлома 30.

### 3. НАЛЕТ КРЫС.

Это столкновение не обозначено на карте. Оно происходит в области №2 в то время, которое выберет МП, некоторое время спустя после сбора всех ИП.

Приглушенный звук дождя и града и воющего ветра снаружи прерывается только внезапными раскатами грома. Это помещение по прежнему выглядит крепко и неприступно для непогоды. Даже когда от грохота сотрясается земля, с потолка практически ничего не сыплется. Только дверь, ведущая внутрь холма, дрожит во время таких сотрясений.

Внезапно, во время одного из таких раскатов, все три двери срываются с петель и с оглушительным грохотом падают внутрь помещения. Чуть погодя вы слышите нарастающие звуки скрежета, производимые лезущими из центрального прохода крысами.

Молния пробила трещину в соседнем помещении, и крысиное гнездо затопило.

**Существа:** Восемь крыс лезут в помещение, ища выход на поверхность.

**Rats (8):** hp 2, 2, 2, 2, 1, 1, 1, 1, см. *Monster Manual* стр. 278.

**Тактика:** Находясь в панике от грома и затопления гнезда, крысы атакуют ближайшие цели, которые они увидят, но не более трех на одну цель. И хотя они наносят своими укусами урон 1к3-4, каждая удачная атака наносит минимум 1 пункт урона. Если крыса ранена, но не убита, она попытается убежать в свое следующее действие движения.

**Сокровища:** Это помещение не содержит сокровищ. Все деньги за это столкновение распределены в других областях этого холма.

### 4. ПЫТОЧНАЯ. (СС 1)

Когда ИП зайдут в эту область, то прочитайте или перефразируйте следующее:

Длинный каменный проход оканчивается в помещении из камня, в котором находятся покрытый трещинами стол, на котором стоит проржавевшая железная утварь. Дождь льет прямо в центр помещения из шахты в потолке, которая по всей видимости уходит наружу холма. С конца шахты свисает слегка покачивающаяся веревка. Вода утекает в сток, расположенный в центре помещения, но старые темные пятна

заставляют вас думать, что когда-то этот сток использовался для сливания других жидкостей.

Внезапно, из прохода в противоположной стене появляются два гуманоида. Каждый из них 6 футов ростом с жестоким взглядом и плоским лицом. С ревом, они оба вытаскивают оружие и бросаются на вас.

Веревка и в самом деле ведет наверх холма. Чтобы взобраться по ней, требуется проверка Лазания против УС 15. Внимательный осмотр этой области выявит, что шахта сверху имеет выход, но там находятся только развалины лагеря хобгоблинов.

Шахта была когда-то вырыта расхитителями гробниц, чтобы легко пробраться внутрь холма.

**Существа:** Два хобгоблина не имеют никакого представления об уважении штормового перемирия. Они заинтересованы в основании здесь разбойничьего лагеря, и никто из свидетелей не должен остаться в живых.

**Hobgoblin Raiders (2):** Hobgoblin Raiders: Male hobgoblin warrior 1; CR 1/2; Medium humanoid (goblinoid);

HD 1d8+2; hp 6, 7;

Init +1; Spd 30 ft.;

AC 15, touch 11, flat-footed 14;

Base Atk +1; Grp +2;

Atk or Full Atk +2 melee (1d6+1/19–20, short sword) or +2 ranged (1d6+1, javelin);

SQ darkvision 60 ft.; AL CE;

SV Fort +4, Ref +1, Will –1;

Str 13, Dex 13, Con 14, Int 10, Wis 9, Cha 8.

*Skills and Feats:* Hide +1, Listen +2, Move Silently +3, Spot +2; Alertness.

*Possessions:* Studded leather armor, light shield, short sword, javelin.

**Тактика:** Хобгоблины просто бросаются в битву и атакуют самую большую и грозную цель.

**Сокровища:** Один из хобгоблинов имеет пояс поднятия тяжестей. (см. Приложение)

### 5. ЗАМЫСЛОВАТАЯ ПАУТИНА. (СС1)

Когда ИП зайдут в коридор, ведущий в эту область, то прочитайте или перефразируйте следующее:

В конце коридора – небольшое помещение, деревянные двери которого лежат на полу. Запах пыли витает в воздухе, а звук грома здесь приглушен. Многочисленные телоподобные комки видны через дверь, каждый из которых обмотан слоями серых нитей.

На самом деле столкновение произойдет у выхода из коридора, а в самом коридоре. Дверь лежит на полу с тех пор, как сгнили петли, а проем сейчас покрывает паутина среднего чудовищного паука. Любой, кто пойдет по направлению к дверному проему, может заметить практически невидимую нить прежде, чем попасться в нее, если удачно проведет проверку на Поиск против УС 20.

Любой, кто дотронется до паутины – пойман, как если бы был пойман сетью (см. *Player's Handbook*, стр. 119), помимо этого он не может отойти проема. Паутина может быть уничтожена ударом оружия, однако, любое оружие соприкоснувшееся с паутиной также прилипает к ней (Чтобы освободить оружие нужна удачная проверка на силу против УС 16). Только одно существо может быть пойманным паутиной в один и тот же отрезок времени.

**г Паутина:** Снижение повреждений 5/-, хитов 6, УС для разрыва 16, для умения Высвобождение УС 12.

**Существо:** Паук, соткавший паутину, прячется на потолке, который также покрыт практически невидимыми нитями. Он получает Бонус ситуации на умение Маскировка и Бесшумность из-за паутины.

**Medium Monstrous Spider:** hp 11; Hide +15, Move Silently +11; см. *Monster Manual*, стр. 288.

**Тактика:** Паук атакует (Если возможно, то неожиданно) как только персонаж попадет в паутину в дверном проходе или будет уничтожать. Он всегда атакует ближайшую цель, не делая попыток избежать фланкирования или обезвредить сначала самого опасного врага. Так как паук – прядильщик, то он может выбрасывать паутину в цели, но делает это, только если никто из персонажей не опутан.

**Исход:** Как только паук побежден, а его паутина обезврежена, персонажи смогут пройти в помещение. В коконах – мертвые мумифицированные тела множества крыс и несколько гуманоидов.

**Сокровища:** Под слоем коконов лежат многочисленные ржавые оружия и лохмотья, все они не представляют никакой ценности. Однако, на полу лежит амулет могущества 0 уровня (см. Приложение) и сумка с 75 гр. Проверка Поиска против УС 10 позволит обнаружить данные предметы.

## 6. ЖЕРТВЕННЫЙ СУНДУК. (СС 1)

Когда ИП зайдут в эту область, то прочитайте или перефразируйте следующее:

Эта пыльная комната пуста, и только один каменный сундук, стоящий в центре, нарушает эту пустоту. Очевидно, что сюда никто не заходил долгие годы.

**Сундук:** Стенки 4 дюйма толщиной, прочность 10, хиты 60, УС разрушения 28

**Ловушка:** крышка сундука не заперта, но соединена с ловушкой, которая выстреливает дротиками в любого, кто находится в том же 5-футовом квадрате, что и сундук или в квадрате, примыкающим к нему или его углам.

Персонаж должен находиться в том же квадрате, что и сундук, чтобы открыть его, если только он не объявит, что открывает сундук с помощью оружия или шеста. Атака на сундук также разрядит ловушку.

**Ловушка Fusillade of Darts:** СВ 1; механическая, контактный триггер (присоединен); перезарядка вручную; Атака +10 дальний бой (1к4+1, дротик); множественные цели (стреляет по одному дротику по каждой цели находящейся в 5 футовом квадрате соприкасающимся с сундуком); Поиск УС 20; Поломка УС 20; Рыночная стоимость: 1,000 гр.

**Сокровища:** В сундуке лежит повязка мужества (см. Приложение), две жемчужины (стоимостью по 100 гр каждая) и небольшой мешочек со 100 гр

## 7. А ВОТ И ГОЛОВА. (СС 1)

Когда ИП зайдут в эту область, то прочитайте или перефразируйте следующее:

Единственный интересный объект в этом помещении – статуя в дальнем углу. Она походит на саркофаг, стоящий вертикально, но голова фигуры вырезанная на крышке, выглядит кривой и с усиками вместо волос. Пара крыльев, как у летучей мыши высовывается из-за висков. Внезапно ее глаза открываются, и вы видите отблеск зеленых огоньков, а голова летит в атаку!

Эта комната – логово малой Воргульи, которая облюбовала место головы саркофага для своего удобного гнезда.

**Существо:** Малая воргуля – очень незначительный злой Пришелец.

**Lesser Vargouille:** CB 1; Small outsider (evil, extraplanar);

HD 1d8+1; hp 5; Init +1; Spd fly 30 ft. (good);

AC 12, touch 12, flat-footed 11;

Base Atk +1; Grp 3;

Atk or Full Atk +3 melee (1d4, bite);

SA визг;

SQ darkvision 60 ft., Черты Пришельцев; AL NE;

SV Fort +3, Ref +3, Will +3;

Str 10, Dex 13, Con 12, Int 5, Wis 12, Cha 8.

**Skills and Feats:** Hide +9, Intimidate +3, Listen +5, Move Silently +5, Spot +5; Weapon Finesse.

**Визг (св.):** Вместо укуса, малая воргуля может открыть свой надувшийся рот и издать пронзительный визг. Каждое существо в 60 футах (кроме воргульи), которые слышат крик и могут видеть ее, должны успешно выкинуть спас-бросок на Стойкость против УС 12 или быть парализованными от страха на 2к4 раунда или пока монстр не атакует их, уйдет из области действия или покинет зону видимости. Существо, успешно выкинувшее спас-бросок, не может быть снова подвергнуто воздействию визга в течении 24 часов от той же самой малой воргульи. Визг является воздействующим на разум эффектом страха.

**Черты Пришельцев:** малая воргуля не может быть оживлена или воскрешена (хотя заклинаниями Исполнение желаний или Сотворение чуда ей можно вернуть жизнь)

**Тактика:** Малая воргуля визжит во время первого раунда, а затем атакует ближайшего врага, который устоял. Если все ИП парализованы, она двигается и атакует каждого из них по разу, а затем повторяет процесс. Как только кто-нибудь устоит, она будет атаковать этого персонажа.

**Сокровища:** Внутри уже безголового саркофага только пыль и кольцо переводчика (см. Приложение).

## 8. ТЕМНЫЙ РЫЦАРЬ. (СС2)

Когда ИП зайдут в эту область, то прочитайте или перефразируйте следующее:

Длинный каменный стол притягивает внимание в центр этого помещения, яркие отблески золота просачиваются сквозь слой пыли на полу. На столе лежит хорошо сохранившийся труп высокого гуманоида, в плаще и поясе рыцаря. Внезапно труп встает, сжимая проржавевший моргенштерн в одной руке, и сулицу в другой. Пока он слезает со стола его рот открывается, испуская зловещий стон.

**Темный Рыцарь:** Male bugbear zombie, 42 hp; см. *Monster Manual*, стр 267.

**Имущество:** Легкий деревянный щит, моргенштерн, сулица, высококачественное оружие\*.

**Тактика:** В первом раунде битвы, Темный Рыцарь кинет сулицу, даже если это движение и не имеет тактического смысла. После этого он бросится в ближний бой и будет атаковать наиболее очевидного врага каждый последующий раунд. Обычно он выбирает ИП, который нанес ему наибольший урон в ближнем бою за предыдущий раунд.

Если Темный Рыцарь разоружен или его оружие выбито, то он переключится на второе оружие, которое привязано к его спине.

**Сокровища:** Моргенштерн, который использует Темный Рыцарь поврежден и практически ничего не стоит, а все его остальное снаряжение (в том числе и броня) не очень хорошо сохранилось. \*Но у него имеется и второе оружие – высококачественное оружие, того типа, который использует один или более ИП. (Вы можете выбрать оружие для персонажа воина, у которого еще нет высококачественного оружия, или случайным образом какое из оружий ИП совпадает с типом оружия Темного Рыцаря). Такое оружие стоит 300 гр плюс базовая стоимость оружия.

Помимо этого в помещении лежат 250 гр, разбросанные по полу.

## ПОДВОДЯ ИТОГИ

Приключение считается законченным, когда Темный Рыцарь побежден и холм зачищен от монстров. Как только эти условия выполнены, шторм снаружи постепенно стихает.

## ДАЛЬНЕЙШИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Племя багбиров, которые послали двух своих воинов, встреченных в области №4, заинтересованы в использовании холма в качестве лагеря. Больше багбиров приезжает через несколько дней, принеся продовольствие и инструменты, нужные им для обустройства нового жилища. Если не остановить багбиров, то через две недели они начнут набеги на близлежащие территории.

Более того, как только багбиры обнаружат своего почитаемого предка, Темного Рыцаря, они станут время от времени посылать партии воинов, чтобы отомстить ИП. До трех таких отрядов будут посланы, пока их жажда мести не остынет.

## ПРИЛОЖЕНИЕ: НОВЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ.

Это приключение предоставляет несколько весьма простых новых магических предметов. Каждое из них подробно описано в этой секции.

**Кольцо переводчика:** Это кольцо дает носителю способность понимать два необычных языка в дополнение к уже знакомым ему. Если персонаж, одевший его, грамотен, то он также получает грамотность в новых языках, пока носит кольцо. В данном приключении, кольцо может позволить общаться на языках, на которых ни один из ИП не говорит, это, вероятно, будет полезно в дальнейших приключениях. Примерный выбор включает в себя: Abyssal, Aquan, Auran, Draconic, Dwarven, Giant, Goblin, Ignan, Infernal, Orc, and Terran.

Слабая аура divination; CL 1st; Forge Ring, *comprehend languages*; Price: 400 gp.

**Повязка мужества:** Это простая кожаная повязка усеяна маленькими железными клепками. Она дает носителю бонус сопротивления +1 на все спас-броски по Воле.

Слабая аура abjuration; CL 1st; Craft Wondrous Item, *resistance*; Price: 350 gp.

**Пояс поднятия тяжестей:** Пояс сделан из прочной кожи с латунными заклепками и большими пряжками с обеих сторон. Любой надевший его получает бонус совершенства +1 к силе для определения переносимого веса. Пояс не изменяет фактического значения силы, ни изменяет модификатор силы. Этот эффект не суммируется с любым другим, который происходит от другого бонуса к Силе.

Слабая аура conjuration; CL 1st; Craft Wondrous Item, *bull's strength*; Price: 500 gp.

**Амулет могущества (0<sup>ой</sup> уровень):** Этот предмет действует как обычный амулет Могущества (см. стр 263 в *Dungeon Master's Guide*), за исключением того, что он позволяет владельцу переподготовить заклинание 0<sup>го</sup> уровня.

Слабая аура transmutation; CL 1st; Craft Wondrous Item, создатель должен уметь творить заклинания 0<sup>го</sup> уровня; Price: 500 gp.

