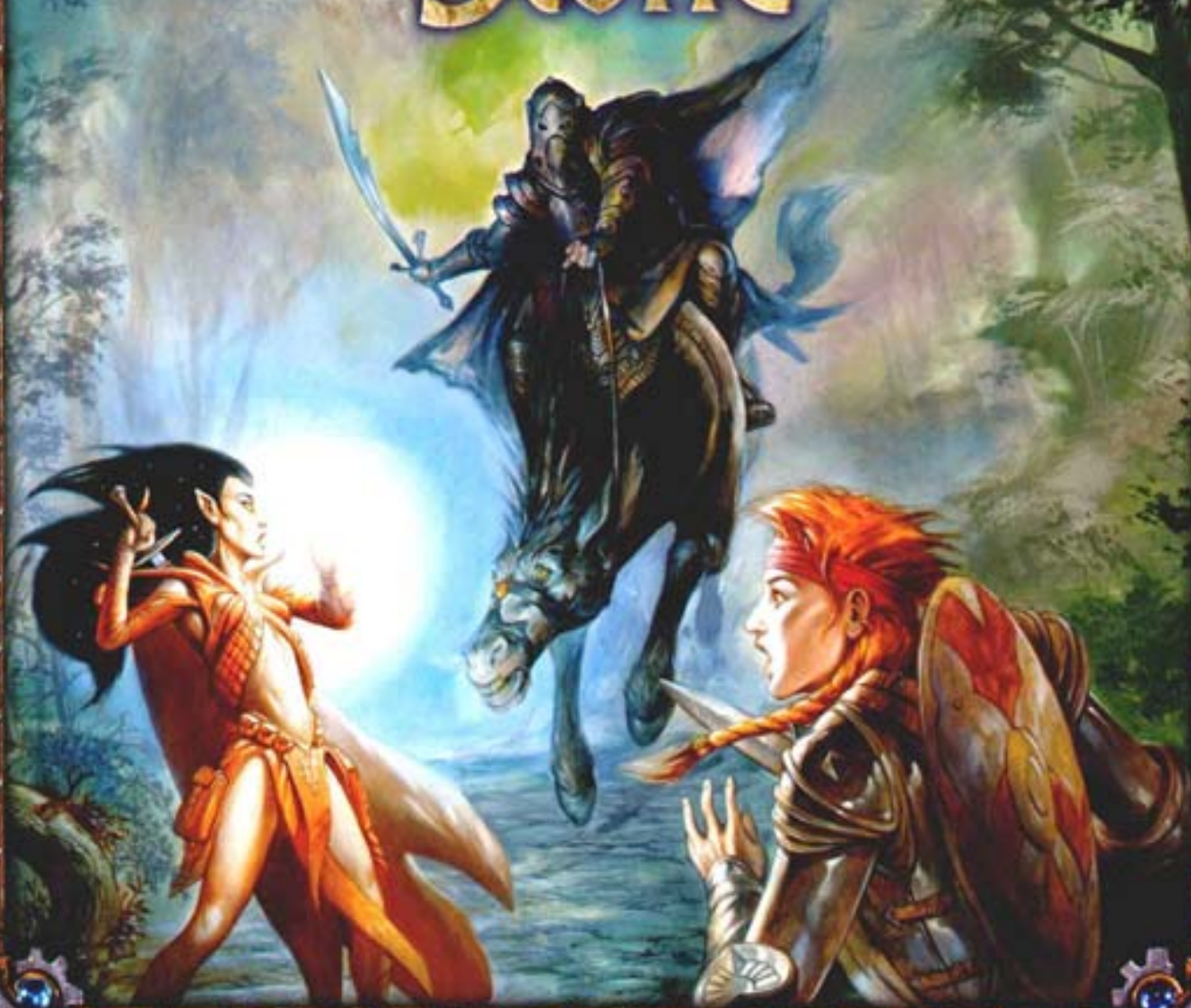


An Adventure for 7th-Level Characters



The Standing Stone



John D. Rateliff

Red Horse Hill

The Great Barrow

tarn

To Grugach Settlement (abandoned)

light forest

light forest

Massacre Site

Ossington

heavy forest

heavy forest

The Silence Keepers

N

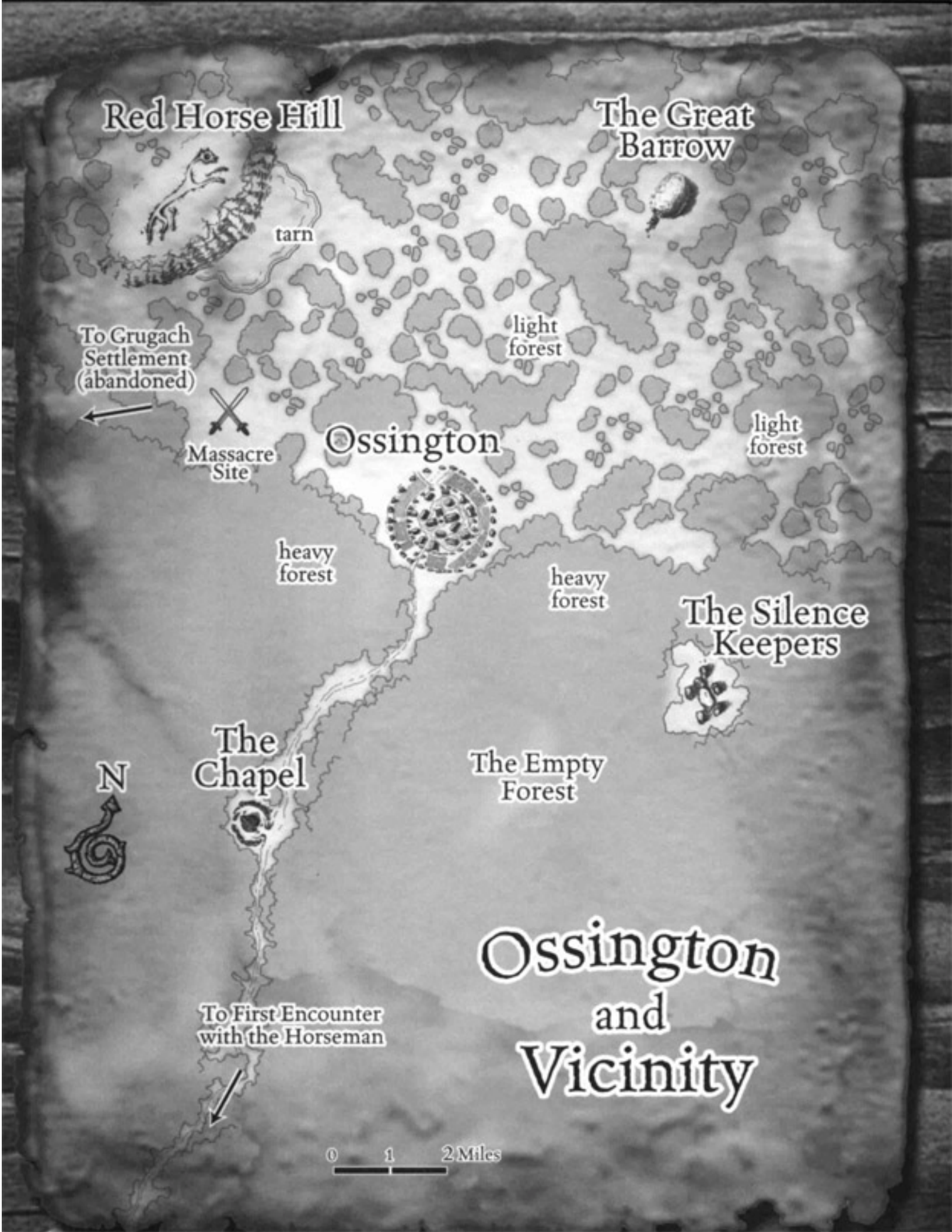
The Chapel

The Empty Forest

Ossington and Vicinity

To First Encounter with the Horseman

0 1 2 Miles









Ossington



The Warlord's Barrow



Legend

-  Passage
-  S Secret Door
-  O Overpass
-  Dead End
-  Stairs Down
-  T Trap
-  W Wight
-  GW Gravewight

Connects to center of maze

Tomb

H 5 ft



Sarcophagus

0 20 40 60 80

Scale in Feet

By John D. Rateliff

Credits:

Editing and Development: Andy Collins
Art Director: Dawn Martin
Interior Illustrations: Dennis Cramer
Typesetting: Angelika Lokotz
Project Manager: Justin Ziran
© 2001, Wizards of the Coast
Перевод: GEP © 2004

Creative Director: Ed Stark
Cover Illustration: Jeff Easley
Cartography: Todd Gamble
Graphic Design: Sherry Floyd
Production Manager: Chas DeLong
Adventure for 7th-level Characters

ВВЕДЕНИЕ

В этом прогнившем захолустье среди гор, в слабом лунном свете лишь трава шелестит над просевшими могилами около часовни. Часовня пуста, лишь ветер хозяйничает в ней. В ней нет окон, распахнутые двери скрипят на ветру. Высохшие кости не могут навредить никому.

- Т. С. Элиот, «Что рассказал гром»

В «Стоящем Камне» игровые персонажи (PC – Player Characters), призванные, чтобы спасти маленькую лесную деревушку от призрачного всадника и мстительных эльфов, обнаруживают, что настоящая опасность идет от самих жителей деревни и зловещих планов их темного хозяина.

Уровни Энкантеров: «Стоящий Камень» разработан для партии из 4-ех персонажей 7-го уровня. В середине приключения PC должны получить 8-ой уровень, к концу приключения они могут достигнуть 9-го уровня. Поскольку в процессе приключения им предстоит столкнуться с очень опасными противниками, ДМ может изменить некоторые энкантеры, если имеет неопытных игроков или партию с меньшим количеством персонажей, дав тем самым PC больший шанс выжить.

ПОДГОТОВКА

Как Мастеру Игры (ДМ) вам необходимы копии трех базовых книг D&D для проведения этого приключения: Книги Игрока, Книги Мастера, Руководства Монстров.

В самом приключении жирный курсивный шрифт предоставляет информацию для игроков, которую вы можете перефразировать или зачитать вслух в соответствующий момент. Текст в рамках содержит важную информацию для вас, включая специальные инструкции. Информация, касающаяся неигровых персонажей (НПС) дана в сжатом виде в любой сцене, в которой PC могут повстречать их. Полная статистика НПС приведена в Приложении НПС.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Столетия назад со всего света собрались друиды, чтобы выстроить двойной каменный круг в чаще древнего леса. Друиды освятили (consecrate) этот участок земли, что сделало это святое место иммунным для магического наблюдения (scrying) посторонних. В его пределах они могли проводить свои самые важные ежегодные ритуалы.

Много лет спустя, но все еще очень давно, эти места стали ареной двух больших сражений, в которых Варлорд Сайтнар (Saithnar the Warlord) победил вторгшиеся армии захватчиков, но и сам погиб во второй битве. Массивный курган был воздвигнут в его честь. Расположенный в нескольких милях к северо-западу от каменных кругов этот курган до сих пор является местной достопримечательностью.

Затем пришла беда. Население было истреблено, местность опустошена. Великий дракон Ашардалон (Ashardalon) без всякой видимой причины напал на это место, уничтожив общину друидов, превратив лес на севере в круги выжженной пустоши. Единственный выживший друид, Дидд Мудрая (Dydd the Wise), трансформировала некоторых лесных животных в гуманоидную форму, чтобы те помогли ей в восстановлении и заселении этого места. В случае если бы история повторилась, она вырезала необходимые заклинания на камнях самих кругов. Нужные знания не должны быть потеряны. Большинство «людей Дидд» решила остаться в человеческой форме. Вступив в брак с настоящими людьми, они оставили потомков, которые и заселили большую часть этого региона.

Много спокойных столетий прошло с тех пор. Большая часть событий была забыта, а то, что не забыто, стало фольклором. Маленькая деревня разрасталась в границах кругов, заботясь лишь только об ежегодных урожаях. Однако недавно колдун тифлинг по имени Дизон (Dyson) изучил заклинания, вырезанные на камнях, и решил использовать их в своих долгосрочных планах. Создание расы слуг, выглядящих как люди, дало ему в руки совершенные инструменты для проникновения в общество. Он подготавливает жестокое вторжение своих демонических союзников.

В компании с бардом вроком (vrock - его связанной с демонами), жрицей-друидшей (которая обеспечила ему доступ к заклинаниям, вырезанным на камнях) и кошкой-фамильяром (которую он скоро преобразовал в компаньона и телохранителя) он обосновался в небольшой деревне и скоро полностью подчинил ее себе. В течение года он заменил всех первоначальных жителей преобразованными животными. Все те, кто стоял на его пути, были безжалостно убиты. Соседнее племя диких эльфов гругач (grugach) протестовало против такого положения вещей. Исчезновение в больших

количествах животных в лесу их сильно беспокоило. Эльфов заманили на переговоры и прирезали. Те немногие, кто остались в живых, теперь преследуют всех людей, обуреваемые жадной мести. Блуждающий паладин, расследовавший слухи о происходящих здесь проблемах, был убит и захоронен в неосвященной земле. Теперь его неупокоившийся дух бродит по лесным дорогам, стремясь в смерти достигнуть того, что не смог сделать при жизни.

Теперь Дизон готовится разместить своих агентов повсюду в регионе. Но для этого ему сначала надо избавиться от эльфов и призрачного паладина. Нападение самому на них может стоить ему потерей ценных последователей. Немного поразмыслив, он придумал нанять кого-нибудь, кто сделает за него эту грязную работу. Время вводить в игру персонажей...

КРАТКИЙ ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Тема «Стоящего Камня» – ложное направление. Первоначально Дизон, его союзники и трансформированные селяне изображают из себя жертв. Они стремятся использовать РС для уничтожения единственных сил, держащих их запертыми в этих окрестностях.

Приключение начинается в тот момент, когда РС прибывают в Оссингтон (Ossington), осажденную деревню. По дороге они оказались свидетелями, как нескольких жителей деревни атаковал призрачный всадник. Как только они достигают Оссингтона, местные жители умоляют их помочь, защитить от эльфов-убийц и злого всадника. РС собственными глазами видели, как всадник убивал безоружных крестьян. Это должно быть веским доказательством отчаянно-тяжелого положения жителей деревни. Любые попытки вступить в контакт с эльфами встречаются меткими стрелами снайперов. Эльфы уже были одурачены одним предательством, замаскированным под переговоры. Повторять одну и ту же ошибку они не желают.

И хотя Дизон первоначально мог быть удивлен появлением РС, он все же предполагал, что рано или поздно кто-то подобный должен был появиться, и запланировал эту возможность. Он старается манипулировать ими, направить их на уничтожение призрачного паладина и оставшихся эльфов. Лучший возможный результат с его точки зрения – это то, что РС придут, уберут его противников и отбудут подальше, выполнив свою «миссию». Если ему покажется, что кто-то из них приближается к правде, у него есть еще один план – отвлечь искателей приключений легендами о полном сокровищ кургане варлорда, охраняемом злобной нежитью – могильным умертвием (gravewight – смотри Приложение 2). Опираясь на свой собственный жизненный опыт, Дизон считает, что комбинация сокровищ, нежити и подземелья, которое нужно исследовать, должна отвлечь любых искателей приключений от расследования того, чего он не хочет, чтобы те обнаружили. Если РС выяснят полную степень его обмана, он постарается уничтожить их. Но если дела будут складываться не в его пользу, он сбежит, оставив своих помощников позади. Он не желает рисковать потерять все из-за бесполезного жеста мести.

Стоит заметить, что вполне возможно будет так, что искатели приключений будут сражаться против эльфов, призрачного всадника и варлорда, а затем уберутся обратно, осыпанные благодарностями сельских жителей, и гордые собой за отлично сделанную работу. Также вполне возможно, что РС окажутся мудрее, сразу распознают планы Дизона и сами станут союзниками горстки выживших эльфов и паладина-нежити, чтобы затем сообща напасть на Дизона и его компанию. Любая работа одинакова хороша. Пусть события идут своим курсом, направляемые лишь самими персонажами.

ВОВЛЕЧЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Каждый ДМ знает, как лучше всего заинтриговать своих игроков, чтобы вовлечь в приключение. Ниже следуют несколько предложений, которые ДМ не должен стесняться изменить, приспособивая их под свою кампанию, чтобы заинтересовать своих игроков и их персонажей.

- Проходя через небольшой город в своих путешествиях, РС невольно подслушивают двух местных жителей, разговаривающих на рынке о том, странно, что никто из Оссингтона не приехал на ярмарку в этом году. Расспросы откроют, что Оссингтон – изолированная фермерская деревенька, расположенная в чаще близлежащего леса. Обычно несколько жителей Оссингтона приходят в город хотя бы раз в месяц, но последние два-три месяца никто из них не показывался. Некоторые горожане любопытствуют, почему прекратились все контакты, но каждый из них достаточно занят своими собственными делами, так что так никто и не предпринял трехдневную поездку в Оссингтон.

- Местный вельможа, Лорд Карровэй (Lord Carroway), услышал некоторые слухи. Он нанимает РС для расследования. Взволнованный слухами об эльфийских погромах («точно таких же, как на Лендорских Островах» (Lendore Isles)) он должен знать, что происходит. С другой стороны леса находится эльфийское королевство. Поэтому Лорд и волнуется, не начало ли это враждебной кампании эльфов против людей, проживающих на этой стороне леса, или же они просто захватывают нейтральную территорию, расположенную между двумя нациями.

- Недавно начали распространяться старые баллады, заново пересказывающие историю событий давно минувших дней. Эти баллады – «Прибытие Ашардалона» (The Coming of Ashardalon), «Сайтнасмал» (Saithnasmal – Последнее Сражение Сайтнара), «Прощание Дидд» (Dydd's Farewell), «Деяния Леди Дарнсэй» (The Deed of the Lady Durnsay) и другие обращаются к древним событиям в больших (и временами очень запутанных) подробностях. Кто-то где-то то ли раскопал давно забытые песни, то ли как-то иначе обнаружил источник информации, касающихся периода великих дел, теперь почти забытых в истории. И каждый бард, историк, антиквар и искатель сокровищ хотел бы знать, кто это.

- РМ привлечены в эту область слухами о потерянной магии, священном месте друидов, точное расположение, которое было забыто, или о магическом мече великой силы, последний раз замеченным в этих местах. Здесь также можно включить связь с Темной Цитаделью или Кузней Ярости, если персонажи участвовали в этих приключениях.

МЕГАЛИТНЫЕ МОНУМЕНТЫ

Этим монументам уже много сотен лет. Их сделали первые люди этой земли (давно уже перебравшиеся на большой континент, из-за захватчиков с запада и юга). Большинство считает, что проклятие защищает камни, поражая тех, кто повреждает их. Это проклятие небеспочвенно и проявляет себя оно тем, что в свою очередь наносит повреждение своему противнику. Так, если персонаж сваливает стоячий камень, то он падает на него, причиняя максимальное количество сокрушительного урона (10d6 или больше). Даже если персонаж прилагал все усилия, чтобы камень упал в сторону, камень все равно упадет именно на него. Все монументы несут на себе знаки времени и многочисленные следы погоды. Но любые камни, которые упали или сломались за эти годы, были восстановлены и подняты обратно в исходное положение, сначала друидами, а позже сельскими жителями, уважающими традиции.

Двойной Круг (The Double Circle). Самые впечатляющие монументы – это камни, окружающие город Оссингтон (смотри Сцену 4). Внешний круг состоит из 91-го камня. Каждый камень этого круга возвышается на 30 футов и весит много тонн. Двадцать восемь камней, высотой 20 футов, составляют внутренний круг. В центре круга расположены три каменных триады. Каждая состоит из двух расположенных в дюжине футов друг от друга 30-ти футовых колонн с каменной перемычкой между ними. На грубо обтесанных камнях вырезано заклинание *создание фальшивого человека* (*create faux human* – смотри Приложение 3) на языке друидов. Писание магически защищено так, чтобы его мог прочитать только друид. (Эта защита имеет эффективную магическую сопротивляемость (SR), равную 30-ти против *Понимания языков* (*Comprehend languages*) или подобных заклинаний).

Кроме того, надпись на камнях функционируют подобно постоянному божественному свитку *создания фальшивого человека*, позволяя активировать заклинание со «свитка-камней» один раз в день. Конечно же, друид, чей уровень не достаточен для использования этого заклинания, должен делать проверку уровня заклинателя (*caster level check*), чтобы активировать заклинание, как указано в Книге Мастера. Дизон с помощью Хенвен (Henwen) может получить доступ к заклинаниям, но он заявляет, что «только начинает» отпирать их тайны.

Часовня Девяти Богов (The Chapel of Nine Gods). Дизон не уверен является ли эта часовня просто примитивным зданием или же это очень старый курган, с которого под воздействием эрозии сошла когда-то лежащая сверху земля. Он считает, что эта часовня раньше была посвящена земной матери, богине Бьори (Beorg), но давным-давно была приспособлена под поклонение всего нейтрального «пантеона». (Если спросят его самого, кому он поклоняется, то он признается, что он «не особенно религиозен», но время от времени отдает почести Ви Джас (Wee Jas)), как покровительнице магии). Площадь внутри кольца-ямы использовалась как местное кладбище в течение сотен лет. Местные традиции предписывают кремацию («очень экономично – мы используем одно и то же самое место погребения в течение многих столетий, и не нужно беспокоиться о некромантах и о том, что случится с вашими костями после того, как умрете»). Это детализировано в Сцене 3.

Хранители Тишины (The Silence Keepers). Эти пять высоких, тонких, обветренных камней, когда-то возможно составляли дольмен – колонны, поддерживающие большой плоский камень, который теперь лежит свалившимся в центре камней. Или может быть верна местная легенда про то, что эти камни - пятеро злых магов, что убили варлорда при помощи своих заклинаний и предательства и позже были обращены в камни друидами. По этой версии, плоский центральный камень – место, где они проводили жертвоприношения, необходимые для призывания своей темной магии. Независимо от происхождения этих камней, Дизон обратил внимание, что это место долгое время было популярным местом свиданий для местных жителей, до тех пор, пока не начались нынешние неприятности.

Холм Красной Лошади (Red Horse Hill). К северо-западу от города расположен большой холм, с вырезанной фигурой животного на его стороне. Дизон считает, что «Красная Лошадь» фактически является изображением дракона Ашардалона, разорившего эту местность столетия назад. Он обращает внимание на то, что лес к северу от города намного менее плотен, чем в других местах леса (выросший заново всего лишь несколько столетий назад).

Каровое Озеро (The Tarn). Темный водоем у основания Красного Холма не привлекает внимания Дizona. Если его напрямую спросят о нем, то он скажет, что он думает, что это не что иное, как яма, из которой был добыт камень для постройки Великого Кургана, которая уже давно заполнилась дождевой водой и стоками. Смотри Сцену 13 для правды об этом искусственном озере.

Великий Курган (The Great Barrow). Это строение было создано в память о варлорде, великом воине древности, погибшем в битве после двух великих побед. Дизон по секрету сообщает персонажам, что по его личному мнению, «Всадник» является ни кем иным, как самим Варлордом, восставшим из могилы после всех этих лет. Однако он признает возможность, что Всадник может быть и просто Темным Стражем (*blackguard*), использующим в своих интересах местные суеверия для обеспечения безопасности своего логова, из которого он регулярно выезжает, чтобы сделать свою отвратительную работу. Сцена 11 детализирует холм.

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Предположим, что персонажи основательно подготовились, прежде чем углубиться в лес. Таким образом, они должны иметь с собой достаточное количество сухпайка. Время от времени они освежают свои бурдюки, натываясь на ручьи. Дорога шириной от 10 до 15-ти футов, позволяет двум персонажам среднего размера или их лошадям свободно идти рядом друг с другом. Дров для костра, сушняка здесь в избытке. Персонажи могут свободно ночью разводить походный костер рядом с дорогой, не создавая серьезной опасности лесного пожара.

Стоит отметить, что некоторые факторы препятствуют зрению и движению в лесу. Дорога постоянно петляет, позволяя им видеть лишь (3d4)*10 футов перед собой. Сверху ветки деревьев смыкаются над дорогой, формируя толстый

навес. Весь солнечный свет, за исключением случайного солнечного лучика, блокируется листвой навеса. Лес с обеих сторон дороги густой, деревья расположены близко друг к другу, затрудняя движение и преграждая путь солнечному свету. Передвижение через густой подлесок при плохой освещенности уменьшается до одной четверти скорости от нормальной скорости. Это потускневший, беззвучный мир.

Поверхность грунтовой дороги находится в плохом состоянии, изрытая глубокой колеей от поколений фермерских телег. Идти шагом не составляет никаких проблем, но если кто-либо хочет ускориться, он должен сделать проверку баланса (или проверку верховой езды) со сложностью DC 10, чтобы не споткнуться и не упасть. Кроме того, многочисленные ветки, высовывающиеся на дорогу над уровнем головы, делают передвижение верхом неудобным и немного более опасным (добавляйте +2 к DC любых чексов проверки верховой езды, сделанных в то время, пока персонажи находятся на дороге).

Приключение начинается, когда РС провели в дороге уже некоторое количество времени. Уже должен быть определен порядок передвижения, кто и как дежурит по ночам и т.д. В этот день, еще до начала приключения, персонажи могут сделать проверку выживания (Survival) DC 15. Тот, кто успешно выполнил проверку, замечает некоторые необычные черты леса – животных в этом лесу практически не видно и не слышно. Персонажи вошли в Пустой Лес (Empty Forest на карте). Приключение начинается со Сцены 1.

СЦЕНА 1: СТАРАЯ ЛЕСНАЯ ДОРОГА (EL 10)

Закончится ли этот лес когда-нибудь? Вы путешествуете уже в течение нескольких дней, и по-прежнему лишь бесконечные ряды деревьев окружают дорогу со всех сторон. Сверху переплетаются ветки деревьев, образуя навес из листьев, блокирующий большую часть солнечного света. Лишь случайный солнечный луч иногда пробивается в тусклую полутьму дороги. Кроме изрытой колеи грунтовой дороги вы больше не замечаете никаких следов цивилизации, с тех пор как вступили в лес. В течение последних нескольких часов вы даже не слышите ни пения птиц, ни шорохов пробегающих лесных существ в прилегающем подлеске. Ничто не нарушает монотонность дороги. Поэтому, крик, прозвучавший где-то впереди, вам кажется особенно громким в лесной тишине.

Остановитесь в этот момент и попросите, чтобы игроки бросили инициативу. Отметьте результат и сами сделайте два броска (один для крестьян и один для всадника).

После броска инициативы РС слышат второй крик. Успешная проверка на Слух (Listen) DC 10 покажет, что это скорей всего кричит женщина. Результат 20 или выше позволяет РС услышать цокот копыт прежде, чем раздался крик. В этот момент, мужчина, одетый в простую крестьянскую одежду (из простой коричневой домотканой материи), появляется впереди из-за поворота. Бегущий со всех сил, он замечает РС и бросается к ним, на ходу крича что-то типа «Он за мной! Спасите меня!». Позвольте им совершить некоторые действия, включая чтение заклинаний, подготовку оружия или передвижение в сторону паникующего крестьянина. В этот момент расстояние между ним и РС – 120 футов.

В следующий раунд раздастся цокот копыт, затем из-за угла появляется мчащийся всадник, пытающийся достать беглеца.

Существа. Всадник и его конь – призраки, мстящие жителям деревни за резню гругачей и фей леса.

Тактика. Всадник полностью поглощен своей целью, игнорируя любого РС, вставшего на его пути. Он просто проедет сквозь них. Он направляет все свои атаки на бегущего человека, вероятно, очень быстро его убивая (его навык Вдохновенная Атака позволяет ему причинять двойной урон при стремительной атаке). Он удостоверится, что его цель мертва, а не потеряла сознание. Наклонившись, одним ударом он добьет его, а затем для большей уверенности направит свою лошадь на него, чтобы та прошлась по телу копытами. Как только человек в коричневом мертв, Всадник разворачивает своего коня и уезжает тем же путем, как прибыл. Еще прежде, чем он скроется из поля зрения РС, он исчезнет, став нематериальным. Спустя несколько секунд пропадет и цокот копыт.

Всадник: 52 хита, смотри Приложение 1.

Его Конь: 52 хита, смотри Приложение 1.

Житель деревни: 5 хита, смотри Приложение 1.

Развитие событий. Вполне возможно, что персонажи победят Всадника. В этом случае его сущность рассеется, только лишь для того, чтобы через 2d4 снова обрести форму (без сомнения, персонажи будут очень удивлены, когда снова с ним встретятся). Они даже могут осуществить очень трудновыполнимую задачу – спасти предназначавшуюся ему жертву, хотя это и очень маловероятно. Если его спасут, крестьянин говорит, что его зовут Брок, а его товарищей – Харард и Миша. Он сможет рассказать персонажам почти то же самое, что и Танаша Лу в Сцене 2.

Исследование тела погибшего дает мало зацепок. У мертвеца нет никаких сокровищ, посланий или оружия. Нет ничего, что бы указывало на то, откуда он мог прибыть. Правда, его одежда и загар типичны для землепашцев или чернорабочих, его руки все в мозолях, как от тяжелой работы. Возраст мертвого примерно тридцать лет. Один из карманов на половину заполнен желудями (он жевал их, пока шел).

Персонажи, завернувшие за угол, обнаруживают фургон, стоящий на дороге с возницей (пожилого человека, чей возраст приближался к 50-ти), разрубленным на пополам прямо на своем месте. Примерно в 20-ти футах дальше по дороге лежит тело женщины (возраста около 20-ти лет). Ее явно зарубили, когда она пробовала убежать назад. Осел, тянувший телегу, оборвал постромки и теперь спокойно поедает листву неподалеку. Если его расспросить при помощи разговора с животными, то он не имеет никакой полезной информации, будучи чрезвычайно лаконичным («Да-а-а-а», «Н-н-е-е-ет», «Возможно»). Его можно убедить вернуться к телеге, как только будет вытерта кровь.

Сокровище. Ни один из мужчин не имеет при себе ничего ценного, но обыск (поиск - DC 12) тела женщины обнаружит, что она носит хорошую пару серебряных сережек (5 золотых за серьги). В фургоне два одеяла, бурдюк, дюжина пустых мешков из-под муки, разряженный арбалет (очень низкого качества) с тремя ржавыми болтами.

Полный обыск фургона (поиск DC 20) обнаружит свободную доску в стене фургона за местом возницы. Если ее убрать, то можно увидеть маленький, грубо сделанный сундук, полный зашарканных монет (200 серебряных и 100 золотых). Эти деньги – объединенные ресурсы Оссингтона. Эта тройца хотела закупить на них продовольствие для голодающих селян.

СЦЕНА 2: УБЕЖИЩЕ НА НОЧЬ

Когда начинает темнеть и приходит время подумать о ночлеге, персонажи натываются на отдаленную ферму.

Наконец-то лес прервался! Слева впереди вы видите полянку, занимаю небольшой фермой. Огород не ухожен, сарай выглядит так, что любой хороший порыв ветра может снести его. Но струйка дыма из трубы хижины и пробивающийся сквозь ставни свет, кажется, указывает на то, что кто-то все же здесь живет.

Персонажи, которые в сгущающемся сумраке более тщательно исследуют огород, могут сказать, что его даже не копали, хотя это должно было быть сделано, по крайней мере, пару месяцев назад. Скелет лошади лежит в поле в том месте, где она пала, все еще присоединенный к плугу. Тщательное изучение ребер (Проверка поиска DC 28, возможно только с источником света) обнаружит кремневый наконечник стрелы эльфийской работы. Сарай бесхозный, но все же туда можно на ночь пристроить мула и телегу. Различные надворные постройки так же запущены. В ларях для семян, курятнике, сеновале также пусто и нет ничего съестного.

Существа: В хижине укрываются 2 НПС, которые не только предоставят РС безопасное место для сна на ночь, но и дадут им некоторую информацию.

Старый Тарби (человек, мужчина, обыватель 1) – пожилой, поседевший мужчина со своенравным характером. Танаша Лу (женщина, фальшивый человек (лиса), воитель 3) – очень привлекательная, с темно-рыжими волосами и намеком на эльфийскую кровь. Она послушная, порядочная дочка перед своим «отцом», и кокетлива, когда выходит из его поля зрения.

Тактика: Если персонажи стучат, то через несколько секунд раздастся раздражительный, хриплый голос «Кто там?». Получив любой приемлемый ответ, Тарби отпирает дверь. Чуть приоткрыв дверь, он подозрительно вглядывается во тьму, крепко сжимая в руке ржавые вилы. За его спиной персонажи могут разглядеть просто одетую молодую рыжеволосую женщину с заряженным арбалетом. Убедившись, что группа состоит не из эльфов или всадников в тяжелых доспехах, он открывает дверь шире и манит их внутрь, бормоча что-то типа «Быстрее, быстрее – заходите внутрь, пока не появились те эльфы или наезник». Если они принесли тела убитых крестьян из Сцены 1 с телеги, он не позволяет занести трупы в дом («мертвые воняют»), предлагая их оставить на ночь в сарае вместе с оседланным ослом.

Внутри РС обнаруживают себя в кухне. Тарби представляется сам и свою дочь, Танашу, которая кладет заряженный арбалет в угол и начинает суетиться на кухне. На стол выставляются дополнительные деревянные тарелки и вырезанные из дерева ложки, так чтобы вновь прибывшие могли присоединиться к их прерванной трапезе. Пища – овсянка, жидкая, но вкусная, хотя ее хватает только на полтарелки для каждого. РС должны обратить внимание, что, несмотря на то, что Тарби и Танаша сами очень худые (Проверка Внимательности DC 18), они предлагают гостям свои собственные запасы продовольствия. Если персонажи расщедятся, делясь продовольствием или чем-либо еще с фермерской семьей, то их подарки будут приняты с благодарностью. Тарби будет чрезвычайно доволен, если кто-нибудь ему предложит табачных листьев для трубки. Если Тарби расспросить, то окажется что информацию от него добыть весьма проблематично. Он скажет незнакомцам, что всегда думает, прежде всего, о своих собственных делах, а другие сами за себя подумают. Даже не видя трупы, он может идентифицировать их. Эти три трупа – Брок, Миша и Харард, «придурки» из Оссингтона, отправившиеся купить еды за лесом. «Нужно было оставаться дома и заниматься делами!» - его вердикт. Он советует РС развернуться и отправиться туда, откуда они пришли, если они понимают то, что для них хорошо, а что плохо. Однако он отрицает, что у него есть какие-то проблемы и неприятности. Он очень сильно обижается от любых замечаний относительно упадка его фермы. «Ничо страшного нет, что я немного задержался с копкой огорода. Я уже не так молод, как был раньше». Если РС продолжают свои попытки получить информацию от этой устрицы, то Танаша незаметно сигнализирует им, чтобы они оставили эту тему.

Дом фермера состоит только из кухни и горницы внизу и трех спален наверху, одна из которых принадлежит Танаше, вторая Тарби. РС приглашают располагаться на ночлег в горнице (лечь на своих одеялах на полу), в незанятой спальне (комната очень маленькая, на кровати могут поместиться один или два персонажа), либо и там, и там. Быстрый, осторожный осмотр дома подтвердит, что в доме фактически нет никакой еды, кроме единственного полупустого мешка с продовольствием.

Расспросы Танаше без Тарби, несомненно, дадут больше информации, особенно если беседовать с ней будет мужчина. Она просит их о помощи, если надо встанет на колени, рассказывая, что люди Оссингтона голодают потому, что нападения эльфов и Всадника не дали им в этом году посеять зерно, из-за них в лесу стало невозможно охотиться. Яиц больше нет, поскольку у них кончилось зерно, которым они кормили цыплят, и им пришлось съесть их всех. Нет ни мяса, ни молока, потому что они съели всех овец. Они даже были вынуждены есть посевные (запасы, которые фермеры откладывают для посева на следующий год). Когда и это закончится, они умрут, если раньше их не убьют эльфийские лучники или Всадник.

Она притворяется, что не знает, ни почему эльфы убивают людей, ни кто такой Всадник и почему он терроризирует окрестности. Она советует, чтобы они расспросили жителей Оссингтона, особенно деревенского старосту для большей информации. Танаша очень умна и изворотлива, намного более чем положено для маленькой лгуньи. Внешне она открыта и говорит как бы от чистого сердца. Она старается отвечать как можно более правдиво, чтобы избежать любых разоблачений от заклинаний обнаружения лжи. Кроме того, ее высокий модификатор навыка блефа (+6) вместе с правдоподобностью историй поможет ей против проверок Проницательности (Sense Motive). Например, Всадник – чужестранец и она не знает его имени. Так она даже может совершенно правдиво говорить, что не знает «кто он такой», даже под эффектом заклинания очарования личности (charm person). Что касается эльфов, то все что она может добавить, так это то, что неприятности начались тогда, «когда было убито много селян, и жители обвинили в этом эльфов. Староста Мурдоус должен знать всю правду об этом».

Замечания для отыгрыша. Тарби все отрицает и даже больше не помнит о смерти своей семьи. Он смотрит на Танашу, как на свою дочь, вернувшуюся к нему в безнадежное время. В своем состоянии он не делает никаких различий между ней и его настоящей (убитой) дочерью. Будучи одной из самых умных, лучше всех приспособляющихся из фальшивых людей, Танаша Лу была направлена сюда, чтобы увидеть, как хорошо миньоны Дизона могут приспособиться к жизни среди людей. Она также выступает в роли наблюдателя здесь, стараясь привлечь любых незнакомцев, приближающихся к деревне на свою сторону, рассказывая им о бесчинствах эльфов и всадника. Она относится к РС так, как будто они несут избавление. Танаша к тому же молода, привлекательна и кокетлива. Мораль у нее осталась лисья. Так, получив ободряющую улыбку от какого-нибудь привлекательного незнакомца, например РС, она незамедлительно возжелает закрутить бурный роман «фермерской дочки».

ХОБЯХИ

Многие годы хобяхи были не более чем смутные слухи. Успешная проверка бардовского знания (DC 25) или Знания (Местного или Природы) (DC 30) могут позволить персонажу вспомнить смутные истории о некотором типе животных или леших, проживающих в лесах, крадущих детей и причиняющих беспокойство обитателям изолированных домов и хижин.

Результат 30 или выше на проверке бардовского знания позволит барду вспомнить старую историю о верном псе, который лаял, предупреждая своего хозяина, всякий раз, когда хобяхи приходили таясь. За то, что пес будил своих хозяев, он был прогнан, но все равно возвращался. Когда же пса заставили замолкнуть навсегда, пришли хобяхи. Они убили взрослых и унесли детей на встречу мрачной, неизвестной судьбе. Существует и менее зловещий вариант этой истории, в котором хобяхи спасают ребенка от злобных, нелюбящих опекунов и уносят его навсегда с собой в лес.

Феи избегают хобяхов, также как и хобяхи избегают фей. У эльфов и так неприятностей достаточно, чтобы еще прижимать к носку банду мелких демонов. Хобяхам также не нравится вкус гругачей (хотя вкус пикси они находят очень изысканным). Эльфийские партизаны немедленно отступают, когда им встречается даже единственный хобях, зная по своему собственному печальному опыту, что там, где есть один хобях, скоро их будет много.

СЦЕНА 3: ЧАСОВНЯ ДЕВЯТИ БОГОВ (EL различная)

В течение третьего дня путешествий нет никаких энкаунтеров, хотя тишина леса все больше и больше гнетет. Вскоре после полудня они добираются до отдаленной часовни, первого из монолитных моментов в окрестностях Оссингтона, от которых и произошло название города («место [стоячих] камней»). Часовня в одиночестве стоит на поляне с высокими сорняками и густой травой. Ее окружает неглубокая траншея и грубая каменная стена (камни фактически просто нагромождены друг на друга). Маленькие углубления проявляются в дерне (заполненные кремационные ямы отмечают старые захоронения). Это явно древнее место, чья история уходит во времена, когда еще не было соборов и храмов. Даже с дороги проверка слуха (DC 10) позволяет персонажам услышать хриплый голос, что-то поющий внутри часовни. Неразборчивый голос, кажется, повторяет одно и то же с некоторыми незначительными вариациями. При результате проверки слуха на 15 или выше, слушатель может понять разобраться в том, что это пение есть какая-то молитва. Но слова слишком неотчетливы, чтобы можно было их разобрать.

Описание: Сама часовня представляет собой низкое, широкое, круглое строение, сделанное из грубо обработанного камня без всякого скрепляющего раствора. Диаметр часовни – 33 фута, верхняя точка строения – приблизительно 12 футов. Дверной проем – каменная перемычка, плоская арка без настоящей двери в дверном проеме. Внутри строения высота потолка всего лишь около 6-ти футов. Из-за неровного потолка высокие персонажи рискуют удариться головой об выпячивающиеся выступы. Мерцающие свечи тускло освещают единственный зал. Каждая свечка стоит на наплыве старого воска, оставленном поколениями предыдущих свечей. Девять святых символов прикреплены к стенам, образуя крошечные святыни. Все они расположены друг от друга на одинаковом расстоянии. Проверка Знания (Религии) DC 15 позволит персонажу идентифицировать всех девяти богов, почитаемых в этом месте (конечно же, клерик, или паладин без труда опознает символ своего божества). Если смотреть по часовой стрелке от двери, то символы расположены в следующем порядке: вставший на дыбы единорог (Элонна, НД), солнце с лучами (Пелор, НД), жутковатое, в то же время прекрасное женское лицо (Ви Яс, ЗН), стилизованный глаз внутри пятиугольника (Боккоб, Н), горизонтальный полумесяц (Фарлан, Н), зеленое мужское лицо в листьях (Обад-Хай, Н), искаженная маска наполовину белая, наполовину черная (Олидаммара, ХН), изображение гниющего черепа над косой (Нерулл, НЗ), рука с глазом (Векна, НЗ). Все эти символы представляют девять нейтральных богов, чтимых в этом месте – богов лесов, солнца, смерти, магии, дорог, природы, удачи, смерти (снова) и тайн соответственно.

Когда персонажи прибывают сюда, их взору предоставляется женщина, чья одежда превратилась в лохмотья. Она переходит от одной святыни к другой, останавливаясь возле каждой святыни, поклонившись ей прежде, чем перейти к следующей. Маленькое обезьяноподобное существо сидит у нее на плече, временами передразнивая ее жесты. Все это время, пока она кружит по комнате, она непрерывно молится, взывая к милосердию, заступничеству и помощи каждому богу и богине по очереди. Ее голос охрип от многочасовых пений (фактически, это ежедневный ритуал, которому она следует от восхода до заката солнца).

Существа: Хенвен (женщина, человек, друид 3/ клерик 5) не показывает никакого удивления при виде незнакомцев. Вместо этого, она приглашает принять участие в ее молитвах («во благо вашей души»). Если ее расспросить, то она мало что скажет персонажам (скажет свое имя, подтвердит, что они теперь находятся в предместьях Оссингтона и т.д.). Она не называет имена богов, связанных с каждым символом, предпочитая использовать титулы вместо имен (Лорд Тайн, Наша Леди Смерти и т.д.). Она постоянно возвращается к разговору о состоянии душ РС, спрашивая «Вы приготовились к смерти? Заключили ли вы мир с богами, прежде чем прийти в это заброшенное место?»

Если ее спросят о существе, то Хенвен скажет, что это ее любимец, хобях – один из многих таких существ, проживающих в окрестных лесах. В свою очередь, хобях ласково трется о Хенвен, но подозрительно смотрит на незнакомцев. Он может осторожно протянуть лапу, если ему предложат какое-нибудь угощение. Но если к нему попробуют прикоснуться или погладить, он задрожит. Болтая «Хобях! Хобях!» он прыгнет на выступ потолка и выгнет спину, прижавшись к потолку.

Хенвен: 31 хит, смотри Приложение 1.

Хобях: 16 хитов, смотри Приложение 2.

Замечания для отыгрыша. Хенвен не совсем нормальна. Когда-то она была простым друидом, но темный путь, по которому она пошла (изучение демонической флоры и фауны, вместо флоры и фауны естественного мира), разрушил ее восприятие действительности. Когда она разговаривает, она почти не смотрит на людей, с кем говорит, вместо этого, пристально глядя мимо них, как будто видит что-то, что может видеть только она. Страх, ужас и набожность, которые она чувствует ко всем нейтральным богам, чтимым в этом месте, превратили ее богослужение в одержимое/навязчивое поведение (заученные жесты, фразы и т.п.). Чтобы не случилось беды, ни один бог не должен быть обделенным, ни один бог не должен быть почитаем больше другого. Несмотря на ее одержимость, Хенвен желанный партнер Дизона в его схеме. Фактически она имеет ключевое значение в его планах, благодаря своему доступу к заклинаниям друида и возрастающему самопожертвованию демоническими силами. Она также вполне способна постоять за себя, если на нее нападут.

Однако персонажам Хенвен вероятней всего покажется несчастной душой, расстроенной кризисом. Аналогично, ее любимец первоначально также кажется, просто любопытным и довольно симпатичным животным. Лишь позже, если они докопаются до тайн деревни, они осознают насколько опасны обитатели часовни.

Развитие событий. Хенвен обычно не бывает здесь от заката до восхода солнца. Так персонажи, пожелавшие исследовать более детально часовню, могут вернуться сюда. В этом месте нет больше ничего интересного, кроме того, что описано выше. Все, что можно обнаружить здесь, они увидели во время своего первого посещения. Однако ночной визит таит в себе дополнительные опасности. Хенвен призвала (conjured) несколько теней (используя свой бессмертный посох), которые в тишине поднимаются из заросших травой кремационных ям, преграждая выход любому вторгшемуся в церковь существу. Тени нападают только после того, как кто-нибудь входит внутрь часовни. Персонажи могут без всяких проблем исследовать окрестности церкви. Тени редко рискуют выходить за пределы каменной стены, окружающей кладбище, но это скорее символическая преграда для них, а не настоящий запрет. Они, конечно, могут напасть на любого, кто выбирает их целью своего оружия, заклинаний или магических эффектов. ДМ может решить сам, остановят ли они свое преследование того, кто, убегая отсюда, перебрался через каменную ограду или нет. Они могут свободно входить и выходить из часовни, но только до тех пор, пока солнце не появится на небе (искусственный или магический свет их вообще не задерживает).

Существа (EL 9). Восемь теней обитают на кладбище. Сразу появляются только 1d4+1 теней, но каждый второй раунд после первого еще одна тень поднимается из травянистой впадины, пока все восемь не вступят в бой. Поскольку кремационные ямы разбросаны по всему кругу кладбища, РС могут и не увидеть каждую новую тень, пока она не нападет на них, хотя они и будут чувствовать тошнотворный запах обуглившейся плоти непосредственно перед нападением тени.

Поскольку восемь теней слишком много для того, чтобы Хенвен могла контролировать их, ночью, она предпочитает быть подальше от кладбища. Если персонажи после столкновения с тенями спросят о них Хенвен или любого из группы Дизона, то им ответят, что это должно быть «мстящие души мертвых» разбуженные к нежизни Всадником. Персонажи могут легко проглотить это объяснение, поскольку у них нет никакой видимой причины связать теней с Хенвен, которую они знают лишь как друида низкого уровня, без всякой возможности контроля над нежитью.

Тени (8): 19 хитов каждая, смотри Приложение 4.

ОССИНГТОН (OSSINGTON) – деревушка (thorp). Нестандартная. Мироззрение: видимое нейтральное, на самом деле законно-злое. Лимит 40 гр. Имуущества фактически не осталось (ранее было 120 гр; Смотри Сцену 1). Население 74; изолированное (ранее 96 людей, 2 халфлинга, 2 полуэльфа) сейчас 52 фальшивых человека, 17 фальшивых халфлинга плюс 3 человека (Мердоус, Хенвен, Тарби), 1 тифлинг (Дизон), 1 врок (Кукушка).

Представители власти: Староста Мердоус (мужчина, человек, Аристократ 2).

Важные персонажи: Дизон «мудрец» (мужчина, тифлинг, Колдун 10), Хенвен (женщина, человек, Друид 3/Клерик 5), Тулли (женщина, фальшивый человек, Вор 6/ Воин 2/ Танцующий в Тени 1), Кукушка (врок, Бард 3).

Остальные: 69 нынешних обитателей Оссингтона - фальшивые люди (всего 52) и фальшивые халфлинги (всего 17) завладели домами, одеждой и заняли место прежних обитателей деревни - людей (которых убили и съели). Они выглядят,

как обычные крестьяне – в большинстве фермеры, среди них несколько ремесленников (плотники, мельник и т.д.).
Смотри заметку: Фальшивые Люди Оссингтона для деталей.

СЦЕНА 4: ОССИНГТОН

После каменной часовни дорога заметно улучшается. Она выпрямляется, в конце дороги деревья расступаются, обнажая пару стоящих камней, по одному с каждой стороны дороги. Это всего лишь первые в аллее таких камней, расположенных друг от друга на расстоянии 30 футов. Через 100 ярдов они выводят на большую поляну. Гигантский круг стоящих камней кольцом расположен на этой поляне. Кольцо камней стоит прямо напротив окружающих поляну деревьев, как будто сдерживая лес.

В центре поляны расположен второй, меньший круг камней. Внутри этого меньшего круга угнездилась деревушка, ее дома выстроены прямо напротив каменных столбов. Между этими двумя кругами лежат заброшенные поля, когда-то вспаханные, теперь они заросли сорняками и саженцами.

Это Оссингтон (смотри заметку). Дорога, по которой следуют персонажи, выводит их в деревню, в сердце поляны. Понаблюдав, персонажи смогут разглядеть, что деревня обитаема, люди занимаются своими домашними делами. Проверка внимательности DC 18 откроет, что они ведут себя осторожно, оставаясь в пределах каменного круга. Так как жители деревушки ведут непрерывное наблюдение за лесом, они сразу же заметят появление персонажей, как только те покинут лесное убежище, если конечно РС не защитят себя от наблюдения магически (типа *сферы невидимости*). Если персонажи просто едут по дороге, то их тем более заметят сразу. К тому времени, когда персонажи достигают внутреннего круга, соберется толпа в сорок-пятьдесят человек, одетые в крестьянские одежды. Они все выглядят изголодавшимися. Фактически, как только персонажи входят в деревню, толпа подается вперед, бессвязно прося пищу, помощь, избавления.

Если в партии есть эльф или полуэльф, то деревенские жители расступаются перед ним, несмотря на его или ее полную (скорей всего) непохожесть на гругачей. Такие персонажи получают штраф -4 ко всем проверкам навыков, применяющихся в общении с местными жителями (за исключением запугивания, здесь они наоборот получают премию +4).

Персонажи не подвергаются опасности от такого чересчур «восторженного» приветствия. Толпа безоружная и скорее патетическая, но РС скорей всего испытают дискомфорт от такой встречи. Если в этот момент у них возникают проблемы с тем, чтобы успокоить толпу, то кто-то начинает наигрывать прекрасную мелодию на лютне. Почти сразу изголодавшаяся деревенщина начинает успокаиваться и затихать. Брошенный взгляд в сторону, откуда пришла музыка, позволяет разглядеть высокую, нескладную фигуру в ярких, цветных, плохо соответствующих друг другу и несколько рваных предметах одежды, прислонившуюся к одному из стоящих камней. Ее глаза полуприкрыты, он что-то мурлыкает себе под нос, играя на лютне.

Конечно же, это Кукушка.

Развитие событий. Как только проблема с толпой рассеялась, бард выпрямляется и направляется к персонажам. Толпа застенчиво расступается, освобождая ему место. Он представляется сам («Они зовут меня Кукушкой») и спрашивает их имени, и что привело их в эти места. Если персонажи проявляют любопытство или расспрашивают о том, что за неприятности обрушились на местных жителей, бард предлагает им переговорить с Мердоусом, деревенским старостой. Он покажет им путь к дому старосты (всего в 50-ти футах отсюда). Кукушка постоянно мурлычет или насвистывает, но редко говорит за исключением ответа на прямо поставленный вопрос, так как у него очень хриплый голос, поврежденный от постоянного вдыхания дыма. Он предпочитает позволять другим вести разговор, отделяясь пожатием плеч, кивками и т.д.

Музыка. Любой бард из РС или любой затянутый в эту местность навязчивыми балладами, которые недавно распространились в обществе (смотри Вовлечение Персонажей), легко признают в мелодиях, которые Кукушка наигрывает, насвистывает или напевает, именно те мелодии, из-за которых они и отправились в это путешествие. Если его об этом спросить, то Кукушка признается, что сам написал их, пробормотав «Сочинять мне легче, чем петь». Он скажет, что его озарило во сне, когда он спал на кургане, в дольмене или наверху часовни. Это на самом деле правда, правда, он предпочитает умалчивать, что написал некоторые из них несколько столетий назад, когда последний раз был в этих местах, а другие совсем недавно. Если потребовать у него деталей, то он может выдать им несколько интересных исторических пикантных подробностей, но большей частью он предпочитает играть роль бесхитростного, простодушного ученого. («Я предполагаю, что это просто пришло ко мне»).

Кукушка: 140 хитов, смотри Приложение 1.

ФАЛЬШИВЫЕ ЛЮДИ ОССИНГТОНА

Как указано в описании заклинания Создание Фальшивого Человека в Приложении 3, жители деревни выглядят точно так же, как обычные люди и халфлинги. Не все из них даже взяли себе имена, так если спросят их, они могут назваться именами покойных жителей деревни. Используйте (можете и не один раз) следующие имена по необходимости (Да, это большой Дугал, а тот, кого вы встретили раньше, был маленький Дугал): Алсан, Бае, Чарль, Дугал, Эмрас, Фэн, Гелпас, Херли, Джанкин, Кира, Лой, Мила, Неб, Обин, Панвейр, Риси, Сейт, Тафф, Волтер, Йон.

Заклинание должным образом воздействует только на маленьких или крошечных животных. Многочисленные неудавшиеся эксперименты Дизона (У Хенвен только 3-ий уровень друида, она должна делать проверку заклинателя для

использования заклинания с камней) повлекли за собой многочисленную добычу таких животных. На много миль в лесу во всех направлениях от деревни крошечных и маленьких животных теперь почти невозможно найти.

Описание: Когда это была маленькая деревушка, но недавние неприятности, обрушившиеся на Оссингтон, сильно уменьшили численность населения. Скоро и этого населения может не остаться. С бережливостью, типичной для местного населения дома с каменными стенами и соломенной крышей построены прямо рядом со стоящими камнями внутреннего круга, иногда каменный столб выступает даже как одна стена дома. Такое непосредственное соседство маленькой фермерской деревни с древними мегалитными монументами придает этому месту странный вид. Жители деревни, конечно же, не показывают никакого страха в отношении местных реликвий и приходят в замешательство, если РС проявляют почтение или осторожность в отношении камней. («Это же просто старые камни!»).

0. Колодец. Этот каменный колодец служит деревушке в качестве источника пресной воды. Колодец занимает большую часть пыльной деревенской лужайки, служащей местом сборищ. Дорога заканчивается как раз около колодца.

1. Дом Старейшины Мердоуса. Это единственный двухэтажный дом в деревне (первый этаж – каменный, верхний – наполовину из дерева). Это маленькое поместье служит домом формальному предводителю деревушки. Из семьи Мердоуса никто не выжил. В своем доме он живет с тремя слугами: девицей, работающей в качестве служанки и ублажающей старосту в постели (Лайз, фальшивый человек /кролик/), дворецким/камердинером/поваром (Рафлис, мужчина, фальшивый человек /енот/) и секретарем (Эванс, мужчина, фальшивый человек /мышь/). Одна стена дома сформирована из самой восточной из трех триад, окружающих центральную лужайку.

2. Амбар. Этот большой каменный сарай служит хранилищем для зерна, муки, а также местом для деревенских сходов (когда темнота или непогода не позволяет им собраться на лужайке снаружи). Кроме того, он также выступает в качестве дома для кладовщика Пиза (мужчина, фальшивый человек /барсук/) и семерых фальшивых халфлингов /мышей/, помогающих ему. Так же, как и у дома деревенского старосты, одна стена амбара сформирована из западной триады.

3. Башня Дизона. Самое высокое строение в деревушке, башня Дизона использует северную триаду в качестве входа внутрь. В башне всего три комнаты, каждая занимает целый этаж. На самом нижнем этаже – самые высокие потолки. Это общая комната – гостиная с полудюжиной стульев, расставленных по всей комнате. Именно здесь собираются Дизон, Тулли, Хенвен и Кукушка, строя свои планы и оценивая достигнутое.

Каменная лестница поднимается вдоль внутренней стены и приводит к двери на втором этаже, ведущей в спальню Дизона и Тулли, уютную комнату (потолок в 8-ми футах от пола). Еще одна лестница ведет до люка, запертого на *магический замок (Arcane Lock)*. Люк открывает проход на третий этаж, в кабинет Дизона, в котором хранятся все его записи, касающиеся эксперимента.

И, наконец, деревянная лестница поднимается вверх на 12 футов к люку наверху, ведущему на крышу башни. Люк заперт на простой и *магический замок (Arcane Lock)*. На крыше башни – большие солнечные часы. Их гномон (или теневой камень) представляет собой миниатюрную триаду, отбрасывающую тень не только на «циферблат», установленный на крыше, но и на пять стоящих камней, составляющих северную часть дуги внутреннего круга. В сцене 7 представлено детальное описание башни Дизона.

УМЕНИЯ, ПРИМЕНЯЕМЫЕ В ЭНКАУНТЕРАХ

В ходе этого приключения во многих ситуациях используются различные навыки. Некоторые примеры перечислены ниже.

Блеф. Дизон (+14), Мердоус (+10), Кукушка (+7), Танаша Лу (+6) могут сочинить, что угодно, чтобы дать правдоподобные объяснения любым небольшим деталям, которые могут беспокоить персонажей.

Дипломатия. Дизон (+5) использует это умение, чтобы показать себя, как благоразумного собеседника. Он действительно желает достичь с недобросовестными персонажами взаимовыгодное соглашение. Если он решается нанять РС, то результат проверки этого умения показывает, как он ведет себя в общении с РС. Варлорд (+8), наоборот, использует это умение, чтобы избежать бессмысленной схватки, если это будет возможно, предлагая менее разрушительное решение их различий.

Сбор Информации. РС могут использовать это умение, чтобы добыть информацию у жителей деревушки. НПС (Кукушка +7, Дизон +5) в свою очередь используют это умение, чтобы узнать, почему РС сюда прибыли, есть ли у них скрытые мотивы (заплатили ли им эльфы, знали ли они покойного паладина, разыгрывают ли они из себя простаков или, в самом деле, ничего не знают и т.д.)

Запугивание. РС быстро обнаружат, что жителей деревни очень легко запугать, правда такая тактика, им мало что даст.

Проницательность. РС могут использовать это умение, чтобы противостоять блефу жителей деревушки. Важные НПС (Кукушка +13, Дизон +6, варлорд +5) используют это умение, чтобы определить насколько РС заслуживают доверие.

4. Дом. Четверо селян (фальшивые люди /опоссумы/) проживают в этом доме. Они избегают чьего-либо внимания, уклоняясь от любых конфликтов, если им не приказано вступить в драку Дизоном или Хенвен. В их доме темно (окна заколочены досками), но в остальном он ничем не примечателен.

5. Дом. В обе стороны от двери и под каждым окном этого дома растут цветы, наполняя воздух приятным, приглашающим запахом. Семеро жителей (фальшивые люди /кролики/) востребовали эту однокомнатную хижину, поселившись в ставшем переполненном доме. Они все с энтузиазмом поддерживают Старосту Мердоуса.

6. Обветшалый Дом. Восемь селян поселились в этом доме, самом захудалом и грязном из всех обитаемых строений. Внутри висящая простынь разделяет место для сна от рабочей площади. Раньше здесь жил ткач, его ткацкий станок и прялка остались в доме. Новые обитатели, восемь фальшивых людей /крысы/ во главе с особо хитроумным их собратом

Виллардом немного поэкспериментировали с ткацким оборудованием, но так у них ничего и не вышло с ним. Все место выглядит так, как будто живущим здесь обитателям этот бедлам нисколько не мешает.

7. Дом. Девять фальшивых халфлингов /воробы/ живут здесь в веселом беспорядке. Мнимые портные, после того, как променяли последние запасы ткани, они занимаются только тем, чтобы достать где-нибудь хоть немного еды для того, чтобы просто выжить. В доме полно семян травы, желудей, служащей основой для муки, травы, растущей в горшках и так далее. Чтобы избежать голода жители деревни каждые несколько дней убивают кого-нибудь из своих. Убитого делят на всех фальшивых людей деревушки. Халфлинги удостоверяются, чтобы ни один кусочек не пропал впустую. Даже кости размалываются в порошок и добавляются в фальшивый хлеб с песком. Когда РС прибывают в деревню, халфлинги прячут любые оставшиеся свидетельства от последнего банкета в маленьком секретном отделении под камином (Поиск DC 25), затем разводят в камине огонь и ставят наверх железный горшок.

8. Дом. Прежние обитатели этого дома изготавливали древесный уголь. Нынешним жильцам явно не хватает знаний, чтобы продолжить это дело, еще меньше у них желания соваться в лес на поиски подходящей древесины. Вместо этого это довольно странная по составу троица (мужчина, фальшивый человек /жаба/; еще один мужчина, фальшивый человек /крот/ и женщина, фальшивый человек /королевская змея/ - наиболее влиятельная из трех) начала возделывать внутренний сад, выращивая грибы. Нельзя сказать, чтобы они преуспели в этом.

9. Дом. Тринадцать селян делят этот дом. Полный достоинства старый глава семьи (Хоел, фальшивый человек /сова/), спит днем и бодрствует ночью. Дюжина мальчишек («внуки», фальшивые люди, /летучие мыши/) активны круглые сутки, они то спят, то бодрствуют (1дб спят в любое время дня или ночи, но они редко спят более часа, а бодрствуют не более двух-трех часов). «Внуки» размером с халфлингов, но выглядят, как люди. По внешнему виду им можно дать от 4 до 14-ти лет, но ведут они себя как миниатюрные взрослые.

10. Дом. Этот дом предоставлен Хенвен, но сразу очевидно (по пыли и паутине), что она редко останавливается здесь. Если она не в часовне, она может иногда бродить по лесу со своим хобяхом. Когда она в гедонистическом состоянии ее можно найти где-нибудь с Кукушкой, ее любимым демоном (смотри дом 12), в башне Дизона (3), посещающей поместье Мердоуса (дом 1) или в любом другом обжитом доме.

11. Заброшенный Дом. Дверь висит на единственной петле, внутри даже досок от мебели не осталось. Рухнувшая труба оставила дыру в крыше. Это одно из нескольких заброшенных жилищ, так как население деревушки уменьшается (благодаря атакам эльфов и Всадника и как уже упоминалось выше, людоедством среди селян).

12. Дом. Этот дом номинально принадлежит Кукушке, но он редко спит здесь, предпочитая проводить ночи на открытом воздухе (Откуда он, и приходит, поскольку погода здесь ясная). Временами он спит на верху башни Дизона (3), в часовне (смотри Сцену 3), или в дольмене (смотри Мегалитные монументы). Остальные ночи он проводит в лесу (иногда под прикрытием невидимости), посещая другие места былой своей славы, вспоминая о том, что здесь произошло много столетий назад или создавая одну из своих многочисленных мелодий или песен.

13. Заброшенный Дом. В Оссингтоне нет гостиниц, поэтому Мердоус предлагает в распоряжение РС этот дом, пока они остаются в Оссингтоне (Смотри Сцену 5). На двери нет замка, лишь простая щеколда. В доме довольно чисто, соломы на крыше достаточно, чтобы задержать большую часть ливня. Единственная мебель в доме – старый, но крепкий стол и сломанный остов кровати.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИИ.

На протяжении всего приключения осторожные персонажи могут попытаться использовать различные заклинания для сбора информации. Учитывайте следующие ниже моменты, когда определяете результаты их усилий.

Даже если РС используют заклинания *очарования* (*charm*) на жителя деревни, и цель этого заклинания считает РС своим близким другом, он не будет рассказывать все свои тайны тут же. Вместо этого, зачарованный персонаж при первой возможности спросит разрешения Дизона завербовать заклинателя. После чего Дизон прикажет персонажу хранить тайну как можно дольше, чтобы это было приятным сюрпризом для его новых людей.

Обнаружение животных не работает на фальшивых людей (сейчас они гуманоиды, а не животные). *Обнаружение зла* не показывает зла на большей части фальшивых людей и большинстве важных врагов - НПС, защищенных некоторым способом (Дизон, Кукушка) или не являющимися злыми (Тулли, Хенвен, Мердоус, Танаша Лу). *Чтение мыслей* показывает в основном низкий интеллект жителей деревни и мысли о голоде, страхе и другие соответствующие месту.

Заклинания, которые обнаруживают ложь (*обнаружение лжи*, *зона правды*) работают подобно умению Проницательности (*Sense Motive*) в любом энкаунтере с персонажем, важным НПС (особенно с Дизоном), пытающимся говорить как можно ближе к правде.

Чрезвычайно могущественная предсказательная магия (такая как Предсказание (*Divination*), Озарение (*Commune*), Знание Легенд (*Legend Lore*)) может предоставить полезную (и возможно зашифрованную) информацию на самые разнообразные темы. Не пытайтесь мешать персонажам, использующим мудро такие заклинания, но и не открывайте все сразу.

14. Дом. Эли, дубильщик кожи (мужчина, фальшивый человек /хорек/) живет здесь один. Хитроумный, с представительной внешностью, имеющей много свободного времени (после того как охота сошла на нет в деревне), он пытается подружиться с РС через маленькие дружелюбные жесты (для того, чтобы следить за ними). Заходя, по крайней мере, один раз в день с небольшими услугами или маленькими подарками, типа несколько запасных одеял или вязанка дров, он все, что увидел, затем рассказывает Дизону (ему самому, или через Тулли или Кукушку, чтобы как можно меньше привлекать к себе внимание). Эли проявляет любопытство о том, что происходит во внешнем мире, намекая о своей готовности сопровождать РС, когда они уедут отсюда (если любой РС окажется восприимчивым к его обаянию, он присоединится к этому персонажу). Он может долго и нудно рассказывать об устоях деревенской жизни, подробно

рассказывая все мельчайшие, но совершенно бесполезные детали. Если спросить его об информации, полезной в разрешении существующего кризиса, он предложит им проигнорировать «этого пустозвона Мердоуса», а обратиться к мудрецу Дизону («Он повидал мир, и много чего знает. Мердоусу лучше побольше бы его слушать»). Дом Эли, если его обыскать, ничего не даст РС. Он экспериментировал с человеческой кожей, но сжег все свидетельства этой деятельности, как только персонажи прибыли в деревню.

15. Дом. Трое фальшивых людей /ежи/ живут здесь в грязном, но крепком доме. Раньше здесь жил пекарь, но нынешние обитатели набили старые кирпичные духовки соломой и используют их в качестве удобных кроватей.

16. Дом. Пятеро фальшивых людей /белки/ живут здесь. Дом чистый, но ничем не примечательный.

17. Дом. В этом доме чисто, но очень бедно. Здесь проживают три фермера - трое фальшивых людей /дикие свиньи/. Они единственные, кто сильно расстраиваются, если РС раскрывают судьбу трех крестьян, убитых Всадником в Сцене 1. «Вдова» Брока с плачем и причитаниями опускается на землю, ее утешают ее брат и дядя. Альтернативно, если РС сумели спасти убегающего крестьянина в Сцене 1, то здесь он воссоединяется с женой с радостными возгласами, объятиями и поцелуями.

Развитие событий. Пока персонажи остаются на стороне Дизона, фальшивые люди продолжают свой маскарад, ведя себя как дружелюбные, простые крестьяне. Хотя некоторые из них могут время от времени вести себя несколько странно (незначительные проявления поведения животного, которыми они были раньше). РС, вероятно, спишет эти инциденты на реакцию от затянувшегося стресса. Однако когда РС разоблачают их перевоплощение или переметаются на сторону Всадника и эльфов, жители деревни оборачиваются против персонажей, как описано в сцене 14.

СЦЕНА 5: ИНФОРМАЦИЯ

Когда персонажи приходят в Оссингтон, возможно они захотят увидеться с кем-нибудь, кто в полной мере знает то, что здесь происходит. Дизон, конечно же, знает о том, что здесь творится, лучше всех, но он предпочитает оставаться за кадром. Следовательно, персонажей первоначально отправят к Мердоусу, либо это сделает Танаша (смотри Сцену 2), либо Кукушка (смотри Сцену 4), либо простые сельские.

Мердоус вряд ли произведет на них впечатление, ни с первого взгляда, ни при дальнейшем общении. Мужчина, которому около шестидесяти, он один из немногих, кто не показывает никаких признаков недоедания. Нервный, трясущийся, нерешительный он – наглядная картина того, как приобретают свое положение через связи, а не по своим личным качествам. Мотивируемый, прежде всего сильным чувством самосохранения, он явно не выглядит заговорщиком и интриганом. Именно поэтому Дизон посчитал его полезным для своих планов.

Не взирая на его личные недостатки, Мердоус - одаренный оратор, способный быстро оценить, что именно хочет услышать аудитория и подобрать соответствующие слова. Во время разговора он имеет привычку жестикулировать для акцентирования внимания. Он сразу же начинает жестикулировать, едва увидев персонажей, он картинно поднимает глаза и руки к небесам, благодаря всех богов, что наконец-то прибыло избавление. Если его расспросить, то он рассказывает персонажам следующую долгую историю.

«Это началось несколько месяцев назад» - произносит он. «У нас всегда были проблемы с гругачами, то есть дикими эльфами, живущими к северо-западу от деревни. Они ненавидят всех, кто не эльф, и я даже слышал, что они ненавидят и других эльфов, которые не из их племени. Обычно они игнорируют нас, пока мы не заходим в их часть леса, а мы этого и не делаем. Лес большой, в конце концов, кроме нескольких охотников и лесорубов большинство из нас редко заходит в чащу лесов, хотя насколько мы знаем, они, и сами редко покидают самую темную часть леса».

«Все это изменилось, когда Всадник приехал в деревню. Это случилось примерно три-четыре месяца назад, тогда, я полагаю, и началось все это. Мы так никогда и не узнали его имени, и никогда не видели его лица. Он никогда не снимал свой шлем. Он посетил каждый из старых монументов тогда. Ездил туда один. Он побывал в часовне, в кругах, у Хранителей Тишины, у Красной Лошади, на старом кургане. Последний раз, когда мы его видели, он ехал далеко на север в сторону Великого Кургана».

«Затем произошли следующие события. Группа лесорубов, отправившаяся в лес на вырубку, пропала без вести. Мы нашли их тела на следующий день, все пронзенные эльфийскими стрелами. Так длилось некоторое время, временами кто-нибудь пропадал. Иногда мы находили тело, иногда нет. Затем эльфы совсем обнаглели, они начали расстреливать людей, которые были даже не в лесу. Люди пахали средь бела дня на полях, а эльфы по ним стреляли из своих луков. Староста Мерил, который занимал этот пост до меня, взял с собой несколько людей и с белым флагом отправился на переговоры. Они так никогда и не вернулись. Пару дней спустя мы обнаружили место резни».

Он сглатывает комок и бледнеет. «Мы не были уверены, все ли тела были там или нет, они были изрублены на мелкие части. Тело Мерила осталось целым, но в нем было столько много пронзивших его стрел, что мы даже не смогли освободить его от дерева».

Конечно, мы пытались послать гонцов за помощью, но это еще до того, как мы узнали, что Всадник никуда не уходил. Он прячется в округе, неожиданно появляется и нападает на людей, разрубая их на куски своим громадным мечом. Мы поняли, что он, должно быть, работает вместе с эльфами, но я не знаю, почему и зачем он это делает».

С тех пор дела стали еще хуже. Мы вынуждены были съесть овец, курей. В деревне не осталось больше домашнего скота. Мы не смогли вырастить зерно, так что когда придет осень, у нас не будет никакого урожая. Всадник охраняет дорогу на юг, поэтому никто не смог пройти этим путем, даже те храбрые добровольцы, с которыми вы повстречались. Эльфы скрываются на севере, время от времени расстреливая нас из леса, заставляя

нас падать ниц. Даже дикие животные в лесу, кажется, умирают. Мы в отчаянном положении. Вы можете помочь нам?»

Большинство из этого ложь, противоположность тому, что произошло на самом деле, но Мердоус вплеп в свой рассказ достаточно правды, чтобы заставить выглядеть эту историю вполне правдоподобной. Если в этот момент спросить Мердоуса, что он думает по этому поводу, то он выразит озадаченность в том, почему эльфы и Всадник стали внезапно настолько враждебны и спросит у РС, встречались ли им подобные нападения в другом месте. («Мы мало, что знаем за пределами Оссингтона»). Он умоляет персонажей «всеми богами и богинями, которыми вы дорожите» помочь облегчить голод. Если бы они смогли как-нибудь сдержать или прогнать осадивших их врагов, то каждый житель деревни был бы в неоплатном долгу у персонажей. Он даже предлагает им пустой дом, в котором они могут жить столько, сколько хотят, и без всякой платы (Дом 13).

Если РС будут его расспрашивать больше, то они обнаружат, что Мердоус ничего не смыслит в вопросах тактики и мало что знает об истории местных монументов. Для него они всего лишь часть местного пейзажа. Он может описать, как они выглядят, и дать направление, как их найти. Больше никакой полезной информации о каменных монументах Мердоус не имеет. Он посоветует РС зайти и поговорить «с вашими товарищами – искателями приключений», которые возможно могут знать больше. Если его спросить, что он имеет в виду, то он объяснит, что здесь есть два бывших искателя приключения, Тулли, воительница и Дизон, мудрец, которые живут в деревне и делают все что могут, чтобы помочь деревне. Всего лишь пару дней назад они попытались увести Всадника и эльфов от преследования трех селян в фургоне, создав ложный след, уводящий врагов в леса к северу от деревни, в надежде, что фургон сможет уехать далеко на юг, прежде чем они обнаружат это.

К тому времени, когда персонажи закончат разговаривать со старостой, опустятся сумерки и снаружи станет полностью темно. Провожая их, Мердоус может стать жертвой атаки эльфов, напавших прямо на глазах РС; переходите к Сцене 6. Если РС начинают проявлять беспокойство во время длительного выступления, нападение может произойти ранее, прервав речь Мердоуса внезапным, смертельным нападением. (РС всегда смогут получить основную суть незаконченной беседы от Дizona и других горожан).

Староста Мердоус: 7 хитов, смотри Приложение 1.

СЦЕНА 6: УБИЙСТВО (EL специальное)

Это нападение может произойти в любой момент, когда Мердоус окажется не за закрытыми дверями и закрытыми ставнями окнами своего дома, но наиболее вероятно, что это произойдет в конце длинного разговора персонажей с ним (смотри Сцену 5). Момент, когда он показывает РС направление к их временному дому или куда-нибудь еще, наиболее благоприятно подходит для этого случая.

Сделайте переход к этой сцене гладким, не афишируя надвигающуюся боевку насколько это возможно. Старайтесь избегать давать РС намеки о надвигающейся засаде. Вы можете тайно сделать проверку внимательности (DC 30) для каждого персонажа, избегая предупреждать их относительно чего-нибудь необычного. Успех означает, что персонаж заметил какое-то движение позади стоящего камня в сотне футов от себя, прямо перед тем, как стрела вонзается в Мердоуса.

Это случилось настолько быстро, что вы даже не успели моргнуть. Секунду назад вы разговаривали с Мердоусом, и в следующий момент «вжик!» и кровавая стрела торчит из его груди. Его глаза закатываются, он хрипит и падает навзничь.

Благодаря ее заклинанию Меткий Удар (True Strike) легко предположить, что Йеллис попадет бес проблем (хотя вы можете бросить кубики, если хотите). Вы можете бросить кубик на повреждение, как обычно или предположить, что стрела наносит критический удар и сразу убивает Мердоуса.

Существа: Йеллис, мистический стрелок и колдунья Тильвара совместно устроили засаду, нацеленную на убийство Мердоуса. Они невидимы (благодаря заклинаниям Тильвары) и спрятались за стоящим камнем внутреннего кольца.

Тактика: В вой ход, гигантская сова и 1d3 демонических ястреба (вызванные Тильварой в предыдущих двух раундах перед тем, как Йеллис выпустила смертельную стрелу) спускаются вниз и атакуют, по всей вероятности захватывая персонажей врасплох (Внимательность DC 20, чтобы заметить их, или DC 15 если персонаж целенаправленно заявляет, что он или она смотрели вверх). Ястребы нападают на любых персонажей, находящихся на открытом воздухе, тогда как сова выбирает конкретную цель (предпочитая существ Маленького размера), чтобы схватить ее когтями (требуется успешная проверка захвата), после чего поднимает ее на высоту до 140-ка футов и бросает. Помните, что вызванные монстры не рассеивают невидимость Тильвары.

Если в этот момент Кукушка с ними, то он опускается на землю и начинает использовать свою бардовскую способность внушать храбрость, предоставляя РС премию +1 к броскам атаки и повреждения и +2 к спасброскам против страха и эффектов чар (charm), которые начинают действовать спустя один раунд. На протяжении всего столкновения он прячется за укрытием.

В третьем раунде из башни(3) выбегает Тулли, чтобы присоединиться к схватке. Опишите ее как высокую женщину с желтовато-коричневыми волосам, одетую в кожаный доспех. В одной руке у нее меч, вторая на повязке через плечо (День или два назад, она была ранена и полностью не исцелилась).

Когда призванные существа атакуют, фамильяр-ястреб Тильвары переносит заклинание невидимости Йеллис, тогда как сама Тильвара использует заклинание Безмолвный Образ (Silent Image), создавая иллюзию эльфийского стрелка, убегающего в лес (в противоположную сторону от той, куда собрались бежать эльфы). Вызванные животные сражаются

столько времени, сколько потребуется Йеллис и Тильваре отступить в лес, после чего взмывают вверх, и исчезают в ночи. РС не являются главной целью эльфов, единственное, что соблазнит стрелка рискнуть выстрелить второй раз, так это возможность подстрелить Тулли или самого Дизона. в любом случае, стрелок должен уйти прежде, чем РС смогут достигнуть его позиции.

Йеллис: 35 хитов, смотри Приложение 1.

Тильвара: 25 хитов, смотри Приложение 1.

Ястреб-фамильяр: 13 хитов, смотри Приложение 1.

Вызванные Демонические Ястребы: 4 хита каждый, смотри Приложение 1.

Вызванная Гигантская Сова: 26 хитов, смотри Приложение 1.

Тулли: 55 хитов, смотри Приложение 1.

Позвольте РС устремиться в темноту, если им так понравится. Нападавшие уходят раньше, чем РС доберутся туда. Приняв, что РС имеют темновидение или зажигают источник света (что очень неблагоприятно), то успешная проверка Поиска или Выживания (если персонаж имеет навык Выслеживания) (DC 16 из-за облачной ночи) позволит им обнаружить две пары слабых следов за одним из Стоячих Камней внутреннего круга. Второй чек Выживания (DC 16) может позволить им пройти по следам через поле в лес. В этом месте DC преследования по следам увеличивается до 26-ти (из-за более плотной почвы и из-за того, что эльфы двигаются с половинной скоростью, замедляя свои следы).

Если РС попытаются идти по следам через лес, то в этот момент может материализоваться Всадник. Он нападет на любого персонажа, кто рискнет выйти в лес за пределы круга стоящих камней. Он не будет пересекать барьер внешнего круга камней и дематериализуется, если его каким-либо образом вынудят пересечь его. Через 24 часа он снова реформируется в каровом озере.

Развитие событий. Вариации этого столкновения могут снова повториться. Для этого даже не нужно необходимости присутствия РС. Они могут вернуться в Оссингтон и узнать, что во время их отсутствия был убит еще один деревенский житель. Изначально РС не являются целью таких нападений, но это может измениться, если эльфийские партизаны видят, что они помогают или подстрекают деревенских жителей, или же если РС осыпают бранью невидимого стрелка(-ов).

Эльфы и их союзники варьируют время нападения, делая их непредсказуемыми (чтобы труднее было защищаться). Временами, вызванные монстры могут напасть первыми, и только затем полетят стрелы. В другой раз могут быть только монстры или одна единственная стрела.

Этот энкаунтер можно легко изменить и провести позже, сделав целью нападения эльфийского стрелка Тулли или Дизона. Конечно, урона от одной стрелы будет недостаточно, чтобы убить любого из них, хотя Дизон попытается сблефовать в этом случае, зажимая рану от стрелы, отползая подальше и корчась от боли. Тулли бросится преследовать того, кто в нее выстрелил, если ее не сдержат.

РАЗРУШЕННАЯ ЭЛЬФИЙСКАЯ ДЕРЕВНЯ

РС возможно захотят найти эльфийскую деревню, которая лежит в пятнадцати милях на юго-западе. Они мало что, смогут найти там – лишь восемь простых хижин, и то все сожжены, и больше ничего. Тела двух дюжин эльфов по-прежнему лежат там, где их прирезали во время вероломного нападения Дизона и его компании.

СЦЕНА 7: БАШНЯ ДИЗОНА

Персонажей может направить к башне Дизона Мердоус или они сами могут придти в нее из-за простого любопытства, чтобы узнать, кто живет в единственной башне в деревне (если ДМ решает отсрочить засаду в Сцене 6). Либо их может сопроводить сюда Тулли или даже они могут сюда перенести раненого Дизона сразу после засады.

Смотри Сцену 4 для описания башни. Внешняя дверь обычно остается закрытой и запертой (*магический замок (Arcane Lock)* 10-го уровня – Дизон и Тулли могут по желанию свободно открывать эту дверь). Дизон, благодарно примет любое лечение, которое ему смогут предложить РС (для самого себя, или что более вероятно, для Тулли). Он произнесет слова благодарности за их готовность помочь незнакомцам. Он предложит им использовать его опыт и местные знания.

Если его спросят о нем самом, и почему он маг живет в таком удаленном месте, Дизон расскажет историю о башне, когда-то принадлежавшей его наставнику, Олуэйну (Olwain). Когда старик умер, он унаследовал это место. Оставив приключения, он приехал сюда чтобы жить вместе со своими товарищами - искателями приключений: Тулли, Хенвен и Кукушкой. Это место, правда, изолировано от цивилизации, но до недавнего времени – это было довольно приятное, уютное местечко, прекрасно подходящее для исследований заклинаний. Его специфический интерес – архететроники (archetetrioniks), особенно в отношении трансгенрификации (transgenrification).

Большинство игроков довольствуется полученной информацией, но кто-нибудь, ищущий больше информации, может побудить Дизона начать детальное обсуждение арканских принципов. Чтобы понять его рассуждения, требуется проверка Знания (Арканы) с DC 20. Суть этих рассуждений в следующем: Дизон интересуется структурой, специфическими различиями между различными видами магии. Он исследует барьеры, которые отделяют арканную магию от божественной, или различные подходы к одной и той же магической категории (отличие барда от колдуна, к примеру). Или специализациями в школах: Почему отказ от доступа к одной школе магии, увеличивает его силу в другой? Он будет распространяться на эти темы столько долго, сколько РС позволят ему, усиливая впечатление безопасного никчемного человека, мудреца, поглощенного своими исследованиями, в то время, когда около него убивают деревенских жителей.

Пока Дизон разглагольствует об аркане, Тулли (которая слышала все это раньше, и неоднократно) заводит разговор с тем, кто выглядит достаточно крепко и по виду может хорошо сразаться (одетый в доспехи, вооружен интересным

оружием). Она просит дать осмотреть их мечи, и в свою очередь предлагает осмотреть свой. Это отличный тяжелый, но великолепно сбалансированный клинок, явно dwarфской работы. На мечи есть клеймо, по которому хорошо разбирающийся в оружии человек, может определить, что меч изготовлен Даргеддином (Durgeddin), знаменитым dwarфийским кузнецом-оружейником. Персонажи, которые проходили приключение «Кузня Ярости» прекрасно знакомы с этим именем. Если ее спросить, она скажет, что этот меч у нее трофей, добытый после победы над стражем дверей Великого Кургана, что в нескольких милях к северу отсюда. Если они хотят, она может показать это место.

Дизон хорошо разбирается в истории этой области и может рассказать персонажам некоторую часть информации относительно местных достопримечательностей, как ранее было описано в параграфе Мегалитные Монументы.

Примечание ДМ-у: Если в партии слишком мало специализирующихся на боях персонажей, то Дизон предложит партии взять с собой в экспедицию за пределы деревни Тулли. Если в партии маловато заклинателей, он предложит Кукушке сопровождать их. Он считает, что незнакомцы будут больше ему доверять, если он предоставит им помощника, особенно если НПС проявит себя в кризисной ситуации. Хенвен занята своими бесконечными молитвами, а он сам проводит исследования, так что ни друид, ни колдун не присоединятся к РС, даже на временной основе.

Дизон: 28 хитов, смотри Приложение 1.

Тулли: 61 хит, смотри Приложение 1.

СЦЕНА 8: В ЛЕСУ (ЕЛ различный)

В какой-нибудь момент, персонажи наверняка захотят исследовать окрестности деревни и углубятся в Пустой Лес (Empty Woods) на поиск ответов на эту таинственную задачу. Что произойдет дальше, зависит от того, куда РС отправятся и как они поведут себя, когда доберутся до места.

Если можно сделать так, чтобы не привлечь подозрение, то Дизон определит кого-нибудь (Кукушку или Тулли) в помощь партии для ее усиления. Любой из них может выступить в роли проводника. Они посетили все интересные места в округе, прежде чем начались неприятности (теперь туда так просто не попадешь). Если РС хотят изучить круги стоячих камней вокруг города, то Дизон будет их самолично сопровождать (отвлекая при этом длинными, запутанными теориями).

Неудивительно, что это место они называют Пустым Лесом. Нет никаких звуков пения птиц, никакого гула насекомых, никакого шороха мелких животных в подлеске. Лишь скрип деревьев на ветру, шелест трепещущихся листьев на ветках, шорох упавшей листвы и треск сломанных сучьев под ногами нарушают давящую тишину леса.

Лес к югу, юго-востоку и юго-западу от деревни очень густой, благодаря этому скорость передвижения снижена до одной четверти от нормальной. Кроме того, даже постоянно приходится прорубать себе дорогу по подлеску. (Существа крошечного или маленького размера могут двигаться, как обычно). РС постоянно находятся в бесконечной темноте деревьев и в этом случае очень уязвимы для атак хобяхов (смотри Сцену 10). Персонажам, взлетевшим над деревьями, грозит нападение пикси, стрелы эльфов, стреляющих из укрытий снизу, случайный захват оживленным трентом дерева (смотри ниже).

Однако лес к северу, северо-востоку и северо-западу от Оссингтона менее плотен, здесь вполне достаточно места, чтобы свободно пройти между деревьями. Достаточное количество солнечного света достигает земли, покрытой травой и мхом, временами ежевикой и папоротником. Об этом лесе явно заботились, в отличие от дикого леса на юге.

Каждый час, пока РС идут по лесу, бросайте d%, чтобы определить то, что с чем они столкнутся, если вообще что-либо произойдет. Если РС остаются на месте, то игнорируйте любые результаты кроме «Ничего» или «Стычки с феями».

Лесные Энкаунтеры

Результат d%	Энкаунтер
01-40	Ничего
41-70	Знаки беды
71-90	Ловушка
91-00	Стычки с феями

ЗНАКИ БЕДЫ

По всему Пустому Лесу рассеяны признаки разногласия между дикими эльфами и фальшивыми людьми-жителями Оссингтона. Если выпал знак беды, то киньте d% по таблице ниже и сделайте проверку Внимательности (DC 15 для большого объекта, DC 20 для среднего или маленького объекта) для того, чтобы персонажи заметили их. Если во время путешествия по лесу персонажи обыскивают все по ходу, то они могут обнаружить знаки беды после проверки Поиска (DC 10 для большого объекта, DC 15 для среднего или маленького объекта).

ЗНАКИ БЕДЫ

Результат d%	Обнаружено
01-20	Человеческий скелет
21-35	Человеческий скелет с каменным наконечником стрелы среди ребер (Поиск DC 15)
36-45	Сгоревшие руины хижины (бывший дом охотника или добытчика древесного угля). Здесь 50% шанс обнаружить внутри пепелища останки (фальшивых людей) семьи, которые жили здесь раньше
46-55	Сильно поврежденный эльфийский скелет
56-65	Распотрошенное тело (фальшивого человека) деревенского жителя
66-75	Полные стрел тела 1d3 (фальшивых людей) деревенских жителей, висящих на деревьях. *
76-85	Шесть эльфийских скелетов (жертвы вероломных «переговоров») *
86-90	Скелет единорога, разрубленного на части *
91-95	Мертвое стоящее большое дерево с кольцами (полностью очищенные от коры кольца). Это дерево было домом дриады, убитой таким

способом, чтобы продлить ее медленную, агонизирующую смерть. *
96-00 Спаленное громадное дерево, его сердцевина выжжена огнем. *

* Может быть обнаружено только однажды. Если выпадает во второй раз, то перебросьте результат.

Персонажи, которые натолкнулись на мертвых эльфов или существ лесного народа (фей), теперь имеют свидетельства того, что жители деревни не единственные, кто пострадал оттого, что здесь творится.

ЛОВУШКИ

Помимо неприятных открытий, на которые можно натолкнуться в лесу, обнаружив признаки старых злодеяний, здесь также существует реальная опасность. Угроза может исходить как от лесного народа и Всадника, так и от ловушек. Лесной народ установил в лесу многочисленные западни, чтобы воспрепятствовать свободному проникновению в лес ближайшему окружению Дизона и фальшивым людям деревни. Материальные ресурсы эльфов невелики, но имея в союзниках трента (treant), они не испытывают затруднений в перемещении огромных количеств древесины, земли или камня.

Персонажи, попавшие в одну или две ловушки, скорей всего замедлят скорость передвижения и попробуют проверять все что можно. Позвольте им: Они смогут избежать несколько ловушек, но такие предостережения сильно замедлят их продвижение в лес, что, несомненно, должно удвоить количество энкаунтеров с Всадником (смотри Сцену 9), а энкаунтер с хобярами произойдет в более худших для них условиях (смотри Сцену 10).

Если в описании ловушки специально не указано, то РС могут обнаружить их проверкой Поиска (DC 20) и обезвредить проверкой Поломки (Disable Device DC 20).

ЛОВУШКИ

Результат d%	Ловушка
01-10	Подвешивающая Ловушка: CR 1. +5 ближняя касательная атака (без повреждений). Это простой силек, присоединенный к согнутому дереву или ветви. Силек опутывает ноги жертвы, и дерево резко распрямляется, попавший персонаж висит вверх тормашками. Существует 50% шанс, что эта ловушка в данном месте объединена с активным энкаунтером (смотри стычки с феями).
11-40	Палки Панджай (Punj): CR 2. +0 ближн. (1d3 урона за рану + болезнь). Множество крошечных колышков (размером и формой, напоминающие деревянные гвозди) воткнуты вертикально в землю и скрыты живой травой или опавшей листвой. Эта ловушка работает как железные ежи (calltrops). Щит, доспехи, бонус отклонения не добавляются к АС, хотя ботинки или другая обувь добавит +2 к АС. Рана уменьшает вполонину скорость существа на один день, а колышки панджай, кроме того, вымазаны грязью. (Спасбросок Стойкости на 12 или заражение гниющей лихорадкой (filth fever)).
41-60	Ловушка с Шипами: CR 2. +4 ближн. (1d4 шипа, каждый шип наносит 1 урона + яд синего винниса (whinnis)). Время от времени персонажам приходится отодвигать с дороги свисающие мох и ветки. Некоторые из них представляют собой ловушку с отравленными шипами, впивающимися в открытую плоть любой неосторожной руки. Шипы покрыты синим ядом винниса (Введенный, DC 14, 1 Con / без сознания).
61-80	Яма Ловушка: CR 4. не требуется бросок атаки для расчета повреждения от падения (2d6); +10 ближн. для 1d4 кольев (1d4+2 урона за каждый кол + болезнь); Спасбросок Реакции (DC 20) позволяет избежать падения. 10 футов шириной и 5 футов в поперечнике эта яма имеет глубину 20 футов. На дне ямы расположены 3-ех футовые колья. Грязная, стоячая вода заполняет дно ямы до уровня кольев. Это означает, что любой, упавший в яму, должен сделать спасбросок Стойкости на 16 или подхватить слепящую болезнь (blinding sickness – смотри Болезни в Книге Мастера).
81-90	Пронзающее бревно: CR 4. +8 ближн. (8d6). Отведенная в сторону ветка дерева высвобождает крепкое, заостренное с одного края бревно диаметром 1 фут. Огибаая ствол, бревно пронзает любого, кому не посчастливилось оказаться на его пути.
91-00	Раздраблывающие бревна: CR 5. +10 ближн. (10d6). Ловушка в виде натянутой на уровне лодыжек лозы высвобождает два тяжелых бревна, которые летят с каждой стороны, чтобы встретиться в середине с огромной силой, раздавливая оказавшуюся между ними жертву.

СТЫЧКИ С ФЕЯМИ

Если персонажи еще не сражались с эльфами, то их предупредят: стрелы, вонзившиеся в стволы деревьев, пролетят лишь в нескольких дюймах от лица; иллюзии пикси предостерегут героев, предлагая им вернуться назад; движущиеся деревья заблокируют персонажам дорогу. Ни одно из этих существ не откликнется на проведение переговоров или звание к разуму. Эльфы уже попались на эту удочку однажды. В результате все лидеры племени были зарезаны.

Однако если между эльфами и РС уже существует вражда, или если один из союзников Дизона сопровождает их, атаки станут смертоносными.

Захватить в плен одного из фей очень трудно. Лесные жители всегда, когда возможно отступают в лес, используя в качестве прикрытия стрелы и ловушки, не давая персонажам приблизиться к ним.

СТЫЧКИ С ФЕЯМИ

Результат d%	Столкновение
01-40	Лучник Гругач (EL 3). Зарн стреляет из лука из скрытых мест с расстояния в 100 футов. Он отлично замаскирован, требуется проверка Внимательности на 27, чтобы определить его местонахождение. Он прицеливается в одного из персонажей, надеясь вывести его или ее из строя. Густой лес дает половинную маскировку (concealment) тем, в кого стреляют (20% шанс промаха). Если персонажи начинают в ответ стрелять или пытаются приблизиться к эльфу, он убегает.
41-60	Оживленные деревья (EL 8*). Когда персонажи проходят мимо большого сучковатого дуба, он просыпается к жизни и нападает на них так, как будто бы он был трентом. Как только РС рассредоточатся, выстроив боевой порядок для сражения с деревом, второе дерево атакует с тыла. Эти деревья оживляются Кривым Корнем (Gnarlfroot), который остается вдали (он может оживлять деревья с расстояния 180-ти футов). Если дерево теряет больше половины хитов, Кривой Корень возвращает его в нормальное состояние и оживляет другое. Так атаки могут идти со всех сторон, нападения продолжают до тех пор, пока РС не начинают использовать огненные атаки против деревьев (Кривой Корень не хочет, чтобы в лесу начался пожар) или пока он не подвергается риску открыться им.
61-80	Хитрости Пикси (EL 4). Пикси Веслей использует свою магию, чтобы посеять замешательство и раздор среди РС и их союзников. Он может попытаться завлечь их в ловушку (смотри выше) при помощи <i>Постоянного Образа (Permanent Image)</i> , начать сражение, используя <i>малое смятение (Lesser Confusion)</i> , замедлить их с <i>Опутыванием (Entangle)</i> или даже приставать к ним, приняв форму израненного деревенского жителя при помощи <i>Превращения (Polymorph)</i> . Он может даже следовать за персонажами и использовать <i>рассеяние магии</i> в качестве контрзаклинания важного заклинания, которые они могут попытаться применить.
81-00	Вызванная Змея (EL 5*). Колдунья Тильвара прячась в лесу, призывает демоническую змею (крошечную гадюку) среди героев. Сама

* Это отмечает EL призванных или оживленных монстров. Персонажи не получают XP за победу над призванными или оживленными существами.

Если РС прекрасно сражаются или просто им повезет, то они вполне могут уничтожить всех эльфов. Но это не остановит Всадника (а фактически сделает РС целями его нападений). Обратите внимание, что любой союзник Дизона сделает все возможное, чтобы никто из эльфов не был взят в плен живым.

СЦЕНА 9: ВОЗВРАЩЕНИЕ ВСАДНИКА (EL 10)

Когда РС выходят из-под защиты двойного круга стоящих камней, окружающих Оссингтон, они подвергаются нападениям Всадника, по крайней мере, раз в день. Всадник сосредотачивает свои атаки на любых обитателях деревни, находящихся среди РС, с персонажами он будет сражаться только, если они встанут на его пути. Помните, что он может появляться как днем, так и ночью. Каждый раз его появление должно быть эффектным, драматически обоснованным (другими словами, всякий раз, когда РС делают что-то такое, что может привлечь его).

Существа. Всадник не нападает на игровых персонажей, которые еще не напали на него или на лесной народ. Однако, как только они атакуют его или фей, или если они активно помогают сельским жителям, они становятся законными целями его атак. Мертвый паладин бдительно чтит свой кодекс. Очевидно, такое нападение может произойти в ту же ночь, когда РС прибывают в Оссингтон. Всадник может прикрывать отход Йеллис в Сцене 6.

Тактика. Если игровые персонажи вызывают его гнев, Всадник будет использовать против них все свои способности, как призрака. Будет наиболее эффективно, если он начнет с одной способности призрака, а затем в каждом последующем энкаунтере будет проявлять новые силы призрака. При первой встрече с РС (Сцена 1) он использует лишь свою способность проявления (manifestation). В следующий раз, когда РС встретятся с ним, его конь использует свой Пугающий Стон (frightful moan) – в этом случае барабанный звук цокота копыт. В последующих энкаунтерах он будет использовать свою способность к телекинезу, поднимая единственную цель (весом до 300 фунтов) на 240 футов в любом направлении (для этого потребуется 12-ть раундов концентрации, за один раунд можно переместить субъект заклинания на 20 футов). Естественно, всадник всегда использует свои боевые способности в полном объеме.

Хотя мертвый паладин и его лошадь и могут сражаться отдельно друг от друга, если кто-нибудь из них будет изгнан, они предпочитают сражаться вместе, как единое целое (привычки живых остались и после смерти).

Помните, что этот мстительный дух смертелен, но не зол, несмотря на свое появление, которое выглядит очень зловещим. Он избегает убивать персонажей с явно добрым мировоззрением, если это возможно. Он может удивить их случайным жестом проявления рыцарства (не нанося смертельный удар по упавшему противнику, к примеру). Храбрый до безрассудства, преданный вере после смерти, он не может общаться с персонажами, чтобы объяснить им, что они заблуждаются. Он может лишь защищать невинных (в данном случае, фей) и наказывать злодеев (Дизон, его когорту, фальшивых людей) полностью используя свои силы призрака.

Развитие событий. Может потребоваться некоторое время, чтобы РС прониклись здоровым уважением к Всаднику, как к противнику, поскольку в их первой стычке он избегал с ними боя, уехав, как только добился своей цели (предотвратив побег всех трех фальшивых людей из области, которую мог контролировать). Если РС особенно удачно проявили себя в первом энкаунтере на дороге, они могут даже считать его уничтоженным.

Скоро они избавятся от такого оптимизма. Всадник не может упокоиться, пока не будет выполнена его миссия или его останки не будут подвергнуты соответствующему похоронному обряду в соответствии с его верой (Церковь Пелора); смотри Сцену 13. Поэтому, даже если он будет «сражен» в бою, его материальная форма переформируется в течении 2d4 дней, и он снова выезжает на свое дело (то же самое относится к его призрачному скакуну, бывшему преданному боевому коню). Однако поскольку он всегда принимает свою форму в месте своего захоронения (Каровое озеро под Холмом Красной Лошади), это может позволить РС выиграть немного времени. Всадник может передвигаться очень быстро (поскольку он может свободно проезжать сквозь деревья и остальные препятствия), но, тем не менее, это займет некоторое время, чтобы он мог переместиться от одного места до другого.

Всадник: 52 хита, смотри Приложение 1.

Его Конь: 52 хита, смотри Приложение 1.

СЦЕНА 10: ХОБЯХИ НОЧЬЮ (EL 8)

Союз Дизона и Хенвен с демоническими силами уже принес первые плоды. Мало того, что они заполучили Кукушку в качестве союзника, помогающего в их планах (и служащий в качестве связного с широкой сетью демонических шпионов, пропитавших игровой мир), их действия к тому же привлекли в эту область множество жестоких существ: хобяхов.

Существа. Стая из шести хобяхов выбрала РС в качестве цели для ночной задачи.

Тактика. Обычно нападения хобяхов происходят ночью (или в лесной чаще, в местах, где свет тускл от нависающей листвы). При удачной проверке Внимательности (DC 23), персонаж замечает движение на деревьях. То здесь, то там появляются прыгающие подобно белке с ветки на ветку хобяхи (оставляя между собой и наблюдателем деревья). То, что эти странные маленькие существа бегут, может предать РС ложную самоуверенность. В конце концов, тяжело испугаться маленьких, пугливых (если не странно выглядящих) шалунов.

Тем не менее, через некоторое время персонажи могут заметить, что хобяхи кажется, приобретают уверенность в себе. Те, которые пробежали раньше, кажется, теперь следуют позади (персонажи услышат шелест среди деревьев, мельком заметят то, они как прячутся под прикрытия деревьев). Скоро три, затем четыре, затем с полдюжины или больше существ

оказываются впереди и позади партии, смотря на них широко открытыми немигающими глазами, слегка сияющими во мраке.

Затем внезапно, все шесть хобяхов всей стаей спрыгивают с деревьев с открытыми ртами. Они также немедленно толпой нападают на персонажей, если те начинают кидаться в них чем-нибудь. Хобяхи не сражаются до конца, они сбегают всей толпой, если бой складывается не в их пользу, исчезая в тенях, оставляя тех, кому не посчастливилось в глубине темного, непроходимого леса.

Хобяхи: 16 хитов каждый, смотри Приложение 2.

СЦЕНА 11: МОГИЛА ВАРЛОРДА (EL различный)

Это место не имеет никакого отношения к тем неприятностям, которые обрушились в текущее время на эту область. Но практически неизбежно, что РС придут сюда, гоняя за диким гусем (фраз. оборот – преследуя ложную цель), чтобы положить конец бесчинствам всадника, зачистить землю нежити или просто обогатиться, разграбив могилу. Скоро они обнаружат, что этот одинокий дикий гусь вернулся преследовать их снова.

Холм (или курган) перед вами имеет диаметр более 500 футов, поднимаясь примерно на 100-ню футов. Насколько вы можете убедиться, здесь существует лишь один вход на западной стороне кургана - темный туннель, заключенный между двумя стоячими камнями с каменной перемычкой над ними, связывает все три камня в триаду. Короткая надпись глубоко вырезана в верхнем камне.

Холм искусственного происхождения, насыпанный столетия назад в честь павшего военного командира. Надпись написана при помощи тех же самых рун (друидских), что и заклинания, вырезанные на камнях круга в Оссингтоне. Но надпись на этих камнях, не имеет магической защиты, как на камнях, окружающих Оссингтон. Она может быть прочитана. Друид, или любой под воздействием заклинания понимания языков может разобрать надпись, просто глядящую: Варлорд Сайтнар (Saithnar the Warlord).

Входная палата. Сразу на входе маленькая комната, в которой главенствующее место занимает большая, похожая на алтарь, каменная могила. Спиралевидные узоры вырезаны на стенах, потолку и крыше. На стене, напротив входа есть еще одна надпись на том же самом древнем языке. Как и прежде, любой, кто может читать на языке друидов, может разобрать древнюю надпись:

***«Сердце должно быть более отважным,
Храбрость сильнее,
Воля неумолимей.
Поскольку наши силы уменьшаются»***

Это когда-то известная выдержка из Сайтнасмала (Saithnasmal), эпической поэмы тех лет, описывающей успешные действия Варлорда Сайтнара по отражению захватчиков, угрожавших его людям. Эта конкретная строфа представляет его речь в середине последней битвы, убедившую солдат следовать его примеру и сражаться, несмотря на смертельную рану от вражеского предательства. Проверка бардовского знания (DC 25) или проверка знания (истории или местного, DC 30) может идентифицировать источник текста, так же, как и его значение.

В этой комнате нет ничего интересного за исключением разбитых останков скелета в искореженной кольчуге. Если Тулли с партией, она идентифицирует его как стража двери, которого она победила, и чьим мечом теперь владеет. Могила-алтарь на самом деле твердый каменный блок, который служит столом для подношений, и на котором люди могли бы оставить символы уважения Сайтнару. Такое и происходило до недавнего времени, до тех пор, пока жители Оссингтона не были убиты за последние несколько месяцев. Неживой страж двери регулярно забирал любые интересные вещи и относил их варлорду, обитающему в глубине кургана. Кроме того, он убирал и все остальные вещи с алтаря-могилы. Во входной комнате есть три секретных двери, для каждой требуется отдельная проверка Поиска (DC 20 для расположенной в северной стене и DC 25 для остальных двух). Все три секретных двери открываются в сторону ведущих за них коридоров (от себя) и все три навешаны так, что если никто их не держит, они закрываются.

КРУГОВОЙ ЛАБИРИНТ (EL Различный)

Вся система подземных проходов была создана путем строительства тринадцати круглых стен концентрическими кругами, соединенных в сложном узоре лабиринта. Затем пустоты между стенами были заполнены щебнем, создавая над ними курган. Лабиринт особенно ненадежен в этом плане, его коридоры не расположены с математической точностью. Так если персонаж попытается пройти напрямую к центру лабиринта в эфирном состоянии, он или она имеет лишь слабый шанс на то, чтобы наткнуться на каждый из внутренних коридоров. Сделайте бросок процентника. 01-30 = слишком высоко (РС проходит над нужным проходом), 31-60 = правильно (РС наткнется на проход), 61-90 = слишком низко (РС проходит под нужным проходом), 91-00 = потерялся (персонаж свернул налево или направо и потерял направление, появившись в случайном месте в лабиринте). Любой арканый заклинатель должен прекрасно понимать, что *переносящая дверь (dimension door)* или *теленорт* слишком опасный способ для исследования этого лабиринта.

Друиды, которые строили этот курган, придумали лабиринт, чтобы защитить место упокоения варлорда от нечестивых вторжений. Его немертвые слуги могут безошибочно передвигаться по лабиринту, но враги, стремящиеся преследовать его и после смерти (вполне реальная возможность в то время) наткнутся на хорошо подготовленную защиту. Знания о правильном маршруте передавались из уст в уста внутри ордена друидов, но это знание было утеряно вместе со смертью последнего друида несколько столетий назад.

Ловушки: Курган Сайтнара защищен не только лабиринтом, но и многочисленными ловушками, размещенными внутри его. По существу они принимают три отдельные формы, как детализировано ниже. Всякий раз, когда персонажи проходят через точку, отмеченную на карте «Т», бросьте d% и результат определите по таблице ниже.

Развитие Событий. Если персонажи ретируются с холма и возвращаются к нему позже, они обнаруживают что 1d3 ловушек, которые они заставили сработать или заблокировали, заново переустановлены (элементалом Сайтнара и его слугами-нежитью) за каждый день, который прошел после их отсутствия. Если Сайтнар уничтожен, то защита холма больше не будет восстанавливаться, поскольку истинная смерть наконец-то пришла в это место.

ЛОВУШКИ КУРГАНА

Результат d%	Ловушка
01-50	Перекрывающие Скользящие Стены. CR нет, нет бросков атаки и урона. Поиск (DC 20). Поломка (Disable Devise DC 20). Скользящая стена, опускаясь или выезжая, перекрывает проход. Обычно персонажи могут обойти преграду по другому маршруту, но в некоторых случаях эта ловушка может быть смертельно опасной, отрезая их единственную возможность выхода из кургана. Большинство скользящих стен выезжают из стены с одной стороны, но несколько опускаются с потолка.
51-80	Рушащийся потолок. CR 5, +15 ближн. (6d6). Поиск (DC 20). Поломка (Disable Devise DC 25). Стоит обратить внимание, что рушащийся потолок может рухнуть на всех персонажей, стоящих в двух смежных квадратах. Секция потолка обрушивается вниз, когда под ней на полу нажимается пластина. Она также блокирует коридор, возможно заманивая персонажей в ловушку или разделяя партию.
81-00	Сдавливающие Стены. CR 8. Не требуется даже броска атаки (10d6 урона). Поиск (DC 20). Поломка (Disable Devise DC 25). Эта ловушка может, как убить персонажей, так и разделить персонажей, оказавшихся на противоположных сторонах коридора после того, как стены встречаются.

Существа. Друиды, построившие курган, призвали трех больших земляных элементалей и поручили им защищать и содержать в порядке курган. С тех времен земные элементалы искренне выполняют поставленную перед ними задачу. Каждый из них отстает на страже несколько столетий, прежде чем освобождается от обязанностей и заменяется новым элементалом.

Персонажи сталкиваются с каждым из элементалей по отдельности, но обстоятельства энкаунтера могут широко варьироваться благодаря возможности элементала проходить сквозь землю и камень. Например, вторгшиеся в могилу персонажи временами могут услышать глубокий, глухой довольный смех, очевидно идущий прямо от стен туннеля. Через мгновение земляная рука появляется из стены или пола туннеля, и ударяет персонажа. Если непрошенные гости вызывают особый интерес у земного элементала, он может выйти из стены и поиграть с ними. Приняв форму большого гранитного валуна, он катится вниз по коридору (обращайтесь как с прорывом (overrun)), затем без всяких следов входит в дальнюю стену, вместо того чтобы разрушить ее.

Земные Элементалы (3): CR 5, 60 хитов каждый, смотри Приложение 4.

Существа. Подобно своему прежнему командиру, слуги варлорда стали нежитью. Однако они не сохранили свое мировоззрение, в отличие от своего хозяина, погрузившись во зло. Эти умертвия непрерывно блуждают по кургану, охотясь за живыми существами. Всего восемь таких отвратительных существ скрываются здесь, хотя персонажи за раз, вероятней всего встретят одно или два таких существа. Благодаря своим возможностям к бесшумному передвижению и маскировке (hide), обычно они неожиданно нападают, застигая противника врасплох.

Эти стражи кургана по-прежнему носят останки когда-то прекрасных кольчуг и к их поясам прикреплены проржавевшие мечи. Однако для своих атак они используют свои когтистые руки, ударяя противника.

Умертвия (8): CR 3 (1 умертвие) или 5 (2 умертвия), 26 хитов каждый, смотри Приложение 4.

ЛЕСТНИЦА ВНИЗ

Самый внутренний, тринадцатый круг в центре лабиринта на самом деле является каменной спиральной лестницей, ведущей по часовой стрелке (в тексте – против часовой, по карте – по часовой стрелке, прим. перев-ка) вниз, в настоящую палату захоронений. На лестнице нет ловушек. Ступеньки спускаются от уровня насыпного кургана в вырезанную из камня палату внутри самой земли: палату, где похоронен Сайтнар.

ПАЛАТА ЗАХОРОНЕНИЙ (EL 10)

В середине кургана, ниже уровня лабиринта находится последний приют варлорда.

Ступеньки заканчиваются в абсолютно каменной палате глубоко под землей. Сводчатые проходы в центре каждой из стен ведут в темноту. Кружащиеся спиральные узоры (подобные тем, которые вы обнаружили во входной палате) украшают стены. Большой каменный саркофаг занимает большую часть комнаты. Сцены абстрактных сражений, вырезанные на саркофаге, похоже по стилю на фигуры с Холма Красной Лошади. Наверху крышки саркофага каменная фигура, закованного в доспехи мужчины, лежащего во весь рост. Его руки по-прежнему сжимают головку эфеса двуручного меча, простирающегося до самых его ступней.

Существа. Это могила Сайтнара, но варлорд не внутри ее. Он спокойно поджидает PC в секретном алькове у лестницы. Обнаружение секретной двери в эту тайную нишу требует точного Поиска (DC 20) на лестнице по правую руку при спуске. Если PC не обнаружили дверь, варлорд подождет, пока все непрошенные гости не соберутся вокруг его могилы, после чего он выйдет из тайного алькова позади них, и потребует чтобы они объяснили, зачем сюда пришли (смотри Развитие событий ниже). Если персонажи прокрадываются внутрь и немедленно начинают срывать крышку с могилы, держа святые символы наготове, он не затруднит себя ведением переговоров, а просто неожиданно нападет на них сзади, призвав двух умертвий, скрывающихся в изогнутых проходах за каждым сводчатым проходом.

Сайтнар Варлорд: 52 хита, смотри Приложение 1.

Умертвия (2): 26 хитов каждый, смотри Приложение 4.

Тактика. При жизни Сайтнар был не только известным воином, но и благоразумным, рассудительным человеком. Даже будучи нежитью, он хочет выслушать объяснения (и извинения), но его терпение ограничено, особенно к

неоперившимся юнцам, врывающимся в его курган, повсюду махающим мечами и сыплющим угрозы. Чтобы завоевать его уважение, один персонаж должен принять от него вызов на дуэль, один на один. Условия поединка могут быть обсуждены, но по существу это должна быть схватка на мечах, без вмешательства кого-либо из РС или любого из стражей Сайтнара.

Нет необходимости сражаться до смерти. Если Сайтнар превосходит РС, он остановит схватку, прежде чем нанести смертельный удар, чтобы спросить сдается ли РС и признает его победителем. Если РС владеет мечом лучше (или, по крайней мере, более удачлив), Сайтнар прерывает схватку, признавая превосходную технику своего противника.

Конечно, если РС сподвигается на какой-то обман, или его товарищи присоединяются к схватке, когда их друг попадает в тяжелое положение, варлорд заключает, что он столкнулся просто с грабителями могил и принимает строгие меры: Его двое миньонов, появляются из убежищ и нападают.

Развитие событий. Если РС ведут себя честно, то они смогут получить от варлорда довольно много информации. После поединка отношение Сайтнара заметно потеплеет, и он спросит, почему они пришли сюда. Он отрицает любую причастность к недавним событиям, ставшим бичом деревни, и добровольно согласится на любое заклинание, позволяющее проверить правдивость его слов, которое может быть у РС. Мало имея информацию о последних событиях, он знает о великих битвах прошлого, в которых сам принимал участие (горе любому РС, кто сильно напоминает его противников в прошлом). Хотя он вполне может допустить, что эльфы могут начать этническую чистку леса, он честно может сказать, что никогда не слышал бы о таком прежде: Они держатся сами по себе, и не беспокоят тех, кто не беспокоит их. Он очень мало контактирует с жителями деревни («мертвые должны оставить живых в покое, именно поэтому я покинул мир и пришел сюда»), но и он заметил, что их поведение недавно изменилось. Все подношения к его кенотафию (пустой гробнице) внезапно прекратились, и не так давно, кто-то уничтожил его стража двери.

Он ничего не знает о Всаднике, но решительно заверяет РС, что он не является его миньоном, и вообще не имеет никакого отношения к кургану.

Варлорд также знает о разорении, нанесенном драконом Ашардалоном и последующих мерах, принятых друидом Дидд (смотри Введение). Это может дать РС недостающий кусок мозаики для решения задачи о том, что происходит в деревне на самом деле. Или, если они до сих пор не выяснили, кто же здесь плохие парни, они могут просто рассказать об этом своему другу Дизону, который должен быть счастлив узнать.

Персонажам, которые расстались в дружеских отношениях с Сайтнаром, была оказана честь встретиться с одним из самых великих людей далекого прошлого. Если они рассказали об этом, то барды за сотни миль отовсюду будут приходить к ним, желая узнать каждую деталь того, что они видели, как он смотрел, что сказал, его манеры и т.п. Потомки народа, которого он спас, возжелают помолиться на месте его захоронения и курган снова станет местом, куда стекаются паломники, ценящие свою историю.

Сокровище. Главное сокровище здесь – снаряжение варлорда, в особенности его меч. Его доспехи имеют хорошее качество (мастерская работа), но они не зачарованы магией. Из всех других сокровищ *лишь брошь щита (brooch of shielding)* пережила сражение, забравшее его жизнь.

СЦЕНА 12: ПОСЛЕДНИЙ ОПЛОТ ФЕЙ (EL 12)

В некоторый момент приключения персонажи и лесной народ могут вступить в решающую схватку. В зависимости от действий персонажей, эта сцена может произойти в любой момент второй части приключения. Независимо оттого, что приведет к этому, феи решаются выместить на РС свою месть, за все те ужасы, которые им пришлось претерпеть за прошедшие несколько месяцев.

Это исключительно тяжелый энкаунтер и должен произойти только как кульминационный момент лесных поисков РС. Он разработан, чтобы привнести чувство завершения, которое приходит только с сокрушительным ударом в сражении с прежде неуловимым противником.

Существа. Все оставшиеся члены эльфийской команды - мистический лучник (arcane archer) Йеллис, рейнджер Зарн, колдун Тильвара (и ее фамильяр), пикси Веслей и трент Кривой Корень – принимают участие в бою, который может быть особенно смертельным. РС в предыдущих столкновениях, возможно, проредили число партизан (хотя, как отмечалось выше, эти противники изо всех сил старались избегать прямого контакта).

Тактика. Это последняя надежда партизан устранить тех, кто как они чувствуют, являются союзниками (а возможно и наемниками) жителей деревни. Они не затягивают сражение, не медлят с ударами, они сражаются до смерти.

Веслей начинает нападение из засады, стреляя сонной стрелой по персонажу без доспехов (или в легких доспехах). Благодаря своей невидимости он получает бонус +2 к своему броску атаки, а его цель не имеет никаких бонусов ловкости к АС. У него осталось только три таких стрелы к этому моменту, он будет очень экономно их расходовать. Остальные его тактические приемы – подготовка (ready) *рассеяния магии* в качестве контрзаклинания против заклинания РС, *опутывание (entangle)* на группу РС, или легкое смущение (lesser confusion) на персонажа.

В тот же самый момент, нападают два дерева, которых Гнилой Корень уже успел оживить, предпочтительней чтобы они занимали фланкирующую позицию вокруг персонажа в доспехах. Если РС поворачивают ход битвы в свою пользу, то трент сам вступает в битву, появляясь из-за спины персонажей.

Зарн тратит каждый раунд, подготавливая стрелу, готовясь выстрелить в любого, выглядящего способным использовать заклинания. Попадание в заклинателя вынуждает его делать проверку концентрации (DC 10 + нанесенный урон + уровень заклинания). В то же время Зарн остается подвижным, пытаясь избежать сближения.

Тильвара вызвав 1d3 демонических ястребов, использует затем заклинание *увеличения* (*enlarge*) на своего фамильяра (предоставляя ему +2 бонус увеличения к силе) и посылает его в битву.

Йеллис приспособливает свою стратегию так, чтобы воспрепятствовать РС взять инициативу боя в свои руки. Если заклинатели РС кажутся слишком могущественными, она выбирает своей целью именно их. Если один или больше персонажей устремляются в лес, чтобы найти противников, она осыпает их стрелами, оставаясь вне пределов досягаемости.

Лес, в котором происходит сражение, также накладывает отпечаток на сражение. Средний подлесок уменьшает движение до $\frac{3}{4}$ от обычного. Любой в лесу в любое время имеет, по крайней мере, $\frac{1}{4}$ маскировки (*concealment* – 10% шанс промаха), да и укрытие (*cover*) здесь легко найти. Конечно РС, кто бросается на землю, с целью избежать стрел, становятся главной целью для анимированных деревьев. Да и пикси достаточно мобилен, что делает большинство укрытий против него бесполезным.

Как уже отмечалось прежде, партизаны целенаправленно игнорируют любые попытки РС вести переговоры, они уже попались на эту уловку раньше. Если РС найдут способ доказать свою невиновность (типа позволив раненому эльфу сбежать), пикси использует обнаружение мыслей, чтобы исследовать истинные мотивы персонажей. Если он не обнаруживает никаких истинных преступных намерений, он попытается убедить Йеллис и других остановить сражение. Это вероятно единственный шанс РС мирного урегулирования проблемы, в противном случае сражение заканчивается только тогда, когда остается одна сторона.

Если партизаны уничтожены, то деревня не будет больше иметь проблем с ними. Если проигрывают РС, то партизаны развешивают мертвые, ограбленные тела РС на высоких деревьях около деревни в качестве предупреждения.

Урегулирование вознаграждений ХР. Из-за огромной подготовленности ситуации (лесная засада против неподготовленных РС) вознаграждения за этот энкаунтер должны быть 150% от обычного количества ХР. Уровень энкаунтера (EL) был увеличен на +1, отражая эти трудности.

Йеллис: 35 хитов, смотри Приложение 1.

Зарн: 16 хитов, смотри Приложение 1.

Тильвара: 25 хитов, смотри Приложение 1.

Ястреб-фамильяр: 13 хитов, смотри Приложение 1.

Веслей, пикси: 3 хита, смотри Приложение 1.

Кривой Корень: 66 хитов, смотри Приложение 1.

СЦЕНА 13: УПОКОЕНИЕ ВСАДНИКА (EL 10)

В конце концов, РС могут устать от непрерывных сражений с Всадником, и они постараются отследить его логово. Это довольно трудно сделать, поскольку Всадник появляется и исчезает через эфир. Но, в конечном счете, методом исключения, они смогут определить, что Каровое Озеро под Холмом Красной Лошади является местом, где покоится его тело. Следующий текст прочтите игрокам, когда они достигают карового озера.

Это каровое озеро – непривлекательное место. Вода потемнела от глины и мела, растворенных в ней, из-за этого цвет озера напоминает цвет разжиженной крови. В воздухе стоит отвратительный запах грязи и болотного газа, застоявшийся, сырой запах с привкусом смерти и гнили. Холм над озером покрыт низкорослой, жесткой травой, но берега карового озера сплошь состоят из голой глины. Водоем не показывает никаких признаков жизни – никакой ряби от лягушек или рыб, ни гула насекомых, ни водорослей, ни головы черепахи, поднявшейся над поверхностью воды.

Существо. Когда персонажи подходят к озеру, Всадник снова появляется. Они не видят, как он приближается; он внезапно появляется здесь. На этот раз он не нападает, а просто восседает на своей лошади, наблюдая за ними, очевидно ожидая их следующих действий. Если они все же навязывают ему бой, то он сражается, используя все силы, которыми обладает (смотри Сцену 9). Но сам он не начинает конфликт, даже если они и сражались до этого друг против друга. (Примечание: Если один из союзников Дизона сопровождает РС, то он или она делают все возможное, чтобы спровоцировать сражение, препятствуя РС обнаружить то, что скрыто в озере).

Если персонажи выжидают, наблюдая за тем, что предпримет всадник, то они увидят следующее. Всадник медленно едет прямо через озеро, копыта его коня при каждом шаге издают *цок! цок!* Отъехав от берега озера примерно на 30 футов, он поворачивает к ним свое лицо, затем делает левой рукой жест типа салюта, и медленно погружается под поверхность воды. Проверка знания (религии) на DC 15 может идентифицировать этот жест, как святой знак среди верующих Пелора.

Персонажи, которые исследуют место, где он погрузился под воду при успешной проверке Поиска (DC 20) обнаружат кости его самого и кости его боевого коня. Правда у тела нет головы (Хенвен скормила ее хобякам, чтобы кто-нибудь не попытался воскресить (*raise dead*) его из мертвых). Его доспехи и снаряжение заржавели, но на них до сих пор видны признаки многочисленных ударов, которые погубили его. Лишь золотой святой символ – солнце с лучами – который он носил на постой цепочке на шее, остался неповрежденным.

Перед РС, которые восприняли историю сельских жителей, теперь встал ряд вопросов. Почему злой призрак носит законно-добрый святой символ? Почему призрак паладина нападает по всей округе на жителей деревни? Так кто же на самом деле здесь является хорошим парнем?

Захоронение или уничтожение останков паладина упокоит призрака. РС должны получить полное вознаграждение в ХР за упокоение призрака, независимо оттого, произвели ли они надлежащие похороны (если они хорошо относятся к нему) или уничтожат кости (если они по-прежнему считают его врагом).

Всадник: 52 хита, смотри Приложение 1.

Его Конь: 52 хита, смотри Приложение 1.

Развитие событий. Хитрые РС могут решить отложить захоронение, чтобы вынудить Всадника присоединиться к ним в одной или нескольких дополнительных сценах. Он, конечно, присоединится к ним в пути к деревне, но он по-прежнему не может входить в область, ограниченную каменными кругами. Однако он может принять участие в сражении с хобягами или в рейде на часовню. И конечно он может патрулировать периметр деревни, предотвращая любые попытки побега фальшивых людей. Он не будет входить в курган (это отвлекает его от его истинной миссии), а любые нападения на лесной народ повторно пробудят его враждебность к игровым персонажам (они среди тех невинных, которым он пробовал помочь, прежде чем умереть).

СЦЕНА 14: КАРТЫ РАСКРЫВАЮТСЯ (EL 13)

Эта сцена – истинная кульминация приключения происходит только лишь в том случае, если персонажи, в конечном счете, выясняют, что их использовали. Будучи обманутыми реальными злодеями РС выполняли грязную работу за них. Это должно их сильно возмутить. Полные справедливого негодования, они скорей всего напрямую отправятся в деревеньку, чтобы предъявить счет.

Конечно, предполагая, что Дизон достаточно близко присматривал за РС (через своего шпиона в их кругу, а также через прячущихся где-нибудь хобягов), у него должны быть хорошие шансы знать, когда придет время держать ответ (в этот момент он приказывает убить Тарби, а также Мердоуса, если он пережил предыдущее покушение). Когда РС появляются, он приводит свой план в действие. Прочтите игрокам следующий текст.

Когда вы входите в Оссингтон, вы не можете не заметить, что деревенька странно притихла. Ничто не движется в округе, лишь одинокий бриз колышет траву между домами.

Затем тишина внезапно нарушается. Оружие жители деревни вываливаются из домов, размахивая дубинами и ножами! Такое впечатление, что вся деревня собралась, чтобы убить Вас!

Существа. Почти половина (тридцать) фальшивых людей и фальшивых халфлингов собрались в толпе (остальные были отправлены из деревни, чтобы рассредоточиться среди соседних поселений и продолжать разжигать неприятности). Дизон и Хенвен находятся на вершине башни Дizona, вместе с Кукушкой (если он не сопровождает РС). Если Тулли не с РС, то в этом случае она затешется среди толпы жителей деревни.

Жители деревни: 5 хитов, смотри Приложение 1.

Дизон: 28 хитов, смотри Приложение 1.

Тулли: 61 хит, смотри Приложение 1.

Хенвен: 31 хит, смотри Приложение 1.

Хобях: 16 хитов, смотри Приложение 2.

Кукушка: 140 хитов, смотри Приложение 1

Тактика. Жители деревни сразу же толпятся вокруг любых РС, вступивших в Оссингтон, подобно как в Сцене 4. Однако на этот раз у них в руках дубины и кинжалы. Они не могут нанести серьезных ран персонажам (за исключением случайного удачного попадания), но они замедляют их, создавая беспорядок.

Это позволит Тулли проскользнуть незамеченной и напасть на РС. Поскольку каждый РС наверняка окружен многочисленными нападающими, ей будет достаточно легко провести фланговую атаку (и соответственно коварную (sneak) атаку).

Еще перед тем, как РС входят в деревню, Дизон накладывает на себя заклинания *Защиты от стрел (Protection from Arrows)* и *Магический Доспех (Mage Armor)*. Кроме того, Хенвен дополнительно накладывает на Дizona заклинания *Дубовая кора (Barkskin)*, *Волшебное облачение (Magic Vestment)* и *Прикрытие (Shield Other)*. АС Дizona теперь 20 (+1 Dex + 4 (доспех /Магический Доспех/) +3 естеств /Дубовая кора/ + 1 зачарования (enchantment /Magic Vestment/)) + 1 отклонения (deflection /прикрытие/). Кроме того, его спасброски получают бонус +1 /Прикрытие/ и половина причиненных ему повреждений, передается Хенвен. Против дистанционного оружия он имеет уменьшение урона 10/магия /Защита от стрел/.

Когда начинается само сражение, Дизон накладывает на себя *щит (shield)*, что увеличивает его АС до 24, затем он начинает *призывать монстров* (он предпочитает стонообразов (howler) – *SM IV*), использует сверху на РС *Конус Холода (Cone of Cold)*, *Огненный Шар (Fireball)*, *Паутину (Web)*, *Магические стрелы (Magic missile)*. Во время сражения Хенвен использует свои заклинания, чтобы поддерживать и лечить Дizona, она будет сражаться только, если в этом возникнет прямая необходимость.

Кукушка использует свою бардовскую музыку, чтобы придать храбрость Дизону и его союзникам, но не РС на этот раз. Если среди РС есть бард, который достаточно хорошо использует музыку барда, то в этом случае Кукушка будет использовать контрпесню. Выступая скорее в роли соглядатая, а не в роли участника, Кукушка не будет принимать участие в физическом бою. Если любой из РС нападает на него, он принимает форму врока, выпускает массу спор и улетает подальше, посмеиваясь над РС.

Развитие Событий. Если партия отстывает, Дизон отправляет Тулли (если та выживает) проследовать за ними и, вернувшись обратно, рассказать, что они предпринимают. Он не настолько глуп, чтобы считать, что РС не вернуться.

PC могут напрямиком направиться к башне Дизона (во время или после сражения); обратитесь к Сценам 4 и 7 для описания этого места. Если Дизон боится, что PC могут нанести ему поражение, он отправит Хенвен вниз, чтобы та наколдвала *огненную сферу (flaming sphere)* в его кабинете, уничтожив записи, хранящиеся там. Затем он попытается использовать *Переносящую Дверь (Dimension Door)*, чтобы сбежать из деревни, захватив по возможности с собой Хенвен.

Если PC преследуют Кукушку, когда тот улетает, он использует Высший Телепорт (Greater Teleport), чтобы сбежать в безопасное место подальше и не возвращаться в Оссингтон много лет. (Столько, сколько PC будут жаждать отомстить Кукушке, врок совсем не стремится сражаться лишний раз).

Урегулирование вознаграждений XP. Из-за огромной подготовленности ситуации (НПС приготовились к бою, плюс стесненные условия) вознаграждения за этот энкаунтер должны быть 125% от обычного количества XP. Однако за убийство жителей деревни не нужно давать никаких XP (они не представляют реальной угрозы PC). Также PC не должны получить несколько XP за Кукушку, если они не нанесли ему настоящее поражение в бою (или причинили столько много урона, что вынудили его бежать, защищая себя, а не от скуки).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Теперь пришло время дать заключение тому, что произошло. Разобрались ли персонажи в том, что здесь на самом деле произошло или же они довольствовались объяснениями жителей деревни?

ПЕРВЫЙ ВАРИАНТ: «НАША РАБОТА ЗДЕСЬ СДЕЛАНА»

Они убили эльфов, уничтожили Всадника, разграбили курган и предали всех его обитателей мечу? Тогда они могут вернуться в Оссингтон, отчитаться перед Дизоном и принять его благодарность за хорошо проделанную работу. Он отблагодарит их некоторыми незначительными магическими изделиями (свиток или зелье, или оба, все в соответствии с подразумеваемым его низким уровнем). Если PC подружились с любыми жителями деревни, типа Танаши Лу (из Сцены 2), то НПС могут присоединиться к ним в их путешествиях.

При таком повороте событий, PC никогда не раскроют тайну, но покинут деревню с чувством выполненного долга. Они остановили негодяев, заполучили некоторую долю ценной добычи (или, по крайней мере, чуточку сокровищ) и помогли тем, кто не мог помочь себе сам. Полностью их работа.

ВТОРОЙ ВАРИАНТ: «МЫ ПРИЛОЖИЛИ ВСЕ УСИЛИЯ»

Весьма возможно, что PC напали на Оссингтон, но оказались не в состоянии нанести поражение Дизону и его помощником, особенно если PC и любые союзники-НПС оказались не особенно хорошо подготовлены к финальной битве (например, если они не смогли отдохнуть и восстановить заклинания и хиты до того, как начался последний энкаунтер). Если они решают отойти, когда ход сражения складывается не в их сторону, такое спасение должно быть проблематично, но не невозможно. Фальшивые люди, хоть и фанатичные воины, но они мало искушены в сражениях, кроме того, как замедлить персонажей, они вряд ли что смогут сделать еще. Больше проблем доставят атаки призванных Дизоном монстров, его заклинания и коварные атаки Тулли, которые продолжаются столько времени, сколько этому будут способствовать благоприятные обстоятельства. Если PC начинают отступать, силы Дизона концентрируются на выведении из строя или убийстве одного из PC (или союзника-НПС), чтобы гарантировать в будущем, что оставшиеся в живых не смогут стать сильнее и снова напасть. Персонажи, которые смогут достигнуть края леса, находятся в безопасности; злодеи, опасаясь возможной засады, прекратят любые преследования.

Как только PC скрываются с глаз, Дизон эвакуирует деревеньку, уничтожая большинство свидетельств его деятельности здесь. Если у него временной цейтнот, то Дизон бросает деревню, убивая любых фальшивых людей, кто слишком изранен для путешествия. В противном случае, он уезжает, оставив за собой нескольких людей в качестве приманки, заставляя PC думать, что деревня по-прежнему обитаема. Он не оставит павших ближайших помощников, надеясь излечить их или воскресить их при помощи некоторых своих демонических союзников. Защищаемый стаей хобяхов, откликнувшихся на призыв Хенвен, он движется без остановок весь оставшийся день и все следующую ночь (или, наоборот, в зависимости от обстоятельств), покидая лес приблизительно через 30 часов. Затем он и его приспешники растворяются в ближайшем городе. Используя свои контакты в ближайших поселениях, Дизон исчезает из поля зрения, до тех пор, пока ДМ не будет готов, чтобы Дизон и возможно, некоторые его помощники, не всплыли на поверхность в каком-нибудь будущем приключении.

ТРЕТИЙ ВАРИАНТ: «ТОТ, КТО УШЕЛ»

Если игровые персонажи выяснили, что Дизон был настоящим нарушителем спокойствия, а все остальные угрозы были простым отвлечением внимания, они без сомнения захотят выяснить, для чего ему это было нужно.

Быстрые действия (или счастливый случай) могут позволить PC спасти то, что осталось от бумаг Дизона в горящей комнате. Они сильно повреждены, но знание (арканы) (DC 20) и хорошее знание Адского Языка (Abyssal Language) позволят прочитавшему оставшиеся клочки бумаги понять, что Дизон обнаружил метод преобразования животных в людей. Детали утеряны, так что заклинание не может быть восстановлено из этих фрагментов. Также из останков сгоревшей корреспонденции становится ясно, что Дизон имел контакты с некоторыми крупными и не очень городами, разбросанными по всей стране. Это намек на то, что Дизон был лишь частью некоторого крупного заговора. Ни один из этих контактов не удастся идентифицировать, за исключением единственного упоминания «Кэтезар» («The Cathezar»), кто по всей видимости был кем-то (или чем-то), обладающий властью над всеми ими.

Последствия. Если Дизону и Хенвен удалось сбежать, они некоторое время будут испытывать проблемы. Но PC теперь имеют Немезиду, которая может вернуться в будущих приключениях. Позвольте им посвятить столько времени,

сколько они захотят, на выслеживание любого из этой неуловимой группы. Такое развитие событий может подготовить трамплин ко многим будущим приключениям. (Кукушка, скорей всего не появится скоро, поскольку у него есть много других планов).

РС обнаружили информацию относительно Кэтезара и намеки на более широкий заговор? Если так, то местные правители будут предупреждены. Агенты демонов могут быть в любом месте земли. ДМ должен быть свободным в выборе таких вариантов (принимая или отвергая их), в зависимости оттого, что будет лучше для его кампании (В конце концов, это может быть последней частицей мистификации Дизона, предназначенной для того, чтобы РС подозрительно заглядывали под каждый камень, вместо того, чтобы с пеной у рта преследовать его).

Выжил ли кто-нибудь из фальшивых людей? Например, РС настигают группу, отправленную из деревни перед последним сражением. Все они могут сдаться, жалостливо моля сохранить их жизни, вместо того, чтобы вступить в безнадежную схватку без прямых приказов своего хозяина. Если дела обстоят так, что предпримут РС? Без влияния Дизона, фальшивые люди не злые сами по себе. Он просто взял нейтральных животных, улучшил им интеллект и поощрял все их худшие наклонности. С некоторой долей терпения, часть таких психологических увечий может быть убрана, естественно это подразумевает, что РС проявляют достаточное количество заинтересованности в этом. Если РС не проявляют к этому интереса, то может быть кто-нибудь другой возьмет на себя ответственность за фальшивых людей (Лорд Карровэй, религиозный орден, ближайший архидруид).

Помогли ли действия персонажей ускорить войну между людьми и эльфами? В конечном счете, эльфийская королева за лесом к западу от Оссингтона узнает об этих событиях, и будет очень мрачно смотреть на искателей приключений, которые помогли стереть с лица земли население диких эльфов вместе с союзными феями. Как только становится известно с какой жестокостью было уничтожено поселение гругачей, это может привести к настоящим неприятностям. Эти события лежат за пределами этого приключения, но немилость эльфов может означать только неприятность. Игровые персонажи могут захотеть заглядывать или искупить свою вину, предприняв некоторую трудную миссию, чтобы заслужить прощение за свою ошибку.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СТАТИСТИКА НПС

Всадник (The Horseman). Привидение (Ghost). Паладин 8 CR 10, Нежить среднего размера. HD 8d12, 52 хита. Инициатива +1Dex. Скорость полет 30 футов (совершенный). AC 16 (+1 Dex + 5 Cha), касательная – 16, неподготовленная 15; или 20 (+1Dex +2 стальной щит + 7 латный полудоспех), касательная – 11, неподготовленная – 19. Базовая атака/Захват - +8/+10. Атака – ближн. +12 (1d8+3/19-20/*2 +1 длинный меч призрачного касания (ghost touch)), рассматривается не против эфирных. Полная атака - ближн. +12/+7 (1d8+3/19-20/*2 +1 длинный меч призрачного касания (ghost touch)), рассматривается не против эфирных. Пространство/досягаемость – 5/5. Специальные атаки (SA): Проявление, Искаженное Прикосновение, Телекинез, Устрашение/Контролирование нежити, Покарать Зло. Специальные свойства: Нежить, Бестелесность, +4 бонус к изгнанию, Омоложение, Обнаружение Зла, Наложение Рук, Аура Отваги, Исцеление болезней 1 раз в неделю, Милость божья, Божественное здоровье, Аура добра. Мировоззрение – законно-доброе. Спасброски: Стойкость + 11, Реакция +8, Воля +9. Характеристики: Сила 14, Ловкость 12, Конституция -, Интеллект 8, Мудрость 14, Харизма 20. Рост 6 футов, 4 дюйма.

Умения и навыки: Дипломатия +9, Уход за животными (Handle Animal) +7, Лечение +4, Маскировка (Hide) +9, Знание (религия) +2, Слух +10, Верховая езда +12, Поиск +7, Внимательность (Spot) +10. Верховой бой (Mounted Combat), Верховой прорыв (Ride-by Attack), Вдохновенная атака (Spiritied Charge), Любимое Оружие (Weapon Focus, на длинный меч).

Проявление (Manifestation, Su). Привидение должно проявиться, чтобы нанести физические повреждения существам на Материальном Планае. Когда привидение проявилось, его противники могут атаковать его, хотя оно и остается бестелесным. AC всадника в эфирном плане – 20, когда он проявляется его AC = 16. Проявившемуся привидению может быть нанесено повреждение магическим оружием, заклинаниями. Такие атаки от телесных источников имеют 50% шанс промаха.

Искаженное Прикосновений (Corrupting Touch, Su). Привидение может нанести повреждение живым существам бестелесным искаженным прикосновением. Повреждение причиняет 1d6 урона. К броскам атаки и урона добавляются бонус силы против эфирных существ или же плюс бонус ловкости против материальных существ. Искаженное прикосновение всадника против эфирных существ - +10 (1d6+2), против материальных - +9 (1d6+1).

Телекинез (Telekinesis, Su). Как заклинание, стандартное действие. 12 уровень колдуна. Следующее использование через 1d4 раунда.

Устрашение/Контролирование нежити (Rebuke/Control Undead, Su). Изгоняет или устрашает нежить 8 раз в день, как клерик 6-го уровня.

Покарать Зло (Smite Evil, Su). 2 раза в день может добавить +5 к броску атаки и +8 к урону против злых существ.

Нежить (Undead): Иммунен к эффектам, воздействующим на разум, к яду, сну, параличу, оглушению (stunning), болезням. Не является субъектом для критических ударов, стрессового (subdual) урона, повреждения характеристик (ability damage), истощения жизни (energy drain) и смерти от массивного повреждения.

Бестелесность (Incorporeal): Может быть повреждено только бестелесными существами (предполагается, что привидение проявилось, как описано выше), магическим оружием или магией с шансом 50% промаха игнорирования повреждения от бестелесных источников (за исключением атак позитивной энергии, негативной энергии, силовых (force)

эффектов типа магической стрелы (magic missile) и атак нанесенных оружием с призрачным касанием). Может проходить через твердые объекты. Все его атаки проходят через доспехи противника. Всегда движется тихо.

Омоложение (Rejuvenation, Su): Если уничтожено, восстанавливает форму через 2d4 дня. Должен пройти успешную проверку уровня против DC 16 (1d20 + 8).

Обнаружение Зла (Detect Evil, Sp). По желанию всадник может обнаружить зло, действует как магическая способность.

Наложение Рук (Lay on Hand, Sp). Может исцелить 40 хитов.

Аура Отваги (Aura of Courage, Su). Иммунен к страху, все союзники в 10-ти футах получает +4 бонус к эффектам страха.

Милость Божья (Divine Grace). +5 ко всем спасброскам.

Божественное здоровье (Divine Health). Иммунен ко всем болезням.

Аура добра (Aura of Good). Сила ауры добра паладина (смотри описание заклинания определения добра) равна уровню паладина – 8.

Имущество: мастерский латный полудоспех (half plate armor), большой стальной щит, +1 длинный меч призрачного касания (ghost touch – позволяет безошибочно попадать по бестелесным, в руках бестелесного по телесным), святой золотой символ Пелора (спрятан под доспехом).

Замечания для отыгрыша: Всадник в первую очередь хочет сдержать и уничтожить зло, сосредоточенное в Оссингтоне. Он также помогает феям и другим незлым жертвам жителей деревни. В последнюю очередь всадник хочет упокоиться.

Конь Всадника (Horseman's Steed). Привидение (Ghost). Тяжелая боевая лошадь (heavy warhorse), особое верховое животное паладина (включено в CR Всадника). Большая нежить. HD 8d12, 52 хита. Инициатива +1Dex. Скорость полет 30 футов (совершенный). AC 12 (-1размер+1 Dex + 2 Cha), касательная – 12, неподготовленная 11; или 22 (-1Размер +1Dex +10 естест. + 2 кожаный лошадиный доспех), касательная – 10, неподготовленная – 21. Базовая атака/ Захват - +6/+15. Атака – копыто +11 ближн. (1d6+5). Полная атака – 2 копыта +11 ближн. (1d6+5) и укусы +6 ближн. (1d4+2). Пространство/досагаемость – 10/5. Специальные атаки (SA): Проявление, Пугающий Стон. Специальные свойства: Нежить, Бестелесность, +4 бонус к изгнанию, Омоложение, Улучшенное Уклонение, Совместные Заклинания, Эмпатическая Связь, Нюх, Улучшенная Скорость. Мировоззрение – законно-доброе. Спасброски: Стойкость + 6, Реакция +7, Воля +3. Характеристики: Сила 20, Ловкость 13, Конституция -, Интеллект 7, Мудрость 13, Харизма 14.

Умения и навыки: Маскировка (Hide) +9, Слух +16, Поиск +6, Внимательность (Spot) +16.

Проявление (Manifestation, Su). Привидение должно проявиться, чтобы нанести физические повреждения существам на Материальном Plane. Когда привидение проявилось, его противники могут атаковать его, хотя оно и остается бестелесным. AC лошади в эфирном плане – 22, когда он проявляется его AC = 12. Проявившемуся привидению может быть нанесено повреждение магическим оружием, заклинаниями. Такие атаки от телесных источников имеют 50% шанс промаха.

Пугающий Стон (Frightful Moon, Su). Как стандартное действие призрака может испустить пугающий стон. Все живые существа в пределах 30-ти футов должны сделать успешный спасбросок воли (DC 16) или впасть в панику (panicked) на 2d4 раунда. Успешный спасбросок дает цели иммунитет к этой атаке на одни сутки.

Нежить (Undead): Как у всадника, выше.

Бестелесность (Incorporeal): Как у всадника, выше.

Омоложение (Rejuvenation, Su): Как у всадника, выше.

Улучшенное Уклонение (Improved Evasion): Когда субъекту атаки позволен спасбросок рефлекса, чтобы уменьшить полученный урон в два раза, лошадь не получает урона вообще, если спасбросок успешен и получает только половину урона, если спасбросок провален.

Нюх (Scent, Ex). Обнаруживает врагов в 30 футах или в 60-ти футах, если ветер в ее сторону.

Улучшенная Скорость (Improved Speed, Ex). Базовая скорость увеличена на 10 футов. Как у призрака эта способность не работает.

Имущество: кожаный лошадиный доспех.

Замечания для отыгрыша: Служит Всаднику в смерти, как при жизни.

Тарби (Tarbee). Человек, Обыватель 1, CR ½, средний гуманоид. HD 1d4+2, 4 хита. Инициатива +0 Dex. Скорость 30 или 20 футов. AC 10, касательная – 10, неподготовленная 10. Базовая атака/ Захват - +0/+1. Атака – Вилы +1 ближн. (1d6+1). Полная атака - Вилы +1 ближн. (1d6+1). Мировоззрение – нейтральное. Спасброски: Стойкость + 0, Реакция +0, Воля -1. Характеристики: Сила 12, Ловкость 11, Конституция 14, Интеллект 10, Мудрость 9, Харизма 7. Рост 5 футов, 4 дюйма.

Умения и навыки: Уход за животными (Handle Animal) +2, Слух +1, Профессия (фермер) +4, Внимательность (Spot) +10. Бдительность (Alertness), Выносливость (Endurance).

Имущество: Его ферма, его любимая трубка и накопления – 11 серебряных и 22 медных монеты.

Танаша Лу (Tanasha Lu). Женщина, фальшивый человек (лиса). Воитель 3. CR 2. Средний гуманоид. HD 3d8+3, 16 хитов. Инициатива +3 Dex. Скорость 30 футов. AC 13 (+3 Dex), касательная – 13, неподготовленная 10. Базовая атака/ Захват - +3/+1. Атака – Кинжал +6 ближн. (1d4-2/19-20*2) или легкий арбалет +6 дист. (1d8). Полная атака - Кинжал +6 ближн. (1d4-2/19-20*2) или легкий арбалет +6 дист. (1d8). Мировоззрение – нейтральное. Спасброски: Стойкость + 4, Ловкость +4, Воля +1. Характеристики: Сила 6, Ловкость 17, Конституция 13, Интеллект 13, Мудрость 11, Харизма 17.

Умения и навыки: Блеф +6, Слух +2, Внимательность (Spot) +2, Акробатика (Tumble) +6. Бдительность (Alertness), Фехтование (Weapon Finesse - кинжал).

Имущество: Кинжал, легкий арбалет, одежда, простое ожерелье из медного купороса стоимостью 5 золотых.

Жители Оссингтона (Villagers of Ossington). 68 мужчин и женщин, фальшивые люди и фальшивые халфлинги (различные животные). Воители 1. CR ½. Маленькие или средние гуманоиды. HD 1d8+1, 5 хитов. Инициатива +1Dex. Скорость 30 или 20 футов. AC 11 (+1 Dex), касательная – 11, неподготовленная 10. Базовая атака/ Захват - +1/+1. Атака – Кинжал +1 ближн. (1d4/19-20*2) или дубина +1 ближн. (1d6) или брошенный камень +2 дист. (1d3). Полная атака - – Кинжал +1 ближн. (1d4/19-20*2) или дубина +1 ближн. (1d6) или брошенный камень +2 дист. (1d3). Мировоззрение – нейтральное (сдвигается ко злу). Спасброски: Стойкость + 3, Реакция +1, Воля -2. Характеристики: Сила 10, Ловкость 12, Конституция 12, Интеллект 10, Мудрость 7, Харизма 10.

Умения и навыки: Маскировка (Hide) +3, Слух +0, Разговаривать (Общий язык), Внимательность (Spot) +0, Выживание (Survival) +0. Бдительность (Alertness).

Имущество: Ничего, кроме простой одежды. Каждый носит с собой простое оружие (кинжал или дубину).

Староста Мердоус (Elder Merdows). Человек, мужчина. Аристократ 2. CR 1. Средний гуманоид. HD 2d8+2, 7 хитов. Инициатива +0. Скорость 30 футов. AC 10, касательная – 10, неподготовленная 10. Базовая атака/ Захват - +1/+0. Атака – Кинжал +0 ближн. (1d4-1/19-20 *2). Полная атака - Кинжал +0 ближн. (1d4-1/19-20 *2). Пространство/ досягаемость – 5/5. Мировоззрение – нейтральное. Спасброски: Стойкость + 1, Ловкость +0, Воля +3. Характеристики: Сила 9, Ловкость 10, Конституция 12, Интеллект 12, Мудрость 10, Харизма 16. Рост 5 футов, 9 дюймов.

Умения и навыки: Блеф +10, Дипломатия +8, Сбор информации +8, Знание (местное) +6, Слух +2, Проницательность (Sense motive) +7, Языки (Общий, Дварфийский, Эльфийский), Внимательность (Spot) +2, Выживание +5. Улучшенное Умение (Блеф), Улучшенное Умение (Проницательность).

Имущество: Снаряжение знати – отороченный мехом алый шелковый халат (стоимостью 75 gp), золотой перстень-печатка с городской печатью (стоимостью 25 gp), 30 sp и зелье лечения средних ран (potion of cure moderate wounds) в пояском мешке, 112 gp спрятаны в щели дома.

Хенвен (Henwen). Человек, женщина. Друид 3/ Клерик 5. CR 8. Средний гуманоид. HD 8d8-5, 31 хит. Инициатива +5 (+1 Dex +4 Улучшенная Инициатива). Скорость 30 футов. AC 11 (+1 Dex), касательная – 11, неподготовленная 10 или лучше (*Дубовая кора [Barkskin] и/или Волшебное Облачение [Magical Vestment]*). Базовая атака/ Захват - +5/+5. Атака – Посох +5 ближн. (1d6/*2) или праща +6 дист. (1d4/*2). Полная атака - Посох +5 ближн. (1d6/*2) или праща +6 дист. (1d4/*2). Пространство/досягаемость – 5/5. Специальные атаки (SA): Устрашение/Контролирование нежити, Силы от Доменов. Специальные свойства (SQ): Чувство Природы, Эмпатия к Животным, Передвижение по лесу, Проход без следа. Мировоззрение – нейтральное. Спасброски: Стойкость + 6, Реакция +5, Воля +10. Характеристики: Сила 10, Ловкость 12, Конституция 8, Интеллект 13, Мудрость 16, Харизма 15. Рост 5 футов, 5 дюймов.

Умения и навыки: Уход за животными (Handle Animal) +8, Концентрация +10 (+14 при защитном чтении заклинаний), Лечение +9, Знание (аркана) +6, Знание (Природа) +9, Знание (Планы) +6, Знание (Религия) +6, Определение Заклинаний (Spellcraft) +6, Выживание (Survival) +11. Боевое Колдовство (Combat Casting), Улучшенная Инициатива, Повышенная Реакция (Lightning Reflexes), Крепкое Тело (Toughness).

Устрашение/Контролирование нежити (Rebuke/Control Undead, Su). Изгоняет или устрашает нежить 6 раз в день, как клерик 5-го уровня.

Чувство Природы (Nature Sense, Ex). +2 бонус к Знанию (Природы) и Выживанию.

Эмпатия к животным (Wild Empathy, Ex). Действует подобно дипломатии, но к животным. 1d20 + 3 Cha + 3 уровень

Передвижение по лесу (Woodland Stride, Ex). Может передвигаться по подлеску по нормальной скорости.

Проход без следа (Trackless Step, Ex). В естественной среде передвигается без следов, не может быть выслежен.

Приготовленные заклинания друида (4/3/2): 0 - Вспышка (Flare), Руководство (Guidance), Очищение пищи и питья (Purify Food And Drink), Чтение Магии (Read Magic); 1 – Огонь фей (Faerie Fire), Чудо-ягоды (Goodberry), Туманная завеса (Obscuring Mist), Разговор с животными (Speak With Animals); 2 - Пылающий шар (Flaming Sphere), Превращение в дерево (Tree Shape).

Приготовленные заклинания клерика (5/4+1/3+1/2+1): 0 - Создать Воду (Create Water), Лечение Мелких Ран (Cure Minor Wounds), Нанесение Мелких Ран (Inflict Minor Wounds) (2), Починка (Mending); 1 – Лечение легких ран (Cure Light Wounds), Божественное благоволение (Divine Favor), Опутывание (Entangle)*, Нанесение легких ран (Inflict Light Wounds), Убежище (Sanctuary); 2 – Дубовая кора (Barkskin)*, Прикрытие (Shield Other), Божественное оружие (Spiritual Weapon), Неопределимое мировоззрение (Undetectable Alignment); 3 – Лечение тяжелых ран (Cure Serious Wounds), Подчинение животного (Dominate Animal)*, Волшебное облачение (Magic Vestment).

* - доменные заклинания.

Домены: Животные - Разговор с животными (Speak With Animals) один раз в день; Растения - Устрашение/Контролирование растений 6 раз в день.

Имущество: Бессмертный Посох (Undying staff) – 16 зарядов, *смотри Приложение 3: Новые Магические Изделия*; один блок ладана одержимости (incense of obsession – проклятые вещи), два платиновых кольца общей стоимостью 50 золотых (фокус для заклинания Прикрытие (Shield Other)).

Кукушка (The Cuckoo). Врок (Vrock), Бард 3. CR 12. Большой Пришелец (Outsider, Хаотичный, Экстрапланарный, Злой, Танар'ри) или средний гуманоид. HD 10d8+70+3d6+21, 140 хитов. Инициатива +2. Скорость 30 футов, Полет 50 футов (средний). AC 22 (-1 размер +2 Dex + 11 естественная), касательная – 11, неподготовленная 20 – в

форме врока (АС 23 (+2 Дех + 11 естественная), касательная – 11, неподготовленная 21 – в форме человека). Базовая атака/ Захват - +12/+22 (+12/+18 - человек). Атака – Коготь +17 ближн. (2d6+6) или рапира +17 ближн. (1d6+6/18-20 *2). Полная атака – 2 Когтя +17 ближн. (2d6+6) и клнов +15 ближн. (1d8+3) и 2 когтя на ногах +15 (1d6+3) или рапира +17/+12/+7 ближн. (1d6+6/18-20 *2). Пространство/досыгаемость – 10/10 (5/5).

Специальные атаки (SA): Танец Руин, Магические Способности, Споры, Ошеломляющий Визг, Вызов Танар’ри, способности барда, заклинания барда. **Специальные свойства (SQ):** Уменьшение урона 10/добро, темновидение 60 футов, Иммуниет к электричеству и яду, Сопротивляемость кислоте 10, Сопротивляемость холоду 10, Сопротивляемость огню 10, Сопротивляемость заклинаниям (SR) 17, Телепатия 100 футов. Мировоззрение – хаотично-злое. Спасброски: Стойкость + 15, Реакция +12, Воля +13. Характеристики: Сила 23, Ловкость 15, Конституция 25, Интеллект 14, Мудрость 16, Харизма 16. Рост 8 футов - врок, 6 футов 4 дюйма - человек.

Умения и навыки: Блеф +7, Концентрация +20, Дипломатия +12, Перевоплощение (Disguise) +7, Сбор Информации +7, Маскировка (Hide) +11, Запугивание +16, Знание (местные) +15, Слух +24, Двигаться Тихо +15, Выступления (Perform) +7, Поиск +15, Проницательность +16, Определение Заклинаний (Spellcraft) +15, Внимательность +24, Выживание +3 (+5 следовать по следам), Акробатка (Tumble) +8. Рассечение (Cleave), Боевые Рефлексы (Combat Reflexes), Мультиатака (Multiattack – в форме врока), Могучий Удар (Power Attack), Блокирование (Expertise), Улучшенное Обезоруживание (Improved Disarm).

Танец Руин (Dance of Ruin, Su). Чтобы использовать эту способность, по крайней мере, трое вровок должны соединить руки в круг. В конце 3-го раунда волна потрескивающей энергии распространяется в круге 100 футов радиусом. Все существа кроме демонов в этом радиусе получают 20d6 урона (Реакция DC 18 уменьшает урон наполовину). Оглушение, парализация или убийство одного из вровок останавливает танец. DC от заклинания основывается на харизме вровок.

Магические Способности. По желанию - Отражение (Mirror Image), Телекинез (Telekinesis DC 18), Высший Телепорт (Greater Teleport, сам + только 50 футов веса /объект/). 1 раз в день – Героизм (Heroism). Уровень Заклинателя 12. DC от заклинания основывается на харизме врока.

Споры (Spores, Ex). Каждые три раунда врок как свободное действие может испустить облако спор на всех, кто находится рядом с ним (в 5-ти футах). Споры автоматически наносят 1d8 урона. Проникая сквозь кожу, споры начинают расти, причиняя каждый раунд 1d4 урона. Так продолжается до 10-ти раундов. *Замедление яда (Delay Poison)* останавливает рост спор. *Благословение, нейтрализация яда или излечение болезни* уничтожает споры, также как и опрыскивание святой водой.

Ошеломляющий Визг (Stunning Screech, Su). Один раз в час врок может испустить пронзительный визг. Все существа в радиусе 30-ти футов кроме демонов должны сделать спасбросок стойкости (DC 22) или стать оглушенными (stunned) на 1 раунд. DC от визга основывается на конституции врока.

Вызов Танар’ри (Su). Один раз в день врок может попытаться вызвать 2d10 выродков (dretches) или другого врока с 35% шансом успеха. Эта способность работает как заклинание 3-го уровня.

Умения. Вроки имеют расовый бонус +8 на Слух и Внимательность.

Музыка барда (Su). Может внушить храбрость, вдохновение, очаровать (fascinate) или использовать ответную песню три раза в день.

Известные Заклинания (6/3): 0 – Оцепенение (Daze), Обнаружение Магии, Призрачный Звук (Ghost Sound), Открытие/Закрытие, Фокусы (Prestidigitation), Чтение магии; 1 – Обнаружение секретных дверей, Гипноз (Hypnotism), Чрево вещание (Ventriloquism).

Имушество: Кольцо Ложного Пути (Ring of Misdirection). Смотри Новые Магические Вещи.

Тулли (Tully). Женщина, фальшивый человек (ранее фамильяр - кошка). Вор 6/ Воин 2/ Танцующий в тени (Shadowdancer) 1. CR 9. Средний гуманоид. HD 6d6+2d10+1d8+18, 61 (55 – при первой встрече) хитов. Инициатива +8. Скорость 30 футов. АС 19 (+4 Дех +5 доспех), касательная – 14, неподготовленная 15. Базовая атака/ Захват - +6/+8. Атака – Острый Полуторный меч +9 ближн. (1d10+4/17-20 *2) или Дротик +10 дист. (1d4+2/2). Полная атака - Полуторный меч +9/+4 ближн. (1d10+4/17-20 *2 – в двух руках, как воинское оружие) или Дротик +10/+5 дист. (1d4+2/2). Пространство/досыгаемость – 5/5.

Специальные атаки (SA): Коварная атака (+3d6). **Специальные свойства (SQ):** Маскировка в открытую, Увертывание (Evasion), Нахождение ловушек, Чувство ловушек +2, Темновидение 60 фт., Невероятное Уклонение, Щит мыслей. Мировоззрение – хаотично-нейтральное. Спасброски: Стойкость + 7, Реакция +11, Воля +3. Характеристики: Сила 14, Ловкость 18, Конституция 15, Интеллект 9, Мудрость 12, Харизма 12. Рост 5 футов, 11 дюймов.

Умения и навыки: Баланс +14, Лазание (Climb) +13, Высвобождение (Escape Artist) +13, Маскировка (Hide) +14, Прыжок +8, Слух +5, Бесшумность (Move Silently) +14, Выступление (Perform) +6, Внимательность +6. Бой-в-слепую (Blind-Fight), Боевые Рефлексы (Combat Reflexes), Уклонение (Dodge), Улучшенная Инициатива, Подвижность (Mobility), Атака на Ходу (Spring Attack).

Маскировка в открытую (Hide in Plain Sight, Su). Тулли может использовать навык маскировки даже тогда, когда он находится в поле чье-либо зрения. Для этого необходимо, чтобы на расстоянии, как минимум 10 футов от нее были тени.

Увертывание (Evasion, Ex). В случае успешного спасброска реакции не получает урона, даже если в описании заклинания указано половинное повреждение.

Невероятное Уклонение (Uncanny Dodge, Ex). Тулли не теряет своего бонуса ловкости, даже если ее застают врасплах или нападает невидимый противник.

Щит мыслей (Mind Shielding, Su). Кольцо Тулли предоставляет ей иммунитет к Чтению Мыслей, Распознаванию Лжи и любым попыткам магического обнаружения ее мировоззрения.

Имущество: Клепаная кожа +2, +1 Острый полторный меч (+1 keen bastard sword), 4 дротика (darts), кольцо щита мыслей (ring of mind shielding).

Замечание для отыгрыша. Тулли глубоко предан Дизону.

Дизон (Dyson). Мужчина, тифлинг (tiefling), Колдун 10. CR 10. Средний Пришелец (Outsider, Естественный (Native)). HD 10d4+3, 28 хитов. Инициатива +1. Скорость 30 футов. AC 11 (+1 Dex), касательная – 11, неподготовленная 10. Базовая атака/ Захват - +5/+4. Атака – Кинжал +4 ближн. (1d4-1/19-20 *2) или Кинжал +7 дист. (1d4-1/19-20 *2). Полная атака - Кинжал +4 ближн. (1d4-1/19-20 *2) или Кинжал +7 дист. (1d4-1/19-20 *2). Пространство/досягаемость – 5/5.

Специальные атаки (SA): Заклинания колдуна, Темнота. **Специальные свойства (SQ):** Темновидение 60 фт., Сопrotивляемость электричеству 5, Сопrotивляемость холоду 5, Сопrotивляемость огню 5. Мировоззрение – хаотично-злое. Спасброски: Стойкость + 5, Реакция +5, Воля +9. Характеристики: Сила 8, Ловкость 14, Конституция 10, Интеллект 15, Мудрость 14, Харизма 17. Рост 6 футов.

Умения и навыки: Блеф +14, Концентрация +12, Дипломатия +5, Сбор Информации +5, Маскировка (Hide) +6, Знание (Аркана) +7, Проницательность +6, Языки (Общий, Адский /Abyssal/, Сильван), Определение Заклинаний (Spellcraft) +7. Повышенная стойкость (Great Fortitude), Лидерство (Leadership), Оптимизация Заклинания (Maximize Spell), Крепкое Тело (Toughness).

Темнота (Darkness, Sp). Может создать темноту 1 раз в день, как колдун 10-го уровня.

Известные Заклинания (6/7/7/7/5/3): 0 – Оцепенение (Daze), Повреждение Нежити (Disrupt Undead), Вспышка (Flare), Рука Мага (Mage Hand), Починка (Mending), Открытие/Закрытие, Фокусы (Prestidigitation), Луч Холода (Ray of Frost), Чтение магии; 1 – Понимание языков (Comprehend Language), Магический Доспех (Mage Armor), Магическая Стрела, Луч слабости (Ray of Enfeeblement), Щит (Shield); 2 – Магический Замок (Arcane Lock), Ложный Путь (Misdirection), Защита от стрел (Protection from Arrows), Паутина (Web); 3 – Рассеяние Магии (Dispell Magic), Огненный Шар (Fireball), Внушение (Suggestion); 4 – Переносящая Дверь (Dimension Door), Вызов Монстров IV; 5 – Конус Холода (Cone of Cold).

Имущество: Кинжал, Зелье лечения легких ран (potion of CLW), магический свиток Видеть Невидимое (See Invisibility), Плащ Харизмы +2, Палочка Необнаружимости (Wand of nondetection), платиновое кольцо стоимостью 50 gp (фокус для заклинания Прикрытия (Shield Other)).

Замечание для отыгрыша. Дизон имеет тонкий хвост, который он тщательно скрывает, не расслабляясь даже среди своих союзников.

Варлорд Сайтнар (Saithnar the Warlord). Могильное умертвие, Воин 8. CR 9. Средняя нежить. HD: 8d12 (52 hp). Инициатива: +6. Скорость: 30 футов. AC: 20 (+2 ловкость + 4 естественная +4 мастерская кольчужная рубаха), касательная – 12, неподготовленная – 18. Базовая атака/ Захват: +8/+12. Атака: +1 морозный (frost greatsword) двуручный меч +14 ближн. (2d6+1d6+9/19-20/*2) или ударная (slam) атака +12 (1d4+4 + Истощение Жизни (Energy Drain)). Полная атака: +1 морозный (frost greatsword) двуручный меч +14/+9 ближн. (2d6+1d6+9/19-20/*2) или ударная (slam) атака +12/+7 (1d4+4 + Истощение Жизни (Energy Drain)). Пространство/досягаемость – 5/5. Специальные атаки (SA): Истощение Жизни, Аура Страха, Ужасающее Присутствие. Специальные свойства (SQ): Нежить, Сопrotивляемость холоду 20, Сопrotивляемость электричеству 20, Сопrotивляемость огню 10, Темновидение 60 футов, +4 сопrotивляемость к изгнанию, уменьшение повреждений 5/магия. Мировоззрение – законно-нейтральное. Спасброски: Стойкость +6, Реакция +4, Воля +6. Характеристики: Сила 18, Ловкость 15, Конституция –, Интеллект 9, Мудрость 14, Харизма 20.

Умения и навыки: Дипломатия +8, Знание (знать) +1, Бесшумность +9, Верховая Езда +10, Проницательность +5. Бой-в-Слепую (Blind-Fight), Боевые рефлексy (Combat Reflexes), Уклонение (Dodge), Улучшенная Инициатива, Повышенная воля (Iron Will), Подвижность (Mobility), Могучий удар (Power Attack), Атака на ходу (Spring Attack), Ломание оружия (Sunder), Любимое оружие (Weapon focus, двуручный меч), Специализация в оружии (Weapon Specialization, двуручный меч).

Истощение Жизни (Energy Drain, Su). Живое существо, пораженное ударной атакой умертвия, получает один отрицательный уровень. DC 19 для спасброска Стойкости, убирающего отрицательный уровень.

Аура Страха (Fear Aura, Su). Сайтнар может активизировать ее как свободное действие. Оно воздействует на каждого персонажа на расстоянии 30-ти футов, который должен сделать спасбросок Воли (DC 19) или застыть от страха на 1d4 раунда. Независимо от того, как прошел спасбросок, на любого персонажа аура страха могильного умертвия воздействует только один раз в день.

Ужасающее Присутствие (Frightful Presence, Su). Любой персонаж, атакованный Сайтнаром в ближнем бою должен сделать спасбросок Воли (DC 19) или запаниковать (panicked), если у него 4 или меньше HD. Если у персонажа больше 4 HD при провале спасброска Воли он становится потрясенным (shaken). Оба состояния продолжаются 5d6 раундов.

Нежить (Undead): Иммунен к эффектам, воздействующим на разум, к яду, сну, параличу, оглушению (stunning), болезням. Не является субъектом для критических ударов, стрессового (subdual) урона, повреждения характеристик (ability damage), истощения жизни (energy drain) и смерти от массивного повреждения.

Имущество: +1 морозный двуручный меч (+1 frost greatsword), брошь щита (brooch of shielding, 34 оставшихся заряда), мастерская кольчужная рубашка.

ЭЛЬФИЙСКИЕ ПАРТИЗАНЫ

Йеллис (Yellis). Женщина, дикий эльф. Рейнджер 6/ Колдун 1/ Мистический Лучник (Arcane Archer) 1. CR 8. Средний гуманоид. HD 6d8+1d4+1d8, 35 хитов. Инициатива +3. Скорость 30 футов. AC 19 (+3 Dex +5 доспех +1 кольцо защиты), касательная – 14, неподготовленная 16. Базовая атака/ Захват - +7/+7. Атака – Мастерский Длинный меч +8 ближн. (1d8/19-20 *2) или Мастерский Короткий меч +8 ближн. (1d6/19-20 *2) или +1 Композитный Длинный Лук +13 дист. (1d8+2/*3). Полная атака – Мастерский Длинный меч +8/+3 ближн. (1d8/19-20 *2) или Мастерский Короткий меч +8/+3 ближн. (1d6/19-20 *2) или +1 Композитный Длинный Лук +13/+8 дист. (1d8+2/*3). Пространство/досыгаемость – 5/5.

Специальные атаки (SA): Избранный враг (животные) +4, Избранный враг (человек) +2, Заклинания рейнджера, Зачарованные стрелы. **Специальные свойства (SQ):** Зрение при низкой освещенности, иммунитет ко сну, +2 к спасброску воли от заклинаний и эффектов заклятий (enchantment), Боевой стиль, Выносливость, Эмпатия к Животным, Животное-компаньон. Мировоззрение – хаотично-нейтральное. Спасброски: Стойкость + 7, Реакция +10, Воля +6. Характеристики: Сила 10, Ловкость 16, Конституция 10, Интеллект 12, Мудрость 14, Харизма 12. Рост 4 фута, 8 дюймов.

Умения и навыки: Уход за животными (Handle Animal) +10, Концентрация +1, Маскировка (Hide) +10, Знание (Природа) +5, Слух +9, Бесшумность +9, Поиск +8, Внимательность +9, Выживание +10. Выстрел в упор (Point Blank shot), Точный Выстрел (Precise Shot), Выслеживание (Track), Любимое Оружие (композитный длинный лук).

Любимый Враг (Favored Enemy, Ex). Получает +4 бонус (против животных) или +2 бонус (против людей) к Блефу, Слуху, Проницательности, Внимательности, Выживанию. Такой же бонус идет к броскам урона.

Зачарованные стрелы (Enchant Arrows, Su). Простые стрелы, выпущенные Йеллис, имеют +1 зачарованный бонус.

Эмпатия к животным (Wild Empathy, Ex). Действует подобно дипломатии, но к животным. 1d20 + 1 Cha + 6 уровень

Боевой стиль (Combat Style) – Если в легком доспехе или вообще без него, Йеллис имеет навык боя с двумя оружиями в руках (штраф –2 к броскам атаки длинного и короткого меча).

Выносливость (Endurance) – как навык.

Подготовленные Заклинания Рейнджера (2). 1 – Опутывание (Entangle) /2/.

Известные заклинания Колдуна(5/4): 0 – Оцепенение (Daze), Вспышка (Flare), Призрачный Звук (Ghost Sound), Свет; 1 – Щит (Shield), Меткий Удар (True Strike).

Имущество. +2 клепанная кожа, мастерский длинный меч, мастерский короткий меч, +1 композитный лук, 20 стрел, +1 кольцо защиты, зелье лечения средних ран (Potion of cure moderate wounds).

Зарн (Zarn). Мужчина, дикий эльф. Рейнджер 3. CR 3. Средний гуманоид. HD 3d8+3, 16 хитов. Инициатива +3. Скорость 30 футов. AC 16 (+3 Dex +3 доспех), касательная – 13, неподготовленная 13. Базовая атака/ Захват - +3/+5. Атака – Мастерский Длинный меч +5 ближн. (1d8+2/19-20 *2) или Мастерский Короткий меч +5 ближн. (1d6+2/19-20 *2) или Мастерский Композитный Длинный Лук Силы (Str +2) +9 дист. (1d8+2/*3). Полная атака – Мастерский Длинный меч +5 ближн. (1d8+2/19-20 *2) или Мастерский Короткий меч +5 ближн. (1d6+2/19-20 *2) или Мастерский Композитный Длинный Лук Силы (Str +2) +9 дист. (1d8+2/*3). Пространство/досыгаемость – 5/5.

Специальные атаки (SA): Избранный враг (человек) +2. **Специальные свойства (SQ):** Зрение при низкой освещенности, иммунитет ко сну, +2 к спасброску воли от заклинаний и эффектов заклятий (enchantment), Боевой стиль, Выносливость, Эмпатия к Животным. Мировоззрение – хаотично-нейтральное (ранее нейтральное). Спасброски: Стойкость + 7, Реакция +10, Воля +6. Характеристики: Сила 14, Ловкость 17, Конституция 13, Интеллект 8, Мудрость 12, Харизма 8. Рост 4 фута, 10 дюймов.

Умения и навыки: Маскировка (Hide) +7, Знание (Природа) +1, Слух +3, Бесшумность +7, Поиск +1, Язык (Эльфийский, Сильван), Внимательность +3, Выживание +7. Выстрел в упор (Point Blank shot), Выслеживание (Track), Любимое Оружие (композитный длинный лук).

Любимый Враг (Favored Enemy, Ex). Получает +2 бонус (против людей) к Блефу, Слуху, Проницательности, Внимательности, Выживанию. Такой же бонус идет к броскам урона.

Эмпатия к животным (Wild Empathy, Ex). Действует подобно дипломатии, но к животным. 1d20 - 1 Cha + 3 уровень

Боевой стиль (Combat Style) – Если в легком доспехе или вообще без него, Зарн имеет навык боя с двумя оружиями в руках (штраф –2 к броскам атаки длинного и короткого меча и –1 к урону от второго оружия).

Выносливость (Endurance) – как навык.

Имущество. мастерская клепанная кожа, мастерский длинный меч, мастерский короткий меч, мастерский композитный длинный лук силы (Str +2), 20 стрел, зелье кошачьей ловкости (Potion of cat's grace).

Тильвара (Thilvara). Женщина, дикий эльф. Колдун 5. CR 5. Средний гуманоид. HD 5d4+13, 25 хитов. Инициатива +2. Скорость 30 футов. AC 13 (+2 Dex +1 наручи), касательная – 12, неподготовленная 11. Базовая атака/ Захват - +2/+1. Атака – копьё +1 ближн. (1d8-1/*2) или Мастерский Композитный Длинный Лук +5 дист. (1d8/*3). Полная атака – копьё +1 ближн. (1d8-1/*2) или Мастерский Композитный Длинный Лук +5 дист. (1d8/*3). Пространство/досыгаемость – 5/5.

Специальные атаки (SA): Заклинания колдуна, фамильяр. **Специальные свойства (SQ):** Зрение при низкой освещенности, иммунитет ко сну, +2 к спасброску воли от заклинаний и эффектов заклятий (enchantment). Мировоззрение – хаотично-нейтральное (ранее нейтральное). Спасброски: Стойкость + 3, Реакция +3, Воля +5. Характеристики: Сила 8, Ловкость 14, Конституция 14, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 15. Рост 4 фута, 8 дюймов.

Умения и навыки: Концентрация +8, Маскировка (Hide) +6, Слух +5, Поиск +2, Определение Заклинаний (Spellcraft) +6, Внимательность +5. Бдительность (Alertness), Концентрация на умении (маскировка), Крепкое Тело (Toughness).

Известные заклинания (6/7/5): 0 – Пляшущие Огоньки (Dancing Lights), Оцепенение (Daze), Обнаружение Магии (Detect Magic), Вспышка (Flare), Призрачный Звук (Ghost Sound), Рука Мага (Mage Hand); 1 – Увеличение (Enlarge), Туманная Завеса (Obscuring Mist), Щит (Shield), Безмолвный образ (Silent Image); 2 – Невидимость, Вызов Монстров II.

Имущество. наручи защиты +1 (bracers of armor +1), мастерский композитный длинный лук, 20 стрел, копьё (shortspear), арканый свиток вызов монстра IV (используется в сцене 6 для вызова гигантской совы), зелье лечения средних ран (Potion of cure moderate wounds).

Ястреб Фамильяр (Hawk Familiar). Крошечное животное. CR нет. HD 1d8 (специальное), 13 хитов. Инициатива +3. Скорость 10 футов, полет 60 футов (средний). AC 20 (+2 размер +3 Dex +5 естест.), касательная – 15, неподготовленная 17. Базовая атака/Захват - +0/-10. Атака – когти +5 ближн. (1d4-2). Полная атака когти +5 ближн. (1d4-2). Пространство/досягаемость – 2½/0. **Специальные свойства (SQ):** Улучшенное Увертывание (Improved Evasion), общие заклинания с хозяином, эмпатическая связь, касательная атака вместо мастера, хозяин может говорить с фамильяром. Мировоззрение – хаотично-доброе. Спасброски: Стойкость + 2, Реакция +7, Воля +9. Характеристики: Сила 6, Ловкость 17, Конституция 10, Интеллект 7, Мудрость 14, Харизма 16.

Умения и навыки: Слух +6, Внимательность +6 (+14 при дневном свете). Фехтование (когти, weapon Finesse).

Демонический Ястреб (Fiendish Hawk). (1d3 за заклинание 2-го уровня). Крошечное животное. CR нет (призываемые). HD 1d8, 4 хита. Инициатива +3. Скорость 10 футов, полет 60 футов (средний). AC 17 (+2 размер +3 Dex +2 естест.), касательная – 15, неподготовленная 14. Базовая атака/Захват - +0/-10. Атака – когти +5 ближн. (1d4-2). Полная атака когти +5 ближн. (1d4-2). Пространство/досягаемость – 2½/0. **Специальные свойства (SQ):** Темновидение 60 футов, Сопrotivляемость холоду 5, Сопrotivляемость огню 5, Сопrotivляемость заклинаниям 2 (SR). Мировоззрение – нейтрально-злое. Спасброски: Стойкость + 2, Реакция +5, Воля +2. Характеристики: Сила 6, Ловкость 17, Конституция 10, Интеллект 3, Мудрость 14, Харизма 16.

Умения и навыки: Слух +6, Внимательность +6 (+14 при дневном свете). Фехтование (когти, weapon Finesse).

Гигантская Сова (Giant Owl). Большой магический зверь. CR 3 (при призыве нет). HD 4d10+4, 26 хитов. Инициатива +3. Скорость 10 футов, полет 70 футов (средний). AC 15 (-1 размер +3 Dex +3 естест.), касательная – 12, неподготовленная 12. Базовая атака/Захват - +4/+12. Атака – когти +7 ближн. (1d6+4). Полная Атака – 2 когтей +7 ближн. (1d6+4) и клюв +2 ближн. (1d8+2). Пространство/досягаемость – 10/5. **Специальные свойства (SQ):** Сверхдальнее зрение при низкой освещенности (в 5 раз видит дальше, чем человек при плохой освещенности). Мировоззрение – нейтрально-доброе. Спасброски: Стойкость + 5, Реакция +7, Воля +3. Характеристики: Сила 18, Ловкость 17, Конституция 12, Интеллект 10, Мудрость 14, Харизма 10.

Умения и навыки: Знание (Природы) +2, Слух +17, Бесшумность +8, Внимательность +10. Бдительность (Alertness), Поворот в воздухе (Wingover).

Веслей (Vesley), пикси. Маленький фей. CR 4. HD 1d6, 3 хита. Инициатива +3. Скорость 20 футов, полет 60 футов (хороший). AC 16 (+1 размер +4 Dex +1 естест.), касательная – 15, неподготовленная 12. Базовая атака/Захват - +0/-6. Атака – короткий меч +5 ближн. (1d4-2/19-20/*2) или Длинный Лук +5 дист. (1d6-2/*3). Полная Атака - короткий меч +5 ближн. (1d4-2/19-20/*2) или Длинный Лук +5 дист. (1d6-2/*3). Пространство/досягаемость – 5/5.

Специальные атаки (SA): магические способности, специальные стрелы. **Специальные свойства (SQ):** Уменьшение урона 10/холодное железо, Высшая невидимость (Greater invincibility), Зрение при низкой освещенности. Сопrotivляемость к заклинаниям 15. Мировоззрение – всегда нейтрально-доброе. Спасброски: Стойкость + 0, Реакция +6, Воля +4. Характеристики: Сила 7, Ловкость 18, Конституция 11, Интеллект 16, Мудрость 15, Харизма 16.

Умения и навыки: Блеф +7, Концентрация +4, Высвобождение (Escape Artist) +8, Маскировка (Hide) +8, Бесшумность +8, Верховая Езда +8, Поиск +9, Проницательность +6, Внимательность +8. Уклонение (Dodge), Фехтование (Weapon Finesse, короткий меч).

Высшая невидимость (Greater invincibility, Su). Пикси остается невидимым, даже когда атакует.

Магические Способности. 1 раз в день – Легкое Смятение (Lesser Confusion, DC 14), Пляшущие огоньки (Dancing Lights), Обнаружение хаоса, Обнаружение зла, Обнаружение добра, Обнаружение закона, Обнаружение мыслей (DC 15), Рассеяние Магии, Опутывание (Entangle, DC 14), Постоянный образ (Permanent Image, DC 19, визуальный и звуковой эффекты только), Превращение (Polymorph, только себя). Уровень заклинателя: 8. Спасбросок основывается на Харизме пикси.

Специальные Стрелы. Пикси может стрелять специальными стрелами, которые не наносят урона, а стирают память или усыпляют персонажей. Стрел, стирающих память у Весли нет.

Сонные стрелы. Любой персонаж, ударенный этой стрелой, независимо от его HD должен сделать успешный спасбросок Стойкости (DC 15) или попасть под воздействие заклинания сна.

Кривой Корень (Gnarlroot), трент (treant). Огромное растение. CR 8. HD 7d8+35, 66 хитов. Инициатива -1. Скорость 30 футов. AC 20 (-2 размер - 1 Dex +13 естест.), касательная – 7, неподготовленная 20. Базовая атака/Захват - +5/+22. Атака – удар (slam) +12 ближн. (2d6+9). Полная Атака – 2 удара (slam) +12 ближн. (2d6+9). Пространство/досягаемость – 15/15.

Специальные атаки (SA): Оживление деревьев, Двойное повреждение против объекта, Растаптывание 2d6+13. **Специальные свойства (SQ):** Уменьшение урона 10/режущее оружие, Зрение при низкой освещенности, черты растения, уязвимость к огню. Мировоззрение – нейтрально-доброе. Спасброски: Стойкость + 10, Реакция +1, Воля +7. Характеристики: Сила 29, Ловкость 8, Конституция 21, Интеллект 12, Мудрость 16, Харизма 12.

Умения и навыки: Дипломатия +3, Маскировка (Hide) -9*, Запугивание +6, Знание (природа) +6, Слух +8, Проницательность +8, Внимательность +8, Выживание +8 (+10 на земле). Улучшенное Ломание Оружия (Improved Sunder), Повышенная воля (Iron Will), Могучий удар (Power Attack).

* - +16 к маскировке в лесной местности.

Оживление деревьев (Animate Trees, Su). Трент по желанию может оживлять деревья на расстояние 180-ти футов, одновременно он может контролировать два дерева. Дереву требуется 1 полный раунд, чтобы вытащить из земли корни. После этого, оно может двигаться со скоростью 10 футов, во всем остальном, сражаясь как трент. Оживленные деревья теряют свои способности к передвижению, если ожививший их трент выведен из строя или выходит из диапазона. Способность во всем остальном подобно заклинанию Дуб-защитник (Liveoak, уровень заклинателя 12). Оживленные деревья, как и трент, имеют уязвимость к огню.

Двойное повреждение против объекта (Double Damage against Objects, Su). Трент или оживленное дерево, которое делает полную атаку против объекта или поверхности наносит двойной урон.

Растаптывание (Trample, Ex) – Реакция (DC 22) ополовинивает урон. Сложность основывается на силе трента.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2: НОВЫЕ МОНСТРЫ

МОГИЛЬНОЕ УМЕРТВИЕ (GRAVEWIGHT, ШАБЛОН)

Проклятое своими врагами (или богами) чтобы вечно обитать между жизнью и смерти могильное умертвие ведет нелегкое существование, запертое в могиле или кургане.

Большинство могильных умертвий были могущественными воинами при жизни, часто возглавляя армии. Некоторые стали могильными умертвиями из-за злодейских попыток или вырезания невинных. Другие стали жертвой могущественных проклятий, высказанными их врагами. Независимо от причины, повлекшей их к несмерти, результат один.

Могильное умертвие выглядит как искаженное отражение формы, которую имело при жизни. Его глаза горят злобой, плоть становится высохшей, со стянутой кожей. Хотя большинство могильных умертвий сжигает злоба, некоторые сохранили добродетели, которые имели при жизни.

СОЗДАНИЕ МОГИЛЬНОГО УМЕРТВИЯ

«Могильное умертвие» – шаблон, который может быть добавлен к любому гуманоиду, гиганту или монстроидному гуманоиду (в дальнейшем называемым «базовым существом»). Тип существа изменяется на нежить. Оно использует всю статистику базового существа и специальные способности, кроме тех, что отмечены здесь.

HD: Увеличивается до d12

Скорость: Такая же, как у базового существа.

АС: Естественная защита базового существа увеличивается на +4.

Атака: Могильное умертвие сохраняет все атаки базового существа и получает ударное нападение (slam attack), если не имело его до этого.

Урон: Могильное умертвие имеет ударное нападение (slam attack). Если базовое существо не имело такой формы нападения раньше, используйте таблицу ниже для расчета наносимого урона. Существа с естественными атаками оставляют свои старые кубики урона или используют предложенные в таблице, в зависимости оттого, что лучше.

Размер	Урон
Крошечный/Мизерный	1
Миниатюрный (Tiny)	1d2
Маленький	1d3
Средний	1d4
Большой	1d6
Огромный	1d8
Гигантский	2d6
Исполинский	2d8

Специальные атаки (SA): Могильные умертвия оставляют все специальные атаки базового существа и также получают те, что показаны ниже. Сложность спасбросков от умертвия рассчитываются как $10 + \frac{1}{2} \text{HD}$ могильного умертвия + модификатор Харизмы могильного умертвия, если не указано как-то иначе.

Истощение Жизни (Energy Drain, Su). Живое существо, пораженное ударной атакой умертвия, получает один отрицательный уровень. DC для спасброска Стойкости, убирающего отрицательный уровень, рассчитывается так, как указано выше.

Аура Страх (Fear Aura, Su). Могильное умертвие может активизировать ее как свободное действие. Оно воздействует на каждого персонажа на расстоянии 30-ти футов, который должен сделать спасбросок Воли или застыть от страха на 1d4 раунда. Независимо от того, как прошел спасбросок, на любого персонажа аура страха могильного умертвия воздействует только один раз в день.

Ужасающее Присутствие (Frightful Presence, Su). Срабатывает, когда могильное умертвие атакует персонажа в ближнем бою. Такой персонаж должен сделать спасбросок Воли или стать испуганным (frightened), если у него 4 или меньше HD. Если у персонажа больше 4 HD при провале спасброска Воли он становится потрясенным (shaken). Оба состояния продолжают 5d6 раундов.

Специальные свойства (SQ): Могильные умертвия оставляют все специальные свойства базового существа, а также получают те, что показаны ниже, кроме того, оно также получает тип нежити (смотри Книгу Монстров).

Уменьшение повреждений (Damage Reduction, Ex). Могильное умертвие имеет уменьшение повреждений 5/магия.

Спротивляемость к изгнанию (Turn Resistance, Ex). Могильное умертвие имеет +4 сопротивляемость к изгнанию (смотри Книгу Монстров).

Спротивляемость (Resistance, Ex). Могильное умертвие имеет сопротивляемость к холоду и электричеству на 20, и сопротивляемость огню – 10.

Спасброски: Те же, что и у базового существа.

Характеристики: Увеличение характеристик от таковых базового существа следующие: Сила +4, Ловкость +2, Мудрость +2, Харизма +4. Как нежить, могильное умертвие не имеет значение Конституции.

Умения. Могильные Умертвия получают +8 расовый бонус к проверке Бесшумности.

Навыки. Могильные Умертвия получают Бой-в-Слепую (Blind-Fight) и Улучшенную Инициативу, если базовое существо уже не имело таких навыков.

Среда: Могилы или курганы.

Организация: уединенные

CR: Такое же, как базовое существо +1

Сокровище: Стандартные деньги и имущества, удвоенная магия.

Мировоззрение: обычно злое

Продвижение (Advancement): по классу персонажа.

МОГИЛЬНЫЕ УМЕРТВИЯ – ПЕРСОНАЖИ.

Персонаж, ставший могильным умертвием, изменяет свое мировоззрение на один шаг в сторону зла. Если персонаж уже был злым, не происходит никаких дополнительных изменений. Если персонаж становится злым, он теряет любые возможности изгонять нежить, но получает способность устрашать (rebuke) нежить. Если новое мировоззрение не позволяет ему поклоняться тому же самому божеству, которому он поклонялся раньше, он может выбрать себе домены из следующего списка: Смерть, Разрушение (Destruction), Зло, Война.

ХОБЯХ (НОВУАН)

Крошечный Пришелец (Tiny Outsider)

HD: 3d8+3 (16 hp)

Инициатива: +7 (+3 Dex + 4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 30 футов, 50 футов передвижение по веткам (совершенное)

АС: 18 (+2 размер + 3 ловкость + 3 естественная), касательная – 15, неподготовленная - 15

Базовая атака/ Захват: +3/-1

Атака: Укус +5 ближн. (1d4 + яд)

Полная атака: Укус +5 ближн. (1d4 + яд) + 2 когтя ближн. (1d3)

Пространство/досыгаемость – 2½/0.

Специальные атаки (SA): ядовитый укус, аура страха, улучшенный захват

Специальные свойства (SQ): Темновидение 60 футов, сопротивляемость к огню, холоду и кислоте – 10, Нюх (Scent), уменьшение повреждений 10/дерево, уязвимость, магическая сопротивляемость (SR) – 10.

Спасброски: Стойкость +4, Реакция +6, Воля +4

Характеристики: Сила 11, Ловкость 17, Конституция 12, Интеллект 8, Мудрость 13, Харизма 12.

Умения: Маскировка (Hide) +13, Запугивание +7, Слух +7, Бесшумность (Move Silently) +8, Акробатика (Tumble) +8.

Навыки: Улучшенная Инициатива, Фехтование (Weapon Finesse - когти).

Среда: Любой темный лес.

Организация: уединенные или выводок (5-8)

CR: 3

Сокровище: нет

Мировоззрение: всегда нейтрально злое

Продвижение (Advancement): 4 HD (Крошечный)

Хобяхи напоминают помесь древесной обезьяны и кошки, легко перебираясь по деревьям с вкрадчивой грацией кошки. Выгляда забавными, причудливыми существами, они тут же становятся угрожающими. Персонажи, обманутые их внешней безобидностью, зачастую не успевают предпринять меры безопасности против них.

Хобяхи любят болтать, правда их разговор обычно ограничивается бессмысленным повторением одного и того же слова с различной интонацией и акцентом. Любимые выражения: «Гляннаменя! Гляннаменя!» и конечно «хобях хобях хобях». ДМ не должен стесняться добавлять экспромтом свои собственные слова в хобяхский словарь (но очень ограниченный словарь).

БОЙ

Хобяхи имеют злобный нрав и трусливое поведение. В одиночку они сбегают от честного боя, но когда их толпа (особенно в темноте), то они неестественно храбры.

Аура страха (Su): Группа из трех или больше хобяхов могут создать (как свободное действие) ауру страха. Любой в 30-ти футов от любого хобяха, создавшего страх, должен выкинуть спасбросок Воли (DC – 11 + 1 за каждого хобяха в группе) или впасть в панику (panicked) на 3 раунда. Чтобы создать ауру страха все хобяхи в группе должны быть в пределах 30-ти футов друг от друга. Любой данный хобях может провоцировать страх (в группе) только один раз в день.

Улучшенный Захват (Ex): Если хобях попадает когтем, он может попытаться сделать захват, как свободное действие. Альтернативно он может выбрать просто зацепиться за своего противника, в этом случае он получает +2 к броску атаки своими зубами.

Ядовитый Укус (Ex): Любой, укушенный должен сделать спасбросок Стойкости (DC 12) или временно потерять 1d4 случайно выбранной характеристики. Второй спасбросок делается через минуту. Если он провален, то укушенный персонаж теряет 1d4 той же самой характеристики.

Уменьшение повреждений (Ех): Уменьшение повреждения хобяха применяется для любого поражающего оружия, за исключением тех, чья ударная поверхность сделана из древесины, типа дубины или посоха.

Уязвимость (Ех): Хобяхи получают двойной урон от деревянного оружия.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3: НОВАЯ МАГИЯ

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

СОЗДАНИЕ ФАЛЬШИВОГО ЧЕЛОВЕКА (CREATE FAUX HUMAN)

Преобразование (Transmutation)

Компоненты: В, С, БФ

Расстояние: Прикосновение

Продолжительность: Мгновенная

Магическая сопротивляемость: Да

Уровень: Друид 5

Время Сотворения: Один День

Цель: Крошечное или маленькое животное

Спасбросок: Воля отрицает

Вы преобразовываете крошечное или маленькое животное в разумного гуманоида, похожего на халфлинга или человека соответственно. Чтобы достигнуть цели, вы должны сделать спасбросок воли (DC 10 + HD цели).

Вновь созданный фальшивый человек имеет 3d6 интеллекта, +1d3 Харизмы и становится персонажем 1-го уровня – обывателем, экспертом или воином (по вашему выбору). Фальшивые люди могут разговаривать на Общем языке, но больше не имеют возможности общаться с другими животными.

Фальшивые люди (или фальшивые халфлинги) – гуманоидного типа. Заклинания, которые воздействуют на животных, не затрагивают животных, преобразованных в фальшивых людей. Фальшивые люди выглядят идентично людям (или халфлингам), хотя временами их поведение может напоминать об их родной форме.

Примечание: Заклинание должно быть прочтено внутри кольца стоящих камней, которые окружают Оссингтон.

НОВЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ВЕЩИ

КОЛЬЦО ЛОЖНОГО ПУТИ (Ring of Misdirection).

Это простое серебряное кольцо без всяких надписей и украшений. Тот, кто его носит на пальце, постоянно находится под эффектом Ложного Пути, перенаправляя заклинания ясновидения (divination), которые открывают ауры на того, кто использует эти заклинания. Так целью заклинания автоматически станет сам заклинатель, а не носитель кольца.

Уровень Заклинателя: 3. **Требования:** Изготовление Колец, *Ложный Путь (Misdirection)*. **Рыночная цена:** 7,000 зм.

БЕССМЕРТНЫЙ ПОСОХ (Undying staff). Этот посох сделан из костей гуманоида, скрепленных вместе в цельную вещь. Он позволяет использовать следующие заклинания.

- *Восставший труп (Animate Dead)* – 1 заряд

- *Сотворение нежити (Create Undead)* – 2 заряда

Уровень Заклинателя: 12. **Требования:** Изготовление Посохов, *Восставший труп (Animate Dead)*, *Сотворение нежити (Create Undead)*. **Рыночная цена:** 27,375 зм.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4: МОНСТРЫ

ТЕНЬ (SHADOW). Средняя нежить (бестелесная). HD: 3d12 (19 hp). **Инициатива:** +2. **Скорость:** Полет 40 футов (хорошая). **АС:** 13 (+2 ловкость + 1 уклонение (deflection)), касательная – 11, неподготовленная – 11. **Базовая атака/Зхват:** +1/+0. **Атака:** Бестелесное касание +3 ближн. (1d6 Силы). **Полная атака:** Бестелесное касание +3 ближн. (1d6 Силы). **Пространство/досыгаемость** – 5/5. **Специальные атаки (SA):** Создание Порождений, Истощение Силы. **Специальные свойства (SQ):** Темновидение 60 футов, черты бестелесности, +2 бонус к изгнанию, черты нежити. **Спасброски:** Стойкость +1, Реакция +3, Воля +4. **Характеристики:** Сила –, Ловкость 14, Конституция –, Интеллект 6, Мудрость 12, Харизма 13.

Умения: Маскировка (Hide) +8*, Слух +7, Поиск +4, Внимательность +7. **Навыки:** Бдительность (Alertness), Уклонение (Dodge).

CR: 3. **Сокровище:** нет. **Мировоззрение:** всегда хаотично злое. **Продвижение (Advancement):** 4-9 HD (Средний).

Истощение Силы (Strength Drain, Su). Прикосновение тени наносит 1d6 урона Силы живому противнику. Существо, чья сила стала 0 из-за прикосновений тени, умирает. Это эффект негативной энергии.

Create Spawn (Создание Порождений, Su). Любой гуманоид, чья сила стала 0 из-за тени, сам становится тенью через 1d4 раунда под контролем своего убийцы.

Умения: Тени получают расовый бонус +2 к проверкам Слуха и Внимательности и +4 к поиску.

* – В местах тенистой освещенности, тень получает +4 расовый бонус к маскировке, при ярком свете тень получает –4 штраф к чекам маскировки.

Нежить (Undead): Иммунен к эффектам, воздействующим на разум, к яду, сну, параличу, оглушению (stunning), болезням. Не является субъектом для критических ударов, стрессового (subdual) урона, повреждения характеристик (ability damage), истощения жизни (energy drain) и смерти от массивного повреждения.

Бестелесность (Incorporeal): Может быть повреждено только бестелесными существами, магическим оружием или магией с шансом 50% промаха игнорирования повреждения от бестелесных источников (за исключением атак позитивной энергии, негативной энергии, силовых (force) эффектов типа магической стрелы (magic missile) и атак нанесенных

оружием с призрачным касанием). Может проходить через твердые объекты. Все его атаки проходят через доспехи противника. Всегда движется тихо.

УМЕРТВИЕ (WIGHT). Средняя нежить. **HD:** 4d12 (26 hp). **Инициатива:** +1. **Скорость:** 30 футов. **АС:** 15 (+1 ловкость + 4 естественная), касательная – 11, неподготовленная – 14. **Базовая атака/ Захват:** +2/+3. **Атака:** Удар +3 ближн. (1d4+1 плюс Истощение Жизни (Energy Drain)). **Полная атака:** Удар +3 ближн. (1d4+1 плюс Истощение Жизни (Energy Drain)). **Пространство/досыгаемость** – 5/5. **Специальные атаки (SA):** Создание Порождений, Истощение Жизни. **Специальные свойства (SQ):** Темновидение 60 футов, черты нежити. **Спасброски:** Стойкость +1, Реакция +2, Воля +5. **Характеристики:** Сила 12, Ловкость 12, Конституция –, Интеллект 11, Мудрость 13, Харизма 15.

Умения: Маскировка (Hide) +8, Слух +7, Бесшумность +16, Внимательность +7. **Навыки:** Бдительность (Alertness), Бой в слепую (Blind-Fighting).

CR: 3. **Сокровище:** нет. **Мировоззрение:** всегда законно злое. **Продвижение (Advancement):** 5-8 HD (Средний).

Истощение Жизни (Energy Drain, Su). Живое существо, пораженное атакой умертвия, получает один отрицательный уровень. Спасбросок стойкости (DC 14) возвращает отрицательный уровень. Спасбросок основан на показателе харизмы умертвия. За каждый такой отрицательный уровень умертвие получает 5 временных хитов.

Create Spawn (Создание Порождений, Su). Любой гуманоид, сраженный умертвием, становится умертвием через 1d4 раунда. Порожденное умертвие остается под командованием породившего его умертвия до смерти своей или командира. Они не имеют никаких своих способностей, которые имели при жизни.

Нежить (Undead): Иммунен к эффектам, воздействующим на разум, к яду, сну, параличу, оглушению (stunning), болезням. Не является субъектом для критических ударов, стрессового (subdual) урона, повреждения характеристик (ability damage), истощения жизни (energy drain) и смерти от массивного повреждения.

Умения: Умертвие получает расовый бонус +8 к проверкам Бесшумности.

ЗЕМЛЯНОЙ ЭЛЕМЕНТАЛ, БОЛЬШОЙ (EARTH ELEMENTAL, LARGE). Большой элементал (Земля, Экстрапланар). **HD:** 8d8+32 (68 hp). **Инициатива:** -1. **Скорость:** 20 футов. **АС:** 18 (-1 размер -1 ловкость + 10 естественная), касательная – 8, неподготовленная – 18. **Базовая атака/ Захват:** +6/+17. **Атака:** Удар (slam) +12 ближн. (2d8+7). **Полная атака:** 2 Удара (slam) +12 ближн. (2d8+7). **Пространство/досыгаемость** – 10/10. **Специальные атаки (SA):** Власть Земли, Натиск. **Специальные свойства (SQ):** Темновидение 60 футов, черты элементала, уменьшение повреждений 5/–, Скольжение в земле. **Спасброски:** Стойкость +10, Реакция +1, Воля +2. **Характеристики:** Сила 25, Ловкость 8, Конституция 19, Интеллект 6, Мудрость 11, Харизма 11.

Умения: Слух +6, Внимательность +5. **Навыки:** Рассечение (Cleave), Исключительное рассечение (Great Cleave), Могучий удар (Power Attack).

CR: 5. **Сокровище:** нет. **Мировоззрение:** обычно нейтральное. **Продвижение (Advancement):** 9-15 HD (Большой).

Власть Земли (Earth Mastery, Ex). На земле элементаль земли получает +1 бонус к броскам атаки и урона, если он и его противник оба соприкасаются с землей. Если его противник находится в воздухе или в воде, элементаль получает –4 штраф к броскам атаки и урона (эти модификаторы не включены в блок статистики).

Натиск (Push, Ex). Земной элементаль может начать могучий натиск (bull rush) не провоцируя атаку по возможности. Модификаторы от Власти Земли также применяется к противопоставленному броску силы.

Скольжение в земле (Earth Glide, Ex). Земной элементаль может проходить через камень, землю, или любой сорт земли, за исключением металла также легко, как рыба элемент в воде. Проходя так через землю, он не оставляет за собой туннелей и отверстий, не вызывает никакой ряби и других признаков своего присутствия. Заклинание Движение почвы (Move Earth), сотворенное на область, содержащую пробуриваемого элементала земли, отбрасывает его на 30 футов назад, оглушая существо (stunning) на 1 раунд, если он не сделал спасбросок Стойкости на 15.

СТОНОБРАЗ (HOWLER). Большой пришелец (Хаотичный, Злой, Экстрапланар). **HD:** 6d8+12 (39 hp). **Инициатива:** +7. **Скорость:** 60 футов. **АС:** 17 (-1 размер +3 ловкость + 5 естественная), касательная – 12, неподготовленная – 14. **Базовая атака/ Захват:** +6/+15. **Атака:** Укус +10 ближн. (2d8+5). **Полная атака** Укус +10 ближн. (2d8+5) и 1d4 иглы +5 ближн. (1d6+2). **Пространство/досыгаемость** – 10/5. **Специальные атаки (SA):** Иглы, Вой. **Специальные свойства (SQ):** Темновидение 60 футов. **Спасброски:** Стойкость +7, Реакция +8, Воля +7. **Характеристики:** Сила 21, Ловкость 17, Конституция 15, Интеллект 6, Мудрость 14, Харизма 8.

Умения: Лазание (Climb) +14, Маскировка (Hide) +8, Слух +13, Бесшумность +12, Поиск +7, Внимательность +13, Выживание +2 (+4 для движения по следу). **Навыки:** Бдительность (Alertness), Боевые рефлекс (Combat Reflexes), Улучшенная Инициатива.

CR: 3. **Сокровище:** нет. **Мировоззрение:** всегда хаотично злое. **Продвижение (Advancement):** 7-9 HD (Большой), 11-18 HD (огромный).

Иглы (Quills, Ex). На шее стонобраза расположены длинные иглы. Когда он кусает, 1d4 иглы могут впитаться во врага. Противник, пораженный иглой, должен сделать успешный спасбросок Реакции (DC 16) или игла ломается и застревает в его плоти. Застрававшие иглы накладывают –1 штраф на броски атаки, спасброски и проверки за каждую иглу. Сложность спасброска основывается на ловкости стонобраза.

Иглу можно безопасно удалить при успешной проверке Лечения (DC 20). В противном случае вытаскивание иглы наносит дополнительные 1d6 урона.

Вой (Howls, Ex). Все существа, за исключением пришельцев (outsider) которые слышат вой этого существа на протяжении часа или больше могут попасть под его эффект, хотя это и не помогает ему в бою. Любой слышащий эти завывания в течение часа должен успешно сделать спасбросок Воли или потерять один пункт Мудрости. Сложность

спасброска основывается на харизме существа. Спасбросок должен бросаться заново за каждый час испытаний таким воем. Это звуковой, воздействующий на разум эффект.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	1
ПОДГОТОВКА	1
КРАТКИЙ ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ	2
ВОВЛЕЧЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ	2
МЕГАЛИТНЫЕ МОНУМЕНТЫ	2
НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ	3
СЦЕНА 1: СТАРАЯ ЛЕСНАЯ ДОРОГА	4
СЦЕНА 2: УБЕЖИЩЕ НА НОЧЬ	5
ХОБЯХИ	6
СЦЕНА 3: ЧАСОВНЯ ДЕВЯТИ БОГОВ	6
ОССИНГТОН	7
СЦЕНА 4: ОССИНГТОН	8
ФАЛЬШИВЫЕ ЛЮДИ ОССИНГТОНА	8
УМЕНИЯ, ПРИМЕНЯЕМЫЕ В ЭНКАУНТЕРАХ	9
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИИ	10
СЦЕНА 5: ИНФОРМАЦИЯ	11
СЦЕНА 6: УБИЙСТВО	12
РАЗРУШЕННАЯ ЭЛЬФИЙСКАЯ ДЕРЕВНЯ	13
СЦЕНА 7: БАШНЯ ДИЗОНА	13
СЦЕНА 8: В ЛЕСУ	14
СЦЕНА 9: ВОЗВРАЩЕНИЕ ВСАДНИКА	16
СЦЕНА 10: ХОБЯХИ НОЧЬЮ	16
СЦЕНА 11: МОГИЛА ВАРЛОРДА	17
СЦЕНА 12: ПОСЛЕДНИЙ ОПЛОТ ФЕЙ	19
СЦЕНА 13: УПОКОЕНИЕ ВСАДНИКА	20
СЦЕНА 14: КАРТЫ РАСКРЫВАЮТСЯ	21
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	22
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СТАТИСТИКА НПС	23
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: НОВЫЕ МОНСТРЫ	30
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: НОВАЯ МАГИЯ	32
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: МОНСТРЫ	32

ЗЛО СКРЫВАЕТСЯ В ЛЕСУ

Что за ужас преследует жителей Оссингтона? Кто этот призрачный всадник, охотящийся на дороге, останавливая любого отъезжающего? Почему дикие эльфы убивают жителей деревни, издали поражая их стрелами с каменными наконечниками? Что захоронено в Старом Великом Кургане, и почему оно снова активизировалось? Какой секрет хранят древние стоящие камни, окружающие деревню? Смогут ли герои разрешить загадку, прежде чем осуществится грязный заговор?

Стоящий Камень – автономное приключение для D&D, разработанное для персонажей 7-го уровня. Оно ставит перед героями задачу, решение которой может спасти изолированную деревню от опасностей, которые угрожают уничтожить ее.

Модуль был переработан под D&D – 3,5. Некоторые значения хитов, умений и прочих цифровых характеристик были изменены под соответствующие правила. Также для удобства мастера добавлено Приложение 4, отсутствующее в оригинальном издании. При переводе старался придерживаться официального словаря терминов и заклинаний, выложенного на сайте «Ролемансер».

С наилучшими пожеланиями, GER.

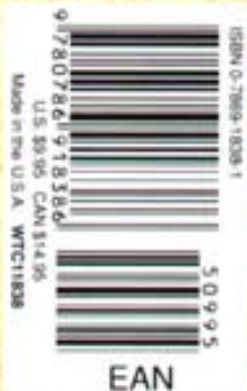
The Standing Stone

Evil Lurks in the Forest

What terror stalks the villagers of Ossington? Who is the ghostly horseman haunting the road, stopping anyone from leaving? Why are the wild elves slaying villagers from afar with their deadly stone-tipped arrows? What lies buried in the old Great Barrow, and why is it stirring anew? What secret do the ancient standing stones surrounding the village hold, and can the heroes solve the mystery before a foul plot comes to fruition?

The Standing Stone is a stand-alone adventure for the DUNGEONS & DRAGONS® game. Designed to challenge 7th-level D&D® heroes, it presents a mystery for the heroes to solve if they wish to save an isolated village from the dangers that threaten to overwhelm it.

To use this adventure, a Dungeon Master also needs the *Player's Handbook*, the *DUNGEON MASTER'S Guide*, and the *Monster Manual*.



Visit our website at
www.wizards.com/dnd

