

DUNGEONS & DRAGONS®

CAMPAIGN ACCESSORY

FORGOTTEN REALMS®

# CORMYR

the tearing of the weave™

A Campaign Adventure for Characters of Levels 4-7



## Кормир: Разрыв Плетения

Richard Baker Bruce R. Cordell

David Noonan Matthew Sernett James Wyatt

Перевод - LE\_Ranger

## От переводчика

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

Перевод некоторых спорных слов:

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

cast — накладывать, колдовать или читать

caster, spellcaster — колдующий или заклинатель

wizard - волшебник

sorcerer — колдун

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

beast — тварь

fiend — изверг

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

Благодарю Hallatan'а за предоставленные транскрипции и Йомера – за наработки по переводу названий.

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

Данный перевод – версия 1.0 (26.10.12, 15.01.14 – 28.02.14).

LE\_Ranger, [le\\_ranger@mail.ru](mailto:le_ranger@mail.ru), [http://le\\_ranger.livejournal.com](http://le_ranger.livejournal.com)



# Вступление

В Велуне, городе, известном своими ярко-зелеными сланцевыми крышами, достраивается новый храм Мистры. Но что-то звенит фальшью в небесной сфере - или как минимум среди тех, кто говорит о благочестии Мистры и планирует магический погром за закрытыми дверями храма.

И это - лишь начало...

*Кормир: Разрыв Плетения* - приключение, предназначенное для четырех персонажей 4-го уровня игровой системы "Dungeons&Dragons". Игровые персонажи во время приключения минуют 5-й и 6-й уровни и, возможно, по его окончании достигнут 7-го или 8-го уровня.

## ПОДГОТОВКА

Вам, как Ведущему, потребуются для этого приключения четыре книги: *Руководство Игрока (РН)*, *Руководство Ведущего (РВд)*, *Руководство Монстров (РМ)* и *Установка Кампании Забытых Царств (УКЗЦ)*.

Просмотрите информацию, представленную на страницах 111-116 *Установки Кампании Забытых Царств*, и информацию о юго-восточном Кормире в приложении к этой книге. В остальном не стесняйтесь изменять приключение для его адаптации к другому региону.

Если вы не решите иначе, это приключение проходит осенью 1374 DR.

Это приключение использует формат тактических столкновений для описания областей, где РС с большой вероятностью придется вступить в бой.

## КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ФОРМАТ ТАКТИЧЕСКОГО СТОЛКНОВЕНИЯ

Столкновения, которые вряд ли закончатся боем, используют традиционный для приключений текст. Но если в помеченной области указано, что ожидается бой, статья переадресует ДМа к связанному с ней тактическому столкновению. Традиционные помеченные статьи оставлены для духа приключения - они лишь указывают, к какой странице вам следует перейти для боя.

Самая очевидная черта каждого тактического столкновения - карта этой области. Разнообразная информация сопровождает каждую из карт - описания существ, начальные позиции, статистика существ, тактика, ловушки (если они есть) и другая связанная информация.

Столкновения в этом приключении разработаны для использования с *Миниатюрами D&D*. В большинстве случаев миниатюра идеально представляет персонаж или существо, в других случаях вам придется импровизировать.

## КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ КАРТЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

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

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

То же самое правило применяется к диагональным стенам. Диагональные стены на картах начерчены так, что они проходят через стороны квадратов, а не от угла к углу. Таким образом, легко увидеть, может ли

## СБОР ИНФОРМАЦИИ О ХРАМЕ

Если РС будут расспрашивать в городке о храме Мистры, используйте следующие DC проверок Сбора Информации для получения ответов на задаваемые вопросы. Результат для любого DC также дает информацию для более низких DC.

DC 10: «Новый храм появился очень быстро. При его строительстве не использовалась магия, будьте уверены. Но я думаю, что мы еще увидим ее от клериков Мистры».

DC 15: «Лорд Рыжебородый сказал, что храм привлечет много людей и немалую торговлю – его только это и волнует. Конечно, священники Мистры приплатили ему, чтобы он их поддерживал».

DC 20: «Пурпурные Драконы обследовали это мест опосле того, как появились сообщения о сверхъестественных огнях и странных звуках по ночам. Представляете? Сверхъестественные огни и странные звуки в храме, посвященном использованию магии! Конечно же, Драконы ничего не обнаружили».

DC 25: «Я слышал, что клерики Мистры не особо дружны с нашими традиционными церквями, Залом Урожай и Рощей Бога. Вероятно, это из-за конкуренции меж церквями в крупных городах. Как только мистране пришли сюда, они должны понять, что мы тут живем дружно».

персонаж стоять в данном квадрате или нет - то есть в квадрате находится либо преимущественно чистый пол (вы можете стоять на нем), либо стена (вы не можете стоять на нем).

## ИСТОКИ

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Богиня Мистра обеспечивает и обихаживает Плетение - канал, через который большинство существ Торила имеет доступ к магической энергии. Несмотря на эту центральную роль, поклонение Мистре за прошедшие годы снизилось. Но даже в этом случае иногда основываются новые храмы.

До недавнего времени в Кормире не было ни единого храма Матери Всей Магии. Ситуация изменилась шесть месяцев назад, когда мистранская жрица по имени Леди Тайны Наедэния Артас убедил Лорда Сарпа Рыжебородого, лидера Велуна и лорда большинства окрестных земель, что оказать гостеприимство храму Мистры - значит поддержать экономику города и основать место, где можно приобрести магические изделия, компоненты и знания. Не обошлось и без взятки, но в конечном счете строительство началось.

Храм был расположен на месте разрушенной цитадели на краю Велуна. Фундамент - хоть и развалившийся - уже был, строительству содействовала магия тех, кто посвятил себя Мистре, и наконец не так давно храм был достроен. Открытый центральный двор, в котором по ночам идет служение Леди Тайн, расположен под ее символом с семью звездами.

Когда Тунастер Драник, странствующий клерик Мистры, случайно оказался в Велуне, он с удивлением обнаружил полноразмерный храм там, где годами была разрушенная цитадель. Он пропустил церковное коммюнике, сообщавшее об открытии? Тем не менее то, что Кормир оказал гостеприимство храму Мистры - великолепная новость. Тунастер вошел в храм, ликующий и нетерпеливый, готовый поприветствовать своих братьев из духовенства в их новой часовне.

Он едва успел убежать, не потеряв жизнь - и рассудок.

## ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Персонажи, ввязавшиеся в это приключение, обнаруживают в новом храме Мистры в Велуне все не так, как кажется. Чтобы добраться до сути тайны, РС должны путешествовать к покинутую твердыню в Обширном Болоте, отправиться оттуда на План Тени и пробить себе путь через болота, башни и каньоны, чтобы встретиться с черным драконом, преданным Шар.

**Глава 1: Храм Мистры:** РС должны прорваться или обманом найти путь в хорошо охраняемый храм, чтобы понять, что там не так. Они выясняют, что клерики предлагают "Священное Доверие Мистры" тем, кто путешествуют через городок, и другим, кто, невероятно, пропадает. Над этими людьми *доминируют* после долгого ритуала; тех, у кого нет магического таланта, мучают до смерти или скармливают монстрам. Других отправляют из города в место в Обширном Болоте для неизвестных целей - РС может стать одним из таковых. "Клерики Мистры" храма - действительно клерики, но поклоняются они гораздо более злобной богине.

**Глава 2: В Обширное Болото:** РС идут по следу *доминируемых* жертв в Обширном Болоте, в пути сталкиваясь и с друзьями, и с противниками. На краю болота при столкновении с местными лизардфолками обнаруживается существование орд нежити - бывших братьев тех самых лизардфолков - и замок в болоте, куда входят *доминируемые* жертвы, но обратно уже не выходят.

**Глава 3: Потерянное Убежище Кормира:** РС должны пробиться внутрь замка, чтобы узнать судьбу *доминируемых* жителей Велуна. В стенах твердыни они бьются с различными противниками, включая вождя лизардфолков-нежити. Дальнейшее исследование приводит РС к нескольким из пропавших велунцев - и к странно выглядящему *порталу* на План Тени, куда, вероятно, ушли другие.

**Глава 4: Путь Теней:** Выйдя из *портала* на темном отражении Материального Плана, РС имеют выбор: пройти на магической лодке по темному водному пути или идти по суше, через широкое теневое болото.



Водное путешествие серьезно, но в конечном счете без происшествий, а путешествие по болоту приводит РС к логовищу лизардфолков-нежити. В конечном счете РС добираются до древнего монастыря, где встречаются агентов Цирика и узнают, что объединенное духовенство Шар и Цирика пытаются прорвать дыру в Плетении, создав обширную область мертвой магии.

**Глава 5: Черная Трещина:** Из монастыря РС должны проследовать в Черную Трещину - огромный каньон, необъяснимо находящийся в центре болота. Здесь странная, исковерканная природа Плана Тени становится очевидной по мере того, как РС пробивают себе путь по странным местам, связанным длинными мостами через трещину. В конце цепи укреплений РС встречаются Деспайра, дракон, который стоит за всем этим. Если им удастся нанести ему поражение, разрыв Плетения, начатый Деспайром, излечивается сам. Если РС потерпят неудачу, великое горе случится с Кормиром.

## БОЙ В ТЕМНОТЕ

Страница 164 *Руководства Игрока* описывает тему видения и света, но информацию стоит повторить, поскольку многие бои в этом приключении происходят в условиях темноты или темного освещения.

В области яркого освещения все персонажи могут видеть ясно. Существо не может использовать Скрытность в области яркого освещения, если оно не невидимо, не имеет покрытия или укрывательства или не имеет способности скрытности на открытом месте.

В области темного освещения персонаж может видеть смутно. Существа в пределах этой области имеют укрывательство относительно этого персонажа, если у него нет темновидения. Укрывательство имеет два основных эффекта: субъект успешной атаки имеет 20% шанс промаха и существа могут делать проверку Скрытности, чтобы скрыться.

В областях темноты существа, испытывающие недостаток темновидения, по сути ослеплены. Помимо очевидных эффектов, ослепленное существо имеет 50% шанс промаха в бою (все противники имеют полное укрывательство), теряют любой бонус Ловкости к АС, берет -2 штраф АС, движется в половину скорости и берет -4 штраф по проверкам Поиска и по большинству проверок, основанных на Силе и Ловкости.

Персонажи, имеющие видение при слабом освещении (эльфы, гномы и полуэльфы) могут видеть объекты вдвое дальше данного расстояния. Для таких персонажей удвойте эффективный радиус яркого света и темного освещения. Например, для персонажа с видением при слабом освещении факел обеспечивает яркое освещение до 40 фт (а не до 20 фт), а темное освещение - до 80 фт (а не до 40 фт). Персонажи, имеющие превосходящее видение при слабом освещении, могут видеть объекты вчетверо дальше указанного расстояния. Учтите для таких персонажей эффективный радиус яркого освещения и темного освещения. Персонажи, имеющие темновидение (типа dwarфов и полуорков), могут видеть освещенные области как обычно, а темные области - в пределах 60 фт. Существо не может использовать Скрытность в пределах 60 фт от персонажа, имеющего темновидение, если оно не невидимо, не имеет покрытия или не имеет способности скрытности на открытом месте.

## БОЙ В ВОДЕ

Несколько столкновений в этом приключении проходят в воде, в которую могут попасть РС или NPC. Для удобства здесь собраны подходящие правила из *Руководства Игрока* и *Руководства Ведущего*.

**Плавание:** Во всех случаях вода в этом приключении считается спокойной. Существа в воде должны преуспеть в DC 10 проверке Плавания, чтобы перемещаться в четверть своей нормальной сухопутной скорости. Провал на 5 или больше означает, что существо ушло под воду и должно задержать дыхание. Существа без скорости плавания или *свободы движения*, провалившие проверку плавания, считаются потерявшими равновесие; они теряют свой бонус Ловкости к АС, а противники получают +2 бонус атаки против них.

**Задержка дыхания:** Существо может задерживать дыхание в течение количества раундов, равного удвоенному показателю его Телосложения, но только взяв действие движения или свободное действие. Существо, задерживающее дыхание и берущее стандартное действие, уменьшает количество раундов задержки дыхания на 1. После этого существо должно сделать успешную DC 10 проверку Телосложения; каждый раунд DC этой проверки увеличивается на 1. Неудавшаяся проверка Телосложения заставляет существо упасть без сознания. На следующем раунде существо уменьшено до -1 очков жизни. В раунде после этого существо умирает.

**Вода и покрытие:** Существо, погруженное в воду, имеет полное покрытие от атак с земли. Существо, стоящее в воде по крайней мере на половину своего роста по глубине, имеет покрытие (+4 к АС, +2 на спасброски Рефлексов) от атак с земли и может приседать как действие движения, чтобы получить улучшенное покрытие (+8 к АС, +4 на спасброски Рефлексов). Плавающие существа, показывающиеся на поверхности, имеют улучшенное покрытие против атак с земли (+8 к АС, +4 на спасброски Рефлексов).

**Вода и атаки:** Дальнобойные атаки берут -2 штраф на бросок атаки за каждые 5 фт воды, сквозь которые они проходят; рубящие и дробящие рукопашные атаки также берут -2 штраф на бросок атаки при нахождении под водой. Поверхность воды останавливает линию эффекта огненных заклинаний, а

заклинатель в воде должен преуспеть в проверке Колдовства (DC 20 + уровень заклинания), или заклинание проваливается и тратится впустую.

## ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Персонажи могут впутаться в это приключение самыми разными способами. Пролистайте информацию о Велуне в приложении, чтобы получить базу для первой части приключения, а затем рассмотрите следующие зацепки для приключения:

**Тунастер Драник:** Странствующий священник Мистры вступает в контакт с игровыми персонажами, которые к этому времени (3-й уровень) только начали делать себе имя. Как вариант, РС видят сообщение, вывешенное на стене местной таверны или на городской доске объявлений. Письмо или объявление гласят:

*Привет всем, у кого Сильные Руки, Острый Разум и есть Любопытство!*

*Ищите человека в синем в Гостинице Стражи Виверна перед 23-м, если желаете услышать особую загадку и желаете попробовать отыскать на нее ответ.*

- Т.Д.

Письмо доставлено РС или вывешено в Велуне или в городке на выбор ДМа, соответствующем местонахождению персонажей. Если РС придут к Гостинице Стражи Виверна (или к таковой на выбор ДМа) до указанной даты, они действительно найдут там белобородого человека в простом синем одеянии с белой окантовкой, дополненном темно-синим плащом. Также на нем синяя шапочка.

Если к нему подойти, человек поначалу очень возбужден, словно хочет вскочить и убежать. Однако, если РС начнут непринужденный разговор, человек расскажет, что он - действительно "Т.Д.", Тунастер Драник, клерик Мистры (LG мужчина чондатанский человек клерик 3). РС, которых заинтересовала его загадка и возможная награда за нее, могут поговорить с Тунастером подробно и изучить подробности его затруднительного положения и предложения. Следующие частицы информации передавайте РС непринужденно во время беседы:

"Я блуждаю, так и многие из мистранского духовенства, ища источники старой магии. Я был в гробницах, в опасных руинах - я даже забирался в логово поганого лича. Но ни одно из этих мест не сравнится с тем, что было десять дней назад - недавно построенный храм Мистры, здесь, в Велуне."

"Выглядит более-менее нормально, верно? Но никаких других храмов Мистры в Кормире нет. Это - большая новость! Я - давний клерик церкви. Я ежегодно контактирую с организацией. Как случилось, что я не знал, что встречу здесь храм Мистры? Почему меня, известного клерика, не известили об этой "Леди Артас", которая, возможно, и приказала построить храм на руинах старой цитадели?"

"Удивленный, я немедленно пошел в храм, ища ответ. Я вошел во внешний двор, но во внутренние области меня не пустили; мне велели ждать Леди Артас. Где-то через час появился человек, назвавшийся Фембрисом, и попросил пройти с ним в средний внутренний двор. Он носил одежду мистранского клерика, как и я, но что-то с ним было не так. Я не могу вам это объяснить, но что-то заставило меня... бежать."

"И они гнались за мной! Почему они делали бы это? Кто-то со стен храма стрелял в меня! Но я сбежал. Во имя Девяти Адов, что там происходит? Я должен выяснять, а если не удастся - пойду в ближайший законный храм Мистры и буду просить о помощи. Но теперь тут есть вы. Вы сможете помочь мне?"

"Я уже говорил об этом с властями. Констал Толл ручается, что Пурпурные Драконы исследовали храм и не нашли ничего неправильного. Я спросил его, что они обнаружили, и оказалось, что они произвели лишь поверхностную проверку, услышав о странных огнях и шуме. Я ощущал его нежелание разбираться в этом глубже - проще нести Лорду Рыжебородому налоги от храма, чем попытаться понять, что там происходит."

Тунастер предлагает РС сумму в 2,000 гр, если они проникнут через храм, выяснят, совершается ли профанация Мистры и какая за этим стоит цель, и устранят богохульников. Он отдает РС 500 гр сейчас, а остальное - по завершении поисков. В свою очередь, он собирается путешествовать в Саэрлун, чтобы встретиться со своими наставниками в Башне Тайн, и сопровождать РС не сможет. Тунастер надеется найти там преданных, способных объяснить, что происходит, или которые могли бы пойти с ним. Тунастер более-менее уверен, что кто-нибудь там или поблизости сможет телепортировать его обратно, но если нет, то возвращение займет почти десятидневку. Если РС выглядят колеблющимися, Тунастер предлагает написать им простой вексель с его личной тайную меткой, который РС смогут обналичить в любом храме Мистры (кроме такового в Велуне, разумеется) после того, как они подвергнутся заклинанию *различить ложь*.

**Пропажа книготорговца:** Амник Басулт, книготорговец из Велуна, ушел и пропал. Его жена Мела в истерике. Стража Велуна такими делами не занимается, но, быть может, Мела сможет заинтересовать РС?

Амника в последний раз видели в его книжном магазине. Успешная DC 14 проверка Поиска показывает признаки драки; успешная DC 18 проверка Поиска показывает брошюру нового городского храма Мистры, упавшую в щель между половицами. На ней написано (почерком Амника): "У них действительно есть Священное Доверие Мистры?"

**Поиск храма:** Персонажи ищут близлежащий храм для лечения, совета или некой другой службы - и обнаруживают недавно построенный храм Мистры.

# Храм Мистры

Персонажи добираются до недавно построенного храма, надеясь исследовать аномалии, привлёкшие их внимание, или просто забредают сюда случайно.

## ОСОБЕННОСТИ ХРАМА

Постройка состоит из собственно храма с открытым внешним двором, среднего храма с колоннадой, внутреннего храма со связанными вестибюлями и подземного уровня под ними. Храм встроен в склон холма на краю Велуна, над рекой Течение Виверна. Он был построен на фундаменте старой цитадели, построенной еще до основания Велуна.

Каменная дорожка ведет на холм к главному входу в храм, закрытому тяжелыми дубовыми дверьми.

## ПОТОЛКИ

Потолки имеют однородную высоту.

**Потолки:** Высота внутренних потолков - 15 фт, если не отмечено иное.

## СТЕНЫ

Внешние стены сделаны из камня 5-футовой толщины. Проход идет по вершине стен, окружающих внешний двор. Внутренние стены - из камня 1 фт толщиной.

**Каменные стены (внешние):** 5 фт толщиной; твердость 8; hp 450; DC поломки 55; Подъем DC 20. Эти стены имеют высоту около 25 фт с внешнего края, и следует подняться на 20 фт, чтобы достичь галерей.

**Каменные стены (внутренние):** 1 фт толщиной; твердость 8; hp 90; DC поломки 35; Подъем DC 20.

Каменные стены увеличивают DC проверок Слушания, чтобы услышать через них, на 15. Указанные очки жизни и DC поломки даны для отдельной 10-футовой секции. Если каменная стена разрушена, разрушенные квадраты и все смежные нестенные квадраты станут тяжелыми развалинами.

## ДВЕРИ

Вход в храм контролируют внешние двери и внутренние двери, открывающиеся в открытый внешний двор и в средний храм соответственно. Оба комплекта дверей внутреннего двора сделаны из укрепленного железом дуба.

Внешние двери внутреннего двора стоят открытыми днем, но закрыты ночью. Средние двери храма обычно закрываются и запираются (блокируются изнутри).

Все внутренние двери - хорошие деревянные двери; они заперты или незаперты, как указано.

**Заблокированная и укрепленная железом деревянная дверь (двери внутреннего двора):** 1 фт толщиной; AC 2; твердость 5; hp 150; DC поломки 37 (заблокированы).

Каждая дверь размером 90 квадратных фт; заклинание *стук*, прочитанное на 9-м уровне, может открыть ее, если она заблокирована. Двери заблокированы ночью, но открыты днем.

**Хорошая деревянная дверь (внутренние двери):** 1-1/2 дм толщиной; AC 3; твердость 5; hp 15; DC поломки 18 (если заперта).

## ОСВЕЩЕНИЕ

Висячие фонари освещают большинство комнат храма. Темные области напрямую отмечены в тексте.

## ДЕЙСТВЕННАЯ ЗАЩИТА

Во время приключения возможно и даже вероятно, что РС вступят в бой и очистят одну или несколько палат храма, а затем отступят.

Поскольку поддельный храм Мистры управляется весьма активно, выжившие священники так просто не собираются ждать следующей атаки при уменьшенной численности; они начинают действенную программу по разрешению проблемы.

**Возмещение потерь:** Храм не сможет противостоять вторжению при потере слишком многих охранников и священников на верхнем уровне, но он делая попытку нанять новых охранников и доставить новых священников с востока и так далее. Если РС выведут из строя или убьют охранников и священников, после этого уйдут и вернуться, они встретят замену, которая будет зависеть от того, когда именно вернуться РС. Это относится только к верхнему уровню храма.

*Меньше одного дня:* Замены нет.

*От одного до трех дней:* Половина количества убитых/выведенных из строя охранников и 50% шанс священников равного уровня.

*Четыре дня или дольше:* Все охранники и священники заменены.

Если РС далеко продвинутся на уровне подземелья, они соберут достаточно доказательств, чтобы продемонстрировать фальшивость храма. Как только это случится, храм будет брошен, и обитатели его уйдут на восток.

**Юридические методы:** Жители храма не хотят притягивать излишнее внимание к своему новому предприятию, так что они не будут настраивать власти Велуна против РС; однако, если РС обнаружатся на землях храма вместе с представителями власти, выжившие священники приведут убедительные аргументы того, что именно РС следует заковать в кандалы и увести. Если РС не смогут перебить результат проверки Блефа храма (сделанный с модификатором +15, включая все модификаторы обстоятельств фальшивого храма) своей проверкой Дипломатии, власти обратятся против РС. Если РС позволят себе попасть в тюрьму и будут ждать результаты правосудия, убийцы из столкновения Засада убийц на странице 22 подожгут Дом Стражи Велуна, чтобы отвлечь охрану, вломиться и убить РС.

**Борьба с РС:** Леди Артас не будет празднo ждать, пока нападавшие ворвутся на уровень подземелий храма. Вместо этого после первой атаки РС на храм она пошлет команду убийц, чтобы те разобрались с проблемой.

Убийцы, Лондал Фен (NE мужчина чондатанский человек боец 6) и Смайл (NE женщина халфлинг жулик 4), пытаются затянуть РС в бой на своих условиях, для чего курьер (днем или ночью) доставит сообщение: "Я могу помочь вам пробраться в храм, но они следят за мной. Встретимся через час на улице Импил, 23, на восточном берегу реки."

Адрес приведет РС к пустынной части береговой линии. Там на персонажей устроена засада убийц; см. тактическое столкновение А1, стр.22.

Если РС не клюют на приманку, убийцы вынуждены присматривать за ними и нападают, когда представится возможность. Они не будут биться с РС там, где есть свидетели или где вскоре могут появиться представители властей, так что РС находятся в безопасности, когда они в Гостинице Стражи Виверна.

Если любой из убийц выживет и сбежит, РС могут встретить их вновь, когда войдут в подземный уровень храма.

## ВХОД В ХРАМ

Персонажи могут войти в храм несколькими способами:

**Зайти днем:** Двери внешнего двора открыты в течение дня, посетителей приглашают священники, стоящие во внешнем дворе именно для этого. РС, симулирующие случайный интерес, могут общаться с Мистрой во внешнем дворе столько, сколько пожелают - до полуночи. Те, кто изображают большую заинтересованность, привлекают внимание, и их в свою очередь спрашивают, не делают ли они заслужить Священное Доверие Мистры (см. области Т2 и Т6).

**Прокрасться ночью:** Красться опасно, но в конечном счете может оказаться, что именно так проще всего собрать информацию о храме. Вместо того, чтобы взламывать внешние двери, персонажам гораздо практичнее было бы попытаться вскарабкаться по внешним стенам (Подъем DC 20) или подойти с задней стороны с вершины утеса, а затем спуститься в открытый внешний двор (область Т2).

Мистранские службы проводятся с заката и аккуратно до полуночи, после чего храм закрывается. РС будет проще, если они сначала разберутся с двумя охранниками храма на внешних стенах.

**Охранники:** Два охранника храма день и ночь стоят на посту на проходе поверх стен, окружающих внешний двор (область Т2). Проверки Слушания охранников противопоставляются проверкам Бесшумного Движения в том случае, если поднят шум. Существа берут -1 штраф по проверкам Слушания на каждые 10 фт расстояния между ними и источником шума.

Если один из охранников (или оба) замечает попытку вторжения, он использует рог, чтобы поднять тревогу. Это приводит в готовность четырех охранников храма, размещенных в области Т5, которые прибывают через 3 раунда.

## МЕСТА ХРАМА

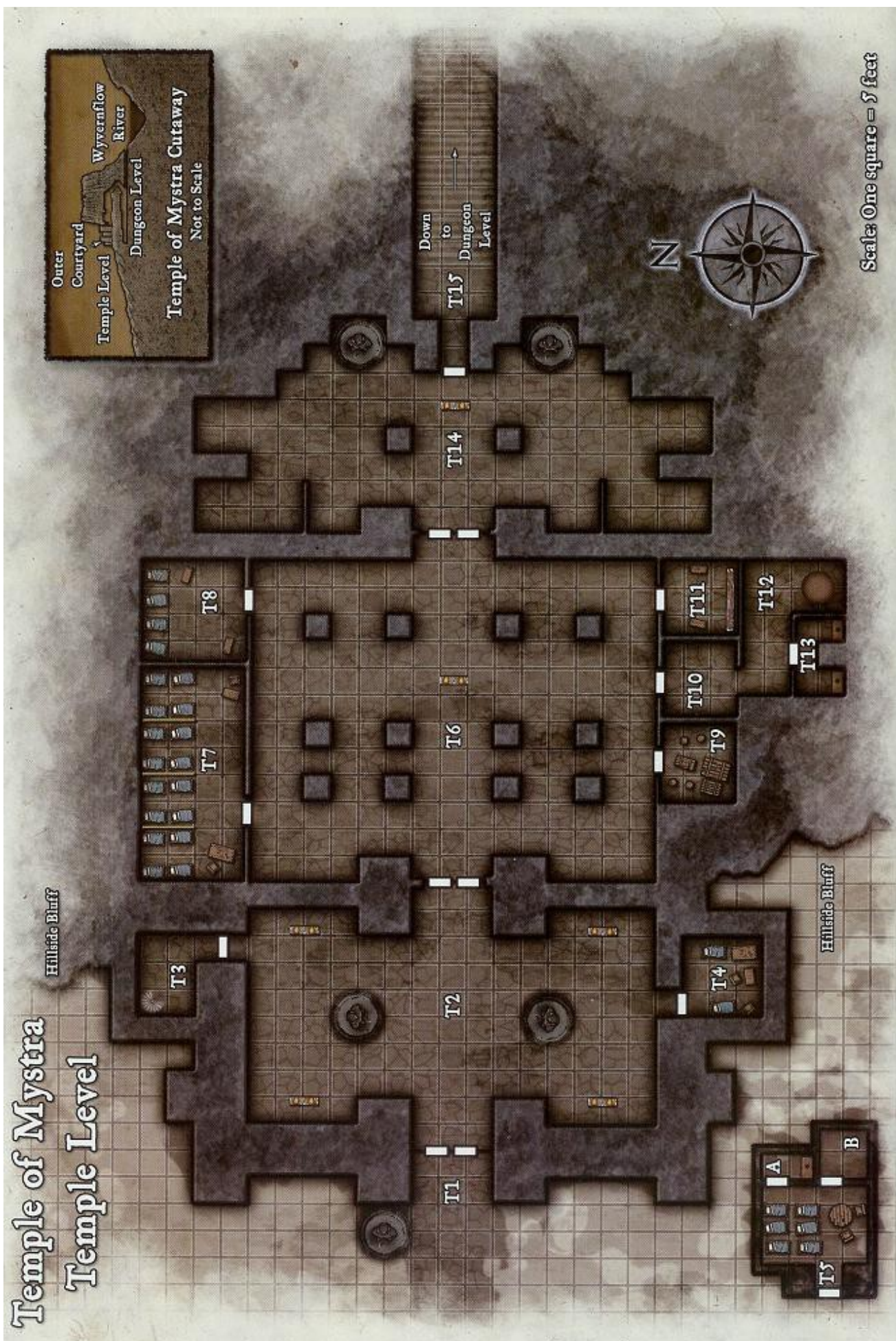
Карты храма Мистры даны на страницах 22 и 23. Предположите, что земля в местах столкновений чиста и относительно свободна от преград, если в тактическом столкновении не указано иное.

### Т1. ДОРОЖКА К ВОРОТАМ

Мощеная дорожка ведет от северного края Велуна примерно на 200 ярдов вверх по холму, к утесу, где построен храм Мистры.

*Булыжная дорожка постепенно поднимается по низкому холму к продуваемому ветрами утесу, за которым бежит Течение Виверна. Дорожка ведет к плоской выбеленной стене храма, встроенного прямо в утес. Слева от дверей стоит большая, стилистически простая статуя женщины. Маленькое отдельное каменное строение стоит к югу от храма.*





Днем и вплоть до часа перед полуночью внешние двери (двойные двери между областью Т1 и Т2) стоят открытыми. Независимо от того, открыты они или закрыты, РС, сделавшие успешную ДС 15 проверку Обнаружения, могут обратить внимание на одного или обоих охранников храма, расхаживающих по вершине стен, окружающих внешний двор. Охранники храма на стене могут делать проверки Обнаружения (+3) или Слушания (+3), чтобы увидеть РС, пытающихся прокрасться внутрь. Они не будут вести разговор, вместо этого перенаправляя любые вопросы священникам внутри.

Если конфликт происходит здесь, см. связанное тактическое столкновение.

**Тактическое столкновение:** Т2. Внешний двор на странице 24.

**Охранники храма на стене:** Охранники храма на внешних стенах (статистика дана в тактическом столкновении Т2) - часть контингента, базирующегося в области Т5; они также не знают, что храм является чем-то помимо большой постройки, посвященной Мистре.

**Статуя:** На большой женской статуе есть лишь одна цветная деталь - женщина носит ленту с широким плоским диском, на котором нарисован круг с семью сине-белыми звездами, из центра которого течет красный туман. Те, у кого есть разряды Знания (религия), распознают в символе таковой Мистры. Успешная ДС 15 проверка Знания (религия) указывает, что женщина может быть Мистрой, хотя эта религия обычно не делает подобных идолов.

## Т2. ВНЕШНИЙ ДВОР

Эта окруженная стеной территория - большая часть общедоступной области недавно построенного храма Мистры.

*Эта широкая, окруженная стеной территория открыта небу. Пол выложен обсидиановыми плитами, среди которых установлены звездообразные белые каменные плитки, изображающие ночное небо. Хорошо видны две больших каменных статуи, каждая из которых явно изображает одну и ту же женщину. Они стоят рядом, одна напротив другой, руки их подняты и почти что образуют арку над центром храма. В углах внутреннего двора храма стоят четыре маленьких алтаря Мистры.*

Днем во внешнем дворе бродит 1d4+1 любопытных посетителей, охранник храма по имени Тендрик и священник храма по имени Шан Тар.

С сумерек до часа перед полуночью на внешнем дворе находится 2d4+2 набожных посетителей, священник храма Шан Тар и "набожный колдун" Кеврин.

С полуночи до рассвета внешний двор пуст, хотя два охранника храма, вооруженные луками, всегда дежурят на стене.

Если конфликт происходит здесь, обратитесь к тактическому столкновению. Если конфликт происходит в области Т6 и РС отступают сюда (без конфликтов по пути), Шан Тар и лучники поднимают тревогу, приводя в готовность охранников храма в области Т5 - см. тактическое столкновение.

**Тактическое столкновение:** Т2. Внешний двор на странице 24.

**Шан Тар:** Этот индивидуум - улычивый, обаятельный человек лет тридцати. Дружелюбный и отзывчивый Шан Тар - идеальное лицо нового храма Мистры. Когда он впервые встречает РС, он спрашивает, нужны ли им лечебные услуги или иная клерическая помощь (по стандартной цене, как указано в РН 129), и рад предоставить их (после недолгого ожидания по поиску свитков).

Шан Тар регулярно варит микстуры *необнаружимого мировоззрения*, одну из которых он выпивает ежедневно перед тем, как выйти к посетителям; он также снабжает такими микстурами Звездного Ткача Фембриса. При необходимости эти два клерика могут просто молиться о заклинаниях и читать их, но они предпочитают использовать микстуры, а ячейки заклинаний заполнять более полезными заклинаниями.

Практически всё, что говорит Шан - ложь, а если РС делают любую попытку проверки Чувства Мотива, Шан получает +12 к своей проверке Блефа (что включает +5 бонус обстоятельств из-за сложной среды, которая целиком разработана для обмана посетителей касательно истинного характера храма).

Шан позволяет РС посмотреть весь внешний двор, задать вопросы обо всем, что здесь есть и молиться у одного из мистранских алтарей; однако, если РС ведут себя более заинтересованно, он подойдет к ним и во время беседы будет выдавать следующую информацию:

"Мистра да благословит вас, друзья!"

"Если вы ищете Мать Всей Магии, вы нашли одно из мест, где она живет на Фаэруне."

"Вы прибыли в храм для лечения, или, быть может, стремитесь облегчить некую болезнь? Мы просим не самые высокие жертвоприношения за наше благословение."

"Леди Артас? Вы слышали о той, чья храбрость и способности помогли сделать этот храм реальностью? Я боюсь, что вы не сможете увидеть ее. Она весьма занята управлением нашим новым храмом. Возможно, вы хотите поговорить с кем-то еще? Я здесь для того, чтобы отвечать на все ваши вопросы, и сделаю это с удовольствием."

"Главный священник храма - Леди Тайн Наедэния Артас. Она занята частными делами храма. У нее есть время разговаривать лишь с прихожанами, достаточно далеко продвинувшимися по пути к Священному Доверию Мистры." (Примечание: Клерики Мистры, если они есть в партии, никогда не слышали ни о чем,

именуемом Священным Доверием Мистры. Это явно может быть часть духовного знания, передаваемого на более высоких уровнях, но для любых клериков группы эти слова ничего не значат.)

"Приходите на ночную службу и возрадуйтесь Мистре. Но если вы стремитесь узнать больше, чем средний прихожанин, может быть, вас заинтересует раскрытое знание, Священное Доверие Мистры?"

"Если вы воистину заинтересованы в том, чтобы стать частью храма и, возможно, обрести Священное Доверие Мистры, мы можем принять меры, чтобы вы посетили особую трехдневную службу, которая проходит в среднем храме. Мы требуем пожертвование в 25 гр с каждого, кто заинтересованный попыткой пройти службу. Да, это дорого, но не слишком много для тех, кто действительно заинтересован расширением своих знаний о богине Плетения, не так ли?"

Если РС спросят о заявлениях Тендрика (см. ниже), Шан Тар сконфузится и ответит:

"Заклученные из тюрьмы Велуна? Иногда мы принимаем тех, кто совершил преступления, но хотят покаяться, служа самой Мистре. У нас есть хорошая работа, доступная любому, так что мы принимаем тех, кто хочет начать с чистого листа - это хорошо и для храма, и для них, ибо переключает их внимание."

Если РС спросят о Тунастере Дранике, Шан Тар ответит не задумываясь:

"Тунастер... Нет, это имя мне ничего не говорит. Вы сказали, что он был клериком нашей богини? Хорошо, я не могу сказать, что помню кого-то из нашего ордена, кто был здесь в последнее время, но был один джентльмен, похожий на того, кого вы описываете, он был здесь несколько дней назад. Он настаивал, чтобы его немедленно допустили в наше внутреннее святилище. Мы не знали, что и думать об этом, но мой коллега, Звездный Ткач Фембрис, объяснил этому товарищу, что лиш стремящиеся заслужить Священное Доверие Мистры могут войти во внутренний санктум храма. Человек рассердился и начал ругаться. Когда мы попытались успокоить его, его взгляд стал диким, и он убежал."

"Да, мы преследовали его. Он казался весьма расстроенным, и мы хотели убедиться, что он не нанесет вреда себе или другим. Но он был очень подвижен для такого старика, очень подвижен."

"Вы говорили с ним? Я надеюсь, что с ним все в порядке. Я не знаю, почему он хочет подвергнуть сомнению честь этого храма. Если вы увидите его снова, пожалуйста, передайте ему наши извинения за любые недоразумения, которые мы могли причинить, и пусть он знает, что наше внутреннее святилище открыто для него, если он желает заслужить Священное Доверие Мистры."

Если РС заинтересованы продолжить путь вглубь храма дипломатическими методами, Шан просит, чтобы они пришли этой же ночью, как раз перед сумерками, с пожертвованием. Если они сделают это, он допустит их в средний храм. Для этого он использует условный стук в дверь, чтобы один из охранников в области Т6 открыл двери.

**Посетители:** Если РС опрашивают этих случайных горожан и путешественников, они обнаруживают, что они присутствуют тут в течение дня, заинтересованы узнать больше о поклонении Мистре или уже являются прихожанами Мистры и пришли сюда, чтобы тихо отдать дань ей у одного из алтарей. Если РС поговорят с кем-либо на вечерней церемонии, то узнают, что это либо набожные велунцы, посещающие вечерние службы, чтобы быть ближе к своей богине, либо просто путешественники, проходящие через Велун и заинтересованные этим вечерним развлечением. Ни один из путешественников не принял следующего шага, часто предлагаемого Шан Таром - стать соискателем Священного Доверия Мистры. Любые РС-клерики Мистры - даже те, у кого крайне высокое Знание (религия) - не могут вспомнить ничего, что могли бы слышать о "Священном Доверии Мистры". Посетители - обыватели и эксперты 1-го уровня.

**Кеврин:** Кеврин - строгий колдун стемным прошлым. Он предложил свои услуги тому, кто считает храмом Мистры, чтобы залечить свою совесть. Лишь явная, подавляющая очевидность заставит его озадачиться вопросом, действительно ли храм посвящен Мистре, а не кому-то еще. Кеврин читает *тихое изображение* в течение ночных церемоний, чтобы обеспечить над зрителями иллюзию ярких звезд и созвездий, проявляющихся и улетающих по мере их перечисления.

**Статуи:** Статуи напоминают те, что стоят снаружи (область 1) и, возможно, представляют ту же самую женщину.

**Вечерняя церемония:** Каждую ночь (кроме тех, когда идет дождь или снег) храм служит Мистре, что включает в себя созерцание, именование и почитание многих звезд и созвездий. Церемонию исполняют Шан Тар, ему помогает Кеврин (см. выше). Церемонию посещает 2d4+2 набожных посетителей и путешественников. Гости и наблюдатели всегда приветствуются. Клерики Мистры знают эту церемонию, и любой, кто преуспел в DC 18 проверке Знания (религия), также распознает ее. Ничего не выглядит неправильным, за исключением того, что *тихое изображение* довольно показушно.

**Развитие:** Поскольку только Шан Тар, знает что в реальности в центральной комнате не поклоняются Мистре, опрос других NPC в этой области не покажет, что за заговором стоит духовенство Шар - независимо от того, какие средства используются для допроса.

Шан Тар - крепкий орешек: тайне он поклоняется Цирику, но предпочтет умереть, но не показать этого. Более того, он получил особую обработку: даже если его разум будет исследован, он может использовать проверку Блефа (противопоставленную проверке Чувства Мотива того, кто читает его мысли), чтобы избежать демонстрации правды, хотя читатель разума может понять, что Шан что-то скрывает, но что - непонятно.

**Сокровище:** На каждом из четырех маленьких алтарей есть чаша для пожертвований с 1d20 ср, 1d10 ср и 1d4-1 гр, положенными сюда преданными Мистры.



### Т3. ВХОД НА ЗУБЧАТУЮ СТЕНУ

Дверь в эту комнату обычно закрыта и заперта.

*Эта палата не открыта для неба. Несколько коробок и несколько баррелей сложены в северо-западном углу. Спиральная лестница поднимается 20 фт к закрытому люку в потолке.*

В коробках и бочках содержатся мирские припасы, типа веревок, масляных ламп, кнопок, гвоздей и т.п.

Лестница ведет к узкой зубчатой стене 5-фт ширины, окружающей внешний двор. Люк с лестницы на зубчатую стену всегда заперт; у одного из дежурных лучников есть ключ.

**Зубчатая стена:** Проход 5-футовой ширины полностью окружает внешний двор. Он находится в 20 фт над землей. С него лучник получает покрытие (+4 к АС) против дальнобойных атак от кого-либо с земли, хоть извне, хоть со внешнего двора.

**Деревянный люк:** 1-1/2 дм толщиной; АС 4; твердость 5; hp 15; DC поломки 18 (заперт); DC Открывания Замка 20.

### Т4. КВАРТИРА КЕВРИНА И ШАНА

Дверь в эту комнату обычно незаперта.

*В этой спальне есть две кровати, стол, сундук под ним, несколько стульев, платяной шкаф, дурно пахнущий ночной горшок и книжный шкаф, на нижней полке которого пылится несколько одиноких томов, а верхняя уставлена бутылками с различными цветными жидкостями.*

Эту квартиру делят Шан Тар и колдун Кеврин. Шан Тара можно встретить в палате лишь после полуночи, в то время как Кеврина можно найти здесь почти в любое время, кроме периода между сумерками и полночью, когда он на ночной церемонии. Обычно по ночам он спит, а днем празднично просматривает одну из книг с полки, медленно потягивая из стакана крепкое спиртное. Если РС начинают здесь бой, обратитесь к тактическому столкновению, если РС не смогут быстро обойти охрану и будут достаточно скрытны, чтобы избежать обнаружения стрелками на стенах (Обнаружение +3, Слушание +3) либо еще кем-то в близлежащем внешнем дворе.

**Тактическое столкновение:** Т2. Внешний двор на странице 24.

**Книжный шкаф:** Немногочисленные тома в книжном шкафу - старые и просто устаревшие эссе о природе магии, написанные учеными, в большинстве своем дискредитированными к нынешнему времени и старыми (это показывает успешная DC 10 проверка Знания [тайны]). В бутылках - разнообразные дистиллированные спирты и компоненты для изготовления микстур.

**Стол:** Похоже, ничего из найденного в столе не связывает духовенство храма с чем-то помимо того, что и так открыто для публики, типа просьб об услугах по лечению и так далее.

Запертый секретный ящик в столе (DC Поиска 20, DC Открывания Замка 20; у Шана есть ключ) содержит пергамент с накарябанным красными чернилами сообщением (это письмо воспроизведено среди листовок для игроков на странице 158.)

*Отец Шан Тар,*

*Нам нужно больше новичков во внутреннем храме. Начните сильнее проталкивать Священное Доверие, хорошо? Эсвел через Деспайра передает, что нам пора продвигаться. Я знаю о ваших сомнениях, но делайте то, что вам сказано, и богиня встретит вас в тених.*

*- Леди Армас*

**Маленький деревянный сундук:** В незапертом сундуке под столом содержится несколько свитков и миктур: 6 миктур необнаружимого мировоззрения, 3 микстуры лечения легких ран, 1 свиток с 3 лечениями умеренных ран и 1 свиток с 3 лечениями серьезных ран. Есть также 1 свиток с 3 меньшими восстановлениями и 1 удалением болезни. Все свитки написаны на 5-м уровне заклинателя.

### Т5. ПОСТ ОХРАНЫ ХРАМА

В стенах этого окаменного здания обычно находится группа наемных бойцов, охраняющих внешний храм. Дверь поста охраны обычно незаперта.

*Шесть грубых кроватей аккуратно стоят в северной части этой комнаты, под каждой - маленький деревянный сундук. В северо-восточном углу комнаты есть дубовый стол и несколько стульев. По столу раскиданы карты и игральные кости, расставлены пивные кружки, рядом со стулом стоит маленький бочонок.*



Если охранники не находятся на сменном дежурстве в качестве лучников на зубчатых стенах, окружающих внешний двор, они находятся здесь - спят, разговаривают и проигрывают свои деньги и выпивку. Тендрик также живет здесь. Если РС начинают здесь бой, обратитесь к тактическому столкновению, если РС не смогут быстро обойти охрану и будут достаточно скрытны, чтобы избежать обнаружения стрелками на стенах (Обнаружение +3, Слушание +3) либо еще кем-то в близлежащем внешнем дворе.

**Тактическое столкновение:** T2. Внешний двор на странице 24.

**Маленькие деревянные сундуки:** 1/2 дм толщиной; АС 4; твердость 5; hp 5; DC поломки 17 (заперты); DC Открывания Замка 20.

Все сундуки заперты, в каждом из них содержатся личные принадлежности определенного охранника, включая пару смен одежды, туалетные принадлежности, кое-какие пустяки и около 20 gr в различных монетах.

**А. Внутренняя уборная:** Шахта 3-футового диаметра спускается на 5 фт. У ее основания желоб 1 фт высотой и 3 фт шириной склоняется на северо-востоку, позволяя отбросам стекать в желоб из области T13. Оттуда шахты уходят на юг и идут сквозь потолок области T23. Шахта ужасно воняет и покрыта фекалиями. Те, кто стремятся спуститься или иначе исследовать трубы, должны преуспеть в DC 25 проверке Подъема (DC 20 на наклонном канале) или сорвутся и скатятся по желобу, получив 4d6 пунктов урона при ударе о каменный пол области T23.

**В. Хранилище:** В этой области стоит несколько коробок и корзин с продовольствием, все оно вот-вот испортится.

## T6. СРЕДНИЙ ХРАМ

Это приватный храм, и обычно сюда допускают лишь тех, кто подал прошение заслужить Священное Доверие Мистры.

*Эта большая комната укрыта от неба, но крошечные точки света блестят на черном как смоль потолке. Пол выложен обсидиановыми плитами, три ряда квадратных столбов идут через палату с севера на юг. Факелы установлены на восточной и западной поверхностях каждой из колонн. Простой каменный алтарь стоит у центра палаты.*

Хоть днем, хоть ночью в палате есть по крайней мере два охранника храма. От заката до рассвета в палате также находится священник храма по имени Звездный Ткач Дейнин Фембрис, ведущий свою торжественную и сложную для понимания проповедь, и 1d3 просителей. Фембрис входит через северные двойные двери, блокируемые теневыми охранниками, размещенными в области T14.

Если здесь происходит конфликт, обратитесь к тактическому столкновению. Если конфликт произошел в области T2 или T14, а затем РС прибыли сюда, охранники и Фембрис (если он здесь) также готовы к бою - см. тактическое столкновение.

**Тактическое столкновение:** T6. Средний храм на странице 26.

**Ходатайство для заслуживания "Священного Доверия Мистры":** Если РС следуют совету Шан Тара прийти вечером с пожертвованием, чтобы стать просителями, их приводят в эту палату после того, как опустится темнота. Здесь Фембрис ждет новую партию просителей, и как только все РС собрались и оплатили по 25 gr в качестве пожертвования Шану, он начинает свои разглагольствования.

**Вступительная речь Фембриса:** "Заслужите ли вы Священное Доверие Мистры? Некоторые - нет, и их попросят покинуть храм по истечении трех дней, которые вы проведете в комнатах просителей. Я не лгу - следующие три дня будут трудными. Вам может надоесть, вы можете проголодаться, но только упорно продолжая заниматься, вы заслужите обучение Звездному Гнозису, секретному знанию. Если Вы не выдержите три дня - уходите прямо сейчас. Отец Шан Тара вернет ваше пожертвование."

"Если вы остаетесь, оставьте свои вещи в комнатах просителей, там же вы найдете смену одежды. Находитесь там, пока вас не позовут, повинуйтесь богине."

**Трехдневный Ритуал:** Если предположить, что персонажи согласились на это, в результате они остаются в течение трех дней в квартирах (область T7). В это время они питаются очень мало, должны ежедневно совершать омовение в области T12 и носить одеяния, выдаваемые в области T10. Они посещают ночные церемонии и должны участвовать в ежедневных песнопениях.

Суть ночных церемоний и ежедневных песнопений трудно понять в нагромождении религиозной иконографии и символистики; однако те, кто преуспеют в DC 15 проверке Интеллекта или Знания (религия), извлекут для себя следующее: Магия рождена меж звездами; как показывает символ Мистры, звезды - известные точки магии, но пространство меж звезд содержит гораздо больше знания, которое Мистра показывает лишь тем, кто демонстрирует особое желание.

Если РС охотно исполняют то, что по сути является трехдневным обрядом, они берут -5 штраф, когда на них будет воздействовать Звездный Гнозис, как описано в области T14 и в приложении.

Звездный Ткач Фембрис требует, чтобы РС надели одеяния и сняли все личные вещи, включая драгоценности, убрав их в сундуки под кроватями в области T7. Шарраны делают это, чтобы просители

стали менее опасными и более способными в психологическом отношении делать то, что они говорят - но они не забирают изделий, ибо это в конечном счете может привести к подозрениям. Если РС оставили у себя часть изделий или пойманы за их ношением в течение трехдневного ритуала, их просят покинуть храм и вызывают Шан Тара, чтобы он сопроводил РС наружу. Если РС отказываются уходить, охранники храма пытаются подчинить и насильственно изгнать РС.

**Звездный Ткач Фембрис:** Молчаливый и строгий, этот священник Мистры избегает необходимости делать проверки Блефа, вообще отказываясь говорить, кроме тех случаев, когда он ведет ночные церемонии или начинает ежедневные песнопения.

**Охранники храма:** Охранники периодически меняются, но помимо простой охраны они также отвечают за обслуживание просителей, дабы убедиться, что просители следуют правилам ритуала и общему поведению в среднем храме. Эти охранники ничего не знают об истинной природе храма и получили статус внутренней охраны лишь потому, что нелюбопытны и демонстрируют готовность беспрекословно исполнять приказы. Они проинструктированы не реагировать на шум в глубине храма, если их не позовет Звездный Ткач Фембрис. После нескольких месяцев службы они приучились слышать странные звуки за двойными дверями и уходят в караулку играть в кости, как только просители проходят вниз.

**Другие просители:** Другие просители - проходящие Велун путешественники, которых ночью привлекает свет. Шан Тар не позволяет горожанам участвовать в попытках заслужить Священное Доверие Мистры, чтобы не было пропаж местных жителей, которые быстро обнаружатся.

## Т7. КВАРТИРЫ ПРОСИТЕЛЕЙ

*В каждом из четырех похожих на камеры альковов этой комнаты есть маленькая кровать, аккуратно свернутое черное одеяние, стопка одеял и деревянный сундук.*

Здесь остаются РС и другие просители, желающие получить шанс заслужить "Священное Доверие Мистры". Раз в день охранники приносят из области Т9 чистые полотенца, пищу и воду. Однако, просители остаются в этой палате лишь на 8 часов отдыха - предполагается, что остальное время они проводят на церемониях и песнопениях в среднем храме.

## Т8. КОМНАТА СТРАЖИ СРЕДНЕГО ХРАМА

В этой палате размещена группа наемных, но набожных бойцов, охраняющих средний храм. Дверь в палату обычно незаперта.

*Четыре качественных кровати стоят вдоль западной стены, под каждой - маленький деревянный сундук. Кости тщательно поставлены на сундуке, выдвинутом из-под одной из кроватей.*

В этой палате обычно находится два охранника, пока их друзья находятся на дежурстве в области Т6. Если РС начинают здесь бой, обратитесь к тактическому столкновению, если РС не смогут быстро обойти охрану и будут достаточно скрытны, чтобы избежать обнаружения теми, кто в среднем храме (Обнаружение +3, Слушание +3).

**Тактическое столкновение:** Т6. Средний храм на странице 26.

**Кости:** Тщательно выставленные кости - от игры, в которой участники бросают кости и выстраивают дорожки по их сторонам в виде "подземелья". Лабиринтоподобная путаница дорожек, показанных костями, не имеет в приключении никакого значения.

**Маленькие деревянные сундуки:** 1/2 дм толщиной; АС 4; твердость 5; hp 5; DC поломки 17 (заперты); DC Открывания Замка 20.

В каждом из деревянных сундуков содержатся личные принадлежности определенного охранника: пара смен одежды, туалетные принадлежности, несколько безделушек и около 20 gr в различных монетах.

## Т9. ХРАНИЛИЩЕ СРЕДНЕГО ХРАМА

На двери в эту комнату нет замка.

*Эту комнату заполняют коробки, корзины, бочки и полки, уставленные тарелками и прочей посудой.*

Здесь хранятся припасы для охранников среднего храма и для просителей "Священного Доверия Мистры". Раз в месяц привозят новые припасы и увозят грязные полотна, пустые бочки и другой хлам.

Базовый поиск ценностей в этой палате показывает все одеяла и путевые пайки, которые РС могут унести, а также около 20 пинт масла для ламп.

## Т10. РИЗНИЦА

Эта дверь всегда незаперта.

*На восточной и западной стенах этой комнаты - железные крюки, на которых висит множество одинаковых церемониальных черных одеяний.*

Каждое утро РС инструктируют искупаться в области Т12 и надеть чистые робы, висящие в этой палате.

## Т11. РИЗНИЦА

Эта дверь всегда заперта; у Звездного Ткача Фембриса есть ключ.

*В этой мрачной палате находится два шкафа, размерами похожие на гробы, у восточной и западной стены; у обратной стены стоит отполированный деревянный сервант. За стеклянными дверьми серванта блестят золотые сосуды.*

Здесь хранятся сосуды, одеяния и другие литургические объекты, которыми пользуется Фембрис. Здесь Фембрис надевает свои церемониальные одеяния перед каждой службой.

Если РС обнаружат здесь и последует рукопашная, обращайтесь к тактическому столкновению, если РС не смогут быстро обойти охрану и будут достаточно скрытны, чтобы избежать обнаружения теми, кто в среднем храме (Обнаружение +3, Слушание +3).

**Тактическое столкновение:** Т6. Средний храм на странице 26.

**Запертая хорошая деревянная дверь:** 1-1/2 дм толщиной; АС 3; твердость 5; hp 15; DC поломки 18 (заперта); DC Открывания Замка 25.

**Сокровище:** В каждом из шкафов есть пять дорогостоящих одеяний, равных по ценности дворянскому костюму (75 gr каждое). В серванте содержится пять золотых литургических объектов (кубок, кувшин, тарелка, колокольчик и посох), каждый стоимостью 100 gr, и большая черная книга в кожаном переплете с иллюстрацией на обложке в виде семи звезд. Это книга, по которой Звездный Ткач Фембрис делает свои почти непонимаемые проповеди. Она озаглавлена как *Подготовка к Священному Доверию*. Похоже, ее написал сумасшедший, и понять ее сложно даже при вдумчивом чтении; однако те, кто преуспеют в DC 15 проверке Интеллекта или Знания (религия), поймут то же основное сообщение, что описано в области Т6.

## Т12. ДОЖДЬ МИСТРЫ

*Распыленная вода идет из металлического диска, пронизанного множеством отверстий и встроенного в потолок. Вода собирается в мелком бассейне в полу и уходит в маленькое отверстие в центре бассейна.*

Предполагается, что здесь РС и другие просители встанут под воду - в нижнем белье - для омовения перед тяжелым днем, после чего их ожидает чистое одеяние в области Т10.

Диск в потолке, через который идет вода, соединяется с трубой, забирающей воду со дна Течения Виверна. Отверстие в полу (диаметром в пол-руки) соединяется с системой дренажа, описанной в области Т13.

## ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА

Злодеи не забирают оснащение РС не только потому, что это не нужно по сюжету, но и для того, чтобы облегчить РС ритуал. Игроки вообще испытывают крайне неприятные чувства, оставляя изделия, поскольку знают, насколько проигрывают без них - так что наличие изделий под рукой поведет приключение совсем не так. Если РС настаивают на большем контроле над своей собственностью, Звездный Ткач Фембрис позволит РС сходить в Велун и купить себе свои собственные сундуки на время пребывания. Также позвольте РС делать проверки Ловкости Рук, противопоставленные проверкам Обнаружения охранников и клериков (РН 81). Вы можете позволить РС делать эти проверки нетренированными.

Принуждение РС вести приключение без изделий несправедливо и часто не доставляет удовольствия. Вместо этого приключение разработано так, чтоб у РС всегда был относительно свободный проход к их оснащению, что позволяет им сбегать в комнату и захватить кое-какие вещи или подготовиться непосредственно к действиям всего за несколько минут. Конечно, можно понервировать игроков тем, что кто-то украл из сундука РС часть вещей, но имеет смысл сопротивляться такому искушению. Игроки, бросившие метаигру и согласившиеся действовать персонажами без оснащения, должны быть вознаграждены тем, что раскроют характер своих врагов, а не наказаны за то, что персонаж чего-то там не сделал.

- Мэтью

## Т13. УБОРНАЯ

*Деревянные доски, каждая с футовой дырой в центре, прикрывают вонючие шахты в полу каждого из альковов.*

Каждая из шахт 3-фт диаметра служит уборной - шахты сходятся в дренажную трубу и из Т12, и из Т5. Объединенный желоб спускается еще на 30 фт, выходя в область Т23 подземелья храма. Шахта воняет и покрыта остатками фекалий. Те, кто снимают доски и хотят спуститься по трубе, должен преуспеть в ДС 25 проверке Подъема или сорвутся и скатятся по шахте, получив 4d6 пунктов урона, когда достигнут камней внизу.

## Т14. ВНУТРЕННИЙ ХРАМ

Тут РС так или иначе наконец-то сталкиваются со "Священным Доверием Мистры".

*Пол, стены и высокий потолок этой комнаты обложены обсидиановыми плитами. На двух толстых квадратных колоннах есть по сверкающему факелу с западной стороны. Они обеспечивают неровный свет в передней части храма, но оставляют заднюю его часть в темноте, особенно две больших каменных фигуры в последних альковах. Столь же плохо освещен и темный каменный алтарь, выдвинутый от статуи вперед, но находящийся за чертой прямого света от столбов.*

Днем или ночью, во внутреннем храме всегда дежурят два теневых охранника - охрана храма недостаточно благочестива, чтобы заработать Священное Доверие Мистры, но они приняли черты истинного божественного покровителя храма - Шар. Они прошли сквозь неудавшиеся Теневые Врата (см. приложение), и после работы с теми, кто давно посвящен Шар, они навсегда получили темный шаблон. Теневые охранники скрываются в дальнем восточном и западном углах внутреннего храма, используя свою скрытность на открытом месте, чтобы оставаться невидимыми.

Когда приходит время выпустить очередной класс просителей Священного Доверия, здесь присутствует Звездный Ткач Фембрис (он ведет просителей в палату и представляет им *Звездный Гнозис*). При нормальных обстоятельствах Шан Тар дает Фембрису *микстуру необнаружимого мировоззрения*, чтобы тот выпил ее, прежде чем он приветствовать каких-либо посторонних.

Если конфликт происходит здесь, обратитесь к тактическому столкновению. Если конфликт произошел в области Т14 и уже потом РС прибывают сюда, теневые охранники также готовы к борьбе - см. карту столкновения.

**Тактическое столкновение:** Т14. Внутренний храм на странице 28.

**Представление "Священного Доверия Мистры":** Если РС прошли через трехдневное ходатайство и продолжают исполнять последующие инструкции, они окажутся в этой палате (наряду с другими просителями, если они есть) в конце ритуала Фембриса.

Фембрис просит, чтобы все просители собрались в области между двумя столбами, обратившись на запад (к алтарю).

Как только они собраны, Фембрис напевает: "Приготовьтесь получить Священное Доверие: вы увидите *Звездный Гнозис*. Вскоре будут ответы на все ваши вопросы."

Фембрис отпирает секретную ячейку в алтаре (ДС Поиска 20, ДС Открывания Замка 25) и выдвигает *Звездный Гнозис* - черный шар, похожий на хрустальный шар, но темный - и держит его так, чтобы все его видели.

Фембрис использует *Звездный Гнозис* на всех присутствующих, повторяя самые общие слова ежедневный песнопений: "Знание находится меж звезд". Полное описание предмета дано на странице 156, краткая сводка - в тактическом столкновении Т14.

**Развитие:** Всем тем, на кого подействовал *Звездный Гнозис*, приказывают собрать вещи и спуститься по лестнице за алтарем на подземный уровень для дальнейших дел.

**Сокровище:** *Звездный Гнозис* скрыт в алтаре (ДС Поиска 22, ДС Открывания Замка 22).

## Т15. ПЕРВАЯ ПЛОЩАДКА

Заблокированная дверь перекрывает доступ между первой площадкой и внутренним храмом. Фембрис открывает ее, когда приходит наблюдать за просителями в области Т6 или для церемонии, описанной в области Т14, но теневые охранники из Т17 вновь блокируют ее после того, как он пройдет.

**Заблокированная хорошая деревянная дверь:** 2 дм толщиной; АС 3; твердость 5; hp 15; ДС поломки 28 (заблокирована).

**Развитие:** Если РС колотят в дверь или бьют по ней, но при этом не говорят голосом Фембриса, теневые охранники знают, что что-то идет не так и отступают, залегая в области Т17. Если РС так или иначе могут искусно подражать голосу Фембриса и попросить впустить, два теневых охранника из области Т17 откроют дверь, атакуя после того, как РС получают раунд неожиданности.



## Т16. ВТОРАЯ ПЛОЩАДКА

*Эта широкая площадка лежит меж двух темных статуй, обе из которых явно высечены из похожего на уголь камня, грубо изображая женщин. Мягкий белый свет льется с северной и южной лестниц.*

## Т17. КАМЕННЫЙ ДВОР

*Мерцающий звездный свет цепляется за статую женщины в центре этой палаты. Битый камень от сломанных скульптур, сожженные священные писания и разбитые святые сосуды сложены у центральной статуи и в других местах по всей палате. Помимо лестницы, в область ведет пять дверей.*

Теперь в этой забитой обломками палате обитает два теневых охранника и темный земной элементал (земной элементал, состоящий из разбитых скульптур, имеет темный шаблон). У Фембриса квартиры на востоке, он может выйти в случае конфликта; если это произойдет, обратитесь к карте столкновения.

Прихожая, ведущая к области Т23, воняет отбросами, запах становится все сильнее по мере приближения к запертой ржавой железной двери в конце прохода.

**Тактическое столкновение:** Т17. Каменный двор на странице 30.

**Развитие:** Чтобы прикрыть обман, что храм Мистры основан в Велуне, поддельные священники сберегли не так много религиозных принадлежностей, полученных через местных торговцев и религиозных поставщиков. Поскольку большинство материалов для них бесполезно, они разбили их и оставили здесь. Любой, преуспевший в DC 10 проверке Знания (религия), определит, что разрушенные скульптуры, сожженные книги и разбитые сосуды посвящены Мистре.

Единственный не уничтоженный предмет - центральная статуя, святой характер которой для всех оказался неожиданным. Независимо от нанесенного ей урона, на следующую ночь статуя чудесным образом опять становится целой. Что еще хуже, она начала выделять свечение, особенно тревожное для теневых существ. Так что поддельные священники просто навалили рядом с ней кучу хлама. Однако, статуя сдвигает эти изделия в контур, показанный на карте, и выделяет такую ауру, что любой, кто стоит в квадратах, обозначенных вокруг статуи, получает +2 бонус удачи к АС и спасброскам Воли против темных существ и других аборигенов Плана Тени. Мистра таким небольшим способом учитывает кощунство, совершенное против нее.

## Т18. БИБЛИОТЕКА

*Полки по всей этой комнате завалены томами и свитками, но какого-либо порядка в них нет - все они просто свалены в кучу, и на полу их лежит не меньше, чем на полках.*

Имеющиеся тут книги и тома - базовые трактаты и эссе о богине Мистре, которые можно раздавать тем, что хочет больше о ней узнать.

**Развитие:** "Священники Мистры" должны проводить тут некоторое время для демонстрации своего фальшивого благочестия. По состоянию материалов библиотеки явно видны недостаток порядка и отсутствие какого-либо беспокойства за имеющиеся материалы.

**Сокровище:** Совместный поиск в палате показывает среди хлама и беспорядка кое-какие полезные изделия. Несколько раундов концентрации с *обнаружением магии* показывают местоположение всех магических свитков, но в случае, если персонажи пользуются мирскими методами, придется обыскать комнату; каждый из божественных свитков перечислен ниже с DC Поиска, требуемым для его нахождения: свиток задержки яда (DC 22), свиток восторга (DC 25), свиток оберега смерти (DC 25), свиток рассеивания магии (DC 27), свиток восстановления (DC 27) и свиток освящения (DC 30). Одиночная проверка Поиска указывает лишь на один свиток, но если РС помогают друг другу или если РС берет 20, по результатам можно найти все свитки с DC равным или меньше результата проверки.

## Т19. ВЕСТИБЮЛЬ

*Четыре удобных на вид стула развернуты по периметру этой палаты. В центре комнаты - дубовый стол.*

Фальшивые священники храма Мистры иногда собираются в этой палате, чтобы расслабиться или встретиться с Леди Аргас для получения новых приказов.

## Т20. ПУСТЫЕ КВАРТИРЫ

Эта дверь заперта; ключ потерян.

*Тонкий слой пыли покрывает кровать со скомканным покрывалом, открытый платяной шкаф висит в нем одеждой, и стол.*

Эта палата использовалась в течение некоторого времени другим "священником" храма, Отцом Самбаром, первым, кто попытался использовать неудавшиеся Теневые Врата (см. область Т32). Его ужасная смерть побудила бы клериков Шар уничтожить врата, но охранники, прошедшие вместе с ним, оказались живы и с темным шаблоном. Комната в таком виде, как ее оставил Самбар. Ничего интересного в столе и платяном шкафу нет.

**Запертая хорошая деревянная дверь:** 1-1/2 дм толщиной; АС 3; твердость 5; hr 15; DC поломки 18 (заперта); DC Открывания Замка 25.

## Т21. КВАРТИРЫ ЗВЕЗДНОГО ТКАЧА ФЕМБРИСА

Эта дверь заперта; у Фембриса есть ключ.

*В этой спальне, помимо опрятной кровати, бюро и стола, есть восемь человеческих голов, повешенные на стены, словно охотничьи трофеи. Стекланные глаза смотрят с их пожелтевшей плоти, в воздухе стоит резкий запах консервантов. Длинный стол стоит у южной стены, рядом с большим вертикальным деревянным шкафом.*

Это - личные палаты Звездного Ткача Фембриса. Когда он не дурачит простаков в области Т6, то обычно находится здесь. Спит он весьма немного, проводя часть времени за столом и используя большинство свободного времени для обихода результатов своего "хобби", украшающих стены.

**Запертая хорошая деревянная дверь:** 1-1/2 дм толщиной; АС 3; твердость 5; hr 15; DC поломки 18 (заперта); DC Открывания Замка 25.

**Стол:** РС, обыскавшие стол, найдут несколько похожих на дневники заметок о злодейски-притворном поклонении Мистре, в то время как "истинное" должно оставаться скрытым. Один из кусков бумаги гласит, что "Последний комплект просителей ждет отправки вниз по реке - не вздумайте похитить кого-нибудь для вашего мерзкого хобби, Фембрис, или ваша собственная голова окажется на стене". Это официальное письмо подписано "Артас".

**Трофеи:** Трофеи - останки восьми убитых просителей, подвергание которых Звездному Гнозису не передало их под контроль Фембриса или которые не использовали Плетение. Три головы ранее были на плечах тел, которые все еще находятся на пыточных устройствах в области Т29. Все восемь жертв могут быть распознаны в соответствии с их письменными описаниями в сундуке в области Т29.

**Шкаф:** Шкаф полон запасов, которыми мог бы воспользоваться таксидермист: набивка, нитки, стекланные глаза, предохраняющие жидкости, ножницы, ножи и несколько костяных пил, все это общей стоимостью 100 gr, если РС смогут найти покупателя для этих ужасных вещей.

## Т22. УБОРНАЯ

*Два занавешенных алькова скрывают то, что должно быть источником ужасной вони в этой комнате. Также вы слышите шум текущей воды.*

В каждом из альковов есть дыра в полу в фут диаметром, выходящая в приток Течения Виверна, идущий через области Т23, Т24 и Т33. У основания дыры крутится вихорь текущей воды. Вонь идет оттого, что никто не потрудился вычистить края дыр или пол вокруг них.

## Т23. КОЛЛЕКТОР

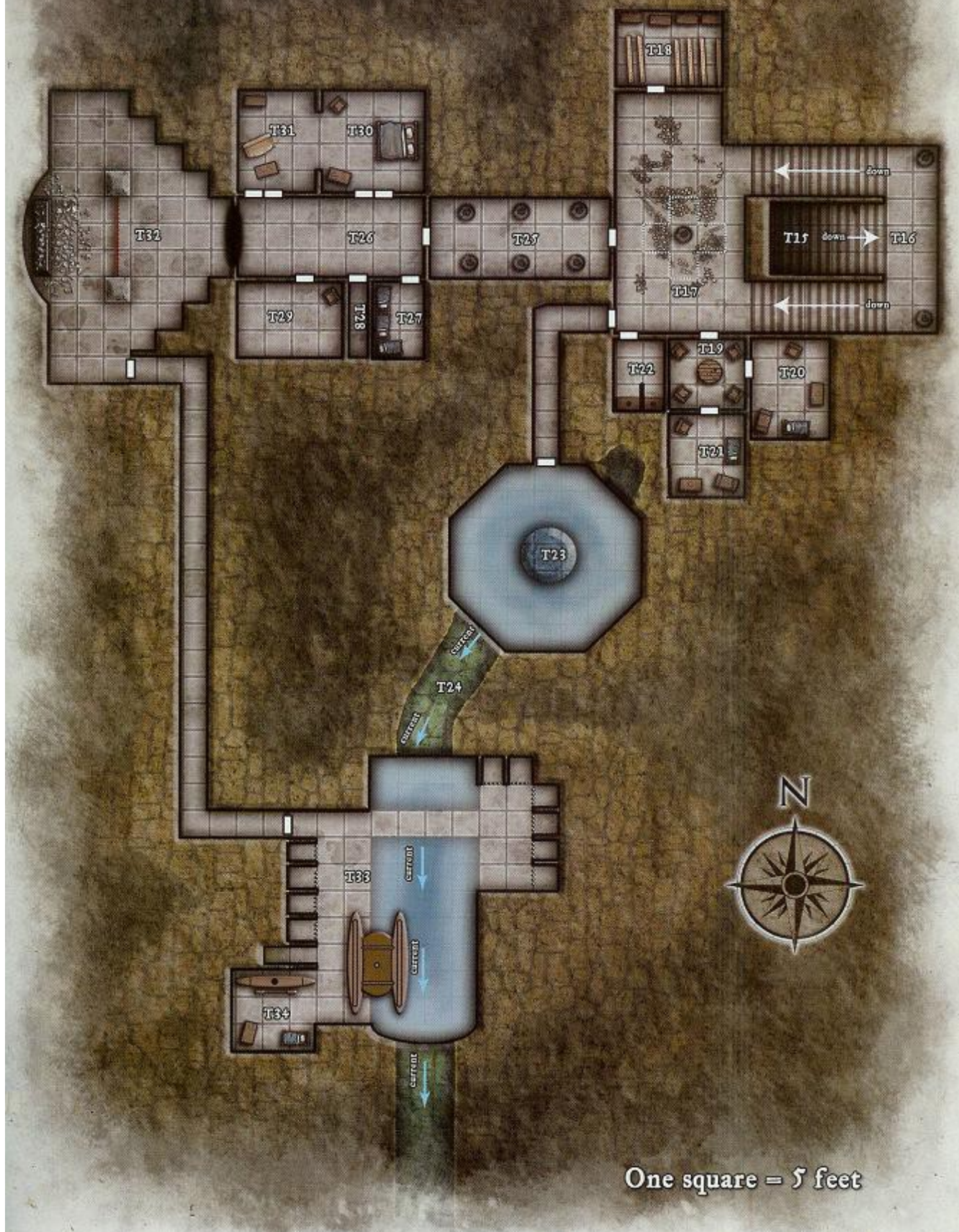
*Дождь вонючих нечистот капает и скользит из дыры в потолке, падая на 15 фт на каменное возвышение. Возвышение окружает темный подземный пруд, явно текущий из дыры под поверхностью в северо-восточном углу пруда, вокруг платформы и наружу через подобный подводный проход в юго-западном углу.*

Нечистоты из всех уборных вокруг храма сбрасываются в эту палату. Подземный канал ныряет под утесом, на котором построен храм, и несет маленький приток Течения Виверна, выводя его в основной канал. Вода входит ниже поверхности в северо-восточном углу и уходит через область Т24 к области Т33, а затем - в Течение Виверна.

Круглое возвышение поднимается примерно на 1 фут над уровнем воды. Глубина воды - 10 фт. Поток медлителен, но силен, заставляя плавающего персонажа смещаться на 5 фт к юго-западному углу в конце



# Temple of Mystra, Dungeon Level



каждого раунда. В остальном вода считается спокойной. Любой поврежденный персонаж, погрузившись в воду в этой палате, рискует получить грязевую лихорадку (Стойкость DC 12; 1d3 дня; 1d3 Ловкость и 1d3 Телосложение).

Дверь, видимая над уровнем воды на северной стене - из заржавевшего железа. Она заперта, ключ потерян.

**Ржавая железная дверь:** 2 дм толщиной; АС 3; твердость 8; hp 30; DC поломки 26; DC Открывания Замка 20.

## Т24. ПОДЗЕМНЫЙ РЕЧНОЙ КАНАЛ

Этот темный канал идет сквозь основание утеса, над потоком воздуха нет, пока он не входит в область Т33. Как и вода в коллекторе (область Т23), поток медленно заставляет персонажа смещаться на 5 фт к области Т33 в конце каждого раунда. Тусклое освещение в области Т33 не видно из-под воды, пока канал не войдет в эту комнату, что сильно усложняет обследование этого канала любопытными РС (особенно учитывая, насколько следят за водой в той комнате).

Глубина воды в канале - 15 фт.

## Т25. ПРИХОЖАЯ

*Вдоль центральной дорожки этого широкого зала стоят знакомо выглядящие статуи.*

Статуи явно высечены из углеподобного камня, все они грубо представляют женщину-человека. Дверь в западном конце прихожей заперта и снабжена ловушкой.

**Запертая хорошая деревянная дверь:** 1-1/2 дм толщиной; АС 3; твердость 5; hp 15; DC поломки 18 (заперта); DC Открывания Замка 25.

**Сигнальная ловушка:** CR 1/2; механическое устройство; срабатывание на касание; ручной перезвод; громкий звук гонга в области Т26 (близлежащие существа, чтобы услышать звон, делают проверку Слушания, измененную за расстояние и двери); DC Поиска 19; DC Поломки Устройства 24.

**Тактическое столкновение:** Т26. Прихожая Ночи на странице 32.

**Развитие:** Если РС активируют сигнальную ловушку, NPC в области Т26 готовы к их риходу, но если они смогли обойти ее, РС получают раунд неожиданности, когда войдут в Т26.

## Т26. ПРИХОЖАЯ НОЧИ

Дверь между Т25 и этой комнатой заперта и снабжена ловушкой (см. область Т25); у Леди Артас есть ключ.

*Этот широкий практичный зал окружен несколькими дверными проемами, два на северной стене особенно велики. Два факела горят в железных подсвечниках, один на северной стене и один - на южной. В южном конце зала - огромный черный круглый диск, словно заполненный тьмой и окаймленный темно-пурпурным камнем.*

Если РС открывают эту палату, активировав тревогу на двери, начинается тактическое столкновение. Если они устраивают неожиданность NPC в областях Т26-Т31, начинается то же самое тактическое столкновение.

**Тактическое столкновение:** Т26. Прихожая Ночи на странице 32.

**Кольцо с пурпурной каймой:** Огромный диск, окаймленный пурпурным камнем - фактически открытое кольцо, ведущее в область Т32, но заклинание *постоянное изображение* заставляет его выглядеть как круг, заполненный тьмой и испускающий холод. Персонажи и объекты могут проходить сквозь иллюзию без вреда, но пустота может дезориентировать. Любой РС в пределах 10 фт от круга чувствует исходящий от него неестественный холод. Взаимодействие с иллюзией позволяет DC 19 спасбросок Воли, как обычно для заклинания.

Персонажи должны сделать успешную DC 10 проверку Знания (религия) или Интеллекта, чтобы распознать в огромном круге святой символ Шар.

## Т27. КОМНАТА ТЕНЕВОЙ СТРАЖИ

*Три спартанских кровати стоят вдоль восточной стены, под каждой есть деревянный сундук.*

В этой палате размещаются теневые охранники, хоть им не особенно нужен сон.

**Маленький деревянный сундук:** 1 дм толщиной; АС 4; твердость 5; hp 10; DC поломки 17 (заперт); DC Открывания Замка 20.



Все сундуки заперты, в каждом из них содержатся личные принадлежности определенного охранника, включая пару смен одежды, туалетные принадлежности, кое-какие пустяки и около 20 гр в различных монетах.

В одном из сундуков есть дневник одной из охранниц. В начале он заполнен сомнениями автора и разочарованием на службе Мистре. Она пишет о проходе сквозь "Мистические Врата" и обретение желаемого. Однако, на следующих страницах дела принимают нехороший оборот. Она побаивается странных существ, которых использует храм, ей неприятны решительные методы разборок с "осквернителями", и она удовлетворена тем, что другие, стремящиеся заслужить Священное Доверие Мистры, были отвергнуты, как и она. В последних записях она описывает свое ликование об отказах просителям и ненависть к слабости, которую она допускала в первых записях.

## Т28. ХРАНИЛИЩЕ

Так отмечены две комнаты. Замков в их дверях нет.

*Эту комнату заполняют коробки, корзины, бочки и полки, уставленные тарелками и прочей посудой.*

В этой комнате содержатся запасы продовольствия для тех, кто живет на этом этаже, и для просителей, удерживаемых в области Т33.

В комнате, смежной с областью Т33, помимо этого есть бочка с водой, заполненная живыми (запас пополняется еженедельно) креветками, омарами и крабами для кормления земноводного отика, служащего водный стражем той палаты. То из продовольствия, которое не испорчено, стоит вкупе 77 гр.

## Т29. ПЫТОЧНАЯ ПАЛАТА

Прочная деревянная дверь в эту комнату заперта; у Леди Артас есть ключ.

*Поганая вонь разлагающейся плоти бьет в нос, едва вы открываете дверь. В этой холодной каменной палате есть целый букет активно используемого пыточного оснащения: дыбы, железные девы и прочие механизмы для издевательств. На терх находятся обезглавленные, сгнившие и погрызенные крысами трупы последних жертв, изувеченных и переломанных. В одном из углов свалена груда одежды.*

В этой палате Леди Артас позволяет Звездному Ткачу Фембрису мучить индивидуумов ради выведывания информации и дает ему полную свободы для такого "хобби", используя для этого просителей, сбросивших путы доминирования или непригодных по иным причинам. Тела в комнате - таковые местного книготорговца, Амника Басулта, и двух людей-торговцев, Дункана и Кеннивика. Деревянный сундук находится под грудой одежды в углу.

**Запертая прочная деревянная дверь:** 2 дм толщиной; АС 3; твердость 5; hr 20; DC поломки 25 (заперта); DC Открывания Замка 25.

**Маленький деревянный сундук:** В маленьком незапертом сундуке в юго-восточном углу комнаты, под окровавленным тряпьем, лежат разные мелочи, включая несколько листовок о розыске, используемых в Кормире. В сундуке есть объявление о Амнике Басулте, книготорговце из Велуна. Амник, подобно всем остальным, ушел и не вернулся. Есть также бумаги о Дункане и Кеннивике, которых вспоминает пленница из области Т33. Все они умерли здесь от рук Звездного Ткача Фембриса.

## Т30. КВАРТИРА ЛЕДИ АРТАС

Прочная деревянная дверь в эту комнату заблокирована изнутри, если Леди Артас не откроет ее.

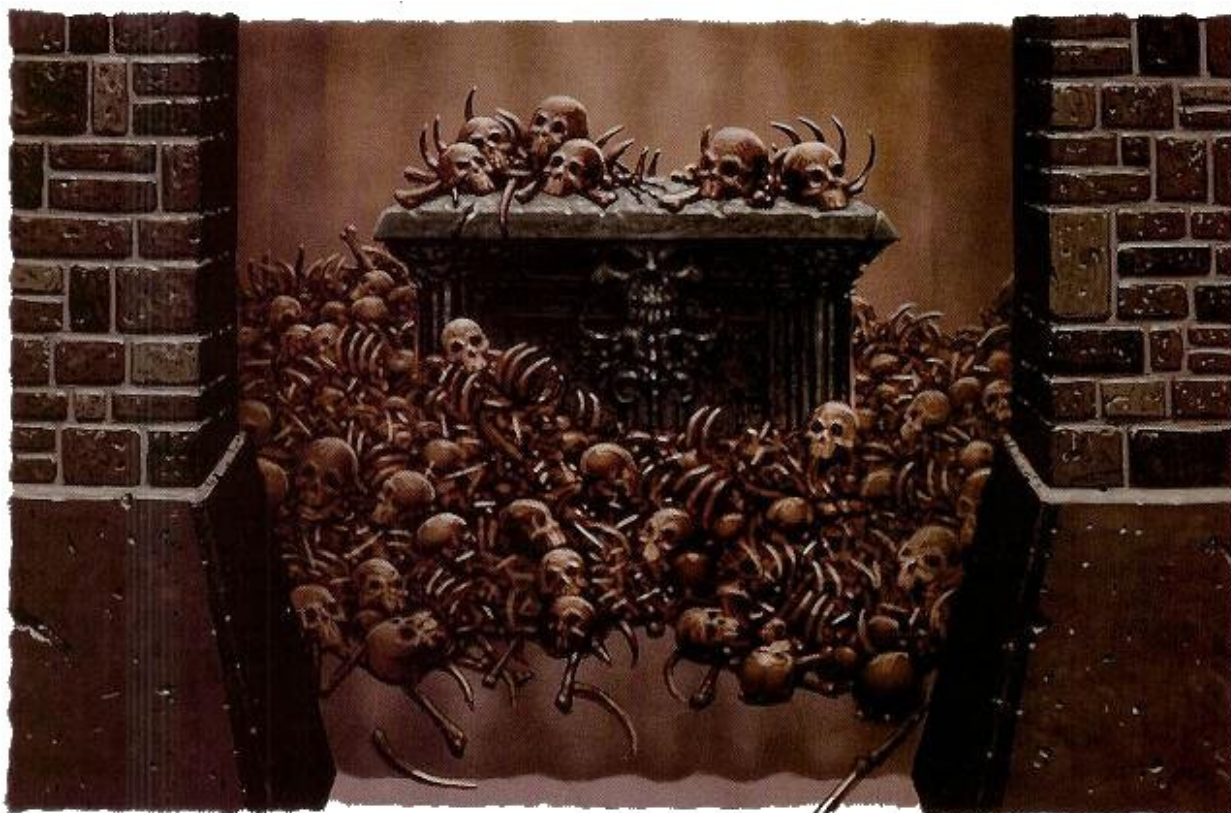
*Кровать, достаточно большая даже для гиганта, стоит у восточной стены. В комнате есть и другая мебель. Огромный и плотно набитый стул поставлен у изящного стола, тумбочка - у шикарнейшей кровати, комод - напротив одной из стен.*

Леди Артас наслаждается роскошью, и она сделала эту комнату максимально удобной.

Если РС сумеют прокрасться столь далеко в храм, не подняв тревогу, Леди Артас с вероятностью 50% будет здесь или в смежной учебной (область Т31). Если бой происходит здесь, см. тактическое столкновение.

**Заблокированная прочная деревянная дверь:** 2 дм толщиной; АС 3; твердость 5; hr 20; DC поломки 35 (заблокирована).

**Тактическое столкновение:** Т26. Прихожая Ночи на странице 32.



### ТЗ1. УЧЕБНАЯ

Прочная деревянная дверь в эту комнату заблокирована изнутри, если Леди Артас не откроет ее.

*Диван стоит у низкого, освещенного свечами и заваленного бумагами письменного стола у западной стены. У северной стены - широкий, высокий книжный шкаф, заполненный безделушками, статуэтками и кое-какими томами и свитками.*

См. смежную комнату (область ТЗ0) для общей информации.

**Заблокированная прочная деревянная дверь:** 2 дм толщиной; АС 3; твердость 5; hp 20; DC поломки 35 (заблокирована).

**Стол:** Этот стол - письменный. На одной стороне его лежит большая груда чистого пергамента. Рядом - перо и несколько флагов красных чернил. На столе лежат три письма, два полных и одно незаконченное. Одно из полных писем - Лорду Сарпу Рыжебородому, с просьбой продлить налоговые льготы, данные храму на время строительства, второе - письмо Зендаросу Раллогару из скобяной лавки Раллогара с деталями сделки по снабжению храма припадами. Третье гласит:

*"Звездный Ткач Бестра, у нас есть небольшие проблемы. Некоторые подозрения. Клерик Мистры по имени Тунастер Драник прибыл в храм, но сбежал от нас. Мы можем лишь надеяться, что найдем и убьем его прежде, чем он сможет вызвать помощь. Поэтому со следующим рейсом на восток пошлите"*

На этом письмо заканчивается - ни адреса, ни подписи.

**Сокровище:** Среди безделушек на полках есть несколько ценных изделий, включая нефритовую вазу (50 gr); посеребренный череп гнома (20 gr); книгу эскизов знаменитого кормирского художника Клэйра Гейтвуда (200 gr для знающего покупателя); и тонкий, переплетенный в кожу и украшенный рубинами том, содержащий трактат обо всех главных злых богах Фазруна, включая Шар и Цирика (300 gr).

В секретной ячейке в столе (DC Поиска 20) спрятана пара *шлепанцев подъема паука*.

### ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА

Трактат о злых богах, найденный среди бумаг Леди Артас - простой список известных атрибутов, а не работа ученого, заинтересованного исследованием и глубоким познанием и уж, конечно, не письмо злого священника или льстеца-подхалима. Однако, если вы хотите сделать из этой книги что-то больше, чем простое сокровище, вы можете обыграть ее. Если РС потратит время на прочтение книги от корки до корки (примерно 4 часа), он узнает, что среди богов в книге несколько освещены чуть больше других, особенно Шар и Цирик. С этого момента РС, прочитавший книгу, может делать проверки Знания (религия) по вопросам, связанным с Шар и Цириком, с +2 бонусом обстоятельств.

- Брюс

## Т32. НЕУДАВШИЕСЯ ТЕНЕВЫЕ ВРАТА

*Черные столбы создают занавес мрака, более темного, даже чем остальная часть этой пещеристой, гулкой палаты. Несмотря на темноту, за столбами смутно видна наваленная прямо за ними груда гуманоидных скелетов. Куча частично закрывает обсидиановый алтарь у дальней стены палаты.*

Здесь стоят неудавшиеся Теневые Врата. Когда клерики Шар построили храм Мистры, они попытались открыть ворота напрямую на План Тени так, чтобы избежать сухопутного путешествия к Потерянному Убежищу. Из-за неопытности или, возможно, благодаря некоторым усилиям Мистры, попытка окончилась полным провалом, вместо этого создав это самое магическое место.

Неудавшиеся Теневые Врата (см. полное описание этого магического места на странице 154) все еще полезны для фальшивых священников, но они небезопасны - тела тех, кто умер при попытке пройти сквозь них и получить их выгоды, тут и остались. Священники считают эти смерти как жертвы во имя Шар (хотя имени и символа Шар в этом храме нет - помимо сходства с символом Шар при входе в эту комнату из области Т26).

Три смещающихся змеи живут в этой палате, но при нормальном ходе приключения они уже столкнулась с РС в области Т26. Змеи жили в руинах, на которых был построен храм, и встретившись с клериками Шар, они преклонились перед ними и предложили свои услуги. Клерики восприняли это как знак от Шар, учитывая цвет змей, и с тех пор они жили в этой комнате. РС, обыскивающие комнату, найдут свалку волос и мусора, служившую им гнездом, и хорошо обгрызенные кости просителей, которыми змеи питались.

**Освещение:** В этой комнате нет источника света. Фактически магические свойства этого места заставляют радиус всех источников света уменьшиться вдвое.

**Тела:** Нагроможденные скелеты - главным образом человеческие, хотя среди других есть и несколько эльфов, dwarфов и халфлингов. Всего около 50 тел нагромождено за столбами, почти полностью скрывая собой алтарь.

Экспертиза тел показывает одну странную общность - на них нет мягких тканей, но на костях нет и каких-либо признаков удаления этих тканей; такое впечатление, что плоть просто испарилась.

**Алтарь:** Если тела очищены достаточно, чтобы увидеть алтарь, исследование не покажет каких-либо святых символов. Однако, успешная DC 22 проверка Поиска показывает запертую (DC Открывания Замка 22) секретную ячейку в алтаре.

**Сокровище:** В секретной ячейке в алтаре лежит +1 возвращающийся чакрам (УКЗЦ 97).

## Т33. ДОСТУП К РЕКЕ

*Эта мрачная, холодная палата наполнена эхом бегущей воды. Подземный канал течет от северной стены, ограниченный каменными стенами с запада и востока. На юге он уходит в невысокую пещеру. Каменный пролет перекинут над темной водой. Вдоль восточной и западной стен - ряд ржавых ячеек, загороженных железными решетками. Женщина-человек спит на полу в одной из них, два теневых охранника стоят рядом. Вы слышите, как кто-то что-то делает в области справа от вас. Небольшой коллектор смердит, в воздухе висит запах застарелого пота.*

Если РС входят в эту палату и пытаются пересечь мост к восточной стороне палаты или если они возбуждают подозрения Мхайра (он проводит много времени в области Т34, но реагирует на звук, если кто-либо входит в палату), вызывается тактическое столкновение. Однако, РС вполне могут пообщаться с Мхайром прежде, чем начнется бой.

Эта палата - место, где духовенство Шар держит просителей, попавших под влияние *Звездного Гнозиса*, до их перемещения в покинутую твердыню в Обширном Болоте. Раз в месяц Мхайр загружает просителей в специальный катамаран и ночью покидает палату через пещеру на юге. Пещера выводит к реке в южной оконечности утеса, на котором построен храм, вход в нее скрыт завалом бревен и ветвей, который Мхайр может оттащить с пути веревкой, скрытой под водой (успешная DC 15 проверка Поиска, чтобы найти ее). Мхайр ждет, чтобы убедиться, что рядом на реке нет движения, а затем выводит катамаран на Течение Виверна, чтобы доставить *доминируемых* просителей на другой берег реки.

Просителям (которых вновь обрабатывают *Звездным Гнозисом* перед их уходом) дают карту Мхайра и инструктируют, как использовать ее, чтобы с максимальной скоростью путешествовать в отмеченное место: Потерянное Убежище Кормира. Мхайр сообщает им, что по прибытии надо спросить кого-то по имени Бестра. Другие инструкции - со встречаемыми вести себя как обычно, не демонстрируя своего статуса, и слушать приказы Бестры, словно это инструкции доминирующего.

**Речной мастер Мхайр:** Если Мхайр обнаруживает РС в палате, он становится подозрительным, и если они не смогут проверкой Дипломатии или Блефа уменьшить его недружелюбие до безразличия, вызывается тактическое столкновение.

Если РС входят в доверие к Мхайру, ведет с ними обычный разговор, как с просителями:

"Ну чё, тупица? Ну, здесь остаются просители. Они должны где-то ждать, не? Дебил."

"Они остаются, пока я не выпущу их на Течение Виверна - Фембрис чё, ничего не сказал? Они идут по карте, я карты клепаю."

"Куча вопросов, чё? ? Одно знаю - они идут к Потерянному Убежищу Кормира и спрашивают там Бестра. Они никогда не возвращаются сюда, это точно."

"Чё-то я думаю, что вы горячие, как прикрытая свеча - типа, они не позволяют нам говорить о том, кому священники поклоняются в реале. Я ваще не знаю."

Если РС смогут завершить заданные ими вопросы еще одной успешной проверкой Дипломатии или Блефа (на сей раз против DC 15), Мхайр позволит им уйти, не начиная бой. Однако, если РС пересекают мост, вызывается столкновение с водными стражами области, независимо от результатов общения с Мхайром.

**Ячейки:** Незапертые ячейки используются для содержания просителей, находящихся под влиянием *Звездного Гнозиса*, доминирование которого обновляет каждые восемь дней Звездный Ткач Фембрис. Доминируемым приказано оставаться спокойными, исполнять команды любого теневого охранника или фальшивого священника, словно инструкции исходят от доминирующего, и не делать никаких попыток сбежать из ячеек. Раз в месяц Мхайр дает просителям карту и посылает им в Потерянное Убежище (см. выше). Обычно просители - простые обыватели, но есть шанс 25%, что один из них окажется волшебником или колдуном 1-го уровня.

**Женщина в ячейке:** Женщина в ячейке - Веера Гребень Волны (CN женщина чондатанский человек жулик 2/колдун 2). Она - пират из Вилонского Предела, прибывшая в Велун отремонтировать свой корабль подальше от вод, в которых идет ее бизнес. Будучи колдуном настолько же, насколько и жуликом, она почитает и Мистру, и Амберли, и оказалась втянута в заговор храма, когда посетила его, чтобы воздать почести Леди Тайн.

Она не помогает РС и не делает каких-либо усилий, чтобы сбежать. Она также не отвечает им, если РС не используют *Звездный Гнозис*, чтобы заставить ее говорить. Успешная DC 15 проверка Чувства Мотива покажет, что над ней доминируют. *Звездный Гнозис* имеет 9-й уровень заклинателя, так что DC для рассеивания этого эффекта - 20.

Будучи принуждена говорить или освобожденная от доминирования, Веера сообщает историю своего захвата и что наряду с ней еще одиннадцать подверглись трехдневному ритуалу, дабы заслужить Священное Доверие Мистры. Она много разговаривала с ними в течение этого периода и может многое рассказать о них:

- Все, кроме одного, были путешественниками или плохо были знакомы с городком.
- У троих не было колдовских способностей. Именно их в речную палату не приводили. Один был книготорговцем ихз городка, имя она вспомнить не может; двое других были торговцами по именам Дункан и Кеннивик.
- Восемь других, кто были с ней в клетках, были посажены на лодку и увезены из палаты Мхайром. Они уехали со всем своим оснащением и в нормальной одежде. Вееру оставили, потому что на лодке больше не было места.
- Взяли восьмерых. Это Дурген, мужчина-дварф, клерик Морадина; Карим, мужчина-человек, паладин Тира; Смот, мужчина-халфлинг, колдун с ловкими руками; Толвик, мужчина-человек, адепт; Халиш, мужчина-человек, клерик Мистры; и Дава (женщина), Мендиос (мужчина) и Зефан (мужчина), все трое - люди, ученики воплощающего из Марсембера, который послал их в храм с предложением.
- Она не уверена, насколько давно они ушли, но если РС скажут, какой сегодня день, она поймет, что прошло уже восемь дней.

**Катамаран:** Это двухкорпусное судно может перевозить до восьми Средних пассажиров и Мхайра, который стоит сзади с длинным шестом, управляя движением. Оно стоит 500 gr.

**Мост через Речной Канал:** Круто изогнутый мост - скользкий от влаги. Персонаж, бегущий или разгоняющийся по мосту, должен преуспеть в DC 12 проверке Баланса. Провал на 4 или меньше означает неспособность персонажа бежать или разгоняться, но в остальном он способен действовать как обычно. Провал на 5 или больше означает, что персонаж падает в воду.

**Тактическое столкновение:** ТЗЗ. Доступ к реке.

## ТЗ4. КОМНАТА МХАЙРА

Эта палата в стороне от главной комнаты выложена песчаником, который, похоже, поглощает часть влаги, распространяющейся в соседней палате. Сияющий деревянный каяк стоит на полу вдоль северной стены. Стол находится в юго-западном углу, под картой юго-восточного Кормира. Узкая кровать стоит у южной стены.

Мхайр проводит здесь много времени, работая со своим каяком. См. реакцию Мхайра в предыдущей статье (комната 33).



**Каяк:** Это гладкое одноместное творение с двухсторонним веслом великолепно сделано для Течения Виверна; стоимость 75 gr.

**Стол:** На неопрятном и покрытом объедками столе также лежит пачка пергамента, перья и чернила. На верхнем листе пергамента чернилами нарисована копия карты, показывающая легкий сухопутный маршрут от храма Мистры к таинственному Потерянному Убежищу. На столе также есть несколько разрозненных карт местных речных систем (личный карты Мхайра), стоящие 50 gr из-за их точности.

**Карты:** Карта на стене - цветная карта, которую Мхайр использует как образец для рисования своих карт. Цветная карта представляет информацию карты юго-восточного Кормира, данную на странице 152. PC могут приобрести подобную карту в Велуне (хотя на ней не будет указано Потерянное Убежище или Твердыня Орваскит).

Рукописная карта Мхайра показывает маршрут, по которому идут просители, и представляет некоторые места, которых нет на цветной карте. Карта Мхайра дана на странице 157. Вы должны распечатать эту карту для игроков или дать им ее перерисовать.

Указание Мхайром местоположения монастыря неправильно, поскольку он никогда там не был. Никто из шарран не потрудился исправить его ошибку. PC не должны понять, что их возможное место назначения - План Тени. Они могут предпочесть обход Потерянного Убежища и простое путешествие к точке на карте. Если они этого хотят - пусть делают; см. в Главе 2: Путешествие кое-какие предложения о том, как это обыграть.

**Сокровище:** Скрытая запечатая ячейка (DC Поиска 20, DC Открывания Замка 20; у Мхайра есть ключ) в столе содержит несколько сокровищ, которые Мхайр, нарушив приказ, прикарманил у различных *доминируемых* просителей, прошедших через его руки, включая: мешок с 553 gr, золотой браслет (105 gr), дворянский костюм (75 gr), золотой и серебряный венцы (2,750 gr), +1 кинжал, 3 стрелы убийства орков и линзы обнаружения.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ГЛАВЫ 1: УХОД ИЗ ВЕЛУНА

Искоренив зло в фальшивом шарранском храме Мистры, PC должны понять, что священники *доминировали* над прихожанами Мистры и отправляли их в Обширное Болото. Однако, у PC не должно быть идей, отчего это происходит, и пока они этого не поймут, остальную часть награды Тунастера они не получают. Любой клерик Мистры сообщит это PC после магического контакта с Тунастером. Наличие карты Потерянного Убежища и точек за ним должно подвинуть PC к путешествию по стране и к остальной части приключения.

Если PC вернутся в Велун отдохнуть и пополнить припасы перед путешествием, они могут постараться привлечь внимание местных властей к происходящему. Если они сделают это, власти будут настаивать, чтобы PC остались под охраной, пока Пурпурные Драконы исследуют их заявления. Это займет примерно день, а затем Констал Максимум Толл представит их Лорду Сарпу Рыжебородому в Зале Старого Камня. Лорд Рыжебородый прямо выскажет PC свою благодарность от имени городка. Он также предложит PC по 500 gr каждому, чтобы без задержек продолжить исследовать проблему. Он и Пурпурные Драконы останутся в Велуне, дабы гарантировать безопасность храма и городка.

Если PC не оповестят власти, пройдет несколько дней, прежде чем кто-либо обратит внимание на то, что что-то в храме идет не так, и еще пару дней займет осторожное расследование Пурпурных Драконов. Это может побудить власти разыскать PC, а может и не побудить - в зависимости от того, кто знал, что PC собирались исследовать храм. Разыскав PC, Пурпурные Драконы допросят их в течение дня, а закончится это аудиенцией с Консталом Толлоом и рассерженным Лордом Рыжебородым. Лорд Рыжебородый прикажет последовать по карте и "сжечь осиное гнездо, раз уж вы разворошили его". Он не предлагает никакой награды и вместо этого угрожает заточить их в тюрьму, если они не повинуются приказу лорда. Если PC соглашаются, Констал Толл отводит их в сторонку и предлагает им 300 gr из своих собственных денег на покупку припасов для их предприятия.

Услышав о делах PC и о зле в храме, которое PC искоренили, Катриана Донохар из Зала Урожая и Орленстар Тирторн из Роши Бога предлагают для защиты PC накладывать свои ежедневные заклинания бесплатно. При этом, вероятно, будут доступны *удаление болезни*, *меньшее восстановление* и различные заклинания *лечения*, но если PC потребуется *удаление проклятия* или *рассеивание магии*, им придется денек подождать. Катриана и Орленстар предлагают бесплатно свои ежедневные заклинания, но не свитки или другие изделия - у их великодушия есть предел. Если PC начинают требовать заклинаний или если отдают дары еще кому-то, клерик и друид просят оплату по ценам из *Руководства Игрока*.

## ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ ЗА ИСТОРИЮ ГЛАВЫ 1

PC могут заработать дополнительный опыт за завершение определенных задач приключения.

- Если PC склонят на свою сторону Кеврина, партия получит 400 XP.
- Если PC используют несмертельные методы против нормальных людей-охранников в храме Мистры, партия получит 200 XP.

- Если РС в течение трех дней участвуют в ритуале и бьются с Фембрисом уже после того, как он представит *Звездный Гнозис*, партия получит 500 ХР.
- Если РС воссоединят головы из комнаты Фембриса с обезглавленными телами в пыточной палате, партия получит 100 ХР.
- Если РС вернут головы из комнаты Фембриса и обезглавленные тела из пыточной палаты в город для надлежащих похорон или иначе позаботятся о том, чтобы их души упокоились, партия получит 100 ХР.
- Если РС используют идентификационные бумаги из пыточной палаты для информирования Мелы Басулт о судьбе ее мужа, партия получит 200 ХР, а если этим озаботится один из РС, партия получит 100 ХР.
- Если РС раскроют, что в храме действуют и Шар, и Цирик, партия получит 200 ХР.

## СТОЛКНОВЕНИЕ A1: ЗАСАДА УБИЙЦ

Уровень столкновения 7

### ВВОДНАЯ

Это столкновение случится, если РС отреагируют на доставленное курьером сообщение, предлагающее им быстро проследовать на Улицу Импил, 23, если им нужна информация о храме.

Обычно покинутая, во время засады тупиковая улица не пуста: Лондал Фен (L) скрывается за углом, жулик Смайл (S) прячется на 20-футовой крыше склада. Ловушка на мощеной улице установлена там, где показано на карте (T).

Рой летучих мышей (не показан) находится в одном из складов. На третьем раунде боя шум заставляет летучих мышей сорваться с карниза склада и напасть на тех, кто в переулке.

Если ловушка срабатывает, прочтите:

*Слышен щелчок, и что-то падает на вас с крыши склада - тяжелая сеть!*

Когда РС увидят Лондала Фена, прочтите:

*Большой человек поднимается из укрытия. Его доспехи и кожа окрашены серым, из-за чего его белые глаза четко выделяются в тусклом лунном свете.*

Когда РС увидят Смайла, прочтите:

*Форма теней меняется, показывая контур маленькой фигуры. Женщина-халфлинг в черной накидке натягивает тетиву короткого лука - стрела нацелена в вас.*

Когда РС увидят рой летучих мышей, прочтите:

*Внезапно сотни летучих мышей срываются с карниза ближайшего склада. Стремительно собираясь в облако, летучие мыши пикируют в переулочек.*

### ТАКТИКА

NPC стараются оставаться скрытыми максимально долго. Лондал Фен получает полное укрывательство, пока РС не встанут у области ловушки. Смайл скрывается у края крыши (помните о штрафе расстояния при проверках Обнаружения). Позвольте РС проверки Обнаружения; если противники будут обнаружены, бросайте инициативу. Иначе бой начинается, когда из-за одного или нескольких РС сработает ловушка или если они попытаются открыть дверь в Улицу Импил, 23, при этом все NPC получают раунд неожиданности. Разместите NPC так, как укажет их инициатива, если это не определено заранее.

Смайл остается на крыше и стреляет в РС, предпочитая стрелять в заклинателей в момент прочтения ими заклинания. Она использует тактику "ударить и убежать", атакуя и перемещаясь, чтобы прокрасться и атаковать снова из другого места, используя при этом атаку крадучись. Если Смайла уменьшить до 5 очков



жизни, она выпивает свою *микстуру невидимости* и старается убраться подальше, чтобы покинуть городок навсегда.

Лондал Фен готовится к бою, выпивая одну из трех *микстур силы быка*, когда РС входят в переулок. Когда начинается битва, он с разгону атакует ближайшего РС, не попавшегося в сеть. Лондал предан идеалам Шар и бьется насмерть.

Рой летучих мышей пролетает в каждом раунде, атакуя и РС, и NPC. Он начинает с тех, кто в переулке, перемещаясь от одного к другому, пока не перекусает всех. Затем он летит на крышу и атакует любого, кто там есть. Если он выживет достаточно долго, чтобы укусить каждого один раз, рой улетает в ночь.

Как только бой закончен, переходите к странице 8 для продолжения приключения.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Склады:** Несколько незанятых складских помещений идут вдоль этой тупиковой улицы. Крыши складов находятся примерно в 20 фт над землей. У каждого из складов деревянные стены и прочные деревянные двери.

Примерно половина складов в основном степени пуста. В другой половине - открытые корзины с гниющими овощами и фруктами.

**Деревянные сены:** 6 дм толщиной; твердость 5; hp 60; DC поломки 20; Подъем DC 21.

Деревянные стены увеличивают DC проверок Слушания, чтобы услышать через них, на 5. Указанные очки жизни и DC поломки даны для 10-футовой секции. Если деревянная стена разрушена, разрушенные квадраты и все смежные нестенные квадраты станут легкими развалинами.

**Прочная деревянная дверь:** 2 дм толщиной; AC 3; твердость 5; hp 20; DC поломки 25 (заперта; DC Открывания Замка 25.

**Улица Импил, 23:** Медная табличка над этой дверью гласит: "Улица Импил, 23". Однако, за запертой дверью пустое складское помещение, не отличающееся от тех, что окружают его.

**Сетевая ловушка:** Убийцы подготовили эту сетевую ловушку, чтобы проще справиться со своими жертвами.

**Большая сетевая ловушка:** CR 2; механическая; срабатывание на местоположение; ручной перезвод; Атака +5 рукопашная (персонажи в 10-футовом квадрате опутаны сетью; см. PH 119); DC Поиска 20; DC Поломки Устройства 25.

**Маленькие деревянные корзины:** 1/2 дм толщиной; AC 4; твердость 5; hp 5; DC поломки 17.

Вход на эти квадраты обойдется в 2 квадрата движения. Средний персонаж может запрыгнуть на верхушку корзины с успешной DC 10 проверкой Прыжка (разбег не требуется). Маленький персонаж может запрыгнуть с успешной DC 10 проверкой Прыжка (DC 20 без необходимости разбега), или забраться наверх с успешной DC 15 проверкой Подъема. Персонаж, стоящий на корзине, получает +1 бонус на рукопашные атаки против противников на земле. Корзина обеспечивает покрытие.

### ЛОНДАЛ ФЕН CR 6

Нр 49 (6 HD)

Мужчина чондатанский человек боец 6

NE Средний гуманоид

**Инициатива** +1; **Чувства** Слушание +3, Обнаружение +4

**Языки** Чондатанский, Общий

AC 19, касание 11, застигнутый врасплох 18

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

**Скорость** 20 футов (4 квадрата) в полном пластинчатом доспехе

**Рукопашная** +1 *великий меч* +12/+6 (2d6+7/19-20)

**Базовая Атака** +6; **Захватывание** +9

**Варианты атаки** Раскол, Боевые Рефлексы, Великий Раскол, Улучшенное Раскалывание, Силовая Атака, Быстрое Выхватывание

**Боевое оснащение** 3 *микстуры силы быка*

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

**Умения** Раскол, Боевые Рефлексы, Великий Раскол, Улучшенное Раскалывание, Силовая Атака, Быстрое Выхватывание, Фокус Оружия (*великий меч*), Специализация Оружия (*великий меч*)

**Навыки** Запугивание +8, Слушание +3, Обнаружение +4

**Имущество** боевое оснащение плюс +1 *великий меч*, полный пластинчатый доспех, ранец с 830 гр и бумажка с надписью: "Ваша оплата за то, чтобы нарушители спокойствия замолчали."

**Зацепка** "Ваше время вышло."

### СМАЙЛ CR 4

Нр 20 (4 HD)

Женщина халфлинг жулик 4

NE Маленький гуманоид

**Инициатива** +4; **Чувства** Слушание +9, Обнаружение +7  
**Языки** Чондатанский, Общий, Халфлингский, Гномский  
**АС** 19, касание 15, застигнутый врасплох 19; уклонение, странная увертливость  
**Стойкость** +3, **Рефлексы** +9, **Воля** +2  
**Скорость** 20 футов (4 квадрата)  
**Рукопашная** мастерской работы рапира +3 (1d4)  
**Дальнобойная** +1 *композитный короткий лук* +9 (1d4+2) или  
**Дальнобойная** +1 *композитный короткий лук* +10 (1d4+3), если цель в пределах 30 фт.  
**Базовая Атака** +3; **Захватывание** -1  
**Варианты атаки** Выстрел в Упор, Точный Выстрел; атака крадучись +2d6  
**Боевое оснащение** *микстура лечения легких ран, микстура невидимости*  
**Способности** Сила 12, Ловкость 18, Телосложение 13, Интеллект 14, Мудрость 10, Харизма 8  
**SQ** нахождение ловушек, чувство ловушки +1  
**Умения** Выстрел в Упор, Точный Выстрел  
**Навыки** Баланс +8, Блеф +3, Подъем +5, Поломка Устройства +11, Скрытность +14, Прыжок +4, Слушание +9, Открывание Замка +13, Бесшумное Движение +12, Поиск +9, Обнаружение +7, Кувырок +10, Использование Магического Устройства +2  
**Имущество** боевое оснащение плюс рапира мастерской работы, +1 *композитный короткий лук* (+1 бонус Силы), подбитая кожа  
**Зацепка** "Я улыбнусь, когда стрелы поразят цель."

## **Рой летучих мышей CR 1**

**Нр** 13 (3 HD)

N Крошечное животное (рой)

**Инициатива** +2; **Чувства** слепое чувство 20 фт, видение при слабом освещении; Слушание +11, Обнаружение +11

**АС** 16, касание 14, застигнутый врасплох 12

**Стойкость** +0 **Рефлексы** +6, **Воля** +4

**Иммунитет** урон оружия, нацеленные заклинания, захватывание, подсечка, натиск быка

**Скорость** 5 фт (1 квадрат), полет 40 фт (хорошо)

**Рукопашная** рой (1d6 плюс ранение)

**Пространство** 10 фт; **Досыгаемость** -

**Базовая Атака** +2; **Захватывание** -

**Варианты атаки** отвлечение

**Способности** Сила 3, Ловкость 15, Телосложение 10, Интеллект 2, Мудрость 14, Харизма 4

**Умения** Настороженность, Молниеносные Рефлексы

**Навыки** Слушание +11, Обнаружение +11

**Зацепка** Рой шарахается от любого открытого пламени.

**Отвлечение (Ех)** Живущее существо, начинающее свой ход в рое, должно преуспеть в DC 11 спасброске Стойкости, или его тошнит 1 раунд.

**Ранение (Ех)** Любое живущее существо, раненое роем летучих мышей, продолжает кровоточить, теряя 1 очко жизни каждый раунд после этого. Многократные раны не выливаются в совокупную кровопотерю. Кровотечение можно остановить успешной DC 10 проверкой Излечения или применением лечащей магии.

## **СТОЛКНОВЕНИЕ Т2: ВНЕШНИЙ ДВОР**

Уровень столкновения 6

### **ВВОДНАЯ**

Это столкновение обычно начинается с двумя лучниками из охраны храма (А) на вершине стен, фальшивым мистранским священником Шан Таром (S), расположенным в казанном месте, и с 2d4+2 обывателями 1-го уровня (не показаны), рассеянными по двору.

Бросайте инициативу и прочтите РС текст; обратите внимание, что даже в ярости Шан Тар не будет выдавать истинного характера храма перед свидетелями во дворе. Разместите всех NPC на карте (не указанных обывателей разместите беспорядочно), но не размещайте охранников храма (G) из области T5, пока они не придут, и Кеврина (K), пока он не покажется из области T4.

Когда бой начнется, прочтите:

*Улыбка на лице Шан Тара исчезает, словно сорванная маска, меняясь на темную ярость. Он кричит: "Мистра знает о ваших грехах! Охрана, к атаке!"*

Когда РС увидят Кеврина, прочтите:

*Этот изможденный мужчина носит темные серые одеяния и смотрит на вас с покорностью.*



Когда РС увидят охранников, прочтите:

*Одетые в чешуйчатые кольчуги и несущие луки и длинные мечи, эти люди выглядят готовыми положить свои жизни на защиту храма.*

## ТАКТИКА

Шан Тар проводит первый раунд, собирая охранников. Затем он пытается использовать свой *жестл погубления* против РС и зовет на помощь Кеврина. В последующих раундах Шан атакует звуковым взрывом и другими своими заклинаниями. Если дела идут плохо и ему представляется возможность, он накладывает на себя *невидимость* и старается сбежать.

Кеврин обычно остается в области T4, но реагирует на любую тревогу или звуки боя. Затем он выходит к двери своей палаты и читает *магическую ракету*. Если дела идут плохо, он старается закрыть дверь и запереть ее.

Лучники и охранники храма имеют одинаковые характеристики, но реагируют по-разному - в зависимости от того, где они расположены. Два лучника стреляют в любых противников Шан Тара, которых он указывает, даже если это означает стрелять в упор. Другие три охранника храма выходят из своей хижины (область T5) через 1d4+1 раундов. Все охранники бьются бесстрашно, потому что полагают, что храм одержит верх и их излечат клерики Мистры.

Как только бой завершен, возвращайтесь к странице 11 для продолжения приключения.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Статуи:** 10 фт высотой; AC 2; твердость 8; hp 1,800; DC поломки 50; Подъем DC 15.

Статуя обеспечивает покрытие; ее можно опрокинуть с проверкой Силы, соответствующей или превышающей ее DC поломки, нанося 10d6 пунктов урона существам в квадратах, куда она падает (Рефлексы DC 15 - вполнину). Опрокинутая статуя заполняет квадраты, куда упадет, тяжелыми развалинами.

**Маленькие каменные алтари:** 3 фт толщиной; твердость 8; hp 540; DC поломки 40.

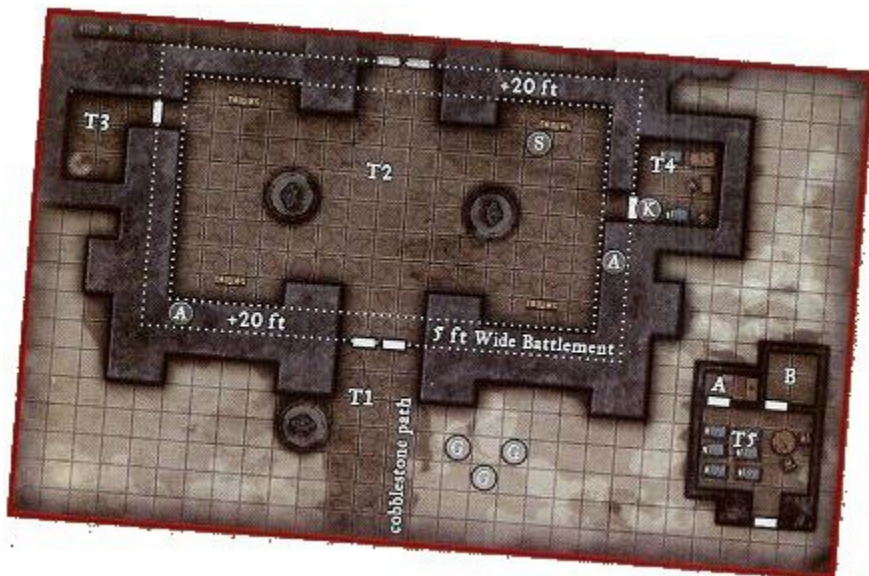
Вход в этот квадрат обойдется в 2 квадрата движения. Средний персонаж может запрыгнуть на верхушку алтаря с успешной DC 10 проверкой Прыжка (разбег не требуется). Маленький персонаж может запрыгнуть с успешной DC 10 проверкой Прыжка (DC 20 без необходимости разбега), или забраться наверх с успешной DC 15 проверкой Подъема. Персонаж, стоящий на алтаре, получает +1 бонус на рукопашные атаки против противников на земле. Алтарь обеспечивает покрытие.

**Вход на зубчатую стену:** Дверь в эту палату обычно запирается. Она не открыта сверху. В ней есть припасы, сложенные в углу (трудный ландшафт) и спиральная лестница, поднимающаяся на 20 фт через потолок к зубчатым стенам.

**Крутая спиральная лестница:** Персонажи, продвигающиеся по крутой лестнице, должны потратить 2 квадрата движения для входа на каждый из квадратов лестницы. Для бега или разгона вниз по крутой лестнице персонажи должны преуспеть в DC 10 проверке Баланса после входа на первый квадрат крутой лестницы; Верховые персонажи вместо этого делают DC 10 проверку Поездки. Провалившие проверку персонажи спотыкаются и должны закончить движение на 1d2x5 фт ниже. Персонажи, проваливающие проверку на 5 или больше, берут 1d6 пунктов урона и падают в квадрате, где заканчивают движение. Крутая лестница увеличивает DC проверок Кувырка на 5; Персонажи получают покрытие против противников ниже них на спиральной лестнице, поскольку легко могут укрыться за центральной опорой лестницы.

**Зубчатая стена:** Проход 5-футовой ширины полностью окружает внешний двор. Он находится в 20 фт над землей. С него лучник получает покрытие (+4 к AC) против дальнбойных атак от кого-либо с земли, хоть извне, хоть со внешнего двора.

**Заблокированные и укрепленные железом деревянные двери (двери внутреннего двора):** 1 фт толщиной; AC 2; твердость 5; hp 150; DC поломки 37 (заблокированы). Каждая дверь размером 90 кв.фт; заклинание *стук* на 9-м уровне может открыть их, если они заблокированы. Двери заблокированы ночью, но открыты днем.



## ШАН ТАР CR 3

Нр 23 (3 HD)

Мужчина тетирский человек клерик 3

NE Средний гуманоид

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

**Языки** Чондатанский, Общий

АС 19, касание 9, застигнутый врасплох 19

**Стойкость** +5, **Рефлексы** +0, **Воля** +5

**Скорость** 20 футов (4 квадрата)

**Рукопашная** длинный меч +4 (1d8+1)

**Базовая Атака** +2; **Захватывание** +3

**Боевое оснащение** жезл погубления (20 зарядов), 2 микстуры лечения легких ран

**Подготовленные заклинания клерика** (CL 3-й):

2-й - невидимость<sup>Д</sup>, звуковой взрыв (DC 16)

1-й - маскировка себя<sup>Д</sup>, погибель (DC 14), магическое оружие, щит веры

0-й - обнаружение магии, руководство, сопротивление

Д: Заклинание домена. Божество: Цирик. Домены: Обман, Иллюзия

**Способности** Сила 12, Ловкость 8, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 15, Харизма 13

**Умения** Сварить Зелье, Фокус Оружия (булава), Фокус Заклинания (воплощение)

**Навыки** Концентрация +8, Блеф +7, Знание (религия) +6, Слушание +2, Обнаружение +2

**Имущество** боевое оснащение, полный пластинчатый доспех, тяжелый стальной щит, диск секретов \* (см. страницу 154), микстура необнаружимого мировоззрения, ключ к секретному ящику стола в области Т4

\* У диска секретов Шан Тара есть второе командное слово, "ложь" - если сказать его после нормального командного слова, то на черном поле появится белый череп без челюсти (святой символ Цирика).

**Зацепка** "Плетение Мистры касается всех нас, знаем мы это или нет."

## 5 лучников/охранников храма CR 1

Нр 6 каждый (1 HD)

Человек боец 1

N Средний гуманоид

**Инициатива** +1; **Чувства** Слушание +3, Обнаружение +3

**Языки** Чондатанский, Общий

АС 15, касание 11, застигнутый врасплох 14; Увертливость

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

**Скорость** 20 футов (4 квадрата)

**Рукопашная** длинный меч +4 (1d8+2/19-20)

**Дальнобойная** длинный лук +4 (1d8)

**Базовая Атака** +1; **Захватывание** +3

**Способности** Сила 15, Ловкость 14, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 8

**Умения** Увертливость, Фокус Оружия (длинный лук), Фокус Оружия (длинный меч)

**Навыки** Подъем +2, Слушание +3, Обнаружение +3

**Имущество** длинный меч, длинный лук с 20 стрелами, чешуйчатая кольчуга, ключ к личному сундуку в области Т5 (у одного из охранников есть ключи к люкам на стену в области Т3)

**Зацепка** "Защищать храм, ублюдки!"

## КЕВРИН НАБОЖНЫЙ КОЛДУН CR 1

Нр 11 (1 HD)

Мужчина чондатанский человек колдун 1

N Средний гуманоид

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

**Языки** Чондатанский, Общий

АС 16 (доспех мага), касание 12, застигнутый врасплох 10

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

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** короткое копьё -1 (1d6-1)

**Базовая Атака** +0; **Захватывание** -1

**Специальные действия** колдовство

**Боевое оснащение** микстура лечения легких ран

**Известные заклинания колдуна** (CL 1-й):

1-й (4/день) - магическая ракета, тихое изображение

0-й (5/день) - обнаружение магии, звук привидения, свет, читать магию

**Способности** Сила 8, Ловкость 14, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 15

**Умения** Крепость (2)

**Навыки** Концентрация +4, Знание (тайны) +4, Колдовство +4  
**Зацепка** "Если Шан сказал, я верю ему."

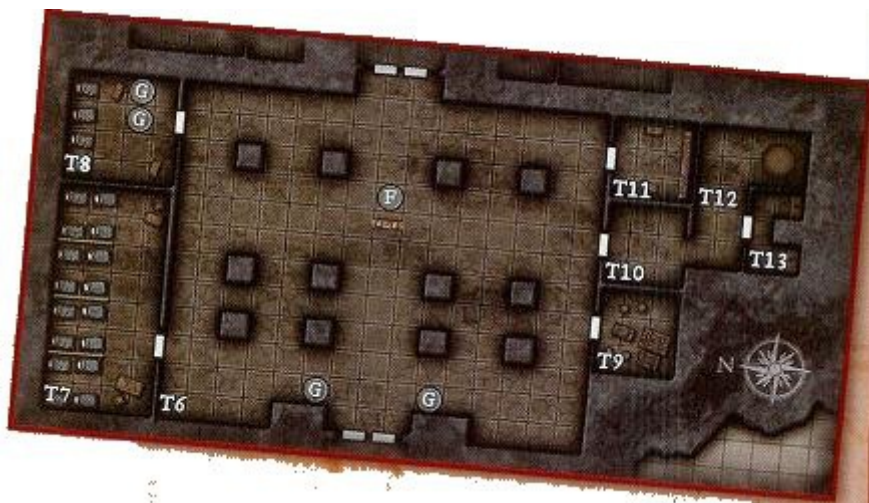
## СТОЛКНОВЕНИЕ Т6: СРЕДНИЙ ХРАМ

Уровень столкновения 6 (4, если тут нет Фембриса)

### ВВОДНАЯ

В этой палате обычно находится два охранника храма (G) на дежурстве (еще два отдыхают в области T8; они показываются 2 раунда спустя после начала боя), фальшивый священник Фембрис (F) и до 1d4-1 обывателей 1-го уровня (не показаны).

Бросайте инициативу. Разместите всех NPC на карте, как указано (обывателей разместите беспорядочно). Не размещайте резерв охранников, пока они не покажутся из области T8.



Когда РС увидят Фембриса, прочтите:

*Глаза этого нахмуренного и высохшего мужчины горят яростью.*

Когда РС увидят охранника, прочтите:

*Подобно охранникам на внешних стенах, эти люди выглядят готовыми отдать свою жизнь во имя Мистры.*

### ЦИТАТЫ

Охранники - рассудительные люди, служащие храму не только ради денег, но и из-за растущей преданности Мистре. Они видели многих, кто был приглашен заработать Священное Доверие Мистры, включая некоторых из других охранников. Они иногда видят своих бывших соратников (теневых охранников), и им внушают страх те перемены, что произошли с ними. Отец Шан Тар сказал им, что если они продемонстрируют лояльность и храбрость на защите храма, их тоже вскоре могут пригласить за Священным Доверием Мистры.

Вы можете представить это игрокам и дать охранникам несколько большую индивидуальность - например, цитатами, которыми охранники обмениваются друг с другом во время боя с РС. Есть несколько цитат, которые вы можете использовать:

"Смотри на меня, Отец! Я покажу, как надо разбираться с осквернителями!"

"Ублюдки! Как вы посмели начать здесь бой? Это - святая земля."

"Во имя Мистры и магии!"

"Отстаньте от него! Отстаньте от него!"

"Мне не нужна магия, чтобы разобраться с вами."

"Мистра, направь мой клинок!"

"Если мы падём, клерики излечат нас. А кто соберет ваши куски?"

"Мистра, будь со мной!"

"Я бесплатно изобью вас до полусмерти."

### ТАКТИКА

Охранники храма набрасываются на РС со своими мечами, борясь до бессознательного состояния (они думают, что будут излечены мистранскими клериками внутри).

Фембрис начинает с *погубления*; затем он читает *причинить страх* на РС, у которого, на его взгляд, самый низкий спасбросок Воли. После этого он читает *звуковой взрыв* в течение нескольких раундов или, возможно, *причинение серьезных ран*. Если дела идут плохо и у него появляется шанс, он накладывает на себя *санктуарий* и пытается сбежать.

### РАЗВИТИЕ

Если РС нанесут поражение Фембрису здесь, столкновение в области T14 не происходит так, как написано. Вместо этого теневые охранники из того столкновения пытаются скрыться и последовать за РС, когда они будут спускаться по лестнице. Это сделает столкновение в области T17 более стимулирующим.

Если у РС в этом столкновении начнутся неприятности, позвольте им сбежать. Теневые охранники бьются насмерть, но они не знают, преследовать ли РС за границами храма. Без предводительства Фембриса они выбирают более осторожный вариант - сообщить Леди Артас.

Как только бой закончен, переходите к странице 13 для продолжения приключения.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Широкие столбы:** 5 фт толщиной; АС 3; твердость 8; hp 900; DC поломки 45; Подъем DC 20.

Два квадратных столба поддерживают крышу в 15 фт вверх. *Вечногорящие факелы* установлены на западной поверхности каждой из колонн; каждый широкий столб обеспечивает покрытие.

**Маленький каменный алтарь:** 3 фт толщиной; твердость 8; hp 540; DC поломки 40.

Вход в этот квадрат обойдется в 2 квадрата движения. Средний персонаж может запрыгнуть на верхушку алтаря с успешной DC 10 проверкой Прыжка (разбег не требуется). Маленький персонаж может запрыгнуть с успешной DC 10 проверкой Прыжка (DC 20 без необходимости разбега), или забраться наверх с успешной DC 15 проверкой Подъема. Персонаж, стоящий на алтаре, получает +1 бонус на рукопашные атаки против противников на земле. Алтарь обеспечивает покрытие.

**Заблокированные и укрепленные железом деревянные двери (двери внутреннего двора):** 1 фт толщиной; АС 2; твердость 5; hp 150; DC поломки 37 (заблокированы). Каждая дверь размером 90 кв.фт; заклинивание стук на 9-м уровне может открыть их, если они заблокированы. Двери заблокированы ночью, но открыты днем.

**Квартиры просителей (Т7):** Те, кто ищут Священное Доверие Мистры, живут в этих кельях порядка недели.

**Квартиры охраны (Т8):** Не находясь на службе, охрана среднего храма спит и ест здесь.

**Провизионная храма (Т9):** И просители, и охранники питаются со складов хранимого здесь сушеного продовольствия. Также здесь хранятся другие припасы для просителей.

**Ризница (Т10):** Здесь висят одеяния просителей (черные робы), чтобы надевать их после ежедневного омовения.

**Ризница (Т11):** В этой запертой комнате хранятся святыне принадлежности, используемые в службах среднего храма. У Фембриса есть.

**Запертая хорошая деревянная дверь:** 1-1/2 дм толщиной; АС 3; твердость 5; hp 15; DC поломки 18 (заперта); DC Открытия Замка 25.

## ЗВЕЗДНЫЙ ТКАЧ ФЕМБРИС CR 5

Нр 39 (5 HD)

Мужчина чондатанский человек клерик 5

НЕ Средний гуманоид

**Инициатива** -1; **Чувства** Слушание +3, Обнаружение +3

**Языки** Чондатанский, Общий

**АС** 17, касание 9, застигнутый врасплох 17

**Стойкость** +7, **Рефлекс** +1, **Воля** +8

**Скорость** 20 футов (4 квадрата)

**Рукопашная** тяжелая булава +6 (1d8+2)

**Дальнобойная** чакрам +2 (1d4+1)

**Базовая Атака** +3; **Захватывание** +4

**Специальные действия** колдовство, упрек нежити

**Боевое оснащение** свиток восстановления

**Подготовленные заклинания клерика (CL 5-й):**

3-й - ясновидение/яснослышание<sup>Д</sup>, рассеивание магии, лечение серьезных ран

2-й - обнаружение мысли<sup>Д</sup>, звуковой взрыв (3) (DC 15)

1-й - обнаружение секретных дверей<sup>Д</sup>, погубление (DC 15), причинить страх (DC 15), команда (DC 15), санктурий

0-й - обнаружение магии, руководство, сопротивление

**Д:** Заклинание домена. Божество: Шар. Домены: Темнота, Знание

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

**Умения** Слепая Борьба (Б), Фокус Оружия (булава), Магия Теневого Плетения, Крепость

**Навыки** Концентрация +10, Блеф +6, Дипломатия +3, Знание (религия) +8, Слушание +3, Обнаружение +3

**Имущество** боевое оснащение плюс тяжелая булава, 10 чакрам (УКЗЦ 97), плащ сопротивления +1, свиток восстановления, полный пластинчатый доспех, диск секретов, ключ к области Т11, ключ к секретной ячейке в алтаре в области Т14, ключ к области Т21

**Зацепка** Фембрис не особо разговорчив. Он инструктирует или убивает тех, кто усомнился в его вере.



#### 4 ОХРАННИКА ХРАМА CR 1

Нр 6 каждый (1 HD)

Человек боец 1

N Средний гуманоид

**Инициатива** +1; **Чувства** Слушание +3, Обнаружение +3

**Языки** Чондатанский, Общий

**АС** 15, касание 11, застигнутый врасплох 14; Увертливость

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

**Скорость** 20 футов (4 квадрата)

**Рукопашная** длинный меч +4 (1d8+2/19-20)

**Дальнобойная** длинный лук +4 (1d8)

**Базовая Атака** +1; **Захватывание** +3

**Способности** Сила 15, Ловкость 14, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 8

**Умения** Увертливость, Фокус Оружия (длинный лук), Фокус Оружия (длинный меч)

**Навыки** Подъем +2, Слушание +3, Обнаружение +3

**Имущество** длинный меч, длинный лук с 20 стрелами, наборная кольчуга, ключ к личному сундуку в области T8

**Зацепка** "Мы предпочитаем, чтобы вы не говорили в среднем храме."

## СТОЛКНОВЕНИЕ T14: ВНУТРЕННИЙ ХРАМ

Уровень столкновения 6 (4, если тут нет Фембриса)

### ВВОДНАЯ

В этой палате обычно находится два теневого охранника (S), скрывающиеся за дверью. Возможно, тут также и Фембрис (F), если РС пришли сюда, чтобы увидеть *Звездный Гнозис* как часть храмовой программы.

Бросайте инициативу. Разместите Фембриса (если он тут), но неставляйте теневого охранников (если они еще не обнаружены), пока не подойдет их очередь согласно инициативе. Когда теньевые охранники будут размещены, прочитайте текст.

Обратите внимание, что если РС побегут обратно в область T6, охрана там нападет на них после раунда сбора оружия в караулке.

Когда теньевые охранники покажутся, прочтите:

*Факелы тускло чадят. Два воина в наборных кольчугах выскальзывают из теней, по одному с каждого края палаты. Они кажутся так или иначе искаженными - затененными и бесцветными.*

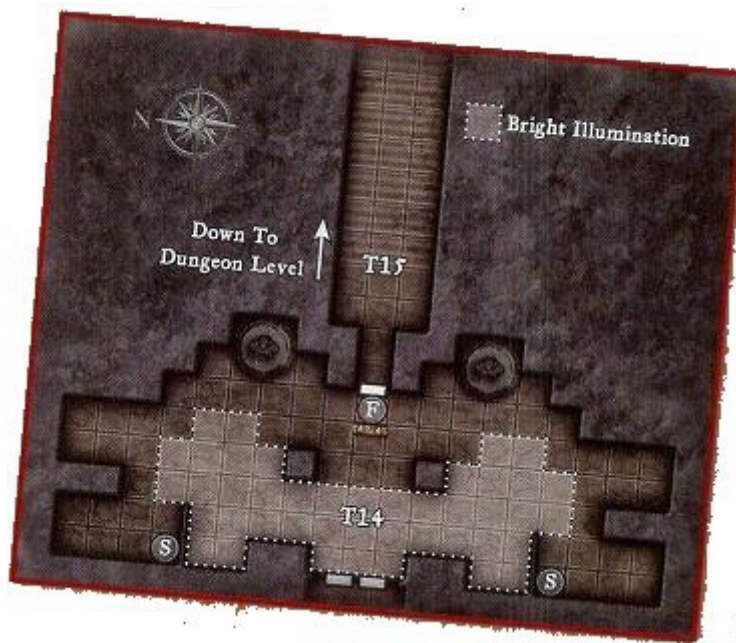
### ТАКТИКА

Теньевые охранники сближаются со вторгшимися, ведя бой насмерть. Их благочестие было предано, и теперь они полагают, что их состояние вынуждает их служить диктату ложных священников и их неизвестных богов.

Если Фембрис бьется с РС, он начинает с *погубления*; затем он читает *причинить страх* на РС, у которого, на его взгляд, самый низкий спасбросок Воли. После этого он читает *звуковой взрыв* в течение нескольких раундов или, возможно, *причинение серьезных ран*. Если дела идут плохо и у него появляется шанс, он накладывает на себя *санктуарий* и пытается сбежать. Обратите внимание, что Фембрис при наложении заклинаний не может держать одновременно и *Звездный Гнозис*, и свое оружие.

Если РС не нанесли поражение охранникам в области T6, они находятся в области T8 и играют в кости. Привыкшие к странным шумам в области T14, они не реагируют в течение 3 раундов, вместо этого ожидая, что все утихнет само собой. Если они не видят теневого охранника, то нападают на РС, но если видят судьбу некоторых из своих бывших компаньонов, то не нападают и имеют недружелюбное отношение и к РС, и к обитателям храма, пока что-нибудь не склонит их на одну из сторон.

Как только бой закончен, переходите к странице 14 для продолжения приключения.



## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Широкие столбы:** 5 фт толщиной; АС 3; твердость 8; hp 900; DC поломки 45; Подъем DC 20.

Два квадратных столба поддерживают крышу в 15 фт вверх. *Вечногорящие факелы* установлены на западной поверхности каждой из колонн.

**Маленький каменный алтарь:** 3 фт толщиной; твердость 8; hp 540; DC поломки 40.

Вход в этот квадрат обойдется в 2 квадрата движения. Средний персонаж может запрыгнуть на верхушку алтаря с успешной DC 10 проверкой Прыжка (разбег не требуется). Маленький персонаж может запрыгнуть с успешной DC 10 проверкой Прыжка (DC 20 без необходимости разбега), или забраться наверх с успешной DC 15 проверкой Подъема. Персонаж, стоящий на алтаре, получает +1 бонус на рукопашные атаки против противников на земле. Алтарь обеспечивает покрытие.

**Заблокированные и укрепленные железом деревянные двери (внутренние двери):** 1 фт толщиной; АС 2; твердость 5; hp 150; DC поломки 37 (заблокированы). Каждая дверь размером 90 кв.фт; заклинание *стук* на 9-м уровне может открыть их, если они заблокированы. Двери заблокированы ночью, но открыты днем.

**Заблокированная хорошая деревянная дверь:** 2 дм толщиной; АС 3; твердость 5; hp 15; DC поломки 28 (заблокирована).

### ЗВЕЗДНЫЙ ТКАЧ ФЕМБРИС CR 5

Нр 39 (5 HD)

Мужчина чондатанский человек клерик 5

NE Средний гуманоид

**Инициатива** -1; **Чувства** Слушание +3, Обнаружение +3

**Языки** Чондатанский, Общий

АС 17, касание 9, застигнутый врасплох 17

**Стойкость** +7, **Рефлексы** +1, **Воля** +8

**Скорость** 20 футов (4 квадрата)

**Рукопашная** тяжелая булава +6 (1d8+2)

**Дальнобойная** чакрам +2 (1d4+1)

**Базовая Атака** +3; **Захватывание** +4

**Специальные действия** колдовство, упрек нежити

**Боевое оснащение** свиток восстановления

**Подготовленные заклинания клерика** (CL 5-й):

3-й - ясновидение/яснослышание<sup>Д</sup>, рассеивание магии, лечение серьезных ран

2-й - обнаружение мыслей<sup>Д</sup>, звуковой взрыв (3) (DC 15)

1-й - обнаружение секретных дверей<sup>Д</sup>, погубление (DC 15), причинить страх (DC 15), команда (DC 15), санктуарий

0-й - обнаружение магии, руководство, сопротивление

Д: Заклинание домена. Божество: Шар. Домены: Темнота, Знание

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

**Умения** Слепая Борьба (Б), Фокус Оружия (булава), Магия Теневого Плетения, Крепость

**Навыки** Концентрация +10, Блеф +6, Дипломатия +3, Знание (религия) +8, Слушание +3, Обнаружение +3

**Имущество** боевое оснащение плюс тяжелая булава, 10 чакрамов (УКЗЦ 97), плащ сопротивления +1, свиток восстановления, полный пластинчатый доспех, диск секретов, ключ к области T11, ключ к секретной ячейке в алтаре в области T14, ключ к области T21

**Зацепка** Фембрис не особо разговорчив. Он инструктирует или убивает тех, кто усомнился в его вере.

### 2 ТЕНЕВЫХ ОХРАННИКА CR 2

Нр 7 каждый (1 HD)

Темный человек боец 1

N Средний гуманоид (экстрапланарный)

**Инициатива** +1; **Чувства** темновидение 60 фт, превосходящее видение при слабом освещении; Слушание +3, Обнаружение +3

**Языки** Чондатанский, Общий

АС 17, касание 11, застигнутый врасплох 14; Увертливость

**Сопротивление** холод 10

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

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** длинный меч +4 (1d8+2/19-20)

**Дальнобойная** длинный лук +3 (1d8)

**Базовая Атака** +1; **Захватывание** +3

**Боевое оснащение** микстура лечения легких ран

**Способности** Сила 15, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 8

**Умения** Увертливость, Фокус Оружия (длинный лук), Фокус Оружия (длинный меч)

**Навыки** Подъем +0, Скрытность +3, Слушание +3, Бесшумное Движение +1, Обнаружение +3

**Имущество** боевое оснащение плюс длинный меч, длинный лук с 20 стрелами, наборная кольчуга

**Скрытность на открытом месте (Su)** Может использовать навык Скрытности, находясь на виду и при недостатке покрытия или укрывательства, кроме как при естественном дневном свете, в области заклинания *дневной свет* или при подобном магическом свете.

**Превосходящее видение при слабом освещении (Ex)** Может видеть в четыре раза дальше человека при темном освещении.

**Зацепка** "Мы прошли через Теневые Врата, но там не было Мистры..."

**Обратите внимание** Эти люди имеют темный шаблон из-за прохождения через неудавшиеся Теневые Врата и попали под влияние Шар.

## СТОЛКНОВЕНИЕ T17: КАМЕННЫЙ ДВОР

Уровень столкновения 6

### ВВОДНАЯ

В этой палата обычно находится два теневых охранника (S) и темный земной элементал (E), который изначально напоминает всего лишь груду битого камня.

Также Фембрис (не показан) может появиться из области 21. Если РС еще не сталкивались с ним, его статистика дана на странице 28.

Охранники, вероятно, слышали, как РС открывали дверь наверху или спускались по лестнице, и должны быть готовы скрыться на открытом месте в комнате (Скрытность +3). Когда РС спустятся по лестнице, начнется бой. Немедленно РС, способные видеть комнату, делают проверки Обнаружения и распознают местонахождение теневых охранников, если они обнаружены. Бросайте инициативу. Если теневые охранники не замечены, они получают раунд неожиданности. Не размещайте темного земного элементала до его первого появления (при котором он использует стандартное действие, чтобы "встать" и показаться с качестве угрозы). Фембрис, если он тут, обнаруживается на своем ходу в течение третьего полного раунда боя у восточной двери.

Когда темный земной элементал произведет свое первое действие, прочтите:

*Часть битого камня начинает дрожать, и из нее появляется тень. Груда слипается и поднимается, собираясь в живую каменную массу, ее руки похожи на дубины из обломков статуй.*

### ТАКТИКА

Теневые охранники стараются замкнуть РС, при возможности используя темного земного элементала; но поскольку они не говорят на Терране, сложная тактика согласно с ним невозможна. Темный земной элементал атакует любое существо, пытающееся искать в битом камне, или если бой начинается в этой комнате. Он перемещается сквозь стены на лестницу, не позволяя сбежать таким путем, и нападает, пока не будет уничтожен.

Если РС придут к этому столкновению в хорошей форме, темный земной элементал может укрыться в стенах. Используя способность земного скольжения, он может во время боя частично оставаться в камне, получая +4 бонус покрытия к АС.

### А ЕСЛИ РС ПРОИГРАЮТ?

Если дела РС идут неважно, как вариант, Мистра более целенаправленно поможет усилиям РС по ее защите. Через свою магию и влияние, которые ее святой образ имеет в пределах храма, Мистра может оживить свою статую, несмотря на мощь Шар в этом месте. Оживленная статуя бьется на стороне РС, прежде всего против темного земного элементала. Как только темный земной элементал побежден, статуя делает благодарное движение, словно благословляя РС, и возвращается в свое обычное состояние. Обратите



внимание на выгоды статуи от ее собственной магической ауры (см. Особенности области); эти бонусы отражены в ее блоке статистики.

Как только бой завершен, возвращайтесь к странице 16 для большего количества информации о Каменном Дворе.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Плавная лестница:** Эта лестница не затрагивает движение, но Персонажи, атакующие противника ниже себя, получают +1 бонус на броски атаки за нахождение выше.

**Легкие развалины:** Легкие развалины добавляют 2 к DC проверок Баланса и Кувырка и налагают -2 штраф по проверкам Бесшумного Движения. Любое существо, пытающееся бежать или разогнаться по легким развалинам, должно преуспеть в DC 10 проверке Баланса или не сможет этого сделать, но в остальном действует как обычно.

**Магическая статуя Мистры:** 5 фт толщиной; АС 3; твердость 8; hp 900; DC поломки 45; Подъем DC 15; подавляющее отречение; CL 20-й.

Статуя обеспечивает покрытие; ее можно опрокинуть с проверкой Силы, соответствующей или превышающей ее DC поломки, нанося 10d6 пунктов урона существам в квадратах, куда она падает (Рефлексы DC 15 - вполовину). Опрокинутая статуя заполняет квадраты, куда упадет, тяжелыми развалинами.

Эта статуя выделяет ауру магического света эквивалентно фонарю. Любое существо, находящееся в выделенных квадратах, обозначенных вокруг статуи на карте, получает +2 бонус удачи к АС и спасброскам Воли против темных существ и других аборигенов План Тени.

### 2 ТЕНЕВЫХ ОХРАННИКА CR 2

**Нр** 7 каждый (1 HD)

Темный человек боец 1

N Средний гуманоид (экстрапланарный)

**Инициатива** +1; **Чувства** темновидение 60 фт, превосходящее видение при слабом освещении; **Слушание** +3, **Обнаружение** +3

**Языки** Чондатанский, Общий

**АС** 17, **касание** 11, **застигнутый врасплах** 14; **Увертливость**

**Соппротивление** холод 10

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

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** длинный меч +4 (1d8+2/19-20)

**Дальнобойная** длинный лук +3 (1d8)

**Базовая Атака** +1; **Захватывание** +3

**Боевое оснащение** микстура лечения легких ран

**Способности** Сила 15, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 8

**Умения** Увертливость, Фокус Оружия (длинный лук), Фокус Оружия (длинный меч)

**Навыки** Подъем +0, Скрытность +3, Слушание +3, Бесшумное Движение +1, Обнаружение +3

**Имущество** боевое оснащение плюс длинный меч, длинный лук с 20 стрелами, наборная кольчуга

**Скрытность на открытом месте (Su)** Может использовать навык Скрытности, находясь на виду и при недостатке покрытия или укрывательства, кроме как при естественном дневном свете, в области заклинания *дневной свет* или при подобном магическом свете.

**Превосходящее видение при слабом освещении (Ex)** Может видеть в четыре раза дальше человека при темном освещении.

**Зацепка** "Мы прошли через Теневые Врата, но там не было Мистры..."

**Обратите внимание** Эти люди имеют темный шаблон из-за прохождения через неудавшиеся Теневые Врата и попали под влияние Шар.

### ТЕМНЫЙ ЗЕМНОЙ ЭЛЕМЕНТАЛ CR 4

**Нр** 30 (4 HD)

NE Средний элементал (экстрапланарный)

**Инициатива** -1; **Чувства** темновидение 60 фт, превосходящее видение при слабом освещении; **Слушание** +4, **Обнаружение** +3

**Языки** Терран

**АС** 18, **касание** 9, **застигнутый врасплах** 18

**Соппротивление** холод 10

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

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** удар +7 (1d8+9)

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



**Базовая Атака** +3; **Захватывание** +8

**Варианты атаки** мастерство земли, Силовая Атака (-1 атака, +1 урон)

**Специальные действия** Раскол, толчок

**Способности** Сила 21, Ловкость 8, Телосложение 17, Интеллект 4, Мудрость 11, Харизма 11

**SA** толчок, мастерство земли

**SQ** земное скольжение, элементные черты, скрытность на открытом месте

**Умения** Раскол, Силовая Атака

**Навыки** Скрытность +7, Слушание +4, Бесшумное Движение +5, Обнаружение +3

**Мастерство земли (Ex)** Получает бонус +1 на броски атаки и урона, если и он, и его противник касаются земли. Если противник воздушный или водный, элементал берет -4 штраф на броски атаки и урона.

**Земное скольжение (Ex)** Может скользить сквозь камень, грязь и почти любой другой вид земли, кроме металла, так же легко, как рыба в воде. Копание не оставляет туннеля или дыры и не создает какую-либо ярьб или другие признаки присутствия. Наложение *движения земли* на область с закопавшимся земным элементалом отбрасывает элементала на 30 фт и ошеломляет его на 1 раунд того, если он не преуспеет в DC 15 спасброске Стойкости.

**Скрытность на открытом месте (Su)** Может использовать навык Скрытности, находясь на виду и при недостатке покрытия или укрывательства, кроме как при естественном дневном свете, в области заклинания *дневной свет* или при подобном магическом свете.

**Толчок (Ex)** Может начинать маневр натиска быка, не вызывая атаку при возможности. Боевые модификаторы, данные в Мастерстве земли выше, также относятся к противопоставленным проверкам Силы элементала.

**Превосходящее видение при слабом освещении (Ex)** Может видеть в четыре раза дальше человека при темном освещении.

**Зацепка** Окутан теньями при перемещении.

**Обратите внимание** Этот земной элементал имеет темный шаблон из-за прохождения через неудавшиеся Теневые Врата и попал под влияние Шар.

**СТАТУЯ МИСТРЫ** CR 2

Средний оживленный объект

**Нр** 31 (2 HD)

**N** Средняя конструкция

**Инициатива** +0; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; **Слушание** -5, **Обнаружение** -5

**АС** 16, касание 12, застигнутый врасплох 16

**Стойкость** +0, **Рефлексy** +0, **Воля** -3

**Скорость** 40 футов (8 квадратов)

**Рукопашная** удар +2 (1d6+1)

**Базовая Атака** +1; **Захватывание** +2

**Способности** Сила 12, Ловкость 10, Телосложение -, Интеллект -, Мудрость 1, Харизма 1

## СТОЛКНОВЕНИЕ T26: ПРИХОЖАЯ НОЧИ

Уровень столкновения 6

### ВВОДНАЯ

Это столкновение вызывается, если РС войдут в эту комнату и получают предупреждение теневых охранников, находящихся на страже.

В этой палата обычно находится два теневых охранника (S). Если из-за РС срабатывает тревога на двери или они как-либо еще наделали много шума перед тем, как войти, оба охранника скрываются на ровном месте (Скрытность +3), и РС должны сделать успешные проверки Обнаружения, чтобы понять, будет ли неожиданность.

Если происходит конфликт, Леди Артас (А) прибывает из области T31, а смещающиеся змеи (Д) прибывают с юга. См. Тактику для большего количества информации.



Бросайте инициативу. Сразу разместите теневых охранников, но не размещайте смещающихся змей или Леди Артас, пока они не придут.

Когда появится Леди Артас, прочтите:

*В бой с вами мчится приведенная в бешенство женщина, заключенная в полный пластинчатый доспех, ее длинные черные волосы развеваются. Вы замечаете длинный уродливый шрам, идущий по ее лицу от глаза к подбородку. Искалеченный глаз тускл и слеп.*

Когда появляются смещающиеся змеи, прочтите:

*К вам скользят змеи с роскошной сине-черной чешуей, испещренной ярко-фиолетовыми пятнами.*

## ТАКТИКА

Теневые охранники бьются насмерть, делая попытку замыкания при любой возможности. Смещающиеся змеи появляются из области T32 после первого раунда боя, делая двойное движение в зал и попадая в него на расстоянии по крайней мере 15 фт от темного кольца, разделяющего области T32 и T26.

Леди Артас берет 2 раунда, чтобы выпить свою *микстуру выносливости*, а затем переместиться к двери своей палаты и открыть ее. Если из-за РС сработала сигнальная ловушка, Леди Артас начинает это, когда зазвонит тревога. Если они проходят через дверь без срабатывания тревоги, она начинает процесс, когда до нее дойдут звуки боя с теневыми охранниками (DC Слушания -3; автоматически преуспевает, если РС не будут исключительно тихими).

Выйдя на позицию (близко к двум или нескольким РС), Леди Артас читает *темноту*. Она позволяет себе попасть в зону действия заклинания, полагаясь на свое умение слепой борьбы для преимуществ в рукопашной. Затем она читает *звуковой взрыв* и *погубление*, одно за другим. После этого она читает *дарение проклятия* и начинает менять другие заклинания на заклинания *причинения*, атакуя РС. Она бьется насмерть и не позволит РС выведать у себя какие-либо секреты.

После завершения боя возвращайтесь к странице 17 для продолжения приключения.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Казармы:** Здесь расквартирован резерв теневых охранников, хоть им особо и не требуется сон.

**Хранилище:** Эта палата заполнена коробками, корзинами, бочками и полками с тарелками и прочей посудой.

**Пыточная палата (T29):** Прочная деревянная дверь в эту комнату заперта; у Леди Артас есть ключ.

**Запертая прочная деревянная дверь:** 2 дм толщиной; AC 3; твердость 5; hp 20; DC поломки (заперта); DC Открывания Замка 25.

**Квартира Леди Артас (T30):** Прочная деревянная дверь в эту комнату заблокирована изнутри, если Леди Артас не откроет ее.

**Заблокированная прочная деревянная дверь:** 2 дм толщиной; AC 3; твердость 5; hp 20; DC поломки 35 (заблокирована).

**Учебная (T31):** Прочная деревянная дверь в эту комнату заблокирована изнутри, если Леди Артас не откроет ее. В комнате есть стол, стул и книжные полки.

**Заблокированная прочная деревянная дверь:** 2 дм толщиной; AC 3; твердость 5; hp 20; DC поломки 35 (заблокирована).

**Теневое Кольцо:** Этот огромный диск, огороженный темным камнем с западного конца области T26 - на самом деле открытое кольцо, ведущее в область T32, но заклинание *постоянное изображение* заставляет его выглядеть как круг, заполненный тьмой, источающей холод. Персонажи и объекты могут проходить сквозь иллюзию без вреда, но пустота может смутить их. Любой РС в пределах 10 фт от круга чувствует неестественный холод, исходящий от него. Взаимодействие с иллюзией позволяет DC 19 спасбросок Воли, как обычно для заклинания.

Персонажи, делающие успешную DC 10 проверку Знания (религия) или Интеллекта для распознавания круга, опознают в нем святой символ Шар.

## 2 ТЕНЕВЫХ ОХРАННИКА

CR 2

Hp 7 каждый (1 HD)

Темный человек боец 1

N Средний гуманоид (экстрапланарный)

**Инициатива** +1; **Чувства** темновидение 60 фт, превосходящее видение при слабом освещении; **Слушание** +3, **Обнаружение** +3

**Языки** Чондатанский, Общий

AC 17, касание 11, застигнутый врасплох 14; **Увертливость**

**Соппротивление** холод 10

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

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** длинный меч +4 (1d8+2/19-20)

**Дальнобойная** длинный лук +3 (1d8)

**Базовая Атака** +1; **Захватывание** +3

**Боевое оснащение** микстура лечения легких ран

**Способности** Сила 15, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 8

**Умения** Увертливость, Фокус Оружия (длинный лук), Фокус Оружия (длинный меч)

**Навыки** Подъем +0, Скрытность +3, Слушание +3, Бесшумное Движение +1, Обнаружение +3

**Имущество** боевое оснащение плюс длинный меч, длинный лук с 20 стрелами, наборная кольчуга

**Скрытность на открытом месте (Su)** Может использовать навык Скрытности, находясь на виду и при недостатке покрытия или укрывательства, кроме как при естественном дневном свете, в области заклинания *дневной свет* или при подобном магическом свете.

**Превосходящее видение при слабом освещении (Ex)** Может видеть в четыре раза дальше человека при темном освещении.

**Зацепка** "Мы прошли через Теневые Врата, но там не было Мистры..."

**Обратите внимание** Эти люди имеют темный шаблон из-за прохождения через неудавшиеся Теневые Врата и попали под влияние Шар.

### 3 СМЕЩАЮЩИХСЯ ЗМЕИ CR 2

**Нр** 19 каждый (2 HD)

**СЕ** Средняя магическая тварь

**Инициатива** +1; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; **Слушание** +6, **Обнаружение** +1

**Языки** Драканий

**АС** 13, касание 11, застигнутый врасплох 12; 50 % шанс промаха

**Стойкость** +7, **Рефлексы** +4, **Воля** +3

**Скорость** 20 футов (4 квадрата), подъем 10 фт, плавание 10 фт.

**Рукопашная** укусы +5 (1d6+4)

**Базовая Атака** +2; **Захватывание** +5

**Способности** Сила 17, Ловкость 12, Телосложение 19, Интеллект 5, Мудрость 12, Харизма 2

**SQ** смещение

**Умения** Железная Воля

**Навыки** Подъем +11, **Слушание** +6, **Плавание** +11

**Смещение (Su)** Любая рукопашная или дальнобойная атака против смещающейся змеи имеет 50% шанс промаха, если нападающий не может определить местоположение змеи чем-либо помимо зрения.

**Зацепка** Шипит "Шшшшшарсссс".

### ЛЕДИ АРТАС CR 6

**Нр** 45 (6 HD)

Женщина чондатанский человек клерик 6

**NE** Средний гуманоид

**Инициатива** -1; **Чувства** **Слушание** +4, **Обнаружение** +4

**Языки** Чондатанский, Общий, Драканий

**АС** 21, касание 9, застигнутый врасплох 21

**Стойкость** +8, **Рефлексы** +4, **Воля** +10

**Скорость** 20 футов (4 квадрата)

**Рукопашная** +1 *тяжелая булава* +7 (1d8+2) или

**Рукопашная** спонтанное *причинение серьезных ран* +5 касание (3d8+6, Воля DC 17 - вполовину) или

**Рукопашная** спонтанное *причинение умеренных ран* +5 касание (2d8+6, Воля DC 16 - вполовину) или

**Рукопашная** спонтанное *причинение легких ран* +5 касание (1d8+6, Воля DC 15 - вполовину)

**Базовая Атака** +4; **Захватывание** +5

**Специальные действия** спонтанное колдовство (заклинания *причинения*)

**Боевое оснащение** микстура выносливости

**Подготовленные заклинания клерика (CL 6-й):**

3-й - дарение проклятия (2) (DC 17), ясновыслушивание/ясновидение<sup>Д</sup>, рассеивание магии

2-й - темнота, обнаружение мысли<sup>Д</sup> (DC 16), звуковой взрыв (3) (DC 16)

1-й - обнаружение секретных дверей<sup>Д</sup>, погубление (DC 15), причинить страх (DC 15), команда (DC 15), санктуарий

0-й - обнаружение магии (2), звук привидения (2), руководство

**Д:** Заклинание домена. Божество: Шар. Домены: Темнота, Знание

**Способности** Сила 12, Ловкость 8, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 18, Харизма 13

**Умения** Слепая Борьба (Б), Боевое Колдовство, Молниеносные Рефлексы, Говорить на Языке (Драканий), Крепость, Фокус Оружия (булава)

**Навыки** Концентрация +11, Блеф +7, Дипломатия +4, Знание (религия) +7, **Слушание** +4, **Обнаружение** +4

**Имущество** боевое оснащение плюс +1 тяжелая булава, +1 полный пластинчатый доспех, +1 тяжелый стальной щит, плащ сопротивления +1, амулет Мудрости +2, диск секретов (см. страницу 154), ключи к двери между комнатами 25/26, к области T29 и к секретной ячейке в алтаре в области T32

**Зацепка** "Вам мало Священного Доверия Мистры? Смотрите правду: Мистра - обманная богиня обманной религии!"

## СТОЛКНОВЕНИЕ T33: ДОСТУП К РЕКЕ

Уровень столкновения 8

### ВВОДНАЯ

Это столкновение начинается, если РС пытаются пересечь мост к восточной стороне области T33, войти в комнату с другой стороны канала или если возбуждают подозрения Мхайра провалом проверок Дипломатии или Блефа, описанных для этой комнаты.

В этой палате обычно находится Мхайр (М), два теневых охранника (S) и земноводный отик (O), полностью скрытый темной водой.

Когда начнется столкновение, бросайте инициативу. Сразу разместите теневых охранников и Мхайра (положение Мхайр определяется фактическими событиями; иначе поместите его там, где указано), но не показывайте отика до его первого действия.

Когда РС сталкиваются с Мхайром, прочтите:

*У этого белокурого синеглазого лодочника есть копье, а язык его остоль же остр, сколь и резок.*

Когда нападет земноводный отик, прочтите:

*Три щупальца вырываются из воды, на одном из них три желтых глаза, а два других жаждут схватить вас!*



### ТАКТИКА

Если Мхайр бьется с РС, он действует своим копьем. Если его здоровье падает до 10 или менее очков жизни, он пытается нырнуть в воду и спастись с помощью своих внушительных навыков плавания.

Теневые охранники стреляют стрелами с моста в РС. Они не будут пересекать это, как только в бой вступит отик, чтобы существо не приняло их на добычу.

Учитывая 15-футовую досягаемость щупалец, в комнате не так много мест, недоступных земноводному отику. Это попытается схватить РС, при успехе утаскивая его в воду. На следующем раунде жадное существо отпускает захват и пытается схватить другого РС. Затем оно делает возможности против убегающих РС и полные атаки против тех, кто в воде. Будучи уменьшен до 10 или меньшего количества очков жизни, земноводный отик бежит в область T23 через речной канал, а прибыв туда, бьется насмерть.

Как только битва закончена, РС могут расспросить просителей и заполучить карту, которая приведет их к следующей главе приключения.

### ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Мост через Речной Канал:** Круто изогнутый мост - скользкий от влаги. Персонаж, бегущий или разгоняющийся по мосту, должен преуспеть в DC 12 проверке Баланса. Провал на 4 или меньше означает неспособность персонажа бежать или разгоняться, но в остальном он способен действовать как обычно. Провал на 5 или больше означает, что персонаж падает в воду.

**Вода:** Глубина воды - 15 фт. Поток нетороплив, но силен, снося плавающего персонажа на 5 фт к западной стороне комнаты в конце каждого раунда. В остальном вода считается спокойной. См. страницу 5 для правил движения и боя в воде.

**Ячейки:** Ячейки в палате незаперты. В одной из ячеек на восточной стене (через мост) содержится Веера (V), женщина-человек, доминируемая Звездным Гнозисом. Тем, кто находится под властью Звездного Гнозиса, указывается оставаться спокойным, слушать команды любого теневого охранника или священника, словно это инструкции доминирующего, и не планировать и не принимать участие в любых усилиях побега из ячеек. Веера не делает ничего, чтобы участвовать в бою, пока над ней доминируют, и будучи освобождена, укрывается в самом безопасном месте (вероятнее всего, оставаясь в своей ячейке).

**Железная ячейка:** AC 6; твердость 10; hp 30; DC поломки 24.



Статистика выше дана для одного прута; следует уничтожить несколько прутков, дабы проделать достаточно места для того, чтобы протиснулось существо, в зависимости от его размера. Клетка - высотой 10 фт (Подъем DC 15), прутья примерно в 4 дюймах друг от друга. Она покрыта большим количеством прутьев. Существа, атакуемые сквозь клетку, имеют покрытие (+4 AC, +2 на спасброски Рефлексов).

**Железная дверь клетки:** 1 дм толщиной; AC 6; твердость 10; hp 30; DC поломки 24 (если заперта или застряла).

Статистика выше дана для одного прута, за исключением того, что успешный DC поломки открывает дверь.

**Катамаран:** Это устройство - по существу две лодки, соединенные между корпусами, чтобы брать до восьми Средних пассажиров и одного штурмана. Успешная DC 10 проверка Силы требуется, чтобы столкнуть катамаран в воду; успешная DC 20 проверка Силы требуется, чтобы вытянуть его на уступ.

**Стол:** AC 2; твердость 5; hp 5; DC поломки 17.

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

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

**Стул:** AC 4; твердость 5; hp 5; DC поломки 17.

Существо, стоящее в том же квадрате, что и стул, получает +2 AC бонус и +1 бонус на спасброски Рефлексов (эти бонусы не складываются с бонусами за покрытие от других источников). Присутствие стула в остальном не затрагивает место существа, поскольку предполагается, что существо использует стул для своего преимущества по необходимости.

## 2 ТЕНЕВЫХ ОХРАННИКА

CR 2

Нр 7 каждый (1 HD)

Темный человек боец 1

N Средний гуманоид (экстрапланарный)

**Инициатива** +1; **Чувства** темновидение 60 фт, превосходящее видение при слабом освещении; **Слушание** +3, **Обнаружение** +3

**Языки** Чондатанский, Общий

AC 17, касание 11, застигнутый врасплох 14; **Увертливость**

**Сопrotивление** холод 10

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

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** длинный меч +4 (1d8+2/19-20)

**Дальнобойная** длинный лук +3 (1d8)

**Базовая Атака** +1; **Захватывание** +3

**Боевое оснащение** микстура лечения легких ран

**Способности** Сила 15, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 8

**Умения** Увертливость, Фокус Оружия (длинный лук), Фокус Оружия (длинный меч)

**Навыки** Подъем +0, Скрытность +3, Слушание +3, Бесшумное Движение +1, Обнаружение +3

**Имущество** боевое оснащение плюс длинный меч, длинный лук с 20 стрелами, наборная кольчуга

**Скрытность на открытом месте (Su)** Может использовать навык Скрытности, находясь на виду и при недостатке покрытия или укрывательства, кроме как при естественном дневном свете, в области заклинания *дневной свет* или при подобном магическом свете.

**Превосходящее видение при слабом освещении (Ex)** Может видеть в четыре раза дальше человека при темном освещении.

**Зацепка** "Мы прошли через Теневые Врата, но там не было Мистры..."

**Обратите внимание** Эти люди имеют темный шаблон из-за прохождения через неудавшиеся Теневые Врата и попали под влияние Шар.

## ЗЕМНОВОДНЫЙ ОТИК CR 4

Нр 39 (6 HD)

N Большая аберрация (водный)

**Инициатива** -1; **Чувства** темновидение 60 фт, нюх; **Слушание** +4, **Обнаружение** +4

**Языки** Общий

AC 16 (24 \*), касание 8 (16 \*), застигнутый врасплох 16 (24 \*); \* против противников на земле

**Стойкость** +4, **Рефлексы** +1 (+5 \*), **Воля** +6; \* против противников на земле

**Скорость** 20 футов (4 квадрата), плавание 10 фт.

**Рукопашная** 2 щупальца каждое +7 (1d6+3) и укус +4 (1d6+1)

**Пространство** 10 фт; **Досигаемость** 10 фт (15 фт со щупальцами)

**Базовая Атака +4; Захватывание +11**

**Варианты атаки** сжимание, улучшенный захват

**Способности** Сила 17, Ловкость 8, Телосложение 15, Интеллект 5, Мудрость 12, Харизма 6

**Умения** Улучшенная Естественная Атака (укус), Мультиатака, Фокус Оружия (щупальце)

**Навыки** Скрытность -5 (+3 в логовище), Слушание +4, Обнаружение +4, Плавание +14

**Зацепка** Ликует, когда РС входит в воду.

**Сжимание (Ех)** Наносит 1d6+3 пунктов урона с успешной проверкой захватывания.

**Улучшенный захват (Ех)** Для использования этой способности отик должен поразить цель атакой щупальцем. Затем он может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если он выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может сжимать.

**Обратите внимание** Отик имеет земноводный шаблон от *Stormwrack*. Набор умений, навыков и способностей также немного отличается от таковых стандартного отика.

**Мхайр CR 6**

**Нр** 55 (6 HD)

Мужчина тетирский человек боец 6

NE Средний гуманоид

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

**Языки** Чондатанский, Общий

АС 16, касание 11, застигнутый врасплох 15

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

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** +1 *длинное копьё* +11/+5 (1d8+7) или

**Рукопашная** дубинка +9/+4 (1d6+3)

**Базовая Атака** +6; **Захватывание** +9

**Варианты атаки** Раскол, Боевые рефлексy, Силовая Атака, Быстрое Выхватывание

**Боевое оснащение** 3 *микстуры лечения умеренных ран*

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

**Умения** Раскол, Боевые рефлексy, Силовая Атака, Быстрое Выхватывание, Крепость (2), Фокус Оружия (длинное копьё), Специализация Оружия (длинное копьё)

**Навыки** Подъем +8, Запугивание +5, Слушание +2, Обнаружение +2, Плавание +10

**Имущество** боевое оснащение, +1 *длинное копьё*, +1 *кожаный доспех*, дубинка, ключ к скрытой ячейке в столе в области ТЗ4

**Зацепка** "Отстань, урод."

# В Обширное Болото

Для продолжения приключения РС должны посетить Неизвестную Святыню - местную вежу на вершине холма, видимую с Пути Мантикоры за Велуном - это может подсказать любой местный житель или проходящий торговец. РС могут уже знать об этой святыне (DC 11 Знание [география] или Знание [местное]).

Если РС направятся туда прямо через Течение Виверна от выхода из пещеры под утесом, они могут высадиться из лодки на грязном берегу, где Мхайр выпустит своих пассажиров. Оттуда они могут направиться на юго-восток, пересекая Тропу Хуллака и идя к Неизвестной Святыне по карте. Выследить предыдущую группу просителей трудно, но не невозможно (Выживание DC 28, изменено нынешними условиями видимости). С другой стороны, они могут пойти по Тропе Хуллака на юг, к Пути Мантикоры, и подойти к Неизвестной Святыне со стороны дороги.

Не так важно, как именно РС проделают путь к Неизвестной Святыне, но не дойдя до нее и не ориентируясь по карте Мхайра РС рискуют заблудиться на равнинах или, что еще хуже, погрязнуть в опасностях Обширного Болота. Немногие в Велуне знают о Гробнице Чониса, и никто в городе не сможет дать описание того, как добраться туда, лучше карты Мхайра. Даже если на карте будут указаны "Посох Черепов" или Потерянное Убежище Кормира, никто в городе не сможет рассказать, что это такое или как туда добраться.

Если персонажи не собираются пользоваться картой для руководства, проконсультируйтесь с правилами блуждания (РВд 86). Не стесняйте бег вашего воображения; бандиты, контрабандисты, существа из Обширного Болота - хороший выбор. Конечно, РС должны в конечном счете напасть на след, возможно, наткнувшись на одно из мест, отмеченных на карте, типа Посоха Черепов.

## СУХОПУТНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

РС могут достичь Неизвестной Святыни (область J1) примерно через 15 миль путешествия от точки высадки Мхайра. Оттуда у них еще 15 миль путешествия к Гробнице Чониса (область J2) и 10 миль - до края Обширного Болота.

Проконсультируйтесь с таблицами 9-3 - 9-6 в *Руководстве Игрока* для вычисления, сколько времени потребуется РС для движения по бездорожным равнинам. Предполагая их скорость в 20 фт, понадобится около 3 часов, чтобы покрыть расстояние в 5 миль. Если РС едут на лошадях, они потратят примерно половину этого времени.

РС могут также идти по Пути Мантикоры, а потом повернуть на север. Путь Мантикоры считается как шоссе по равнине с точки зрения вычисления сухопутной скорости. Используя эти нормы, существо со скоростью 30 фт может идти со скоростью 3 мили в час.

Если РС блуждают по Обширному Болоту, не используя тропу, сухопутное путешествие считается по парвилам для бездорожных джунглей. Лошади затрудняют преодоление Обширного Болота, поскольку множество низких ветвей, чаща и болотистая земля заставляют их замедляться до скорости 20 фт. Так, партия на лошадях (или пешком со скоростью 20 фт) путешествует лишь на полмили в час, продираясь через колючую растительность и хлюпая по застоявшейся воде и зловонной грязи.

## ВОСТОЧНЫЕ РАВНИНЫ

Давным-давно лес покрывал все земли между Громовыми Пиками и Штормовыми Рогами (отсюда и прозвище Кормира - Лесное Королевство), но столетия лесозаготовок, сельского хозяйства и войн преобразили ландшафт. Раскидистые травянистые равнины теперь составляют большую часть земель меж



Течением Виверна и Обширным Болотом; низкие холмы и крутые расселины скрывают маленькие запутанные речные долины, бегущие потоки и холодные чистые пруды.

## МЕСТА В ПУТЕШЕСТВИИ

Карта этой области дана на странице 37. Предположите, что земля в местах столкновений чиста и сравнительно свободна от преград, если в тактическом столкновении не указано иное.

### J1. НЕИЗВЕСТНАЯ СВЯТЫНЯ

*На вершине холма впереди вы видите на фоне неба силуэты колонн и разрушенных стен. Это, должно быть, Неизвестная Святыня. Пока вы стоите, глядя на нее, вытерк с холма доносит запах еды - кто-то на вершине холма жарит кролика.*

Обнаружив, что кто-то устроил лагерь в их любимой перевалочной точке - Гробнице Чониса - два контрабандиста разбили лагерь в Неизвестной Святыне, обдумывая, как поступить. Норри Вэйвокет, скальный гном из Долин, и Куберт Драфтворт, человек-кормирец, ведут неторопливый бизнес по контрабанде краденых товаров через Кормир и к сембийским торговцам, путешествующим домой по Пути Мантикоры. Гробница Чониса была превосходным местом для хранения их товаров, которые они держат там, живя в Монашеском Клинке.

Норри и Куберт прибыли к гробнице со свежим грузом - кое-какими краденными драгоценностями - чтобы забрать то, что было спрятано там за последние три месяца. Они увидели, как кто-то движется у входа гробницу, и скрылись, чтобы понаблюдать. Узнав, что как минимум четверо используют ее в качестве своеобразной базы, Норри и Куберт отступили и осели в Неизвестной Святыне, чтобы перекусить и обдумать свой следующий ход.

Когда приходят РС, Норри и Куберт подавлены и заняты своими мыслями, глядя в походный очаг и шевеля угли, не замечая, что еда подгорает. Удачливые контрабандисты берут -5 штраф на проверки Слушания и Обнаружения из-за того, что отвлечены, и таким образом вряд ли услышат РС, пока те не войдут в круглые руины, изображенные в тактическое столкновение J1 (помните также о штрафах за расстояние). Если РС приветствуют их или производят при подъеме на холм настолько много шума, что не услышать их невозможно, Норри и Куберт осторожны, но принимают дружественное отношение. Будучи удивлены, Норри и Куберт вскакивают на ноги и имеют безразличное отношение, пока РС так или иначе не подтолкнут их к иному.

*Перевалив холм, вы изучаете круглые руины некогда гордой постройки из белого камня. Толстая стена окружает область, выложенную белыми плитами и усеянную колоннами - и стоящими, и упавшими. В центре постройки - небольшое возвышение. У маленького походного очага, устроенного в нише в стене, сидят хорошо одетые мужчины - гном и человек. Они смотрят, как на вертеле жарится кролик; рядом привязаны лошадь и пони.*

Норри и Куберт выглядят как дружелюбные и учтивые господа. Они утверждают, что являются торговцами, чтобы прикрыть свою контрабанду и укрывательство краденного. Давние друзья и постоянные компаньоны, Норри и Куберт часто заканчивают друг за друга фразы и с потрясающей точностью предугадывают действия друг друга. Они и чашки чая не могут выпить, не взаимодействуя друг с другом.

Норри и Куберт ничего не знают о тех, кто занял Гробницу Чониса, за исключением того, что их по крайней мере четверо. Они не знают ничего о велунском храме Мистры, помимо того, что он достроен. В Неизвестной Святыне они разбили лагерь лишь вчера, каких-либо доминируемых жертв не видели, но они заинтересовываются, если РС расскажут им о неприятностях в храме и о планах его фальшивого духовенства.

Если РС атакуют Норри и Куберта, они стараются защититься, как описано в тактическом столкновении J1. Они интерпретируют действия РС как бандитов и предлагают отдать товары, которые они хранили в Гробнице Чониса, в обмен на их жизни.

Если РС договариваются с парочкой и описывают кое-какие из причин своего путешествия, Норри и Куберт ухватываются за возможность, чтобы кто-то прогнал обитателей Гробницы Чониса. В ходе этой беседы они сообщают следующее (на многоточиях в тексте говорящий персонаж меняется):

- "Привет... Привет... Это мой неоценимый коллега... Норри Вэйвокет. А это мой уважаемый друг... Куберт Драфтворт."
- "Хотите чаю?... Сахар положить?... Пожалуйста, отведайте кролика."
- "Мы торговцы... Время - деньги, да... Но с компактными товарами дела идут хорошо... Украшения, горячительное, шелка... Самые разные вещи."
- "Вы пойдете мимо Гробницы?... Надо вас предупредить... Мы проходили там только вчера, и... Похоже, там устроились какие-то бандиты."



- "На, они были маленькие... Может, это гоблины... или кобольды... На вид похожи на бандитов... темные... смуглые... вооруженные... На вид явно недружелюбные... Явно нет!"
- (одновременно) "Мы так долго работали вместе, мы и думаем одинаково. Иногда слишком одинаково."
- "Никто не пойдет в Гробницу Чониса, кроме бандитов... Негодяев... И моснтров... Они могут использовать ее как... Как базу для набегов на дорогу."
- "Кто такой Чонис?... Если бы мы знали... Мы были бы богаты... Есть мудрецы, которые дорого заплатят, чтобы узнать это наверняка."
- "Что мы делали в гробнице?... Ладно, я признаюсь... Нам нужен склад в этом регионе... А раз о гробнице мало кто знает... И еще меньше ходят туда... Ну, теперь вы знаете... Мы в затруднении."

Причудливая речь Норри и Куберта позволяет им автоматически помогать друг другу по любой проверке Блефа (предоставляя +11 бонуса Блефа для их обоих). Если РС согласится на их сопровождение к Гробнице Чониса, они позволяют РС взять на себя инициативу, а сами при любой борьбе остаются позади. Они помогут павшим РС и будут говорить о том, на что похожа внутренность гробницы, но в остальном стараются не получить какого-либо урона.

**Тактическое столкновение:** J1. Неизвестная Святыня на странице 42.

## J2. Гробница Чониса

*Перевалив через гряды, вы видите примерно в полумиле длинный, приземистый холм. Яркая зеленая трава, испещренная пятнами чертополоха и вереска, покрывает и его, и окрестности. Открытый дверной проем зияет под тяжелым каменным венцом у основания этого холма. На венце, похоже, есть глубоко высеченное слово, но с этого расстояния его не прочесть. Это, должно быть, старый курган.*

Слово на венце - имя, написанное в Торассе: Чонис. Сейчас в Гробнице Чониса живут четыре темных ползуна и темный сталкер, используя ее для наблюдения за "просителями", идущими по пути к Посоху Черепа. Наемники, нанятые клериками Шар, они присматривают за военными партиями или индивидуумами, больше похожими на тех, кто следит за просителями, чем на самих просителей. Один из темных ползунов скрывается в тених у входа в гробницу (Скрытность +16). Он наблюдает за перемещениями, отлично просматривая путь просителей и окрестные равнины (Обнаружение +5).

Прибытие РС необычно тем, что происходит вне ежемесячного графика. Предполагается, что посланец клериков остановится у входа и провозгласит: "Пока тьма не будет править вверх и вниз", но у РС нет возможности угадать или узнать это. Если РС скажет что-то иное, темный ползун делает проверку Чувства Мотива, чтобы понять, *доминируют* ли над РС (DC 15 за исключением случаев, когда все РС используют навык Блефа, чтобы притвориться *доминируемым*). Если РС выглядят как *доминируемые*, темный ползун движется за ними, ожидая момента сообщить темному сталкеру о странной ситуации.

Если РС пытаются войти в гробницу, напасть на темного ползуна или не кажутся *доминированными*, темный ползун выпускает стрелу, а затем отступает через мост в гробнице. Это вызывает бой, описанный в тактическом столкновении J2.

**J2A - Входная палата:** Стены, пол и потолок гробницы построены из огромных каменных плит, грубо высеченных и собранных вместе до того, как над ними был насыпан курган. Высота потолков по всей гробнице - 10 фт.

Эта длинная низкая комната некогда служила своеобразной церемониальной палатой, но время и вандализм тех, кто обитал в гробнице, уничтожили картины, когда-то украшавшие плиты. Широкая яма - самая заметная леталь северной стороны комнаты.

Яма некогда служила ловушкой для защиты гробницы. За прошедшие с тех пор столетия обитатели завалили ее грязью, камнями, костями, ржавым оружием и другими отбросами. Подвесной веревочный мост, который Норри и Куберт построили над ямой, привязан к железным шипам в полу.

Барельеф с нахмуренным рогатым лицом занимает всю северную стену между восточными и западными дверьми. Резьба грубая, в древнем стиле. У широкого круглого лица глубокий рот, скрывающий бойницы, высеченные в скале темными.

**J2B - Катакомбы:** Множество других покоится в гробнице вместе с Чонисом. Некоторые из них все еще лежат в нишах, вырезанных в каменных стенах гробницы. Их ценности были положены рядом в глиняных горшках, но распад и вандализм оставили в нишах лишь несколько сломанных костей и осколки глиняной посуды, более-менее неповрежденные скелеты остались лишь в верхних нишах.

Во многих из ниш теперь также скрываются бойницы. Темные прорезали их из внутренней прихожей, превратив катакомбы в стрелковую галерею.

На стене катакомб, обращенной к большому залу, высечено рогатое лицо, подобное тому, что во входной палате. Подобно тому лицу, у этого есть глубокий рот. Внутри рта скрыт переключатель, открывающий на

лице дверь. Эта секретная дверь (Поиск DC 20 для обнаружения) скрывает палату, в которой Норри и Куберт скрыли свои товары. Темные не нашли секретную дверь.

**Сокровище:** Куберт и Норри спрятали свои товары в пустой каменной шкатулке в скрытой комнате. Если РС откроют шкатулку, они найдут следующее: 50 драгоценностей, стоящих в общем на 1,000 gr; 20 бутылок уттердарка (черное соленое вино, сделанное в городке Богбрук), разлитого четыре года назад и стоящего по 2 gr за бутылку в Сембии; и 6 королевских обмундирований нынешнего стиля, стоимостью по 200 gr каждое.

**J2C - Большой Зал:** Великий зал, некогда служивший мсетом упокоения Чониса. Эта палата с колоннами заканчивается каменным возвышением, на котором стоит грубая каменная шкатулка. Никаких сокровищ или костей в ней давно уже нет. На стене позади шкатулки есть еще одно рогатое лицо, но оно улыбается, а не хмурится.

**Тактическое столкновение:** J2. Гробница Чониса на странице 44.

**Развитие:** Если РС бегут от столкновения, любые выжившие темные последуют за ними и нападут ночью. Если РС пройдут рядом с Гробницей Чониса, не исследуя ее, темные будут преследовать их, нападая ночью.

Если Норри и Куберт сопровождают РС и РС не найдут их скрытые припасы, они поплачут над своей потерей и скажут, что останутся тут, чтобы похоронить мертвых и отдохнуть перед возвращением в Иммерси. Если РС найдут товары Норри и Куберта, контрабандисты признаются, что это принадлежит им. Если РС захотят взять себе некоторую часть найденного, ситуация может обостриться. Норри и Куберт благодарны РС за помощь, но не отдадут без борьбы товаров более чем на 500 gr.

## ОБШИРНОЕ БОЛОТО

Обширное Болото медленно расползается по землям к югу от Громовых Пиков, постепенно надвигаясь на Путь Мантикоры и угрожая перекрыть возможность путешествий между Сембией и Кормиром. Темное и словно навевающее беды, Обширное Болото - территория, никому не принадлежащая формально, но заселенная враждующими племенами орков, гоблиноидов и лизардфолков.

Многие кормирцы считают Обширное Болото самым опасным местом в своей стране - и на то есть серьезные основания. Засасывающие трясины, несущие болезнь насекомых, вредные облака, зыбучие пески, непроницаемый туман и леденящие дожди делают путешествие в болоте смертельно опасным, даже если не рассматривать множество его чудовищных обитателей и слухи о злой магии и беспокойных мертвецах.

Считайте Обширное Болото болотным ландшафтом (описанным в РВд 88), но добавьте черты среднего леса (РВд 87). Следование по тропе от Посоха Черепов или от лагерной стоянки Острозубых считайте как тропу через джунгли, позволяя персонажу со скоростью в 20 фт покрывать милю за полчаса путешествия. Потерянное Убежище находится на расстоянии около 10 миль от Посоха Черепов, если использовать тропу.

Учитывая, что РС следуют по карте Мхайра и остаются на тропе от Посоха Черепов, у них нет особых шансов сбиться с пути к Потерянному Убежищу. Если по каким-то причинам РС не следуют по карте и не используют тропу, лидер группы должен преуспевать в DC 15 проверках Выживания каждый час. При провале РС оказываются заблудившимися (РВд 86).

## СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ В ОБШИРНОМ БОЛОТЕ

Если РС остаются на тропах, описанных в приключении, лучше всего не использовать случайные столкновения. Приберегите их для случая, если РС преднамеренно решат идти по бездорожному болоту.

Если РС решат углубиться в болото, шанс на случайное столкновение - 5% после каждого часа путешествия.

ТАБЛИЦА СТОЛКНОВЕНИЙ В ОБШИРНОМ БОЛОТЕ

D%	Столкновение	Среднее EL
01-03	1 десятиголовая гидра	9
04-06	1d3 водных наги	9
07-11	1d3 блуждающих огонька	8
12-16	1d3 дигестера	8
17-23	1d3 мумии (мумии трясин)	7
24-28	1 медуза	7
29-36	1d3 мантикоры	7
37-44	1 восьмиголовая гидра	7
45-54	1d4+1 ужасных кабана	7
55-64	1 чуул	7
65-74	1d3 тролля	7

75-83	1d3 гигантских крокодила	6
84-88	1 тендрикулос	6
89-93	1 волочащаяся насыпь	6
94-98	1d4 лозы-убийцы	5
99-100	1 гигантский удав	5

## МЕСТА ОБШИРНОГО БОЛОТА

Карта этой области дана на странице 37. Предположите, что земля в местах столкновений чиста и сравнительно свободна от преграды, если в тактическом столкновении не указано иначе.

### V1. ПОСОХ ЧЕРЕПОВ

*Рожицы переплетенных деревьев, которые вы видели тут и там, похоже, появляются все чаще, меняется их вид - от скрюченных дубов и чахлах синелистов к водным березам и ивам. Земля становится мягкой и губчатой, становится очевидно, что вы идете по толстому торфу, даже при том, что по обе стороны дорожки обильно растут деревья.*

*Вы огибаете полузатопленную чащу и видите стену кипарисов, водного ясеня и ив, перекрывающих вид на север и юг. Облепленные мхом деревья склоняются над застоявшейся, покрытой ряской водой, насколько хватает взгляда.*

*Прямо впереди, среди нескольких плачущих ив, огромные сломанные деревья поднимаются на 30 футов из болотистой земли под крутым углом. Самые разные черепа кучами усеивают их основание, еще большие черепов украшают их стороны на вбитых деревянных клиньях или железными шипах. Грязная дорожка идет мимо омерзительной вехи и вновь уходит в болото.*

Это так называемый "Посох Черепов". Орки построили его сотню лет назад для того, чтобы отметить свою территорию и напугать любого, кто может захотеть сюда войти. Они свалили под ним черепа противников, и когда их согнали с этих земель, другие использовали Посох для той же цели, навалив под ним черепа орков. Теперь под этим монументом лежит множество черепов, включая таковые орков, гоблинов, хобгоблинов, троллей, лизардфолков, огров, крокодилов, гидр и ужасных кабанов.

Посох Черепов отмечает начало пути к Потерянному Убежищу. Грязная дорожка вьется по болоту, пересекая протоки по срубленным деревьям. Она свободна от природных опасностей, и другие существа научились избегать ее из-за того, что тут постоянно шастают лизардфолки Теневой Чешуи.



Острозубые лизардфолки знают эту дорогу, которую используют тенечешуйчатые и их союзники-люди, и они пришли перехватить тех невинных жертв, которых магически заставляют идти в руки противников. По этой причине они устроили засаду у Посоха Черепа, надеясь убить врагов или захватить жертв, которых они могут вести.

Острозубые лизардфолки лежат и ждут, когда приходят РС. Лизардфолки и Черночешуйчатые лизардфолки скрываются под водой, полностью скрытые. Они задерживают дыхание на 5 минут, ожидая сигнал от лизардфолка Ядовитого Сумрака, чтобы выскочить и напасть.

**Тактическое столкновение:** V1. Посох Черепов на странице 46.

**Развитие:** Это столкновение может пройти по-разному. РС могут начать переговоры, они могут быть захвачены, а могут и убить лизардфолков. В зависимости от того, как РС поведут себя в столкновении, следующее столкновение может пройти по-разному.

Если РС поймут, что используется несмертельная тактика, они могут попытаться договориться с лизардфолками, говорящими только на Драконьем. Если РС смогут пообщаться с ними и достичь от лизардфолков безразличного (ДС Дипломатии 15) или дружественного отношения (ДС Дипломатии 25), те прекращают атаку и готовы выслушать РС. Помните, что проверка Дипломатии под напором может быть сделана как полнораундовое действие, но это налагает -10 штраф. Если РС смогут продемонстрировать лизардфолкам свою полезность, те предложат сопроводить РС к лагерной стоянке, чтобы поговорить с вождем.

Если РС побеждены и захвачены, лизардфолки позаботятся о ранах РС проверками Излечения. Затем они быстро соорудят носилки, чтобы доставить РС на лагерную стоянку.

Если РС решат убить всех лизардфолков, те стараются сбежать, унося одного или нескольких павших РС, приведя других к лагерной стоянке. Если это окажется непрактичным, лизардфолки просто убегут, надеясь, что РС последуют за ними по хорошо заметной тропе (ДС Выживания 5; -1 за каждого трех сбежавших и -1, если среди беглецов есть Черночешуйчатый). Если РС убьют всех или решат не следовать по тропе, Кессессек поприветствует их из темноты в одну из ночей, когда они разобьют лагерь, и сделает попытку провести мирные переговоры.

## V2. ЛАГЕРНАЯ СТОЯНКА ОСТРОЗУБЫХ

*Воздух становится влажным и теплым, ваш нос чувствует запах серы. Впереди мгла цепляется за деревья, скрывая болото туманом. Грохочущие толчки сотрясают землю у вас под ногами, и лизардфолки ускоряют темп, нетерпеливо бредя вперед по воде, которая становится все теплее - вы чувствуете это ногами. Внезапно вы слышите взрыв, и над деревьями футов на 100 поднимается столб парящей воды - явно какой-то гейзер.*

Лизардфолки ведут РС сквозь деревья и туман к широкой поляне.

*Болотистая земля сменяется влажным гравием, грязью и голыми скалами, испещренными прудами с пузырящейся парящей водой. По поляне разбросаны хижинки из тростника и ветвей.*

Кессессек, вождь Острозубых, ведет военную партию на территорию Тенечешуйчатых, и группа, устроившая засаду на РС у Посоха Черепов - часть этих сил. Кессессек стремится встретиться с РС, и он сразу подходит к ним, как только группа вернется. Он приветствует их на шипящем диалекте Общего и пытается сделать так, чтобы они отнеслись к нему непредвзято.

РС могут прибыть в эту область несколькими путями, в зависимости от того, как завершилось столкновение у Посоха Черепов. Проведение этого эпизода зависит от того, как РС попали сюда.

**РС были захвачены Острозубыми:** Кессессек читает *обнаружение магии*, чтобы распознать доминирование над кем-либо из пленных РС. Если доминирование присутствует, он рассеивает эффект, читая *рассеивание магии*. Затем он излечивает их раны, используя *жезл лечения легких ран*, в то же время говорит с ними, объясняя ситуацию и действия его племени. Перед тем, как освободить РС, Кессессек сообщает им, что собирается наложить *зону правды* и просит, чтобы они по своей воле подчинились заклинанию. Если РС парализованы, он ждет, пока паралич пройдет. Затем он читает *зону правды* и продолжает расспрашивать РС о них и их целях. Как только он удостоверится, что они не работают вместе с лизардфолками Теневой Чешуи, он спрашивает РС, согласны ли они на перемирие, если их отпустят. Если РС соглашаются, он приказывает освободить их.

**РС ведут переговоры с Острозубыми у Посоха Черепов:** Лизардфолки приводят РС к Кессессеку, который приветствует их - нетерпеливо, но с некоторыми предосторожностями. Он спрашивает, позволят ли РС подвергнуться заклинанию *зона правды*, пока они будут беседовать. Если они соглашаются, Кессессек разговаривает с ними, попутно излечивая у них любые раны. Если не соглашаются - Кессессек велит им покинуть лагерную стоянку и начинает строить планы по перемещению своей военной партии.

**РС победили Острозубых у Посоха Черепов:** Если РС преследуют или отслеживают лизардфолков до их лагерной стоянки, они скорее всего нападут на лагерь. Если это произойдет, Кессессек и лизардфолки



защищаются, и Кессессек пытается объяснить действия своего племени и закончить борьбу, предлагая перемирие. Если РС не принимают перемирия, превосходящее количество лизардфолков на лагерной стоянке должно позволить им нанести поражение и подчинить РС, используя тактику вроде той, что применялась у Посоха Черепов.

Как только Кессессек заводит мирный диалог с РС, он предлагает им суп из улиток и утрей, приготовленный в горячих источниках около гейзера. В разговоре с РС Кессессек ведет нормальную беседу:

- "Вам рады здесь, волосатые. У нас общий враг".
- Я - Кессессек, вождь племени Острый Зуб. Те, кто здесь - не все из нас. Я веду военную партию против племени Тенечешуйчатых".
- "Мы напали, чтобы освободить вас. Мы думали, что вы - одни из идущих во сне, что ходят к твердыне волосатых".
- "Да, мы видели волосатых вроде вас. Некоторые действуют вместе с Тенечешуйчатыми. Намного больше прошло по пути к твердыне, словно во сне. Мы не знаем, что с ними, но они идут и не возвращаются".
- "Эта твердыня лежит в глубинах болота. Там живут волосатые и Тенечешуйчатые. Много их приходит, гораздо больше, чем мы можем осилить, особенно при том, что они хозяйничают в твердыне".
- Когда-то мы называли Тенечешуйчатых Драконоубийцами, но теперь дракон правит ими, и они пали во тьму. Их вождь - Кетсарра Тенечешуйчатая. Драконья кровь течет в ее жилах, равно как и зло".
- "Чешуя Кетсарры черна, а на голове у нее есть рога, как и у ее отца, Деспайра".
- "Давно уже черные драконы летали над нашим болотом. Говорят, племя Драконоубийц убило нескольких за последние десятилетия, последней была Тира. Потом пришел Деспайр, и убийцы стали рабами. Мы не знаем, где его логово".
- "Что-то случилось с ними. Когда в этом году их налетчики пришли на наши земли, они были другими. Их глаза горели как огонь, и тени окутывали и защищали их чешую. Они были мертвы, их души ушли, их заменила тьма. Теперь они нападают на нас, чтобы убить или захватить. Тех, кто попался к ним, ждет судьба хуже смерти. Они стали Тенечешуйчатыми и вернулись, чтобы биться со своими сородичами".
- "Нам не выстоять против их налетчиков. Много Остроzubых погибло. Многих взяли в плен и увели в твердыню волосатых. На другие племена тоже нападали. Племя Остроzubых уцелело лишь потому, что объединилось с Ядовитым Сумраком и Черночешуйчатыми".
- "Мы видим, что вы - не друзья Тенечешуйчатых и тех волосатых из твердыни, и нам нужна ваша помощь. Я верю, что некоторых из нашего народа еще держат в темной башне. При прошлом налете они захватили нашего старого вождя и мою жену, Ашалу, и мы еще не видели их среди мертвых. Вы освободите их?"
- "Если вам нужна наша помощь - мы поможем вам. Мы небогаты, у нас нет золотых и серебряных кружочков, но я отдам все, что у меня есть. Если вы освободите их из твердыни, я отдам вам всю свою магию".
- "Мы не можем дать вам наш яд. Он священен для Семуани".

После того, как будут обсуждены основные моменты, переходите с столкновению, описанному на странице 48. Область заполнена слабым туманом из-за пара с горячих источников, и тенечешуйчатые используют его для своего преимущества. Грелл пролетает над лагерем, скрываясь в тумане, и спускается для атаки. Атакует он, лишь опознав Кессессека. Как только тот парализован, грелл визжит, давая тенечешуйчатым сигнал к атаке. Позвольте РС проверку Обнаружения, чтобы увидеть грелла, прежде чем он спикирует на Кессессека (с противопоставлением его проверки Скрытности, откорректированной на 40 фт расстояния). РС, увидевшие грелла, могут действовать в течение раунда неожиданности.

**Кессессек, Вождь Племени Остроzubых:** Клерик почти забытого бога Эссилисса, Кессессек до недавнего времени не занимал видного места среди лизардфолков. Кессессек получил правление племенем Острый Зуб после смерти предыдущего вождя от рук тенечешуйчатых. После того, как ему удалось изгнать некоторых из убитых тенью, другие лизардфолки единогласно объявили его вождем, не производя для этого традиционное состязание среди сильнейших. Кессессек несколько смущен в своей новой роли, и его неопытность выливается в выбор агрессивной стратегии против превосходящих сил племени Тенечешуйчатых.

Кессессек хотел захватить РС, потому что знает, что убитые тенью так или иначе используют в качестве ресурсов не только их, но и людей. Как только Кессессек поймет намерения РС, он увидит в них жизнеспособный инструмент для борьбы с его противниками без необходимости тратить жизни своего народа - и, возможно, розыгрыш этой непредвиденной карты сможет обернуть ситуацию против тенечешуйчатых.

**Тактическое столкновение:** V2. Лагерная стоянка Остроzubых на странице 48.

**Развитие:** Хотя это вряд ли возможно, но РС могут напасть на Остроzubых и нанести им поражение или избежать этого столкновения, не последовав за лизардфолками в их лагерь. Если это произойдет, проведите столкновение с существами из тактического столкновения V2 на тропе РС к Потерянному Убежищу.

Нанеся поражение греллу и убитым тенью лизардфолкам, РС должны продвигаться к Потерянному Убежищу. Остроzubые благодарны, а Кессессек дает РС в награду свой *жезл лечения легких ран*. Кессессек отведет их к началу тропы, ведущей к твердыне, но его племя не станет участвовать в битве, поскольку боится живущего там огромного количества тенечешуйчатых.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ГЛАВЫ 2: ВПЕРЕД К ПОТЕРЯННОМУ УБЕЖИЩУ КОРМИРА

К этому моменту приключения РС должны знать, что происходит не просто искривление храма Мистры, а что-то большее - кампания против лизардфолков и упоминания о драконе и ордах нежити показывает, что в этом замешаны большие силы. Странная мощь убитых тенью лизардфолков, позволяющая красть заклинания, должна взволновать РС, как и идея, что много подобных противников может жить в Потерянном Убежище. Конечно, когда РС достигнут Потерянного Убежища, там не окажется никаких признаков огромного вражеского войска.

Если РС решат обойти Потерянное Убежище и идти в то место, что отмечено на карте Мхайра, лизардфолки сообщат им, что от Потерянного Убежища до этого места нет ни троп, ни водного пути. В болоте много руин, но все они гораздо дальше. Если РС настаивают, что Потерянного Убежища следует избегать и продолжить поиски за ним, лизардфолки помогать не станут. Пускай РС побродят по болоту, пусть у них будут случайные столкновения, но они должны в конечном счете вернуться и исследовать Потерянное Убежище, если они хотят добраться до сути этой тайны.

## ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ ЗА ИСТОРИЮ ГЛАВЫ 2

РС могут заработать дополнительный опыт за завершение определенных задач приключения.

- Если РС распознают в Норри и Куберте контрабандистов и вернут их властям, партия получит 200 ХР.
- Если РС обнаружат товары, украденные Норри и Кубертом, и заставит вернуть их властям, партия получит 500 ХР.
- Если РС одолеют темных в Гробнице Чониса (а не на дороге), партия получит 200 ХР.
- Если РС успешно и без применения насилия договорятся с Остроzubыми у Посоха Черепов, партия получит 400 ХР.
- Если РС одолеют лизардфолков у Посоха Черепов и последуют с ними в лагерь, партия получит 200 ХР.

## СТОЛКНОВЕНИЕ J1: НЕИЗВЕСТНАЯ СВЯТЫНЯ

Уровень столкновения 7

### ВВОДНАЯ

Норри (N) и Куберт (C) не ожидают нападения, но если она происходит, они реагируют весьма скоординированно.

### ЛОШАДЬ И ПОНИ

Когда начинается бой, верховые животные Норри и Куберта стоят в отмеченных местах. Не обученные бою, легкая лошадь (H) и пони (P) бьются на привязи. Если любая из них преуспеет в DC 20 проверке Силы (легкая лошадь имеет модификатор +3, пони +1), они ломают тонкую колонну, к которой они привязаны, и она падает в центр святыни. Это заставляет колонну ударить ту, что на возвышении, и обрушить ту колонну на юго-западный выход из святыни. Обе колонны - 20 фт высотой.

Освободившись, паникующие животные движутся к ближайшей персоне, ища успокоения. Если эта персона прилагает усилия, чтобы казаться спокойной, животные успокаиваются и просто стоят. Если персона занята боем или иначе кажется угрожающей, животные атакуют ее в течение 2 раундов, а затем убегают примерно на 200 ярдов от святыни.

### ТАКТИКА

Когда начинается бой, Норри накладывает *невидимость* на себя, а затем - на Куберта, в то время как Куберт занимает защитное положение и заявляет, что ни сейчас же уйдут. Затем Куберт берет *жезл щита* Норри и пытается использовать его, в то время как Норри использует свой жезл *доспеха мага*. Потом Куберт отдает жезл обратно Норри, взамен беря у него *микстуру пятна*, если он не сумел использовать жезл. Затем Норри и Куберт берут еще один раунд, чтобы выпить микстуры перед тем, как атаковать заклинаниями и

мечом. Будучи невидимыми и смежными друг с другом, Норри и Куберт из-за долгой практики могут без проблем находить друг у друга изделия и передавать их друг другу.

Как только бой окончен, переходите к странице 38 для продолжения приключения.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Каменные стены:** 5 фт толщиной; твердость 8; hp 450; DC поломки 55; Подъем DC 15.

**Тяжелые развалины:** Вход в квадрат с тяжелыми развалинами обойдется в 2 квадрата движения. Тяжелые развалины добавляют 5 к DC проверок Баланса и Кувырка и налагают -5 штраф по проверкам Бесшумного Движения. Бег или разгон через тяжелые развалины невозможны.

**Огонь:** Существо, перемещающееся на квадрат с огнем, получает 2d6 пунктов урона от огня и должно преуспеть в DC 15 спасброске Рефлексов или загореться.

**Колонны:** Каждая из стоящих колонн на карте имеет высоту порядка 20 фт.

**Тонкая колонна:** 1-1/2 фт толщиной; AC 4; твердость 8; hp 40; DC поломки 20; Подъем DC 20.

Существо, стоящее в том же квадрате, что и тонкая колонна, получает +2 бонус покрытия к Классу Доспеха и +1 бонус покрытия на спасброски Рефлексов (эти бонусы не складываются с бонусами покрытия от других источников). Присутствие тонкой колонны в остальном не затрагивает место существа. Тонкая колонна может быть опрокинута с проверкой Силы, соответствующей или превышающей ее DC поломки, нанося 6d6 пунктов урона существам в квадратах, куда она падает (Рефлекс DC 15 - вполнину). Опрокинутая колонна заполняет квадраты, куда упадет, тяжелыми развалинами.

Успешная DC 10 проверка Поиска показывает хрупкий характер колонны. Из-за знания камня дварф может делать эту проверку автоматически, находясь в пределах 10 фт.

**Широкая колонна:** 5 фт толщиной; AC 3; твердость 8; hp 900; DC поломки 45; Подъем DC 20.

Широкая колонна обеспечивает покрытие. Колонна может быть опрокинута с проверкой Силы, соответствующей или превышающей ее DC поломки, нанося 10d6 пунктов урона существам в квадратах, куда она падает (Рефлекс DC 15 - вполнину). Опрокинутая колонна заполняет квадраты, куда упадет, тяжелыми развалинами.

**Упавшая колонна:** Упавшие части широких колонн используют правила для широких колонн, но каждая секция - высотой лишь 5 фт.



## КУБЕРТ ДРАФТВОРТ CR 5

Hp 30 (5 HD)

Мужчина человек жулик 5

N Средний гуманоид

**Инициатива** +3; **Чувства** Слушание +2, Обнаружение +2

**Языки** Чондатанский, Общий, Гномский

AC 18, касание 13, застигнутый врасплох 15; Увертливость

**Стойкость** +4, **Рефлекс** +8, **Воля** +2

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** мастерской работы короткий меч +8 (1d6+1)

**Дальнобойная** кинжал +6 (1d4+1)

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

**Базовая Атака** +3; **Захватывание** +4

**Варианты атаки** атака крадучись +3d6

**Боевое оснащение** микстура кошачьей грации, жезл лечения легких ран (48 зарядов)

**Способности** Сила 12, Ловкость 16, Телосложение 14, Интеллект 12, Мудрость 11, Харизма 13  
**Умения** Увертливость, Фокус Оружия (короткий меч), Ловкость с Оружием  
**Навыки** Оценка +9, Баланс +4, Блеф +9, Дипломатия +11, Поломка Устройства +9, Маскировка +1 (+3 действие), Подделка +9, Скрытность +8, Запугивание +3, Прыжок +7, Слушание +2, Бесшумное Движение +8, Открывание Замка +10, Обнаружение +2, Кувырок +12, Использование Магического Устройства +9  
**Имущество** боевое оснащение, +1 *цепная рубаха*, мастерской работы короткий меч, 2 кинжала, *плащ сопротивления* +1, инструменты воров мастерской работы, жемчужные серьги (50 gr), рубиновое ожерелье (350 gr), бриллиантовое кольцо (250 gr), 40 gr  
**Зацепка** Говорит вместе с Норри Вэйвокетом.

#### **Норри Вэйвокет CR 6**

**Нр** 28 (6 HD)

Мужчина гном колдун 6

N Маленький гуманоид

**Инициатива** +2; **Чувства** видение при слабом освещении; Слушание +2, Обнаружение +1

**Языки** Чондатанский, Общий, Гномский

**АС** 14, касание 14, застигнутый врасплох 12; +4 против гигантов; Увертливость

**Стойкость** +5, **Рефлексы** +7, **Воля** +6; +2 против иллюзий

**Скорость** 20 футов (4 квадрата)

**Рукопашная** кинжал +2 (1d3-2)

**Дальнобойная** кинжал +5 (1d3-2)

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

**Базовая Атака** +3; **Захватывание** -3; +1 против кобольдов и гоблиноидов

**Боевое оснащение** микстура кожи-коры +2, микстура пятна, жезл доспеха мага, жезл щита

**Известные заклинания колдуна** (CL 6-й):

3-й (4/день) - заряд молнии (DC 17)

2-й (6/день) - невидимость, опаляющий луч (+6 дальнее касание)

1-й (7/день) - сжигающие руки (DC 15), зачарование персоны (DC 15), жир, магическая ракета

0-й (6/день) - кислотный всплеск (+6 дальнее касание), обнаружение магии, разрушение нежити (+6, дальнее касание), рука мага, исправление, луч мороза (+6 дальнее касание), читать магию

**Подобные заклинаниям способности** (CL 1-й):

1/день - танцующие огни, звук привидения (DC 14), ловкость рук, говорить с животными (только норные млекопитающие, продолжительность 1 минута).

**Способности** Сила 7, Ловкость 14, Телосложение 15, Интеллект 12, Мудрость 11, Харизма 18

**SQ** черты гнома

**Умения** Увертливость, Боевое Колдовство, Молниеносные рефлексы

**Навыки** Блеф +9, Концентрация +8, Ремесло (алхимия) +3, Дипломатия +6, Маскировка +4 (+6 действие), Запугивание +6, Знание (тайны) +6, Слушание +2, Профессия +3, Колдовство +9, Обнаружение +1

**Имущество** боевое оснащение плюс 2 кинжала, *кольцо защиты* +1, *плащ сопротивления* +1, серебряный торк (20 gr), рубиновые серьги (80 gr), изумрудное кольцо (70 gr), кольцо с печаткой семейства

Виверншпор (300 gr), 30 gr

**Зацепка** Говорит вместе с Кубертом Драфтвортом.

#### **Легкая лошадь CR 1**

**Нр** 19 (3 HD)

N Большое животное

**Инициатива** +1; **Чувства** Слушание +4, Обнаружение +4

**АС** 13, касание 10, застигнутый врасплох 12

**Стойкость** +5, **Рефлексы** +4, **Воля** +2

**Скорость** 60 футов (12 квадратов)

**Рукопашная** 2 копыта каждое -2 (1d4+1)

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

**Базовая Атака** +2; **Захватывание** +8

**Способности** Сила 14, Ловкость 13, Телосложение 15, Интеллект 2, Мудрость 12, Харизма 6

**Умения** Выносливость, Бег

**Навыки** Слушание +4, Обнаружение +4

#### **Пони CR 1/4**

**Нр** 11 (2 HD)

N Среднее животное

**Инициатива** +1; **Чувства** Слушание +5, Обнаружение +5

**АС** 13, касание 11, застигнутый врасплох 12

**Стойкость** +4, **Рефлексы** +4, **Воля** +0



**Скорость** 40 футов (8 квадратов)  
**Рукопашная** 2 копыта каждое -3 (1d3)  
**Пространство** 5 фт; **Досыгаемость** 5 фт.  
**Базовая Атака** +1; **Захватывание** +2  
**Способности** Сила 13, Ловкость 13, Телосложение 12, Интеллект 2, Мудрость 11, Харизма 4  
**Умения** Выносливость  
**Навыки** Слушание +5, Обнаружение +5

## СТОЛКНОВЕНИЕ J2: ГРОБНИЦА ЧОНИСА

Уровень столкновения 7

### ВВОДНАЯ

Эта древняя гробница за столетия с момента постройки была логовищем множества существ. Построенные из огромных каменных плит с насыпанным поверх них курганом, палаты и залы дают давящее ощущение, несмотря на потолки высотой в 10 фт.

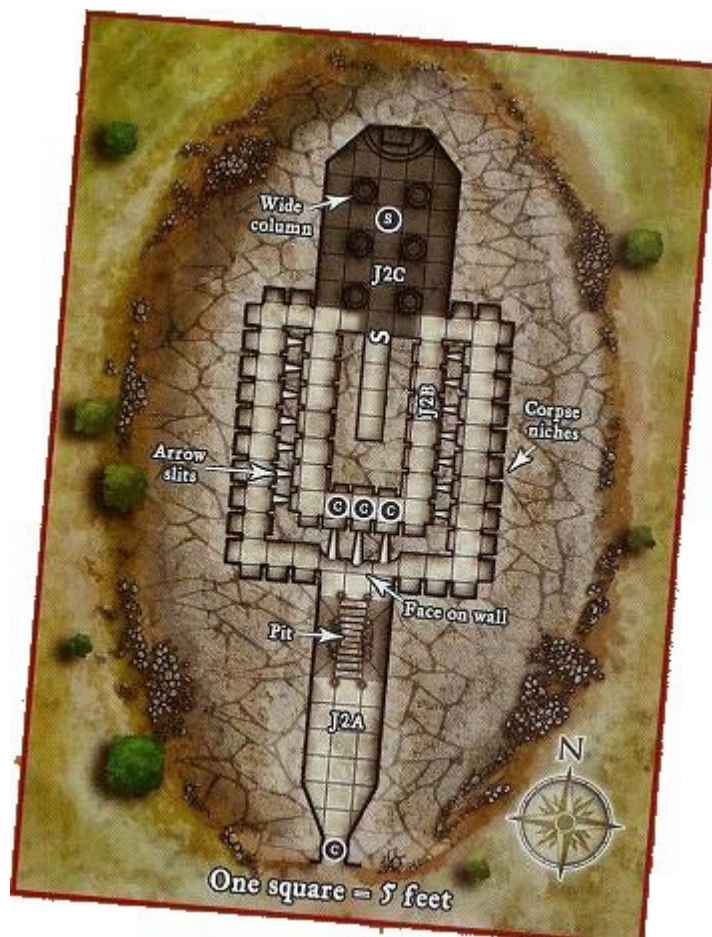
Темные ползуны (C) остаются за стенами, чтобы стрелять в PC через бойницы. Темный сталкер (S) остается в задней части гробницы, чтобы напасть на PC, когда они туда придут.

Когда PC встретятся с темным ползуном при входе в курган, прочтите:

*Передж вами стоит гуманоид размером с гнома, он обмотан черной тканью, в его глазах сверкает дикий свет.*

Когда PC входят в палату с мостом, прочтите:

*Стены, полы и потолок этой комнаты сделаны из огромных каменных плит, между которыми видна земля насыпанного поверх них кургана. Перед вами широкая яма; ее пересекает веревочный мост с деревянными досками. На дальней стороне - стена с грубо вырезанным на ней огромным нахмуренным рогатым лицом. Барельеф выглядит грубым и древним. Его рот - глубокая черная щель. Два дверных проема зияют справа и слева от высеченного лица.*



Когда PC впервые сталкиваются с темным сталкером в задней палате, прочтите:

*Высокая фигура впивается в вас взглядом, ее лицо скрыто, но бледные белые глаза пылают.*

### ТАКТИКА

Темные ползуны, скрывшись за бойницами, ждут, пока PC дойдут до середины моста, а затем пытаются перестрелять одну из веревок, удерживающих мост. Они не стреляют по другой веревке, предпочитая вести по PC атаки крадучись из своих длинных луков. Затем они продолжают стрелять через бойницы, скрываясь при перемещении и выскакивая каждый раз из-за новой бойницы, чтобы получить атаку крадучись при каждом выстреле.

Обратите внимание: маленькая область за бойницами означает, что заклинания с распространением или взрывом, брошенные сквозь них, скорее всего выплеснутся через бойницы.

Темный сталкер читает *туманное облако* в задней палате, как только начинается бой. Он ждет там, пока не придут PC. Используя туман для скрытия своего движения, темный сталкер бесшумно перемещается в нем и атакует противников исподтишка своим длинным луком и отравленными стрелами, перемещаясь после каждого выстрела, чтобы не дать PC себя обнаружить.

Как только бой завершен, переходите к странице 38 для продолжения приключения.

### ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Секретная каменная дверь:** 4 дм толщиной; AC 4; твердость 8; hp 60; DC Поиска 20.

**Высеченные каменные стены:** 3 фт толщиной; твердость 8; hp 540; DC поломки 50; Подъем DC 20.

Высеченные каменные стены увеличивают DC проверок Слушания, чтобы услышать через них, на 20. Указанные очки жизни и DC поломки даны для 10-футовой секции. Если высеченная каменная стена разрушена, разрушенные квадраты и все смежные нестенные квадраты станут тяжелыми развалинами.

**Яма:** Эта широкая яма - 20 фт глубиной. Персонажи, падающие с моста или с пола наверху, получают 2d6 пунктов урона. По стенам ямы можно вскарабкаться с успешной DC 25 проверкой Подъема. Основание ямы заполнено тяжелыми развалинами.

**Тяжелые развалины:** Вход в квадрат с тяжелыми развалинами обойдется в 2 квадрата движения. Тяжелые развалины добавляют 5 к DC проверок Баланса и Кувырка и налагают -5 штраф по проверкам Бесшумного Движения. Бег или разгон через тяжелые развалины невозможны.

**Ниши для трупов:** В местах, отмеченных на карте, в стенах палаты высечены ниши 2-фт глубины. Ниш на каждом квадрате стены - по 4 одна над другой, что сокращает DC Подъема по стене до 10.

**Веревочный мост:** Построенный из деревянных досок, удерживаемых веревками, этот веревочный мост имеет ширину 5 фт. Для бега или разгона по веревочному мосту персонаж должен преуспеть в DC 10 проверке Баланса. При провале менее чем на 5 персонаж все еще может действовать, но не может бежать или разгоняться в этом раунде. При провале на 5 или больше персонаж не может двигаться в этом раунде и должен преуспеть в DC 15 спасброске Рефлексов или упасть с моста.

Если мост удерживает лишь одна из веревок, каждый на мосту должен преуспеть в DC 15 спасброске Рефлексов, чтобы избежать падения, и после этого должен сделать DC 15 проверку Подъема, чтобы перемещаться по остаткам моста.

Требуется два полнораундовых действия, чтобы отвязать один из концов веревочного моста, но успешная DC 15 проверка Использования Веревки уменьшает время до действия движения. Две толстых веревки, поддерживающих мост, имеют AC 11, 8 очков жизни каждая и DC поломки 24.

**Скрытые бойницы:** Существа за бойницами имеют улучшенное покрытие, дающее им +8 бонус к Классу Доспеха, +4 бонус на спасброски Рефлексов и выгоду классовой особенности улучшенное уклонение.

Эти разрезы стрелы скрыты в нишах трупа и рте{\*устыи\*} рогатого лица (DC Обнаружения 15, DC Поиска 5). Эльфы могут делать свободную проверку Поиска в пределах 5 фт; дварфы могут делать свободную проверку Поиска в пределах 10 фт из-за знания камня.

**Туманное облако:** Существа на расстоянии 5 фт в пределах облака имеют укрывательство; существа на расстоянии более 5 фт в пределах облака имеют полное укрывательство.

**Широкая колонна:** 5 фт толщиной; AC 3; твердость 8; hp 900; DC поломки 45; Подъем DC 20.

Широкая колонна обеспечивает покрытие. Колонна может быть опрокинута с проверкой Силы, соответствующей или превышающей ее DC поломки, нанося 10d6 пунктов урона существам в квадратах, куда она падает (Рефлексы DC 15 - вполтину). Опрокинутая колонна заполняет квадраты, куда упадет, тяжелыми развалинами.

#### 4 ТЕМНЫХ ПОЛЗУНА CR 2

Нр 5 каждый (1 HD)

CN Маленький гуманоид

**Инициатива** +3; Чувства слепое видение 60 фт; Слушание +3, Обнаружение +3

**Языки** Общий, Темный, Нижне-общий

AC 17, касание 14, застигнутый врасплох 14

**Шанс промаха** 50% (20% при ярком свете)

**Стойкость** +1, **Рефлексы** +7, **Воля** +2; уклонение

**Слабости** чувствительность к свету

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** короткий меч +2 (1d4+1/19-20)

**Дальнобойная** мастерской работы длинный лук +5 (1d6/x3)

**Пространство** 5 фт; **Досигаемость** 5 фт.

**Базовая Атака** +0; **Захватывание** -3

**Варианты атаки** атака крадучись +2d6

**Способности** Сила 12, Ловкость 17, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 15, Харизма 10

**SQ** теневой плащ

**Умения** Молниеносные рефлексы

**Навыки** Скрытность +8 (+16 в тенях), Слушание +3, Бесшумное Движение +4 (+8 в тенях), Ловкость Рук +4, Обнаружение +5, Кувырок +4

**Имущество** короткий меч, длинный лук мастерской работы с 20 стрелами, кинжал, кожаный доспех

**Зацепка** Бьется бесшумно, за исключением смертельного удушья.

**Чувствительность к свету (Ex)** Зрение темного ползуна затуманено при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

**Теневой плащ (Su)** Из-за савана сверхъестественной тьмы темный ползун имеет полное укрывательство (50% шанс промаха) при темном освещении и укрывательство (20% шанс промаха) при ярком свете.

Темновидение не уменьшает укрывательства, но существа, способные видеть в магической темноте, шанса

промаха не имеют. Темные ползуны не могут использовать это укрывательство, чтобы скрыться; оно просто дает шанс промаха.

**Обратите внимание** Темные ползуны - чахлые гуманоиды с бледной кожей, большими носами и маленькими черными копытами. Они презируют свет и тех, кто приносит свет в их царство.

## ТЕМНЫЙ СТАЛКЕР CR 4

Нр 16 (3 HD)

CN Средний гуманоид

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

**Языки** Общий, Темный, Нижне-общий

**АС** 17, касание 13, застигнутый врасплох 14; уклонение

**Шанс промаха** 50% (20% при ярком свете)

**Стойкость** +2, **Рефлексы** +8, **Воля** +3

**Слабости** чувствительность к свету

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** мастерской работы рапира +6 (1d6+2/18-20)

**Дальнобойная** мастерской работы композитный длинный лук +6 (1d8+2/x3 плюс яд)

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

**Базовая Атака** +2; **Захватывание** +4

**Варианты атаки** яд (Стойкость DC 14; 1d4 Сила/1d4 Сила), атака крадучись +3d6

**Подобные заклинаниям способности** (CL 5-й):

2/день - туманное облако

**Способности** Сила 14, Ловкость 17, Телосложение 13, Интеллект 13, Мудрость 14, Харизма 16

**SQ** теневой плащ

**Умения** Молниеносные рефлексы, Ловкость с Оружием

**Навыки** Скрытность +8 (+16 в тенях), Слушание +4, Бесшумное Движение +6 (+10 в тенях), Ловкость Рук +5, Обнаружение +5, Кувырок +6

**Имущество** рапира мастерской работы, композитный длинный лук мастерской работы (+2 бонус Силы) с 20 отравленными стрелами, кинжал, кожаный доспех, 10 доз яда среднего паука

**Зацепка** Никогда не говорит и не показывает лица.

**Чувствительность к свету (Ex)** Зрение темного сталкера затуманено при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

**Теневой плащ (Su)** Из-за савана сверхъестественной тьмы темный сталкер имеет полное укрывательство (50% шанс промаха) при темном освещении и укрывательство (20% шанс промаха) при ярком свете.

Темновидение не уменьшает укрывательства, но существа, способные видеть в магической темноте, шанса промаха не имеют. Темные ползуны не могут использовать это укрывательство, чтобы скрыться; оно просто дает шанс промаха.

**Обратите внимание** Темный сталкер действует как вожак темных ползунов. В отличие от меньших братьев, у него нормальные ноги.

## СТОЛКНОВЕНИЕ V1: ПОСОХ ЧЕРЕПОВ

Уровень столкновения 8

### ВВОДНАЯ

Лизардфолки Ядовитого Сумрака скрываются в ветвях плакучих ив (Скрытность +10; -1 к противопоставленной проверке Обнаружения за каждые 10 фт расстояния) и сигнализируют об атаке с высокими свистом перед тем, как выстрелить в РС, вероятнее всего во время раунда неожиданности. Лизардфолки атакуют так, чтобы захватить РС, используя сети, истощающий яд и несмертельные удары. Хотя лизардфолки и предпринимают враждебные действия, они имеют недружелюбное отношение, и оно не изменяется на враждебное, если РС явно не демонстрируют связанных с тенью способностей.

Когда РС минуют Посох Черепов, прочтите:

*Пронзительный свист звучит вокруг вас, внезапно стоячая болотная вода вздымается, и из нее с общим грозным ревом появляются рептилианы.*

Когда будет обнаружен лизардфолк Ядовитого Сумрака, прочтите:

*Маленький, похожий на ящерицу гуманоид поворачивает к вам голову, словно оценивая.*

Когда РС впервые увидят одного из лизардфолков, прочтите:

*Этот чешуйчатый гуманоид шипит на вас и поднимает дубинку, усаженную острыми камнями.*

Когда Черночешуйчатый лизардфолк присоединится к драке, прочтите:



Перед вами с ревом встает гуманоидная ящерица размером с огра, покрытая черной чешуей.

## ТАКТИКА

Из-за того, что они хорошо скрыты в подготовленной засаде, Острозубые лизардфолки получают раунд неожиданности перед действиями РС. В любом случае, лизардфолки Ядовитого Сумрака (P) свистят тревогу на первом раунде и стреляют стрелами. Со свистом лизардфолки (L) и Черночешуйчатые лизардфолки (B) появляются и приближаются к РС.

Бросив сети, Острозубые и Черночешуйчатые лизардфолки идут в рукопашную, нанося несмертельный урон (из-за этого они берут обычный -4 штраф на броски атаки). Лизардфолки Ядовитого Сумрака остаются за пределами рукопашной и пытаются парализовать РС своими отравленными стрелами.

Как только тактическое столкновение закончено, переходите к странице 39 для продолжения приключения.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Деревья:** В области столкновения есть два типа деревьев.

**Маленькое дерево:** 1 фт толщиной; AC 4; твердость 5; hp 150; DC поломки 25; Подъем DC 15.

Существо, стоящее в том же квадрате, что и маленькое дерево, получает +2 бонус к Классу Доспеха и +1 бонус на спасброски Рефлексов (эти бонусы не складываются с бонусами за покрытие от других источников). Присутствие дерева в остальном не затрагивает место существа, поскольку предполагается, что существо использует дерево для своего преимущества по необходимости.

**Большое дерево:** 5 фт толщиной; AC 3; твердость 5; hp 600; DC поломки 35; Подъем DC 15.

Это дерево занимает полный квадрат и обеспечивает покрытие любому за ним.

Плакучие ивы на карте также обеспечивают укрыительство любому, кого закрывают их ветви, свисающие до земли (обозначены контуром с стволом в центре).

**Посох Черепов:** 15 фт толщиной; AC 1; твердость 5; hp 1,800; DC поломки 45; Подъем DC 15.

Основание Посоха Черепов окружено кучами черепов, представляя собой тяжелые развалины.

**Тяжелые развалины:** Вход в квадрат с тяжелыми развалинами обойдется в 2 квадрата движения. Тяжелые развалины добавляют 5 к DC проверок Баланса и Кувырка и налагают -5 штраф по проверкам Бесшумного Движения. Бег или разгон через тяжелые развалины невозможны.

**Колода:** 3 фт толщиной; твердость 5; hp 360; DC поломки 35.

Колода обеспечивает покрытие. Указанные очки жизни и DC поломки даны для 10-футовой секции. Если колода сломана, сломанные квадраты и все смежные квадраты, не относящиеся к колоде, станут легкими развалинами. Существа за колодой получают покрытие.

**Трясины:** Темная вода болота почти непроницаема даже без учета того, что покрыта ярко-зеленой ряской. Для дополнительных правил движения и боя в воде см. страницу 5.

**Мелкая трясина:** Перемещение по квадрату мелкой трясины обойдется в 2 квадрата движения, DC Кувырка на таких квадратах также увеличивается на 2. Глубина квадратов мелкой трясины - примерно 1 фт.

**Глубокая трясина:** Средним или большим существам требуется 4 квадрата движения, чтобы перемещаться на квадрат трясины, или персонажи могут плыть, если пожелают. Маленькие или меньшие существа должны плавать, чтобы перемещаться по квадратам глубокой трясины. Все проверки Бесшумного движения берут -2 штраф в глубокой трясине. Существа без скорости плавания или свободы движения не могут использовать навык Кувырка в глубокой трясине. Глубина квадратов глубокой трясины - примерно 4 фт.

## 6 ОСТРОЗУБЫХ ЛИЗАРДФОЛКОВ CR 1

Нр 11 каждый (2 HD)

Н Средний гуманоид (рептилиан)

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



### **Языки Драканий**

АС 17, касание 10, застигнутый врасплох 17

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

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** дубинка +2 (1d6+1) и укус +0 (1d4) или

**Рукопашная** 2 когтя каждый +2 (1d4+1) и укус +0 (1d4)

**Дальнобойная** сеть -3 дальнее касание (опутывание; см. *РН* 119) или

**Дальнобойная** дротик +1 (1d6+1)

**Базовая Атака +1; Захватывание +2**

**Способности** Сила 13, Ловкость 10, Телосложение 13, Интеллект 9, Мудрость 10, Харизма 10

**SQ** задержка дыхания

**Умения** Мультиатака

**Навыки** Баланс +4, Прыжок +5, Плавание +2

**Имущество** дубинка, сеть, тяжелый деревянный щит, 5 копий

**Зацепка** Шипит на противников.

**Задержка дыхания (Ех)** Лизардфолк может задерживать дыхание в течение 52 раундов, прежде чем рискует утонуть.

### **3 ЧЕРНОЧЕШУЙЧАТЫХ ЛИЗАРДФОЛКА CR 3**

**Нр** 26 каждый (4 HD)

**N** Большой чудовищный гуманоид (рептилиан)

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

### **Языки Драканий**

АС 16, касание 9, застигнутый врасплох 16

**Соппротивление** кислота 5

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

**Скорость** 40 футов (8 квадратов)

**Рукопашная** великая дубина +6 (2d8+8) и укус +4 (1d6+3) или

**Рукопашная** 2 когтя каждый +6 (1d6+5) и укус +4 (1d6+3)

**Дальнобойная** сеть -1 дальнее касание (опутывание; см. *РН* 119) или

**Дальнобойная** дротик +3 (1d8+6)

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

**Базовая Атака +4; Захватывание +12**

**Варианты атаки** Мультиатака, Силовая Атака (-1 атака, +1 урон)

**Способности** Сила 19, Ловкость 10, Телосложение 14, Интеллект 8, Мудрость 11, Харизма 7

**SQ** задержка дыхания

**Умения** Мультиатака, Силовая Атака

**Навыки** Баланс +4, Прыжок +12, Обнаружение +4, Плавание +10

**Имущество** великая дубина, сеть, 5 дротиков

**Зацепка** Ревет, обнажая оружие.

**Задержка дыхания (Ех)** Черночешуйчатый лизардфолк может задерживать дыхание в течение 56 раундов, прежде чем рискует утонуть.

### **4 ЛИЗАРДФОЛКА ЯДОВИТОГО СУМРАКА CR 1**

**Нр** 5 каждый (1 HD)

**N** Маленький гуманоид (рептилиан)

**Инициатива +2; Чувства** видение при слабом освещении; Слушание +0, Обнаружение +4

### **Языки Драканий**

АС 17, касание 13, застигнутый врасплох 15

**Стойкость +3, Рефлексы +2, Воля +0**

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** 2 когтя каждый +2 (1d3+1) и укус +0 (1d3)

**Дальнобойная** короткий лук +3 (1d4 плюс яд)

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

**Базовая Атака +0; Захватывание -3**

**Варианты атаки** одобренный враг люди +2, яд (Стойкость DC 13, паралич на 2d6 минут/без вторичного)

**Способности** Сила 12, Ловкость 15, Телосложение 12, Интеллект 8, Мудрость 11, Харизма 7

**SQ** задержка дыхания

**Умения** Мультиатака, Точный Выстрел

**Навыки** Баланс +5, Скрытность +10 (+5 при ношении доспехов или укрывающей одежды), Прыжок +4, Обнаружение +4, Плавание +3

**Имущество** короткий лук с 20 отравленными стрелами

**Зацепка** Смеется, когда противник парализован.



**Одобренный враг (Ех)** Лизардфолк Ядовитого Сумрака получает +2 бонус на проверки Блефа, Слушания, Чувства Мотива, Обнаружения и Выживания при использовании этих навыков против людей. Он получает этот же бонус на броски урона оружия.

**Задержка дыхания (Ех)** Лизардфолк Ядовитого Сумрака может задерживать дыхание в течение 52 раундов, прежде чем рискует утонуть.

## СТОЛКНОВЕНИЕ V2: ЛАГЕРНАЯ СТОЯНКА ОСТРОЗУБЫХ

Уровень столкновения 7

### ВВОДНАЯ

Когда РС говорят с Кессессеком (К), грелл (не показан), союзничающий с племенем Теневой Чешуи, проплывает в тумане над лагерной стоянкой, и семь убитых тенью лизардфолков (S) выходят из мглы.

Когда нападет грелл, прочтите:

*Сверху падает взвизг, похожий на ястребиный, и вы видите, как сверху, из тумана, спускаются серые щупальца, набрасываясь на Кессессека. Внезапно пустота взрывается.*

Когда убитые тенью лизардфолки появляются из тумана, прочтите:

*Лизардфолки, словно окутанные чуть колеблющимися тенями, зыркают на вас глазами, мерцающими отвратительным светом.*

### ТАКТИКА

Грелл начинает бой, разгоняясь для поражения и парализации Кессессек. Если это не удастся на первом раунде, он использует все свои атаки для гарантии успеха на втором раунде. Затем он сосредотачивает атаки на РС.

Когда грелл вопит при атаке, убитые тенью лизардфолки выскакивают из тумана. При возможности они делают натиск быка, чтобы сбросить РС в горячие источники. Они пришли драться с лизардфолками, но нападают на РС.

Увидев, как сражен их лидер и не зная, сколько еще есть тенечешуйчатых, Острозубые бегут. Если РС ведут себя в этом столкновении жестко, некоторые из Острозубых лизардфолков восстанавливают свою храбрость и возвращаются в бой.

Когда бой завершится, переходите к странице 41 для продолжения приключения.

### ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Слабый туман:** Слабый туман затеняет всю видимость далее 60 фт, включая темновидение. Существа, разделенные более чем 30 фт слабого тумана, имеют укрывательство друг относительно друга. Существа, разделенные 60 фт слабого тумана, имеют полное укрывательство друг относительно друга.

**Горячие источники:** Существо в квадрате с горячим источником получает 1d6 пунктов урона каждый раунд, пока остается в источнике. Это считается уроном от огня для существ, иммунных или стойких к огню (но не для уязвимых к огню). Всплеск источника наносит 1d4 пунктов урона существам за пределами источника (Рефлексы DC 15 - вполвину).

**Гейзер:** Гейзер прорывается раз в 2d4 раундов и выплескивается на высоту 100 фт. Существо в пределах 10 фт от прорвавшегося гейзера должно сделать успешный DC 15 спасбросок Рефлексов или получит 1d6 пунктов урона от огня от выброшенного пара. Существо на местонахождении гейзера при его прорыве получает 2d6 пунктов урона от огня без спасброска.



## КЕССЕССЕК CR 5

Нр 42 (7 HD)

Мужчина лизардфолк клерик 5

N Средний гуманоид (рептилиан)

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

**Языки** Общий, Драконий

АС 19, касание 11, застигнутый врасплох 19

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

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** дубинка +3 (1d6-1) и укусы +1 (1d4-1) или

**Рукопашная** 2 когтя каждый +3 (1d4-1) и укусы +1 (1d4-1)

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

**Базовая Атака** +4; **Захватывание** +3

**Боевое оснащение** микстура кожи-коры +3, микстура скрытности от нежити, жезл лечения легких ран (37 зарядов)

**Подготовленные заклинания клерика** (CL 5-й):

3-й - *рассеивание магии*, *доминирование над животным*<sup>Д</sup>

2-й - *удержание животного*<sup>Д</sup>, *удаление паралича*, *зона правды*

1-й - *благословение*, *обнаружение нежити*, *божественное покровительство*, *магический клык*<sup>Д</sup>, *защита от зла*

0-й - *обнаружение магии*, *обнаружение яда*, *свет*, *очистить еду и питье*, *сопротивление*

Д: Заклинание домена. Божество: Эссиллис. Домены: Животные, Чешуйчатые

**Подобные заклинаниям способности**

1/день - *говорить с животными*

**Способности** Сила 9, Ловкость 10, Телосложение 13, Интеллект 12, Мудрость 13, Харизма 16

**SQ** задержка дыхания, спонтанное колдовство (вылечивает заклинанию)

**Умения** Улучшенное Изгнание, Мультиатака, Самодостаточность

**Навыки** Баланс +4, Концентрация +3, Излечение +4, Прыжок +3, Знание (природа) +6, Знание (религия) +6, Выживание +4 (6 в наземной естественной окружающей среде), Плавание +0

**Имущество** боевое оснащение плюс *кольцо защиты* +1, *наручи доспеха* +1

**Зацепка** Постоянно кивает, говоря на Общем, словно это необходимо ему для выговаривания слов.

## 7 УБИТЫХ ТЕНЬЮ ЛИЗАРДФОЛКОВ CR 2

Нр 13 каждый (2 HD)

NE Средняя нежить (увеличенный гуманоид, рептилиан)

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

**Аура** иссушение Плетения (10 фт)

**Языки** Драконий

АС 17, касание 12, застигнутый врасплох 17

**Иммунитет** воздействие на разум, яд, сон, паралич, ошеломление, болезнь, смертельные эффекты, критические попадания, не смертельный урон, иссушение способности, иссушение энергии, урон физическим показателям способностей, усталость, истощение

**Сопротивление** сопротивление изгнанию +4

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

**Слабости** чувствительность к свету

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** 2 когтя каждый +4 (1d4+3) и укусы +2 (1d4+1)

**Дальнобойная** дротик +1 (1d6+3)

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

**Базовая Атака** +1; **Захватывание** +4

**Способности** Сила 17, Ловкость 10, Телосложение -, Интеллект 9, Мудрость 10, Харизма 10

**SA** иссушение Плетения

**SQ** доспех теневой сущности

**Умения** Мультиатака

**Навыки** Баланс +6, Скрытность +10, Прыжок +9, Плавание +8

**Имущество** 5 дротиков

**Зацепка** шипит на противников.

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

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

**Иссушение Плетения (Su)** Эта способность воздействует на заклинателей, использующих Плетение. В начале своего хода, если заклинатель находится в пределах 10 фт от убитого тенью, он теряет доступ к одному заклинанию, как будто он уже прочитал доступное заклинание самого низкого уровня. (Если у него осталось более одного заклинания самого низкого уровня, он выбирает, которое из них потерять.) Когда он затем готовит заклинания или восстанавливает ячейки заклинаний, он восстанавливает все свои нормальные заклинания.

Если субъект теряет заклинание по крайней мере 1-го уровня, убитый тенью излечивает количество пунктов урона, равное 5 x уровень заклинания.

Эта способность не затрагивает заклинателей, использующих Теневое Плетение, тех, кто используют божественную магию, или существ, не читающих заклинания.

## **ГРЕЛЛ CR 3**

Нр 32 (5 HD)

NE Средняя аберрация

**Инициатива** +2; **Чувства** слепота, слепое видение 60 фт; **Слушание** +6, **Обнаружение** +6

**Языки** Дракониий, Грелл

**АС** 16, **касание** 12, **застигнутый врасплох** 14

**Иммунитет** электричество, паралич, атаки взглядом, визуальные иллюзии

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

**Скорость** 5 фт (1 квадрат); **полет** 30 фт (совершенно)

**Рукопашная** 10 щупалец +5 каждое (1d4+1 плюс паралич)

**Дальнобойное** тяжелое копье молнии +5 **касание** (3d6 плюс электричество)

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

**Базовая Атака** +3; **Захватывание** +14

**Варианты атаки** эксперт захватывания, улучшенный захват

**Специальные действия** сжимание 1d6+1

**Способности** Сила 12, Ловкость 15, Телосложение 14, Интеллект 12, Мудрость 11, Харизма 9

**Умения** Атака с Лета, Ловкость с Оружием

**Навыки** Скрытность +10, Слушание +6, Бесшумное Движение +10, Обнаружение +6,

**Зацепка** Визжит, когда летит и нападает.

**Эксперт захватывания (Ex)** Греллом, желающий захватывать одним щупальцем и остаться при этом несхваченным, берет -10 штраф по проверкам захватывания вместо нормального штрафа -20 (для подробностей см. Улучшенный Захват, РМ 310). Грелл имеет +10 расовый бонус по проверкам захватывания; парализованные противники автоматически теряют проверки захватывания.

**Улучшенный захват (Ex)** Для использования этой способности грелл должен поразить противника своего размера или меньше атакой щупальцем. Затем он может пытаться начинать захватывание как свободное действие без того, чтобы вызвать атаки возможности. Если он выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может сжимать.

**Сжатие (Ex)** Грелл наносит 1d6+1 пунктов урона при успешной проверке захватывания.

**Паралич (Ex)** Любое существо, пораженное щупальцем грелла, должно преуспеть в DC 10 спасброске Стойкости или будет парализовано на 2d4 раундов. DC спасброска основан на Телосложении и включает -4 расовый штраф. Существа, пораженные несколькими атаками щупальцами в одном и том же раунде не делают нескольких спасбросков; вместо этого они делают один спасбросок, но его DC увеличивается на 1 за каждого дополнительное щупальце, нанесшее удар в том же раунде.

# Потерянное Убежище Кормира

Карта, найденная в храме в Велуне, показывает местоположение старой кормирской твердыни. Почти 100 лет назад, после многих лет постепенного вторжения Обширного Болота, атака орков наконец поставила точку на ее судьбе. С тех пор твердыня много раз переходила из рук в руки, и теперь здесь обосновались последователи Шар. Сейчас Потерянное Убежище - часть болота, а также как существенная часть планов Шар в этом регионе.

В сердце Потерянного Убежища находится разрыв между планами - щель, сквозь которую сущность Плана Тени течет на Материальный План. Когда-то использованный Сумеречным Владыкой (см. ниже), проход был закрыт более столетия и был вновь открыт Деспайром и Тиравеном, шадар-каем, посланным Эсвел Серый Замок.

Потерянное Убежище - удобная остановка между Планом Тени и деятельностью церкви в Велуне и в других местах Кормира. Клерики время от времени доставляют инструкции и информацию из Черной Трещины в Велун и обратно через Потерянное Убежище. Имея храм в Велуне, производящий новое сырье для духовенства Шар, священники посылают просителей по тому же маршруту. Три таких просителя находятся в Потерянном Убежище, когда прибывают РС - потенциальные союзники не совсем адекватны.

Потерянное Убежище предлагает РС возможность тайного проникновения - но одинаково возможен и лобовой штурм. В ходе этой атаки на твердыню они находят ключи, направляющие их через Проход Сумеречного Владыки на другой план - и, в конечном счете, к Черной Трещине, на встречу с Деспайром.

## ОСОБЕННОСТИ ПОТЕРЯННОГО УБЕЖИЩА

Следующие общие свойства относятся к комнатам внутри Потерянного Убежища, если иное не отмечено в описании комнаты или столкновения.

### ПОТОЛКИ

Потолки имеют однородную высоту.

**Потолки:** Высота внутренних потолков - 15 фт.

### СТЕНЫ

Большинство стен в Потерянном Убежище сделано из обработанного камня 1 фт толщиной, но некоторые из внутренних стен - толщиной 5 фт.

**Каменные стены (толстые):** 5 фт толщиной; твердость 8; hp 450; DC поломки 55; Подъем DC 20.

**Каменные стены (тонкие):** 1 фт толщиной; твердость 8; hp 90; DC поломки 35; Подъем DC 20.

Каменные стены увеличивают DC проверок Слушания, чтобы услышать через них, на 15. Указанные очки жизни и DC поломки даны для 10-футовой секции. Если каменная стена разрушена, разрушенные квадраты и все смежные нестенные квадраты станут тяжелыми развалинами.

Тонкие стены, окружающие твердыню - высотой 15 фт.

### ДВЕРИ

Двери в Потерянном Убежище - в большинстве своем хорошие деревянные двери. Большинство их застряло при закрытии и, таким образом, должны быть открыты с проверкой Силы против DC поломки двери. Это фактически не разрушает дверь, хотя по желанию игрока это может быть результатом успешной проверки.

**Хорошая деревянная дверь:** 1-1/2 дм толщиной; AC 3; твердость 5; hp 15; DC поломки 16, если застряла, DC 18, если заперта.

### ОСВЕЩЕНИЕ

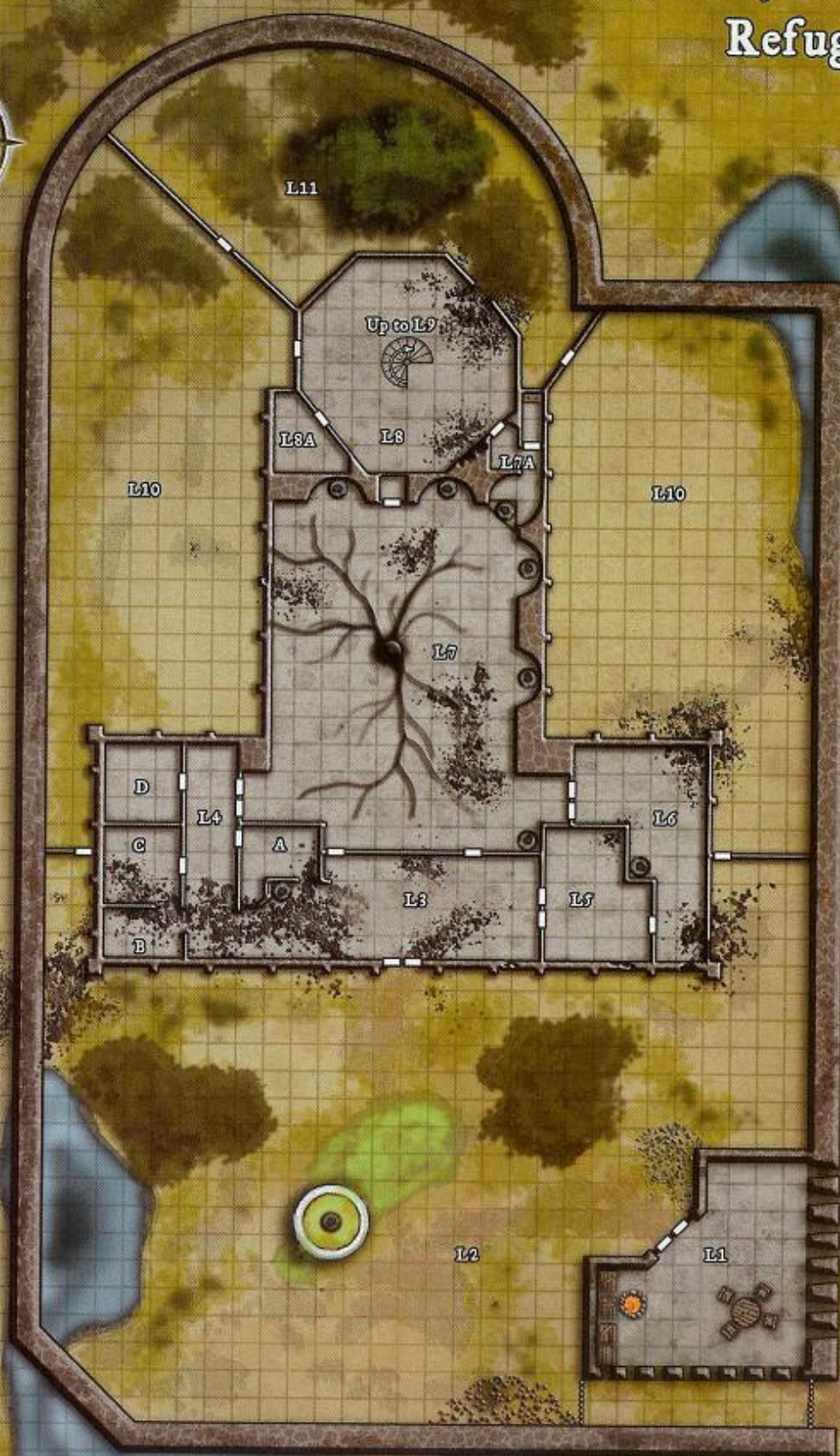
Висячие фонари освещают большинство комнат в храме. Темные области отмечены в тексте.

## МЕСТА ПОТЕРЯННОГО УБЕЖИЩА

Карта этой области дана на странице 52. Предполагайте, что земля в местах столкновений чиста и относительно свободна от преград, если в тактическом столкновении не указано иное.

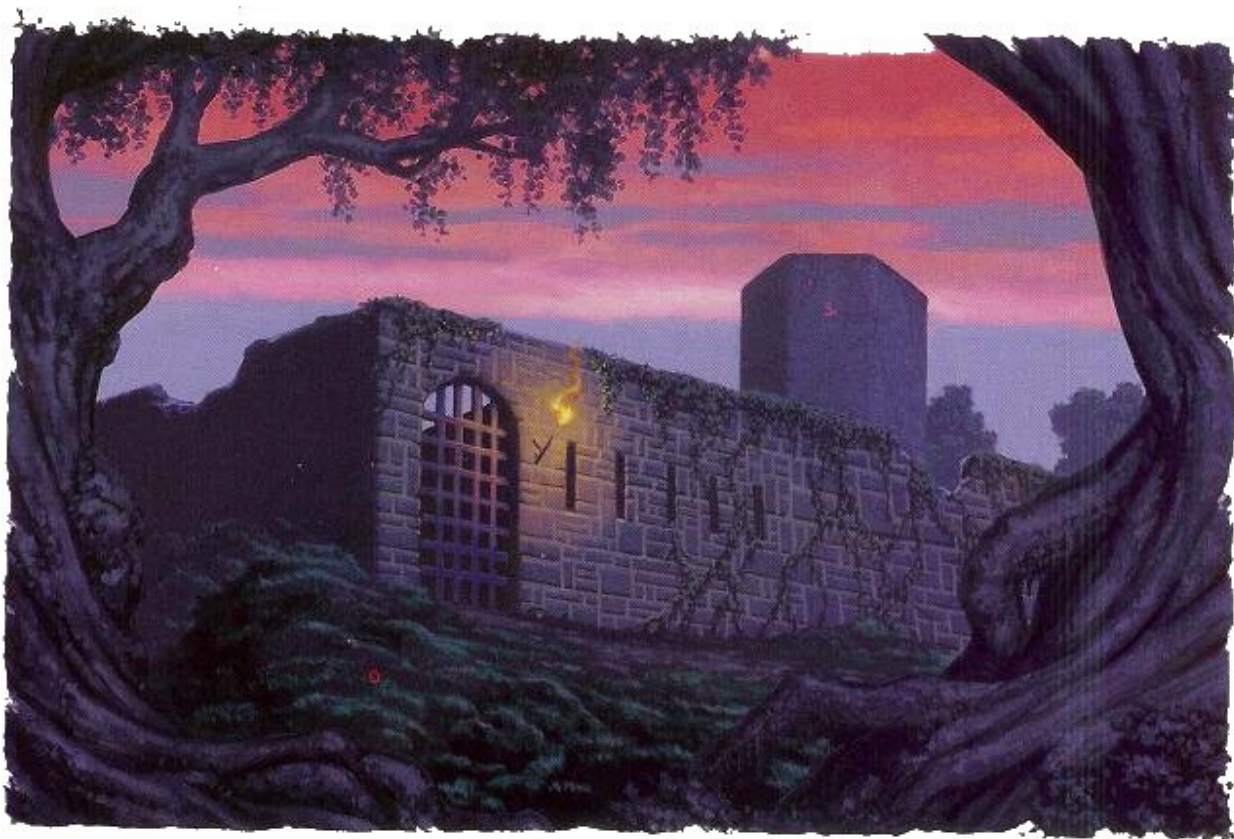


# Cormyr's Lost Refuge



Scale: One square = 5 feet





## L1. КАРАУЛКА

Прочтите следующее, когда РС достигнут Потерянного Убежища:

*Перед вами поднимается маленькая твердыня, заросшая и осыпающаяся. Водоем с темной водой огибает ту часть твердыни, перед которой вы стоите, еще один подбирается к стенам у дальнего северо-восточного угла. Постройка длинна и окружена обваливающимися 15-футовыми стенами, покрытыми позучей лозой. Ограда окружает башню без окон, поднимающуюся в дальнем конце вдвое выше стен. Портюкулы блокируют проход, ведущий через стену в юго-восточном углу, перед которым вы стоите. Из бойниц в стене мерцает свет факелов, перед самой твердыней тоже мелькает что-то, напоминающее свет факела. У ворот поднимается в воздух тоненькая струйка дыма.*

"Факел" перед твердыней - блуждающий огонек в тактическом столкновении L1.

Прочтите этот текст, чтобы описать ворота снаружи твердыни:

*Ржавый железный портикул преграждает путь в закрытый коридор, ведущий внутрь твердыни. Во внешней стене рядом с воротами есть бойницы, равно как и на одной из стен коридора за воротами. Еще один портикул блокирует дальний конец коридора. Пол засыпан щебнем - возможно, из-за осыпающегося потолка.*

Когда РС входят в караулку, прочтите это описание:

*Караулка внутри просторна и удобна. Круглый стол стоит в углу напротив дверного проема, окруженный четырьмя стульями с высокими спинками. Справа от двери ярко горит очаг, дым убегает через дыру в потолке. За очагом на каменном полу лежат две соломенные циновки. Слева от двери в углу составлено несколько больших корзин.*

Караулку всегда охраняют два человека-жулика, их поддерживают два убитых тенью лизардфолка. Они проводят время, играя в карты или в кости за столом. Блуждающий огонек бродит по болоту перед караулкой, сотрудничая - пока что - с обитателями твердыни и отгоняя вторгшихся.

Если РС приближаются к караулке с внешней стороны твердыни, охранники из караулки задают им вопрос. Если РС утверждают, что они - группа новообращенных из Велуна и спрашивают Бестру, охранники интересуются, почему они прибыли так скоро после предыдущей группы. Пусть РС сделают проверку Блефа, противопоставленную проверке Чувства Мотива обоих охранников (+4 модификатор). Если

охранников удовлетворяет ответ РС, они открывают портикул, и затем один из охранников сопровождает РС в большой зал для встречи с Бестрой.

Если охранников не удовлетворяет ответ РС, они и блуждающий огонек нападают, как описано в тактическом столкновении.

Охранники не особо бдительны к атакам, не происходящим у ворот, и полагаются на свой +4 модификатор Слушания, чтобы обнаружить какой-либо шум во внутреннем дворе.

**Тактическое столкновение:** L1. Атака караулки на странице 58; сначала прочтите Развитие, ниже.

**Сокровище:** Помимо оснащения жуликов, в корзинах в углу есть продовольственные припасы. РС легко могут набрать еды на день и найти 10 порций дорожных рационов.

На столе лежит колода карт (с изображениями драконов каждого из цветов, а также нескольких гуманоидов) и пара восьмигранных игральные кости из слоновой кости с черной инкрустацией стоимостью 10 gp.

**Развитие:** Вскоре после того, как РС нанесут поражение охранникам караулки, им самим придется ее защищать. Группа шадар-каев, обычно находящаяся в области L7 в большом зале, регулярно навещает караулку, чтобы удостовериться, что не происходит ничего необычного. Для драматизации столкновения шадар-каи появляются почти сразу после того, как РС нанесли поражение караульным - РС только-только прочитали лечащие заклинания и более-менее подготовились к продолжению. Атака шадар-каев детализирована в тактическом столкновении L1A на странице 60.

Эти два столкновения должны существенно потрепать ресурсы РС. Однако, если РС отгонят шадар-каев, они поймут, что караулка - удобная позиция, которую можно использовать для защищенного отдыха ночью вместо того, чтобы отступать в болото и на следующий день опять обнаружить караулку занятой противником.

## L2. ГЛАВНЫЙ ВНУТРЕННИЙ ДВОР

*Большая открытая площадь раскинулась между караулкой и главным зданием твердыни. Окруженный осыпающимися стенами, этот внутренний двор выглядит так, словно вот-вот осядет в болото. С западной стороны внутрь затекает вода. Две широких группы папоротника, кустарника и лозы выются между неровными каменными плитами. Покров из гнилых желто-зеленых водорослей заполняет выбеленный каменный фонтан у центра внутреннего двора, вода растекается от фонтана до великого зала. Великий зал на другой стороне двора сравнительно цел, хотя стены в западном ближнем углу прохудились.*

Если РС уже захватили караулку и победили патрульных шадар-каев в тактическом столкновении L1A, великий зал объявляет тревогу, и защитники атакуют РС, как только те входят во внутренний двор. См. тактическое столкновение для деталей боя и особенностей ландшафта области.

**Тактическое столкновение:** L2. Главный внутренний двор на странице 62.

## СУМЕРЕЧНЫЙ ВЛАДЫКА СЕССРЕНДЕЙЛА

В течение трех сотен лет тихая долина между Громовыми Пиками и эльфийскими землями Семберхолма была процветающим сообществом Сессрендейл. В 1232 DR военные правители Архендейла обвинили Сумеречного Владыку Сессрендейла в колдовства, заявляя, что темный владыка загрязнил землю некромантией и другой злой магией. Армии Архендейла вошли в Сессрендейл, устроив трехнедельную резню. Безотносительно того, были ли обвинения Архендейла правдой или нет, Сессрендейл собрал на свою защиту мощную магию, и потери с обеих сторон были ужасны. В конце концов Сумеречный Владыка был свергнут. Народ Сессрендейла вытеснили на запад, в Кормир, их ценности вывезли в Архендейл, дома сожгли, землю просолили. Сессрендейл исчез с карты Долин и был всеми забыт.

О судьбе Сумеречного Владыки ходит много предположений. Некоторые говорят, что он был убит; другие утверждают, что его некромантия отстояла его у смерти. Многие согласны в том, что Сумеречный Владыка, живой или мертвый, сбежал в Кормир и обустроился в Обширном Болоте. Почти 150 лет спустя немногие будут утверждать, что Сумеречный Владыка все еще находится в болоте - если, конечно, он не лич, как предполагают некоторые.

Есть еще одна небольшая легенда о Сумеречном Владыке, уместная именно для этого приключения, хотя точность ее все еще сомнительна. Эта легенда гласит, что Сумеречный Владыка использовал магию, чтобы уйти на План Тени. Эта легенда - источник названия, которое шарранское духовенство дало трещине на План Тени внутри Потерянного Убежища: Проход Сумеречного Владыки.

### L3. ВХОД

*Интерьер великого зала находится еще в худшем состоянии, чем кажется снаружи. Вход завален щебнем - часть битого камня осыпалась с потолка, часть - остатки упавших столбов или обвалившихся стен. Есть впечатление, что все это вот-вот развалится.*

*Прямо напротив главных дверей - стена с двумя широко разнесенными дверьми, ведущими на север. Парные линии колонн ведут к двойной двери справа. Осыпающаяся статуя без головы стоит в левом углу, от нее ведет след щебня.*

Статуя в северо-западном углу комнаты когда-то изображала кормирского Короля Азуна III, но голова была сбита и уничтожена. Успешная DC 15 проверка Знания (знать и королевская семья) достаточна, чтобы распознать безголовую фигуру по гребням, украшающим меч и доспех.

Независимо от маршрута, которым РС попали в эту область, они встречают здесь защитников твердыни, как описано в тактическом столкновении.

**Тактическое столкновение:** L3. Вход на странице 64. Это столкновение предполагает, что РС уже преодолели тактическое столкновение L2. Когда Бестра отправляет убитых тенью лизардфолков встретить РС во внутреннем дворе, она инструктирует новообращенных в области L4 оставаться здесь и готовиться защитить большой зал.

**Развитие:** Если РС еще не победили существ в тактическом столкновении L2, сюда в качестве охраны прибудет пять убитых тенью лизардфолков. Если здесь вспыхнет бой, новообращенные из области L4 придут на следующем раунде; Бестра из области L6 прибудет еще раунд спустя. Используйте статистику всех существ в тактических столкновениях L2 и L3 на карте для тактического столкновения L3. Это серьезное столкновение - уровень столкновения 9.

Если РС уже победили существ в тактическом столкновении L1A, то шадар-каи прибывают из области L7, чтобы присоединиться к любой идущей здесь битве. Эти шадар-каи плюс рекруты из области L4 повышают EL столкновения до 8. Шадар-каи плюс убитые тенью лизардфолки в этой области, новообращенные из области L4 и Бестра из области L6 - очень опасное столкновение.

Даже если РС ранее не взбудоражили обитателей большого зала, бой на входе приводит в готовность остальную часть твердыни. Существа в области L7 не покидают свою область, но занимают защитные позиции, показанные в тактическом столкновении L7.

Если РС в один и тот же день выдержат тактические столкновения L2 и L3, вероятно, их ресурсы будут серьезно исчерпаны. Однако, они также нанесли серьезный удар защитникам твердыни, у которых останется не так много вариантов удержать защиту.

Если РС ждут более одного дня перед возвращением в великий зал, в твердыню приходит маленькая группа подкрепления шадар-каев (через Проход Сумеречного Владыки в области L7). Эти шадар-каи идентичны описанным в тактическом столкновении L1A, и если РС разбивают лагерь в караулке, эти шадар-каи атакуют их там, повторяя столкновение. Если лагерь РС находится в другом месте, шадар-каи занимают защитные позиции в области L3.

### L4. КОМНАТЫ ОЖИДАНИЯ

*В конце этой прихожей, где начал рушиться потолок и обвалился большой кусок стены, все завалено битым камнем. Четыре двери ведут от зала в обе стороны, включая большую двойную дверь справа.*

Когда новые рекруты прибывают из Велуна, они остаются здесь, пока не появится возможность переправить их в Монастырь Эбенового Купола. При необходимости в этих комнатах размещаются визитеры. В настоящее время здесь размещена часть последнего урожая рекрутов из Велуна, ожидающих следующей стадии инициации. Остальные - Толвик, Дурген, Карим и Смот - уже приняты. Они ушли вместе с рекрутами, ожидавшими здесь до них.

Эти новые рекруты - Халиш, клерик Мистры, и три молодых волшебника - Дава, Мендиос и Зефан. Трое мужчин спят в комнате А, Дава спит в комнате D. Четверо рекрутов проводят время, разговаривая в комнате или в области L3.

**Тактическое столкновение:** Обитатели этой комнаты включены в L3. Вход на странице 64.

### ОБХОД КАРАУЛКИ

Если РС обойдут караулку, преодолев стену, они могут обойти внутренний или боковой двор, не подняв тревогу. Жулики в сторожке имеют модификаторы Слушания +4, измененные за расстояние (-1 за каждые 10 футов) и дверь между ними и внутренним двором (-5). Бестра (Слушание +3) в области L6 - единственный обитатель большого зала, который может поднять тревогу. Но, скорее всего, бесшумный обход внутреннего двора выльется в очень сложное столкновение после входа в большой зал.

**Развитие:** Эти трое мужчин и женщина были обмануты в Велуне и подверглись процессу инициирования в тамошнем храме. Халиш появился из храма превращенным в существо тени. Халиш и волшебники *доминируются*, но в остальном невредимы.

Заклинание *рассеивание магии* или подобный эффект имеют шанс удалить эффект *доминирования*, контролирующий этих рекрутов. *Звездный Гнозис* имеет уровень заклинателя 9-й, так что ДС для рассеивания этого эффекта - 20. Если рекрутов отводить от эффекта *доминирования*, они смущены, но благодарны. Они делятся своим опытом из Велуна, который подобен тому, что РС уже ощутили или видели. Бестра сказала им, что вскоре они пройдут через Проход Сумеречного Владыки в место, именуемое Монастырем Эбенового Купола.

## L5. ЛОГОВО ЛИЗАРДФОЛКОВ

*В этой комнате лежит груда отбросов, куча мертвых растений вперемешку с костями, кожей и другим хламом. Остальная часть пола чиста.*

Эта комната - логово убитых тенью лизардфолков, служащих шарранскому культу. Хотя им и не нужно спать или есть, они иногда удаляются в эту палату, подражая своему прижизненному поведению.

**Сокровище:** В груде хлама есть ломоть обсидиана стоимостью 12 gr, пузырек масла *темноты* и микстура *мудрости совы*.

## L6. ЗАЛ ТЕНЕЙ

*Эта большая L-образная комната заполнена танцующими тенями, хотя не видно никаких источников света, кроме тех, что у вас. Два угла комнаты частично погребены под биты камнем, рассеянным по полу, через дыры в потолке видно небо.*

В этой комнате живет Звездный Ткач Бестра Морнскролл, клерик высшего ранга в Потерянном Убежище. Новые рекруты из Велуна видят ее первой, и именно она отвечает за наблюдение за ними, пока они не двинутся в Монастырь Эбенового Купола. Она также командует убитыми тенью лизардфолками у входа (область L3), направляя их на защиту внутреннего двора.

Комната смутно освещена фонарем, висющим около дверного проема к области L7. В фонаре горит масло теневого света (см. страницу 153), вещество, напитанное сущностью Плана Тени, испуская темное освещение в 120-футовом радиусе, при этом не давая яркого света.

Обезглавленная статуя, подобная таковой у входа (область L3), стоит в углу этой комнаты. Она изображает женщину в доспехах; успешная ДС 15 проверка Знания (знать и королевская семья) опознает в ней Королеву Энчару из Эспарина, королевства, аннексированного Кормиром, когда Энчара вышла замуж за Наследного Принца Кормира Палагарда в 1162 DR.

Если РС умеют договориться и мирно пройти караулку, один из охранников приведет их сюда на встречу с Бестрой. Охранник остается тут, пока Бестра расспрашивает РС. Бестра начинает допрос с чтения *обнаружения мысли*, так как она подозрительна к новым рекрутам, прибывающим вне графика. Если РС будут не в состоянии убедить ее в своей искренности, бой вспыхнет прямо здесь. Убитый тенью лизардфолк из области L3 и ударная команда шадар-каев из области L7 присоединятся к бою в начале второго полного раунда. Бестра, один из охранников караулки, убитый тенью лизардфолк и шадар-каи вместе формируют столкновение с EL 9. Статистика охранников караулки дана в тактическом столкновении L1, шадар-каи детализированы в тактическом столкновении L1A, остальные указаны в тактическом столкновении L2.

Если РС сумеют убедить Бестру в своей искренности, она и охранник сопроводят их в область L4. Она предлагает РС-мужчинам присоединиться к другим мужчинам-рекрутам в комнате А, а РС-женщинам присоединиться к Даве в комнате D. Затем она покидает их и сообщает о них Тиравену в области L7.

## ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА

Ни один из NPC в Потерянном Убежище не имеет богато детализированной предыстории, существенной для приключения - в основном потому, что они предназначены в первую очередь быть боевыми противниками РС. Впрочем, у некоторых из них есть имена, и для многих в конце блоков статистики даны "зацепки", которые вы можете использовать для демонстрации их мотивов.

Попробуйте и другие уловки, чтобы продемонстрировать "живость" NPC в этой области:

- Каждый раз, когда NPC действует, пусть он говорит что-нибудь. Это может быть вариант цитаты из зацепки для данного персонажа, может быть его комментарий о патетических усилиях РС, или даже демонстрация их планов (особенно если РС тяжело). Когда РС бьются с несколькими NPC, пусть NPC говорят друг с другом. Тиравен во время своего действия может крикнуть "Кетсарра! Жулик сзади!" или что-то подобное. По крайней мере, у персонажей могут быть имена.

- Джеймс



**Сокровище:** В маленьком мешке у фонаря содержится 22 фляги масла теневого света стоимостью по 5 gr каждая.

## L7. ВЕЛИКИЙ ЗАЛ

Эта огромная комната когда-то была внушительной в своем великолепии. Изысканные колонны поддерживают красиво изогнутый потолок - кроме тех мест, где колонны разрушились и потолок начал обваливаться. Четыре статуи установлены в альковы у двух стен, и еще две статуи на приподнятых платформах в углах комнаты.

Однако, самая поразительная черта - гигантский шар циркулирующих теней в центре комнаты, распускающий огромные черные усики, словно черные смерчи, почти до самых стен. Усики вьются и изгибаются, но остаются более-менее на одном месте. Они словно овысасывают из воздуха свет.

Также в этой комнате скрывается несколько существ, и они выглядят готовыми к бою.

Этот шар теней, около 5 фт диаметром - Проход Сумеречного Владыки, портал на План Тени. Персонаж, входящий в Проход, немедленно переносится на План Тени, в область S1 в Главе 4. Портал существует и Плани Тени, уже без отходящих от него усиков тьмы, и персонаж, вступающий в него на Плани Тени, появляется обратно в этом месте на Материальном Плани. Портал срабатывает раз в 1d3 раунда в любом направлении.

Эта комната - штаб для здешней шарранской деятельности. За усилия культа в Потерянном Убежище отвечают шадар-кай-колдун Тиравен и убитый тенью лизардфолк-полудракон по имени Кетсарра. Отсюда они командуют шадар-каями, наблюдают за Бестрой и поддерживают связь с силами в Монастыре Эбенового Купола. Если Тиравен или любой из его последователей пострадают от теневого проклятия, Проход позволяет легко переместиться на План Тени, где эффекты проклятия могут быть полностью обращены.

Обитатели этой комнаты почти наверняка знают о присутствии РС в Потерянном Убежище, прежде чем РС доберутся сюда. Однако, они остаются здесь, чтобы максимально подготовиться к возможной атаке на эту комнату, вместо того чтобы распылять свои силы. Тиравен беспокойно бродит по залу. Среди его имущества есть письмо от Деспайра, намекающее, почему он и его народ помогают клерикам Шар. Это письмо также включено в приложение (на странице 157), чтобы вы могли распечатать его для своих игроков.

*Китлорд Тиравен,*

*Моя Владычица не может нарушить связь душ вашего народа с Ее святым царством, но я гарантирую, что если Ее планы увенчаются успехом - Вы будете жить на Фаэруне, где не почувствуете эффектов проклятия. Обширное Болото должно стать великолепной базой, где ваш народ сможет собраться и откуда он установит истинное свое присутствие в мире. Никто не заподозрит, ничьи любопытные глаза не обнаружат вас, помимо нескольких маленьких племен, которые Вы можете вырезать или поработить - как Вам будет удобнее. Успех этих усилий в свою очередь приведет к другим успехам, и в назначенное время в вашем распоряжении будет много мест, где Вы сможете жить без страха лишиться своей души.*





Как всегда, Она предоставляет Вам доступ к Теневому Плетению и я предлагаю обучить Вас использовать его. Мы торопим Вас убедить побольше ваших соотечественников принять этот дар. Вы уже видели его выгоду, и в грядущие месяцы и годы ваш народ познает его силу.

- Эсвел Серый Замок

Дверь на северной стене, ведущая к области L8, сделана из железа и заперта. Ключ скрыт на Плате Тени, вставлен в замок теневого отражения двери на том плане. Он не открывает замок двери на Плате Тени. Однако, есть еще один путь в область L8: статуя в северо-восточном углу комнаты находится на вращающейся платформе, и при срабатывании (см. ниже) переносит PC в область L7A. Дверь ведет из L7A в область L8; она открывается лишь нажатием рычага на стене в L7A и не может быть открыта из области L8.

Все шесть статуй в комнате изображают прошлых правителей Кормира (Знание [знать и королевская семья] DC 20 для опознания): Король Галагард III, Король Бринтарт, Король Болдовар "Безумный" и Королева Палагард I стоят в альковах, Король Джалмасс "Король-Воин" стоит в северо-западном углу, Королева Джаласс Серебряная Охота (жена Джалмасса) стоит на вращающейся платформе в юго-западном углу. Джалмасс и Джаласс были убиты наемными убийцами в 1227 DR - в том году, когда было построено Потерянное Убежище.

**Запертая железная дверь:** 2 дм толщиной; AC 3; твердость 10; hp 60; DC 28 (заперта).

Ключ к этой двери скрыт на Плате Тени, вставленный в замок зеркального отражения двери на том плане (он не работает для открывания двери на теневом плане).

**Секретная дверь-статуя:** 5 фт толщиной; AC 3; твердость 8; hp 900; DC поломки 45; Подъем DC 15; DC Поиска 25.

Статуя обеспечивает покрытие; ее можно опрокинуть с проверкой Силы, соответствующей или превышающей ее DC поломки, нанося 10d6 пунктов урона существам в квадратах, куда она падает (Рефлексы DC 15 - вполнину). Опрокинутая статуя заполняет квадраты, куда упадет, тяжелыми развалинами.

Успешная DC 20 проверка Поиска в этой области показывает, что платформа может перемещаться, а успешная DC 25 проверка Поиска показывает скрытый рычаг на спине статуи, активирующий платформу. Платформа вращается на 180 градусов, делает паузу на 1 раунд, затем автоматически проворачивается обратно в свое первоначальное положение. Лишь одна персона может стоять на платформе со статуей, так что переход к области L8 будет небыстрым.

Изнутри области L7A переключатель для активизации вращающейся платформы найти легко (Поиск DC 10). Он действует так же, как и при включении другого направления.

**Секретная каменная дверь с рычагом:** 4 дм толщиной; AC 3; твердость 8; hp 60; DC поломки 28 (заперта); DC Поиска 25.

Эта дверь управляется рычагом рядом с ней в области L7A. Это - секретная дверь в область L8. В области L8 средств открытия двери нет.

**Тактическое столкновение:** L7. Великий зал на странице 66.

**Развитие:** В маленькой комнате в области L7A есть маленький алтарь Шар; черный деревянный диск около 3 фт в диаметре, окруженный кольцом пурпура, висит на стене над ним. В маленькой керамической лампе на алтаре горит масло теневого света (см. страницу 153), что заполняет маленькую комнату темным освещением. Этот алтарь - единственный в Потерянном Убежище явный признак того, чье именно духовенство стоит за делишками в Велуне и здесь.

Также на алтаре лежит. Оно включено в листовки (на странице 158), что облегчает вам возможность распечатать его для ваших игроков. Персонажи могут сделать соответствующие проверки Знания, чтобы подобрать дальнейшую информацию о вещах, упомянутых в письме.

**Знание (религия) DC 15:** Леди Потерь и Темная Богиня - титулы Шар.

**Знание (религия) DC 18:** Мистерии могут быть отсылкой к Мистре, титул которой - леди Тайн.

**Знание (история) или Знание (местное) DC 15:** Сумеречный Владыка был правителем Сессрендейла, который Архендейл завоевал в 1232 DR.

**Знание (история) или Знание (местное) DC 25:** Есть легенды о том, что когда пал Сессрендейл, Сумеречный Владыка сбежал в Обширное Болото и оттуда ушел на План Тени в конце своей неестественно долгой жизни.

Деспайр,

Леди Потерь видела вашу преданность и вознаграждает ее.

Я посылаю Вам Тиравена, который принес Вам это письмо. У него есть способ вновь открыть Проход Сумеречного Владыки, так что у Вас будет великолепный новый дом и средство для наших взаимных целей.

Пройдя сквозь Проход, Вы окажетесь в отражении твердыни. Оттуда еще один представитель расы Тиравена, шадар-кай, отведет Вас в Монастырь Эбенового Купола. Я с нетерпением жду Вас там; у нас есть много тем для обсуждения.

Храните свои секреты. Их вес в один прекрасный день завершит Мистерии.

- Эсвел Серый Замок

## L8. ВЕЛИКАЯ БАШНЯ

*Эта восьмиугольная комната - первый этаж невысокой башни, которую вы видели снаружи твердыни. Хрупкая спиральная лестница в центре комнаты ведет вверх через неровную дыру в потолке. Битый камень свален на полу там, где обрушен потолок. В открытый дверной проем в одной из стен уже лезет болото - путаница болезненной на вид лозы проникла сквозь дверной проем и покрывает часть комнаты.*

Два шадар-кая, два убитых тенью Ядовитого Сумрака и теневой мастиф всегда дежурят здесь, защищая башню, где держат пленников-лизардфолков, и обеспечивают ясно слышимую тревогу, если кто-либо войдет через дверь сада.

Дверь из области L7A можно открыть лишь рычагом в той комнате. Успешная DC 25 проверка Поиска показывает, что тут есть дверь (по тонким трещинам в каменной стене), но способа открыть дверь с этой стороны нет.

Область L8A, к северо-востоку от главной башни - хранилище.

Десять больших корзин содержат пищевые продукты, одежду (прежде всего плащи и ботинки), одеяла и другие припасы, используемые живыми жителями твердыни и агентами, путешествующими в Велун или в Монастырь Эбенового Купола. Пять больших бочек содержат вино из ягод лозы-убийцы. Все эти товары стоят около 25 gr.

Дыра в стене, ведущая к области L11, позволяет болотным растениям проникать в здание. Легкий подлесок покрывает квадраты, обозначенные на карте.

**Запертая железная дверь:** 2 дм толщиной; AC 3; твердость 10; hp 60; DC 28 (заперта).

Ключ к этой двери скрыт на Плана Тени, вставленный в замок зеркального отражения двери на том плане. Хотя он и вставлен в этот замок, этот ключ не открывает дверь на теневом плане.

**Секретная каменная дверь с рычагом:** 4 дм толщиной; AC 3; твердость 8; hp 60; DC поломки 28 (заперта); DC Поиска 25.

Эта дверь управляется рычагом рядом с ней в области L7A. Это - секретная дверь в область L8. В области L8 средств открытия двери нет.

**Легкий подлесок:** Перемещение на квадрат легкого подлеска обходится в 2 квадрата движения, также обеспечивается укрывательство. Подлесок увеличивает DC проверок Кувырка и Бесшумного Движения на 2. Существо, использующее рубящее оружие, может очистить квадрат от легкого подлеска за полнораундовое действие.

**Тактическое столкновение:** L8. Великая башня на странице 68.

**Развитие:** Если PC еще не победили шадар-каев в тактическом столкновении L1A, они появляются через одностороннюю дверь из области 7 из расчета по одному в раунд после того, как начнется бой.

## L9. ВЕРХНЯЯ БАШНЯ

*Это лишенное окон верхнее хранилище столь же темно и мрачно, как и подземелье. Множество изнуренных лизардфолков приковано к стенам. У одной из стен в полу зияет дыра, и крепко ли окружающий его пол - непонятно.*

Пять находящихся здесь лизардфолков - единственные выжившие пленники, приведенные сюда в прошлом месяце. Другие были либо превращены в убитых тенью, либо съедены тюремщиком, крокодилианом кхуматом.

Кхумат - теневая тварь с Плана Тени. Абориген тамошних зловонных болот, кхумат - недалекий, но умелый хищник. Он вынужден служить шадар-каям, но ему это нравится, поскольку ему позволяют есть заключенных, умирающих от его "заботы".

**Тактическое столкновение:** L9. Верхняя башня на странице 70.

## L10. БОКОВОЙ ДВОР

*Этот большой двор - грязное поле. Битый камень осыпался с большого зала и окрестных стен, а подлесок прорастает через ворота в северном конце двора.*

Дверь ведет с западной стороны двора в великую башню (область L8). Эта прочная деревянная дверь заблокирована изнутри. Если теневой мастиф в области L8 услышит, как кто-то пытается толкнуть дверь (Слушание +8), он немедленно лает, приводя в готовность всю твердыню. Так как линии эффекта между теневым мастифом и PC за дверью нет, они не подвергаются эффекту устрашения от его лая.

Заблокированная прочная деревянная дверь: 2 дм толщиной; AC 3; твердость 5; hp 20; DC поломки 35 (заблокирована).

**Развитие:** Истощенные лизардфолки - недавно захваченные члены племени Острый Зуб. Если PC говорят на Драконьем, они могут сообщить PC, что видели волосатых и тенечешуйчатых, исчезающих и

появляющихся из "теневого гидры" в Великом Зале. Имена пропавших лизардфолков - Ашала (супруга Кессесека), Гатан, Кураш, Грусс и Ситен.

## L11. ЗАДНИЙ САД

*То, что некогда было прекрасным садом, теперь забито сорняками, ползучей лозой и разросшимся кустарником. В саду чистой земли не виднеть вообще, как и по обе стороны двора. Растения проникли через открытую дверь в восьмиугольную башню; внутренность башни темна и безмолвна.*

Вся область сада покрыта легким подлеском, включая кусок густого подлеска у середины.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ГЛАВЫ 3: ПРОХОД В ТЕНЬ

Если РС нашли письмо Эсвел в области L7A, у них появились некоторые ключи, которые могут им помочь. Церковь Шар показана в качестве злодея за сценой, и есть кое-какие намеки, что цель планов - Мистра. Однако, персонажи могут не сложить части головоломки воедино, или колебания насчет Прохода Сумеречного Владыки могут заставить их исследовать ненужную здесь карту Мхайра еще до того, как отправиться на План Тени. Если РС направятся в болото, чтобы найти монастырь, указанный на карте Мхайра, они поймут, что никакой тропы нет, и даже после нескольких дней путешествия никакого монастыря нет и в помине.

Если РС не нашли письмо Эсвел и не расспросили *доминируемых* рекрутов, у них не будет ключей к продолжению. Однако, лизардфолки из области L9 знают о существовании Прохода Сумеречного Владыки и описывают его как то, откуда теперь приходит племя Теневой Чешуи.

Если РС возвращаются к Кессесеку после освобождения лизардфолков, вождь держит свое слово и отдает РС все свои магические изделия. Затем лизардфолки своей военной партией устраиваются в Потерянном Убежище и пытаются охранять его.

## ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ ЗА ИСТОРИЮ ГЛАВЫ 3

РС могут заработать дополнительный опыт за завершение определенных задач приключения.

- Если РС войдут в Потерянное Убежище не через центральный вход, а иным способом, партия получит 200 XP.
- Если РС не убьют Халиша или других *доминируемых* волшебников, партия получит 400 XP.
- Если РС одурачат любого из стражей Потерянного Убежища, притворившись *доминируемыми*, партия получит 200 XP.
- Если РС найдут оба письма Эсвел, партия получит 400 XP.
- Если РС используют ненадежный пол против кхумата, партия получит 200 XP.

## СТОЛКНОВЕНИЕ L1: АТАКА КАРАУЛКИ

Уровень столкновения 7

### ВВОДНАЯ

Хотя блуждающий огонек виден, когда РС приближаются к твердыне (см. текст в начале описания Потерянного Убежища на странице 52), он гасит свет, когда они подходят ближе. Столкновение начинается, когда охранник в караулке задает вопрос РС; позвольте РС пообщаться с охранниками на их вкус, но как только два охранника (R) решат, что РС блефуют, они атакуют, а блуждающий огонек (W) присоединяется к ним (вновь становясь видимым). Два убитых теней лизардфолка (L) остаются в караулке, чтобы встретить РС, если те войдут.

Прочтите этот текст для начала столкновения:

*"Кто идет?" - грубый мужской голос слышен из бойницы на внешней стене у ворот.*

### ТАКТИКА

Жулики начинают столкновение, скрываясь за бойницами и начиная бой атаками крадучись с этих позиций. Затем они по очереди атакуют и прячутся. В раунде, когда жулик скрывается, он приседает под бойницей, перемещается к другой бойнице на расстоянии до 15 фт и делает новую проверку Скрытности, чтобы скрыться у новой бойницы. На следующем раунде жулик может делать новую атаку крадучись. Лизардфолки просто швыряют дротики из бойниц.

Блуждающий огонек постоянно бродит вокруг, беспокоя того РС, который причиняет максимум неприятностей.

Как только бой был закончен, переходите к странице 52 для продолжения приключения. Столкновение L1A происходит вскоре после этого.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Мелкая трясина:** Перемещение по квадрату мелкой трясины обойдется в 2 квадрата движения, DC Кувырка на таких квадратах также увеличивается на 2. Глубина квадратов мелкой трясины - примерно 1 фт. Для большего количества правил движения и боя в воде см. страницу 5.

**Бойницы:** Существа за бойницами имеют улучшенное покрытие, которое дает им +8 бонус к Классу Доспеха, +4 бонус на спасброски Рефлексов и выгоды от классовой особенности улучшенного уклонения.

**Ржавые железные портики:** 2 дм толщиной; AC 6; твердость 8; 15; DC поломки 26; Сила DC 25 для подъема.

CR 1; механическая; ручное срабатывание; ручной перевзвод; Атака +10 рукопашная (3d6); DC Поиска -; DC Поломки Устройства 20.

Урон применяется лишь к нижней части портикула. Существа под портикулом при ударе падают и удерживаются на месте, пока портики не подняты или если существо не преуспеет в DC 20 проверке Искусства Побега.

**Тяжелые развалины:** Вход в квадрат с тяжелыми развалинами обойдется в 2 квадрата движения. Тяжелые развалины добавляют 5 к DC проверок Баланса и Кувырка и налагают -5 штраф по проверкам Бесшумного Движения. Бег или разгон через тяжелые развалины невозможны.

**Запертые прочные деревянные двери:** 2 дм толщиной; AC 3; твердость 5; hp 20; DC поломки 25 (заперты); DC Открывания Замка 25.

У одного из жуликов внутри есть ключ к дверям, но двери могут быть заперты с внутренней стороны и без ключа.

**Огонь:** Существо, перемещающееся на квадрат с огнем, получает 2d6 пунктов урона от огня и должно преуспеть в DC 15 спасброске Рефлексов или загореться.

**Маленькие деревянные корзины:** 1/2 дм толщиной; AC 4; твердость 5; hp 5; DC поломки 17.

Вход на эти квадраты обойдется в 2 квадрата движения. Средний персонаж может запрыгнуть на верхушку корзины с успешной DC 10 проверкой Прыжка (разбег не требуется). Маленький персонаж может запрыгнуть с успешной DC 10 проверкой Прыжка (DC 20 без необходимости разбега), или забраться наверх с успешной DC 15 проверкой Подъема. Персонаж, стоящий на корзине, получает +1 бонус на рукопашные атаки против противников на земле. Корзина обеспечивает покрытие.

**Стол:** AC 2; твердость 5; hp 5; DC поломки 17.

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

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

**Стулья:** AC 4; твердость 5; hp 5; DC поломки 17.

Существо, стоящее в том же квадрате, что и стул, получает +2 AC бонус и +1 бонус на спасброски Рефлексов (эти бонусы не складываются с бонусами за покрытие от других источников). Присутствие стула в остальном не затрагивает место существа, поскольку предполагается, что существо использует стул для своего преимущества по необходимости.



**Блуждающий огонек**

**CR 6**

**Hp 40 (9 HD)**

**СЕ** Маленькая аберрация (воздух)

**Инициатива** +13; **Чувства** темновидение 60 фт, Слушание +17, Обнаружение +17

**Языки** Ауран, Общий

**АС** 29, касание 29, застигнутый врасплох 20; Увертливость

**Иммунитет** магия (кроме *магической ракеты* и *лабиринта*)

**Стойкость** +3, **Рефлексы** +12, **Воля** +9  
**Скорость** полет 50 фт (совершенно) (10 квадратов)  
**Рукопашная** шок +16 касания (2d8 электричество)  
**Базовая Атака** +6; **Захватывание** -3  
**Варианты атаки** Слепая Борьба  
**Специальные действия** естественная невидимость  
**Способности** Сила 1, Ловкость 29, Телосложение 10, Интеллект 15, Мудрость 16, Харизма 12  
**Умения** Настороженность, Слепая Борьба, Увертливость, Улучшенная Инициатива, Ловкость с Оружием (Б)  
**Навыки** Блеф +13, Дипломатия +3, Запугивание +3, Слушание +17, Поиск +14, Обнаружение +17  
**Естественная невидимость (Ex)** Блуждающий огонек может погасить свое свечение, по сути становясь невидимым, как заклинание *невидимость*.

## 2 ОХРАННИКА КАРАУЛКИ CR 1

**Нр** 8 каждый (1 HD)  
 Мужчина и женщина человек жулик 1  
 NE Средний гуманоид  
**Инициатива** +2; **Чувства** Слушание +4, Обнаружение +4  
**Языки** Чондатанский, Общий, Драконий  
**АС** 15, касание 12, застигнутый врасплох 13  
**Стойкость** +2, **Рефлексы** +4, **Воля** +0  
**Скорость** 30 футов (6 квадратов)  
**Рукопашная** короткий меч +1 (1d6+1)  
**Дальнобойная** мастерской работы композитный короткий лук +3 (1d6+1)  
**Базовая Атака** +0; **Захватывание** +1  
**Варианты атаки** атака крадучись +1d6  
**Боевое оснащение** сонная стрела (несмертельный урон, Воля DC 11 или заснет), 2 микстуры лечения легких ран  
**Способности** Сила 13, Ловкость 15, Телосложение 14, Интеллект 12, Мудрость 10, Харизма 8  
**SQ** нахождение ловушек  
**Умения** Выстрел в Упор, Точный Выстрел  
**Навыки** Баланс +6, Блеф +3, Искусство Побега +6, Скрытность +6, Прыжок +5, Слушание +4, Бесшумное Движение +6, Чувство Мотива +4, Обнаружение +4, Кувырок +6  
**Имущество** боевое оснащение плюс мастерской работы подбитая кожа, композитный короткий лук мастерской работы (+1 бонус Силы) с 40 стрелами, короткий меч, ключ караулки (только у одного), 31 gr  
**Зацепка** "Возвращайтесь туда, откуда пришли! Это место не для вас!"

## 2 УБИТЫХ ТЕНЬЮ ЛИЗАРДФOLKA CR 2

**Нр** 13 каждый (2 HD)  
 NE Средняя нежить (увеличенный гуманоид, рептилиан)  
**Инициатива** +0; **Чувства** видение при слабом освещении, темновидение 60 фт; Слушание +0, Обнаружение +0  
**Аура** иссушение Плетения (10 фт)  
**Языки** Драконий  
**АС** 17, касание 12, застигнутый врасплох 17  
**Иммунитет** воздействие на разум, яд, сон, паралич, ошеломление, болезнь, смертельные эффекты, критические попадания, несмертельный урон, иссушение способности, иссушение энергии, урон физическим показателям способностей, усталость, истощение  
**Соппротивление** сопротивление изгнанию +4  
**Стойкость** +0, **Рефлексы** +3, **Воля** +0  
**Слабости** чувствительность к свету  
**Скорость** 30 футов (6 квадратов)  
**Рукопашная** 2 когтя каждый +4 (1d4+3) и укусы +2 (1d4+1)  
**Дальнобойная** дротик +1 (1d6+3)  
**Пространство** 5 фт; **Досыгаемость** 5 фт.  
**Базовая Атака** +1; **Захватывание** +4  
**Способности** Сила 17, Ловкость 10, Телосложение -, Интеллект 9, Мудрость 10, Харизма 10  
**SA** иссушение Плетения  
**SQ** доспех теневой сущности  
**Умения** Мультиатака  
**Навыки** Баланс +6, Скрытность +10, Прыжок +9, Плавание +8  
**Имущество** 5 дротиков  
**Зацепка** шипит на противников.



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

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

**Иссушение Плетения (Su)** Эта способность воздействует на заклинателей, использующих Плетение. В начале своего хода, если заклинатель находится в пределах 10 фт от убитого тенью, он теряет доступ к одному заклинанию, как будто он уже прочитал доступное заклинание самого низкого уровня. (Если у него осталось более одного заклинания самого низкого уровня, он выбирает, которое из них потерять.) Когда он затем готовит заклинания или восстанавливает ячейки заклинаний, он восстанавливает все свои нормальные заклинания.

Если субъект теряет заклинание по крайней мере 1-го уровня, убитый тенью излечивает количество пунктов урона, равное 5 x уровень заклинания.

Эта способность не затрагивает заклинателей, использующих Теневое Плетение, тех, кто используют божественную магию, или существ, не читающих заклинания.

## СТОЛКНОВЕНИЕ L1A: ЗАЩИТА КАРАУЛКИ

Уровень столкновения 6

### ВВОДНАЯ

У РС есть лишь несколько мгновений, чтобы оправиться от предыдущего столкновения, прежде чем им вновь придется вступить в бой. Три шадар-ка (S) и их лидер, Китгارد Маурран (K), приближаются к караулке. Они регулярно общаются с охраной караулки и быстро поймут, если что-то не так. Поэтому они рассредотачиваются и подходят к караулке скрытно.

Вы должны начать это столкновение, как только РС будут готовы двигаться дальше, но до того, как они смогут обсудить, что же делать после этого. Лучше раньше, чем позже - будет неплохо, если вы поймаете их еще до того, как они прочитают последнее заклинание лечения или усиления. Спросите каждого из персонажей, у кого есть линия видимости на одного из шадар-каев в подлеске, чтобы сделать проверку Обнаружения (шадар-каи имеют модификатор Скрытности +9). Любые персонажи, увидевшие шадар-каев, могут действовать вместе с ними в раунде неожиданности.

Когда РС впервые увидят шадар-каев, прочтите:

*Эти существа могут быть и людьми, хотя они высоки и стройны. У них темно-серая кожа и черные волосы. Лица их украшены пурпурными татуировками и железным пирсингом в бровях, носах и ушах. Они носят подбитые кожаные доспехи и словно окутаны тенями.*

### ТАКТИКА

Шадар-каи используют скрытность, чтобы перед нападением переместиться как можно ближе к караулке. Они держат луки, пока не подойдут на 30 фт хотя бы к одному из РС, а затем стреляют - в идеале они все еще скрыты и потому способны на атаку крадучись. Затем ни вытаскивают шипастые цепи и идут в рукопашную. Они прилагают все усилия, чтобы замкнуть противников, концентрируя свои атаки на самых опасных врагах.

Китгارد Маурран старается занять такую позицию, чтобы достать максимальное количество противников, максимизируя выгоду своего умения Боевых Рефлексов, что позволяет ему до 6 атак возможности за раунд.

Как только бой завершен, возвращайтесь к странице 52 для продолжения приключения.

### ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Ржавые железные портики:** 2 дм толщиной; АС 6; твердость 8; 15; DC поломки 26; Сила DC 25 для подъема.



CR 1; механическая; ручное срабатывание; ручной перевод; Атака +10 рукопашная (3d6); DC Поиска -; DC Поломки Устройства 20.

Урон применяется лишь к нижней части портика. Существа под портиком при ударе падают и удерживаются на месте, пока портики не подняты или если существо не преуспее в DC 20 проверке Искусства Побега.

**Неровный пол из каменных плит:** Требуется успешная DC 10 проверка Баланса, чтобы бежать или разгоняться по этой поверхности. Провал означает, что персонаж не может двигаться в этом раунде.

**Пленка водорослей:** Влажные зеленые водоросли покрывают каменные плиты в этой области, делая их скользкими. Персонаж, пытающийся бежать или разгоняться где-нибудь во внутреннем дворе, должен сделать успешную DC 12 проверку Баланса вместо проверки DC 10 для других мест внутреннего двора.

**Запертые прочные деревянные двери:** 2 дм толщиной; AC 3; твердость 5; hp 20; DC поломки 25 (заперты); DC Открывания Замка 25.

У одного из жуликов внутри есть ключ к дверям, но двери могут быть заперты с внутренней стороны и без ключа.

**Огонь:** Существо, перемещающееся на квадрат с огнем, получает 2d6 пунктов урона от огня и должно преуспеть в DC 15 спасброске Рефлексов или загореться.

**Маленькие деревянные корзины:** 1/2 дм толщиной; AC 4; твердость 5; hp 5; DC поломки 17.

Вход на эти квадраты обойдется в 2 квадрата движения. Средний персонаж может запрыгнуть на верхушку корзины с успешной DC 10 проверкой Прыжка (разбег не требуется). Маленький персонаж может запрыгнуть с успешной DC 10 проверкой Прыжка (DC 20 без необходимости разбега), или забраться наверх с успешной DC 15 проверкой Подъема. Персонаж, стоящий на корзине, получает +1 бонус на рукопашные атаки против противников на земле. Корзина обеспечивает покрытие.

**Стол:** AC 2; твердость 5; hp 5; DC поломки 17.

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

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

**Стулья:** AC 4; твердость 5; hp 5; DC поломки 17.

Существо, стоящее в том же квадрате, что и стул, получает +2 AC бонус и +1 бонус на спасброски Рефлексов (эти бонусы не складываются с бонусами за покрытие от других источников). Присутствие стула в остальном не затрагивает место существа, поскольку предполагается, что существо использует стул для своего преимущества по необходимости.

## **КИТГАРД МАУРРАН CR 5**

**Нр 33 (7 HD)**

Мужчина шадар-кай жулик 4

NE Средний фей (экстрапланарный)

**Инициатива** +5; **Чувства** превосходящее видение при слабом освещении; **Слушание** +11, **Обнаружение** +11

**Языки** Общий, Драконий, Эльфийский, Сильванский

**АС** 19, **касание** 15, **застигнутый врасплох** 14

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

**Слабости** теневое проклятие

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** мастерской работы шипастая цепь +10 (2d4+3)

**Дальнобойная** мастерской работы композитный короткий лук +10 (1d6+2 /? 3)

**Базовая Атака** +4; **Захватывание** +6

**Варианты атаки** атака крадучись +3d6, Боевые Рефлексы

**Специальные действия** скрытность на открытом месте

**Способности** Сила 15, Ловкость 20, Телосложение 12, Интеллект 12, Мудрость 8, Харизма 8

**Умения** Настороженность, Боевые Рефлексы, Мастерство Экзотического Оружия (шипастая цепь), Ловкость с Оружием

**Навыки** Баланс +9, Скрытность +15 (+25 в темных условиях), Запугивание +6, Слушание +11, Бесшумное Движение +15, Открывание Замка +9, Поиск +7, Обнаружение +11, Выживание +5, Кувырок +9

**Имущество** +2 *гал-ралан* (см. страницу 155), +1 *подбитая кожа*, мастерской работы шипастая цепь, композитный короткий лук мастерской работы (+2 бонус Силы) с 20 стрелами

**Превосходящее видение при слабом освещении (Ex)** Может видеть в четыре раза дальше человека при темном освещении.

**Теневое проклятие (Su)** Каждый раз, когда шадар-кай оглушен, ошеломлен, поражен или без сознания, он должен сделать успешный DC 15 спасбросок Воли или получит один отрицательный уровень.

**Скрытность на открытом месте (Su)** Может использовать навык Скрытности, находясь на виду и при недостатке покрытия или укрывательства, кроме как при естественном дневном свете, в области заклинания *дневной свет* или при подобном магическом свете.

**Зацепка** "Думаете, вы герои? Готовы вы встретить героическую смерть?"

**3 ШАДАР-КАЯ CR 1**

**Нр** 10 каждый (3 HD)

**NE** Средний фей (экстрапланарный)

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

**Языки** Общий, Эльфийский, Сильванский

**АС** 16, касание 13, застигнутый врасплох 13

**Стойкость** +2, **Рефлексы** +7, **Воля** +4

**Слабости** теневое проклятие

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** шипастая цепь +4 (2d4)

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

**Пространство** 5 фт; Досягаемость 5 фт (10 фт с шипастой цепью)

**Базовая Атака** +1; **Захватывание** +1

**Варианты атаки** атака крадучись +1d6

**Специальные действия** скрытность на открытом месте

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

**Умения** Настороженность, Мастерство Экзотического Оружия (шипастая цепь)<sup>5</sup>, Ловкость с Оружием

**Навыки** Скрытность +9, Слушание +8, Бесшумное Движение +9, Поиск +6, Обнаружение +8, Выживание +6

**Имущество** +1 *гал-ралан* (см. страницу 155), шипастая цепь, мастерской работы подбитый кожаный доспех, короткий лук с 20 стрелами, 44 gr

**Превосходящее видение при слабом освещении (Ex)** Может видеть в четыре раза дальше человека при темном освещении.

**Теневое Проклятие (Su)** Каждый раз, когда шадар-кай оглушен, ошеломлен, поражен или без сознания, он должен сделать успешный DC 15 спасбросок Воли или получит один отрицательный уровень.

**Скрытность на открытом месте (Su)** Может использовать навык Скрытности, находясь на виду и при недостатке покрытия или укрывательства, кроме как при естественном дневном свете, в области заклинания *дневной свет* или при подобном магическом свете.

**Зацепка** Существо движется с неестественной грацией, и даже свист ее кружащейся шипастой цепи кажется бесшумным.

## СТОЛКНОВЕНИЕ L2: ГЛАВНЫЙ ВНУТРЕННИЙ ДВОР

Уровень столкновения 8

### ВВОДНАЯ

Когда РС входят во внутренний двор, пусть они бросят инициативу и возьмут одиночное действие в порядке инициативы (раунд неожиданности). Затем бросайте инициативу для других существ в этом столкновении: пяти убитых тенью лизардфолков (L) внутри великого зала и Бестры (B) в области L6.

Когда РС увидят Бестру, прочтите:

*Последняя из появившихся фигур - человеческого роста, заключенная в полный пластинчатый доспех. Голос из-под шлема высок и чист - явный признак того, что перед вами женщина.*

### ТАКТИКА

На своем ходу в первом полном раунде боя появляются лизардфолки, чтобы встретить РС во внутреннем дворе. Оба лизардфолка около двери тратят действие движения, чтобы открыть двойные двери перед перемещением. Бестра движется к двери своей комнаты и открывает ее.

На втором раунде лизардфолки продолжают заниматься РС. Бестра накладывает на себя *божественное покровительство* и по максимуму движется между областями L3 и L5.

На третьем раунде выжившие лизардфолки продолжают биться с РС. Бестра берет двойное движение и наконец выходит во внутренний двор.

В следующие раунды Бестра использует свои заклинания, начиная с самого высокого уровня. Если дела ее идут плохо, она использует *черный свет*, чтобы попытаться сбежать. Она бежит к восточному концу великого зала, со стороны двора и к двери в великую башню, где ее выпускает шадар-кай.

Как только бой завершен, возвращайтесь к странице 53 для продолжения приключения.





## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Тяжелые развалины:** Вход в квадрат с тяжелыми развалинами обойдется в 2 квадрата движения. Тяжелые развалины добавляют 5 к DC проверок Баланса и Кувырка и налагают -5 штраф по проверкам Бесшумного Движения. Бег или разгон через тяжелые развалины невозможны.

**Неровный пол из каменных плит:** Требуется успешная DC 10 проверка Баланса, чтобы бежать или разгоняться по этой поверхности. Провал означает, что персонаж не может двигаться в этом раунде.

**Пленка водорослей:** Влажные зеленые водоросли покрывают каменные плиты в этой области, делая их скользкими. Персонаж, пытающийся бежать или разгоняться где-нибудь во внутреннем дворе, должен сделать успешную DC 12 проверку Баланса вместо проверки DC 10 для других мест внутреннего двора.

**Фонтан:** Этот фонтан окружен каменной скамьей шириной 2-1/2 фт. Средний персонаж может легко встать на эту скамью и использовать это для получения +1 бонуса на рукопашные атаки против противников, находящихся на земле. Маленький персонаж может запрыгнуть с успешной DC 10 проверкой Прыжка, которая обходится в 10 фт движения.

Фонтан заполнен покрытой водорослями водой на глубину 2 фт и считается мелкой трясиной. В центре - выбеленная каменная статуя, которая может обеспечивать покрытие (+4 к АС, +2 на спасброски Рефлексов) персонажу за ней. Успешная DC 15 проверка Подъема позволяет персонажу взобраться на статую.

**Легкий подлесок:** Перемещение на квадрат легкого подлеска обходится в 2 квадрата движения, также обеспечивается укрывательство. Подлесок увеличивает DC проверок Кувырка и Бесшумного Движения на 2,



поскольку мешает листва. Существо, использующее рубящее оружие, может очистить квадрат от легкого подлеска за полнораундовое действие.

**Мелкая трясина:** Перемещение по квадрату мелкой трясины обойдется в 2 квадрата движения, DC Кувырка на таких квадратах также увеличивается на 2. Глубина квадратов мелкой трясины - примерно 1 фт. Для большего количества правил движения и боя в воде см. страницу 5.

**Запертые прочные деревянные двери:** 2 дм толщиной; AC 3; твердость 5; hp 20; DC поломки 25 (заперты); DC Открывания Замка 25.

У одного из жуликов внутри есть ключ к дверям, но двери могут быть заперты с внутренней стороны и без ключа.

**Входные двери:** 2 дм толщиной; AC 3; твердость 5; hp 20; DC поломки 25 (заперты), DC 35 (заблокированы); DC Открывания Замка 25.

Как только Бестра уходит (предполагая, что PC внутри нет), рекруты из области L4 закрывают и блокируют двери брусом.

## **ЗВЕЗДНЫЙ ТКАЧ БЕСТРА МОРНСКОЛЛ CR 5**

**Нр 36 (5 HD)**

Женщина чондатанский человек клерик 5

NE Средний гуманоид

**Инициатива** -1; **Чувства** Слушание +3, Обнаружение +3

**Языки** Чондатанский, Общий, Гигантский

AC 18, касание 9, застигнутый врасплох 18

**Стойкость** +7, **Рефлексы** +1, **Воля** +10

**Скорость** 20 футов (4 квадрата)

**Рукопашная** мастерской работы тяжелая булава +6 (1d8+2) (включая божественное покровительство) или

**Рукопашная** спонтанное причинение серьезных ран +5 касание (3d8+5, Воля DC 17 - вполтину) или

**Рукопашная** спонтанное причинение умеренных ран +4 касание (2d8+5, Воля DC 16 - вполтину) или

**Рукопашная** спонтанное причинение легких ран +4 касание (1d8+5, Воля DC 15 - вполтину)

**Базовая Атака** +3; **Захватывание** +4

**Специальные действия** упрек нежити (+3, 2d6+6, 5-й), спонтанное колдовство (заклинания причинения)

**Боевое оснащение** жезл лечения легких ран (30 зарядов), свиток божественной силы (DC 5 проверка уровня заклинателя [+4] для активации)

**Подготовленные заклинания клерика** (CL 5-й):

3-й - дарение проклятия (DC 17), черный свет<sup>Д</sup> \* (DC 16; УКЗЦ 67), рассеивание магии

2-й - лечение умеренных ран, обнаружение мысли<sup>Д</sup> (DC 15; CL 6-й), удержание персоны (DC 16), духовное оружие (CL 4-й; чакрам: +6 рукопашная, 1d8+1/x3)

1-й - погубление (DC 15), божественное покровительство (CL 4-й), погибель (DC 15), затеняющая мгла<sup>Д</sup>, щит веры

0-й - обнаружение магии, руководство (2; CL 6-й), читать магию, сопротивление

Д: Заклинание домена. Божество: Шар. Домены: Темнота, Знание.

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

**SQ** аура зла

**Умения** Слепая Борьба (Б), Дисциплина, Инициация Шар, Магия Теневого Плетения

**Навыки** Блеф +9, Концентрация +7, Дипломатия +3, Скрытность +1, Запугивание +2, Знание (религия) +5, Говорить на Языке (Гигантский)

**Имущество** боевое оснащение, мастерской работы полный пластинчатый доспех, мастерской работы легкий стальной щит, мастерской работы тяжелая булава, *плащ сопротивления* +1, *диск секретов* (см. страницу 154), 18 gp

**Зацепка** "Как вы посмели ворваться в наше святилище?"

## **5 УБИТЫХ ТЕНЬЮ ЛИЗАРДФОЛКОВ CR 2**

**Нр 13** каждый (2 HD)

NE Средняя нежить (увеличенный гуманоид, рептилиан)

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

**Аура** иссушение Плетения (10 фт)

**Языки** Драконий

AC 17, касание 12, застигнутый врасплох 17

**Иммунитет** воздействие на разум, яд, сон, паралич, ошеломление, болезнь, смертельные эффекты, критические попадания, несмертельный урон, иссушение способности, иссушение энергии, урон физическим показателям способностей, усталость, истощение

**Сопротивление** сопротивление изгнанию +4

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

**Слабости** чувствительность к свету

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** 2 когтя каждый +4 (1d4+3) и укусы +2 (1d4+1)

**Дальнобойная** дротик +1 (1d6+3)

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

**Базовая Атака** +1; **Захватывание** +4

**Способности** Сила 17, Ловкость 10, Телосложение -, Интеллект 9, Мудрость 10, Харизма 10

**SA** иссушение Плетения

**SQ** доспех теневой сущности

**Умения** Мультиатака

**Навыки** Баланс +6, Скрытность +10, Прыжок +9, Плавание +8

**Имущество** 5 дротиков

**Зацепка** шипит на противников.

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

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

**Иссушение Плетения (Su)** Эта способность воздействует на заклинателей, использующих Плетение. В начале своего хода, если заклинатель находится в пределах 10 фт от убитого тенью, он теряет доступ к одному заклинанию, как будто он уже прочитал доступное заклинание самого низкого уровня. (Если у него осталось более одного заклинания самого низкого уровня, он выбирает, которое из них потерять.) Когда он затем готовит заклинания или восстанавливает ячейки заклинаний, он восстанавливает все свои нормальные заклинания.

Если субъект теряет заклинание по крайней мере 1-го уровня, убитый тенью излечивает количество пунктов урона, равное 5 x уровень заклинания.

Эта способность не затрагивает заклинателей, использующих Теневое Плетение, тех, кто используют божественную магию, или существ, не читающих заклинания.

## СТОЛКНОВЕНИЕ L3: ВХОД

Уровень столкновения 5

### ВВОДНАЯ

Это столкновение предполагает, что РС уже бились с крупными силами во внутреннем дворе (тактическое столкновение L2). обитатели области L4, доминируемые рекруты из Велуна, проинструктированы оставаться у входа и заложить дверь брусом, формируя последнюю линию защиты против РС, входящих в великий зал. Таким образом, они готовы к приходу РС, хотя пылко надеются, что защитники внутреннего двора нанесут РС поражение.

Столкновение начинается, когда РС пытаются пройти через двери в Великий Зал. Как только РС подходят к двери, пусть они бросят инициативу, и затем бросайте инициативу для рекрутов внутри. Каждый раунд, который РС проводят для взлома двери, Халиш может использовать для чтения заклинаний.

Рекруты внутри - Халиш (Н), клерик Мистры, прошедший через неудавшиеся Теневые Врата и потому изменившийся, и три молодых волшебника - Дава (Д), Мендиос (М) и Зефан (Z) - все они находятся под эффектом Звездного Гнозиса.

Когда РС столкнутся с Халишем и волшебниками, прочтите:

*Перед вами стоит мужчина в доспехах, носящий одеяния мистранского священника. Он выглядит как человек, но у него серое лицо, и его словно окутывают тени. Позади него стоят трое - двое мужчин и женщина. Они одеты в похожие пурпурные одеяния и стоят наготове - у всех одна рука поднята, вторая находится рядом с мешочком для компонентов заклинаний.*



## ТАКТИКА

Халиш призывает свою теневою мантию, получая выгоды темного шаблона, при первых же признаках неприятностей. В качестве первого действия, когда РС начнут работать с дверью, волшебники выпивают свой *микстуры доспеха мага*.

На следующем раунде Зефан и Мендиос готовят заклинания *сжигающие руки*, чтобы они затронули область дверей, в то время как Дава готовит *магическую ракету*. Халиш использует на себя *свиток силы быка*.

На следующем раунде, после использования подготовленных действий, все три волшебника задействуют свитки *опаляющего луча* и пытаются использовать их. Если у Халиша есть третий раунд до входа РС в зал, он накладывает на себя *божественное покровительство* и готовится к рукопашной.

По ходу боя Халиш склоняется к рукопашной, но при необходимости разумно использует заклинания. Он использует *удержание персоны*, чтобы остановить персонажей типа бойцов, *тишину*, чтобы утихомирить заклинателей в задних рядах (чтобы напрасно не препятствовать себе или волшебникам), и *духовное оружие* для усугубления своих рукопашных атак.

Если РС используют во время боя *рассеивание магии* для освобождения любого из рекрутов от *доминирующего* эффекта *Звездного Гнозиса*, освобожденные рекруты пытаются сдерживать своих компаньонов смертельными атаками и захватыванием.

Как только бой завершен, возвращайтесь к странице 54 для продолжения приключения.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если РС погиб при недавнем конфликте, Халиш, освобожденный от эффектов *Звездного Гнозиса*, может неплохо заменить персонажа этого игрока, пока не появится возможность ввести в игру нового РС.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Тяжелые развалины:** Вход в квадрат с тяжелыми развалинами обойдется в 2 квадрата движения. Тяжелые развалины добавляют 5 к DC проверок Баланса и Кувырка и налагают -5 штраф по проверкам Бесшумного Движения. Бег или разгон через тяжелые развалины невозможны.

**Входные двери:** 2 дм толщиной; AC 3; твердость 5; hp 20; DC поломки 25 (заперты), DC 35 (заблокированы); DC Открывания Замка 25.

Как только Бестра уходит (предполагая, что РС внутри нет), рекруты из области L4 закрывают и блокируют двери брусом (твердость 5, 20 hp, DC поломки 25).

**Стройная колонна:** 1-1/2 фт толщиной; AC 4; твердость 8; hp 250; DC поломки 30; Подъем DC 20.

Существо, стоящее в том же квадрате, что и стройная колонна, получает +2 бонус покрытия к Классу Доспеха и +1 бонус покрытия на спасброски Рефлексов (эти бонусы не складываются с бонусами покрытия от других источников). Присутствие стройной колонны в остальном не затрагивает место существа. Колонна может быть опрокинута с проверкой Силы, соответствующей или превышающей ее DC поломки, нанося 6d6 пунктов урона существам в квадратах, куда она падает (Рефлексы DC 15 - вполовину). Опрокинутая колонна заполняет квадраты, куда упадет, тяжелыми развалинами.

**Статуя:** 5 фт высотой; AC 3; твердость 8; hp 900; DC поломки 45; Подъем DC 20.

Статуя обеспечивает покрытие; ее можно опрокинуть с проверкой Силы, соответствующей или превышающей ее DC поломки, нанося 10d6 пунктов урона существам в квадратах, куда она падает (Рефлексы DC 15 - вполовину). Опрокинутая статуя заполняет квадраты, куда упадет, тяжелыми развалинами.

**Промежуток:** Узкий лаз в стене позволяет протиснуться между входом и комнатой А. Так как эта область также засыпана щебнем, перемещение по ней считается как 20 фт (4 квадрата) движения.

### ДАВА, МЕНДИОС И ЗЕФАН CR 1

Нр 9 каждый (1 HD)

Мужчина и женщина тетирский человек воплощающий 1

NG Средний гуманоид

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

**Языки** Чондатанский, Общий

AC 15, касание 11, застигнутый врасплох 14

**Стойкость** +2, **Рефлексы** +1, **Воля** +5

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** кинжал +0 (1d4/19-20)

**Дальнобойная** кинжал +1 (1d4/19-20)

**Базовая Атака** +0; **Захватывание** +0

**Боевое оснащение** свиток *опаляющего луча* (+1 дальнее касание), *микстура лечения умеренных ран*, 2 *микстуры лечения легких ран*, *микстура доспеха мага* (использованная), 3 фляги огня алхимика

**Подготовленные заклинания волшебника** (CL 1-й):

1-й - *сжигающие руки* (DC 13), *магическая ракета* (2)

0-й - обнаружение магии (2), вспышка (DC 12), открыть/закрыть

**Способности** Сила 10, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 15, Мудрость 12, Харизма 8

**Умения** Дисциплина (УКЗЦ 34), Написание Свитка, Крепость

**Навыки** Концентрация +8, Расшифровка Записи +6, Знание (тайны) +6, Знание (история) +4, Знание (религия) +4, Колдовство +6

**Имущество** боевое оснащение плюс кинжал, 30 gr.

**Книга заклинаний** подготовленные заклинания плюс 1-й - *доспех мага*; 0-й- все, кроме зачарования и некромантии.

**Зацепка** "Да, ее воля!"

**Халиш CR 3**

**Нр 23 (3 HD)**

Мужчина человек калишит клерик 3

LN Средний гуманоид (экстрапланарный)

**Инициатива** -1; **Чувства** темновидение 60 фт, превосходящее видение при слабом освещении; Слушание +2, Обнаружение +2

**Языки** Чондатанский, Общий

**АС** 16, касание 9, застигнутый врасплох 16

**Стойкость** +8, **Рефлексы** +1, **Воля** +8

**Соппротивление** холод 10

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** мастерской работы шестопер +7 (1d8+3)

**Дальнобойная** легкий арбалет +1 (1d8)

**Базовая Атака** +2; **Захватывание** +5

**Специальные действия** скрытность на открытом месте, спонтанные заклинания лечения, изгнание нежити 4/день (+1, 2d6+4, 3-й)

**Боевое оснащение** свиток силы быка (использованный), микстура лечения легких ран, свиток рассеивания магии (DC 6 проверка уровня заклинателя для активирования)

**Подготовленные заклинания клерика (CL 3-й):**

2-й - удержание персоны (DC 14), тишина<sup>Д</sup> (DC 14), духовное оружие

1-й - благословение, команда (DC 13), обнаружение секретных дверей<sup>Д</sup>, божественное покровительство

0-й - обнаружение магии, руководство (2), сопротивление

**Д:** Заклинание домена. Божество: Мистра. Домены: Знание, Заклинание

**Способности** Сила 17, Ловкость 8, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 15, Харизма 12

**SQ** скрытность на ровном месте, теневая мантия

**Умения** Дисциплина, Великая Стойкость, Фокус Оружия (шестопер)

**Навыки** Концентрация +12, Скрытность +2, Знание (тайны) +3, Знание (религия) +3, Бесшумное Движение +0, Колдовство +8

**Имущество** боевое оснащение плюс мастерской работы наборная кольчуга, мастерской работы легкий стальной щит, шестопер мастерской работы, легкий арбалет с 20 зарядами, *плащ сопротивления* +1, серебряный святой символ Мистры, 24 gr

**Теневая мантия (Su)** Один раз в день Халиш может вызывать свою теневую мантию, получая выгоды от темного шаблона. Эти выгоды отообразены в его блоке статистики.

**Скрытность на открытом месте (Su)** Может использовать навык Скрытности, находясь на виду и при недостатке покрытия или укрывательства, кроме как при естественном дневном свете, в области заклинания *дневной свет* или при подобном магическом свете.

**Превосходящее видение при слабом освещении (Ex)** Может видеть в четыре раза дальше человека при темном освещении.

**Зацепка** "Глупцы! Мистра отомстит за те гадости, что вы с ней творите!"

## СТОЛКНОВЕНИЕ L7: ВЕЛИКИЙ ЗАЛ

Уровень столкновения 9

### ВВОДНАЯ

Кетсарра Тенечешуйчатая (К) стоит на бессменной вахте в задней части комнаты. Китлорд Тиравен (Т), командующий шадар-каев твердыни, и пять шадар-каев (S) беспокойно бродят по залу. При любом нападении раунда неожиданности нет - все готовы к бою.

Когда РС обнаруживают Кетсарру, прочтите:

*Перед вами стоит полудракон, окутанный мерцающими тенями, глаза ее пылают отвратительным светом.*

Когда РС обнаружат Китлорда Тиравена, прочтите:  
*Из теней выходит еще один бледнокожий татуированный мужчина. Он принимает стойку для колдовства, но держит под рукой шипастую цепь.*

## ТАКТИКА

Кетсарра начинает столкновение, накладывая на себя *божественное покровительство*. Тиравен накладывает на себя *доспех мага*, держась за теньевыми усиками. Шадар-кай выбирают позиции за теньевыми усиками, что предоставляет им укрывательство, позволяя стрелять из луков в РС.

В последующих 3 раундах Кетсарра использует свои атаки по области: *дыхательное оружие*, *копье молнии* и заклинания *погубления*, не обязательно именно в этом порядке, чтобы ослабить максимально возможное количество РС, а затем идет в рукопашную. Тиравен в течение тех же 3 раундов использует *щит*, *удержание персоны* и *луч ослабления*, затем идет в рукопашную.

Как только бой завершен, возвращайтесь к странице 56 для продолжения приключения.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Тяжелые развалины:** Вход в квадрат с тяжелыми развалинами обойдется в 2 квадрата движения. Тяжелые развалины добавляют 5 к DC проверок Баланса и Кувырка и налагают -5 штраф по проверкам Бесшумного Движения. Бег или разгон через тяжелые развалины невозможны.

**Прход Сумеречного Владыки:** Персонаж, входящий на этот квадрат в центре палаты, мгновенно переносится на План Тени. Персонаж на Плани Тени, желающий вернуться на Материальный План, должен покинуть местоположение *портала* и вновь воти в него. *Портал* функционирует (в любом направлении) раз в 1d3 раунда. См. область S1, стр. 74, если персонаж входит на План Тени.

**Теньевые усики:** Эти щупальцеподобные ленты теней затевают видение и обеспечивают укрывательство. Если линия видимости персонажа на цель пересекает теньевой усик, атака имеет 20% шанс промаха.

**Запертая железная дверь:** 2 дм толщиной; АС 3; твердость 10; hp 60; DC 28 (заперта).

Ключ к этой двери скрыт на Плани Тени, вставленный в замок зеркального отражения двери на том плане. Хотя он и вставлен в этот замок, этот ключ не открывает дверь на тневом плане.



### 5 ШАДАР-КАЕВ CR 1

Нр 10 каждый (3 HD)

NE Средний фей (экстрапланарный)

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

**Языки** Общий, Эльфийский, Сильванский

АС 16, касание 13, застигнутый врасплох 13

**Стойкость** +2, **Рефлексы** +7, **Воля** +4

**Слабости** тневое проклятие

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** шипастая цепь +4 (2d4)

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

**Пространство** 5 фт; **Досыгаемость** 5 фт (10 фт с шипастой цепью)

**Базовая Атака** +1; **Захватывание** +1

**Варианты атаки** атака крадучись +1d6

**Специальные действия** скрытность на открытом месте

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

**Умения** Настороженность, Мастерство Экзотического Оружия (шипастая цепь)<sup>5</sup>, Ловкость с Оружием

**Навыки** Скрытность +9, Слушание +8, Бесшумное Движение +9, Поиск +6, Обнаружение +8, Выживание +6



**Имущество** +1 *гал-ралан* (см. страницу 155), шипастая цепь, мастерской работы подбитый кожаный доспех, короткий лук с 20 стрелами, 44 gr

**Превосходящее видение при слабом освещении (Ex)** Может видеть в четыре раза дальше человека при темном освещении.

**Теневое Проклятие (Su)** Каждый раз, когда шадар-кай оглушен, ошеломлен, поражен или без сознания, он должен сделать успешный DC 15 спасбросок Воли или получит один отрицательный уровень.

**Скрытность на открытом месте (Su)** Может использовать навык Скрытности, находясь на виду и при недостатке покрытия или укрывательства, кроме как при естественном дневном свете, в области заклинания *дневной свет* или при подобном магическом свете.

**Защепка** Существо движется с неестественной грацией, и даже свист ее кружащейся шипастой цепи кажется бесшумным.

#### **КИТЛОРД ТИРАВЕН CR 6**

**Нр** 35 (9 HD)

Мужчина шадар-кай колдун 6

NE Средний фей (экстрапланарный)

**Инициатива** +4; **Чувства** превосходящее видение при слабом освещении; **Слушание** +7, **Обнаружение** +7

**Языки** Общий, Эльфийский, Сильванский

**АС** 18, **касание** 18, **застигнутый врасплох** 10

**Стойкость** +5, **Рефлексы** +10, **Воля** +8

**Слабости** теневое проклятие

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** мастерской работы шипастая цепь +8 (2d4)

**Пространство** 5 фт; **Досыгаемость** 5 фт (10 фт с шипастой цепью)

**Базовая Атака** +4; **Захватывание** +4

**Варианты атаки** атака крадучись +1d6

**Специальные действия** скрытность на открытом месте

**Боевое оснащение** теневого плетения *свиток устрашения* (DC 17) (DC 9 проверка уровня заклинателя для активирования), *масло темноты*

**Известные заклинания колдуна** (CL 6-й):

3-й (4/день) - *удержание персоны* (CL 7-й; DC 17)

2-й (6/день) - *паника* (CL 7-й; DC 16), *касание идиотии* (+4 рукопашное касание)

1-й (7/день) - *леденящее касание* (CL 7-й; +4 рукопашное касание) *доспех мага* †, *луч ослабления* (+8 дальнейшее касание), *щит*

0-й (6/день) - *тайная метка*, *обнаружение магии*, *разрушение нежити* (+8, дальнейшее касание), *звук привидения*, *открыть/закрыть*, *сопротивление*, *касание усталости* (CL 7-й; +4 рукопашное касание; DC 14)

† уже наложено

**Способности** Сила 10, Ловкость 19, Телосложение 13, Интеллект 12, Мудрость 8, Харизма 16

**Умения** Настороженность, Мастерство Экзотического Оружия (шипастая цепь) <sup>Б</sup>, Магия Теневого Плетения, Тематика Заклинаний (схватывающие тени), Ловкость с Оружием

**Навыки** Блеф +7, Скрытность +13, Слушание +7, Бесшумное Движение +11, Поиск +7, Обнаружение +7, Выживание +5

**Имущество** боевое оснащение плюс мастерской работы шипастая цепь, +1 *гал-ралан* (см. страницу 155), *плащ Харизмы* +4, 10 gr, записка от Эсвел, написанная на Общем (см. листовки на странице 157)

**Превосходящее видение при слабом освещении (Ex)** Может видеть в четыре раза дальше человека при темном освещении.

**Теневое проклятие (Su)** Каждый раз, когда шадар-кай оглушен, ошеломлен, поражен или без сознания, он должен сделать успешный DC 15 спасбросок Воли или получит один отрицательный уровень.

**Скрытность на открытом месте (Su)** Может использовать навык Скрытности, находясь на виду и при недостатке покрытия или укрывательства, кроме как при естественном дневном свете, в области заклинания *дневной свет* или при подобном магическом свете.

**Защепка** "Тени заберут вас!"

#### **КЕТСАРРА ТЕНЕЧЕШУЙЧАТАЯ CR 6**

**Нр** 50 (6 HD)

Женщина убитый тенью черный полудракон лизардфолк клерик 4

СЕ Средняя нежить (увеличенный дракон)

**Инициатива** +1; **Чувства** темновидение 90 фт, видение при слабом освещении; **Слушание** +3, **Обнаружение** +3

**Аура** иссушение Плетения (10 фт)

**Языки** Дракониий, Общий

**АС** 22, **касание** 13, **застигнутый врасплох** 21

**Иммунитет** кислота, паралич, сон, воздействие на разум, яд, ошеломление, болезнь, смертельные эффекты, критические попадания, несмертельный урон, иссушение способности, иссушение энергии, урон физическим показателям способностей, усталость, истощение

**Сопротивление** сопротивление изгнанию +4

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

**Слабости** слепота при свете

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** +1 копьё +14 (1d8+14/x3) или

**Рукопашная** спонтанное причинение умеренных ран +13 касание (2d8+4, Воля DC 16 - вполовину) или

**Рукопашная** спонтанное причинение легких ран +13 касание (1d8+4, Воля DC 15 - вполовину)

**Дальнобойная** дротик +5 (1d6+9)

**Базовая Атака** +4; **Захватывание** +13

**Специальные действия** дыхательное оружие, спонтанное колдовство (заклинания причинения)

**Боевое оснащение** копьё молнии, микстура причинения серьезных ран

**Подготовленные заклинания клерика** (CL 4-й):

2-й - *темнота*, *осквернение*<sup>Д</sup> (CL 5-й), *удержание персоны* (DC 16), *защитить другого*

1-й - *погубление* (DC 15), *божественное покровительство* (CL 3-й), *погибель* (DC 15), *защита от добра*<sup>Д</sup> (CL 5-й), *щит веры*

0-й - *обнаружение магии* (2), *руководство* (2), *сопротивление*

Д: Заклинание домена. Божество: Шар. Домены: Темнота, Зло

**Способности** Сила 28, Ловкость 13, Телосложение -, Интеллект 12, Мудрость 16, Харизма 12

**SQ** аура зла, доспех теневой сущности

**Умения** Слепая Борьба<sup>Б</sup>, Мультиатака, Магия Теневого Плетения, Стойкая Магия

**Навыки** Баланс +10, Скройте +15, Прыжок +18, Знание (тайны) +9, Знание (природа) +5, Знание (религия) +9, Бесшумное Движение +7, Плавание +14

**Имущество** боевое оснащение плюс +1 *тяжелый деревянный щит*, +1 *копьё*, 6 дротиков, 4 пузырька безобразной воды, 50 гр серебряной пыли (для заклинания *осквернение*), *диск секретов* (см. страницу 154)

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

**Доспех теневой сущности (Su)** Как у предыдущих убитых тенью.

**Иссушение Плетения (Su)** Эта способность воздействует на заклинателей, использующих Плетение. В начале своего хода, если заклинатель находится в пределах 10 фт от убитого тенью, он теряет доступ к одному заклинанию, как будто он уже прочитал доступное заклинание самого низкого уровня. (Если у него осталось более одного заклинания самого низкого уровня, он выбирает, которое из них потерять.) Когда он затем готовит заклинания или восстанавливает ячейки заклинаний, он восстанавливает все свои нормальные заклинания.

Если субъект теряет заклинание по крайней мере 1-го уровня, убитый тенью излечивает количество пунктов урона, равное 5 x уровень заклинания.

Эта способность не затрагивает заклинателей, использующих Теневое Плетение, тех, кто используют божественную магию, или существ, не читающих заклинания.

**Дыхательное оружие (Su)** 60-фт линия, 1/день, 6d8 кислота, Рефлексы DC 11 - вполовину

**Зацепка** "Глупцы! Я владею мощью, неизвестной даже моему родителю!"

## СТОЛКНОВЕНИЕ L8:

### ВЕЛИКАЯ БАШНЯ

Уровень столкновения 6

#### ВВОДНАЯ

Два шадар-ка (S), два убитых тенью лизардфолка Ядовитого Сумрака (P) и теневой мастиф (M) в этой комнате почти наверняка слышали звуки боя в области L7 и уж точно слышат PC, пытающихся взломать железную дверь для входа в эту область или использующих вращающуюся дверь из области L7A. Если PC входят со стороны двора в области L10, существо приводит в готовность разрушение боковой двери. В любом случае, они готовы к бою и никакой неожиданности не происходит.

Когда появляется теневой мастиф, прочтите:



*У этой гончей размером с человека, невидимой везде, кроме мест с ярким светом, гладкая черная шкура и чудовищный зубастый вид.*

Когда убитые тенью лизардфолки Ядовитого Сумрака ступают в бой, прочтите:

*Два лизардфолка Ядовитого Сумрака стреляют в вас своими отравленными стрелами с хрупкой спиральной лестницы. Подобно другим лизардфолкам-нежити, эти существа окутаны тьмой, а пылающие глаза их полны ненависти.*

## ТАКТИКА

Убитые тенью лизардфолки Ядовитого Сумрака начинают столкновение на спиральной лестнице, где они могут использовать свои луки и получить покрытие против атак РС. Если РС перемещаются туда, где по ним нельзя вести прицельной стрельбы, лизардфолки для стрельбы спускаются по лестнице, стараясь оставаться под ее прикрытием. Шадар-кай и теневой мастиф объединяются, замыкая РС (чтобы шадар-кай получил преимущество атаки крадучись). Шадар-кай иммунен к лаю теневого мастифа, потому что уже слышал его.

Как только бой завершен, возвращайтесь к странице 57 для продолжения приключения.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Запертая железная дверь:** 2 дм толщиной; АС 3; твердость 10; hp 60; DC 28 (заперта).

Ключ к этой двери скрыт на Планах Тени, вставленный в замок зеркального отражения двери на том плане. Хотя он и вставлен в этот замок, этот ключ не открывает дверь на теневом плане.

**Секретная каменная дверь с рычагом:** 4 дм толщиной; АС 3; твердость 8; hp 60; DC поломки 28 (заперта); DC Поиска 25.

Эта дверь управляется рычагом рядом с ней в области L7A. Это - секретная дверь в область L8. В области L8 средств открытия двери нет.

**Крутая спиральная лестница:** Персонажи, продвигающиеся по крутой лестнице, должны потратить 2 квадрата движения для входа на каждый из квадратов лестницы. Для бега или разгона вниз по крутой лестнице персонажи должны преуспеть в DC 10 проверке Баланса после входа на первый квадрат крутой лестницы. Верховые персонажи вместо этого делают DC 10 проверку Поездки. Провалившие проверку персонажи спотыкаются и должны закончить движение на 1d2x5 фт ниже. Персонажи, провалившие на 5 или больше, берут 1d6 пунктов урона и падают в квадрате, где заканчивают движение. Крутая лестница увеличивает DC проверок Кувырка на 5. Персонажи получают покрытие против противников ниже них на спиральной лестнице, поскольку легко могут укрыться за центральной опорой лестницы.

**Легкий подлесок:** Перемещение на квадрат легкого подлеска обходится в 2 квадрата движения, также обеспечивается укрывательство. Подлесок увеличивает DC проверок Кувырка и Бесшумного Движения на 2 за счет листвы. Существо, использующее рубящее оружие, может очистить квадрат от легкого подлеска за полнораундовое действие.

## ТЕНЕВОЙ МАСТИФ CR 3

Нр 30 (4 HD)

NE Средний аутсайдер (экстрапланарный)

**Инициатива** +5; **Чувства** темновидение 60 фт, нюх; **Слушание** +8, **Обнаружение** +8

**Языки** Общий (понимает, но не может говорить)

**АС** 14, **касание** 11, **застигнутый врасплах** 13; **Увертливость**

**Стойкость** +7, **Рефлекс** +5, **Воля** +5

**Скорость** 50 футов (10 квадратов)

**Рукопашная укус** +7 (1d6+4)

**Базовая Атака** +4; **Захватывание** +7

**Варианты атаки** подсечка

**Специальные действия** лай

**Способности** Сила 17, Ловкость 13, Телосложение 17, Интеллект 4, Мудрость 12, Харизма 3

**SQ** смешаться с тенью

**Умения** Увертливость, Улучшенная Инициатива, Прослеживание<sup>Б</sup>

**Навыки** Скрытность +8, Слушание +8, Бесшумное Движение +8, Обнаружение +8, Выживание +8 (+12 при прослеживании нюхом)

**Лай (Su)** Когда теневой мастиф воеет или лает, все существа в пределах 300-футового распространения, кроме злых аутсайдеров, должны преуспеть в DC 13 спасброске Воли или паниковать 2d4 раундов. Это - звуковой воздействующий на разум эффект устрашения. Независимо от успеха спасброска, существо после воздействия иммунно к лаю этого мастифа в течение 24 часов. DC спасброска основан на Харизме.

**Подсечка (Ex)** Теневой мастиф, поражающий своей атакой укусом, может делать попытку подсечки противника как свободное действие, не проводя атаку касанием и не вызывая атаку при возможности. Если попытка проваливается, противник не может реагировать на подсечку теневого мастифа.

**Смешаться с тенью (Su)** При любых условиях освещения, помимо полного дневного света, теневой мастиф может исчезать в тени, что дает ему полное укрывательство. Искусственное освещение, даже заклинания *свет* или *непрерывное пламя*, не отменяет эту способность. Однако, это делает заклинание *дневной свет*.  
**Зацепка** Яростно лает всякий раз, когда на него попадает яркий свет.

## 2 ШАДАР-КАЯ CR 1

**Нр** 10 каждый (3 HD)

NE Средний фей (экстрапланарный)

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

**Языки** Общий, Эльфийский, Сильванский

**АС** 16, касание 13, застигнутый врасплох 13

**Стойкость** +2, **Рефлексы** +7, **Воля** +4

**Слабости** теневое проклятие

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** шипастая цепь +4 (2d4)

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

**Пространство** 5 фт; **Досыгаемость** 5 фт (10 фт с шипастой цепью)

**Базовая Атака** +1; **Захватывание** +1

**Варианты атаки** атака крадучись +1d6

**Специальные действия** скрытность на открытом месте

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

**Умения** Настороженность, Мастерство Экзотического Оружия (шипастая цепь)<sup>5</sup>, Ловкость с Оружием

**Навыки** Скрытность +9, Слушание +8, Бесшумное Движение +9, Поиск +6, Обнаружение +8, Выживание +6

**Имущество** +1 *гал-ралан* (см. страницу 155), шипастая цепь, мастерской работы подбитый кожаный доспех, короткий лук с 20 стрелами, 44 gr

**Превосходящее видение при слабом освещении (Ex)** Может видеть в четыре раза дальше человека при темном освещении.

**Теневое Проклятие (Su)** Каждый раз, когда шадар-кай оглушен, ошеломлен, поражен или без сознания, он должен сделать успешный DC 15 спасбросок Воли или получит один отрицательный уровень.

**Скрытность на открытом месте (Su)** Может использовать навык Скрытности, находясь на виду и при недостатке покрытия или укрывательства, кроме как при естественном дневном свете, в области заклинания *дневной свет* или при подобном магическом свете.

**Зацепка** Существо движется с неестественной грацией, и даже свист ее кружащейся шипастой цепи кажется бесшумным.

## 2 УБИТЫХ ТЕНЬЮ ЛИЗАРДФOLKA ЯДОВИТОГО СУМРАКА CR 2

**Нр** 6 каждый (1 HD)

NE Маленькая нежить (увеличенный гуманоид, рептилиан)

**Инициатива** +2; **Чувства** видение при слабом освещении, темновидение 60 фт; Слушание +0, Обнаружение +4

**Аура** иссушение Плетения (10 фт)

**Языки** Драканий

**АС** 19, касание 15, застигнутый врасплох 17

**Иммунитет** воздействие на разум, яд, сон, паралич, ошеломление, болезнь, смертельные эффекты, критические попадания, несмертельный урон, иссушение способности, иссушение энергии, урон физическим показателям способностей, усталость, истощение

**Сопротивление** сопротивление изгнанию +4

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

**Слабости** чувствительность к свету

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** 2 когтя каждый +4 (1d3+3) и укусы +2 (1d3+1)

**Дальнобойная** короткий лук +3 (1d4 плюс яд)

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

**Базовая Атака** +0; **Захватывание** -1

**Варианты атаки** одобренный враг люди +2, яд (Стойкость DC 13, паралич 2d6 минут/без вторичного)

**Способности** Сила 16, Ловкость 15, Телосложение -, Интеллект 8, Мудрость 11, Харизма 7

**SQ** доспех теневой сущности

**Умения** Мультиатака, Точный Выстрел

**Навыки** Баланс +5, Скрытность +20 (+15 при ношении доспеха или укрывающей одежды), Прыжок +6, Обнаружение +4, Плавание +5

**Имущество** короткий лук с 20 отравленными стрелами

**Зацепка** Смех, когда противники парализованы

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

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

**Иссушение Плетения (Su)** Эта способность воздействует на заклинателей, использующих Плетение. В начале своего хода, если заклинатель находится в пределах 10 фт от убитого тенью, он теряет доступ к одному заклинанию, как будто он уже прочитал доступное заклинание самого низкого уровня. (Если у него осталось более одного заклинания самого низкого уровня, он выбирает, которое из них потерять.) Когда он затем готовит заклинания или восстанавливает ячейки заклинаний, он восстанавливает все свои нормальные заклинания.

Если субъект теряет заклинание по крайней мере 1-го уровня, убитый тенью излечивает количество пунктов урона, равное 5 x уровень заклинания.

Эта способность не затрагивает заклинателей, использующих Теневое Плетение, тех, кто используют божественную магию, или существ, не читающих заклинания.

## СТОЛКНОВЕНИЕ L9: ВЕРХНЯЯ БАШНЯ

Уровень столкновения 8

### ВВОДНАЯ

Кхумат (К) в этой комнате не может не знать о бое в комнате внизу и встает так, чтобы делать атаки при возможности против существ, перемещающихся от лестницы, и при этом затруднить замыкание себя.

Здесь дердят пятерых пленных лизардфолков. Трое из них - члены племени, сбежавшего с мельницы (L), но одна - супруга Кессессека Ашала (А), еще один - бывший вождь племени Острый Зуб Гатан (G).

Когда РС увидят кхумата, прочтите:

*У этого двуногого существа крокодилья голова и длинный хвост на мускулистом теле. Толстая чешуя покрывает тело, сильнее всего на спине и на хвосте. Руки увенчиваются тяжелыми когтями, мощный рот полон острых зубов.*

Когда РС увидят заключенных, прочтите:

*Эти лизардфолки выглядят изнуренными и истощенными.*

### ТАКТИКА

Кхумат по максимуму остается на своей стартовой позиции, избегая замыкания и максимально используя своей досягаемости для атак при возможности. Если РС начинают пытаться освободить часть пленных лизардфолков, кхумат перемещается так, чтобы угрожать этим персонажам, все еще пытаясь защититься от замыкания.

Любой освобожденный лизардфолк старается помочь персонажам в бою, но они все истощены, а у Ашалы нет заклинаний.

Как только бой завершен, переходите к странице 57 для продолжения приключения.



### ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Большинство лизардфолков хочет немедленно сбежать из укрепления, чтобы воссоединиться со своим племенем. Ашала с восхищением узнает, что ее супруг Кессессек все еще жив и теперь стал вождем. Однако, бывший вождь Гатан менее доволен новостями и ищет благородной смерти, сражаясь бок о бок с РС. Никто не может отговорить его от этого, и лизардфолки не стараются это сделать.

Если РС позволят Гатану путешествовать с ними, лизардфолк опрометчиво бросается на врагов, пока его не заберет смерть. Если РС откажутся позволить Гатану помочь им, Гатан бросит им вызов и нападет, даже если они отказываются биться.



## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Крутая спиральная лестница:** Персонажи, продвигающиеся по крутой лестнице, должны потратить 2 квадрата движения для входа на каждый из квадратов лестницы. Для бега или разгона вниз по крутой лестнице персонажи должны преуспеть в DC 10 проверке Баланса после входа на первый квадрат крутой лестницы. Верховые персонажи делают вместо этого DC 10 проверку Поездки. Провалившие проверку персонажи спотыкаются и должны закончить движение на 1d2x5 фт ниже. Персонажи, провалившие на 5 или больше, берут 1d6 пунктов урона и падают в квадрате, где заканчивают движение. Крутая лестница увеличивает DC проверок Кувырка на 5. Персонажи получают покрытие против противников ниже них на спиральной лестнице, поскольку легко могут укрыться за центральной опорой лестницы.

**Дыра:** Эти два квадрата выходят в комнату внизу. Два заштрихованных квадрата, смежные с отверстием, ненадежны. Если Среднее или Большое существо встанет на любой из квадратов, есть шанс 50% в каждой раунде, что пол обрушится. Персонаж, проваливающий DC 15 спасбросок Рефлексов, падает на 15 фт в комнату внизу, получая 2d6 пунктов урона от падения и падающих камней. Большое существо получает +5 бонус на этот спасбросок. Персонаж, преуспевший в спасброске, может переместиться на любой квадрат, смежный с разрушенным.

Успешная DC 10 проверка Поиска показывает хрупкий характер пола. Из-за знания камня дварф может делать эту проверку автоматически, находясь в пределах 10 фт.

**Железные наручники:** 1/2 дм толщиной; AC 11; твердость 10; hp 10; DC поломки 26; DC Открывания Замка 20.

Пять лизардфолков прикованы к стене наручниками. Любой освобожденный лизардфолк помогает PC против кхумата, хотя они истощены и неспособны биться эффективно.

### КХУМАТ CR 8

Нр 93 (11 HD); DR 10/магия

NE Большой аутсайдер (экстрапланарный)

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

**Языки** Общий

АС 26, касание 10, застигнутый врасплох 25

**Иммунитет** яд

**Сопротивление** кислота 10, холод 10, электричество 10, огонь 10; **SR** 15

**Стойкость** +11, **Рефлексы** +8, **Воля** +10

**Скорость** 30 футов (6 квадратов), плавание 45 фт.

**Рукопашная** укус +15 (2d8+18) или

**Рукопашная** удар хвостом +15 (1d12+18)

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

**Базовая Атака** +11; **Захватывание** +23

**Варианты атаки** улучшенный захват, Улучшенное Раскалывание, Силовая Атака (-3 атака, +3 урон)

**Способности** Сила 26, Ловкость 13, Телосложение 19, Интеллект 8, Мудрость 13, Харизма 8

**Умения** Улучшенная инициатива, Улучшенное Раскалывание, Железная Воля, Силовая Атака

**Навыки** Скрытность +11, Слушание +15, Бесшумное Движение +15, Поиск +13, Обнаружение +15, Выживание +15, Плавание +30

**Имущество** ключи к наручникам

**Улучшенный захват (Ex)** Если Кхумат поражает своей атакой укусом, он может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности.

**Обратите внимание** Это существо - Кхумат, теневая тварь с Плана Тени. См. *Руководство Миниатюр* для большего количества информации.

**Зацепка** "Больше рук для моих цепей? Больше внутренностей мне на обед?"

### 3 ЛИЗАРДФОЛКА (ИСТОЩЕНЫ) CR 1

Нр 11 каждый (2 HD)

N Средний гуманоид (рептилиан)

**Инициатива** -3; **Чувства** Слушание +0, Обнаружение +0

**Языки** Драконий

АС 12, касание 7, застигнутый врасплох 12

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

**Скорость** 15 фт (3 квадрата)

**Рукопашная** дубина -1 (1d6-2) и укус -3 (1d4-2) или

**Рукопашная** 2 когтя каждый -1 (1d4-2) и укус -3 (1d4-2)

**Базовая Атака** +1; **Захватывание** -1

**Способности** Сила 7 (с -6 штрафом), Ловкость 4 (с -6 штрафом), Телосложение 13, Интеллект 9, Мудрость 10, Харизма 10

**SQ** задержка дыхания

### Умения Мультиатака

**Навыки** Баланс +1, Прыжок +2, Плавание -1

**Имущество** дубина

**Защипка** Шипит на противников

**Задержка дыхания (Ех)** Лизардфолк может задерживать дыхание в течение 52 раундов, прежде чем рискует утонуть.

### Вождь ГАТАН (ИСТОЩЕН) CR 3

**Нр** 33 (4 HD)

Мужчина лизардфолк рейнджер 2

N Средний гуманоид (рептилиан)

**Инициатива** -4; **Чувства** Слушание +2, Обнаружение +2

**Языки** Дракониий

**АС** 12, касание 6, застигнутый врасплох 12

**Стойкость** +6, **Рефлексы** +2, **Воля** +0

**Скорость** 15 фт (3 квадрата)

**Рукопашная** 2 когтя +3 каждый (1d4) и укусы +1 (1d4)

**Базовая Атака** +3; **Захватывание** +6

**Варианты атаки** одобренный враг животные +2

**Способности** Сила 11 (с -6 штрафом), Ловкость 2 (с -6 штрафом), Телосложение 16, Интеллект 11, Мудрость 10, Харизма 12

**SQ** задержка дыхания, дикое сочувствие +3 (-1 магические твари)

**Умения** Улучшенный Естественный Доспех, Мультиатака, Прослеживание (Б), Борьба Двумя Оружиями (Б)

**Навыки** Баланс +5, Скрытность -2, Прыжок +3, Слушание +2, Бесшумное Движение -2, Обнаружение +2, Выживание +4, Плавание +9

**Задержка дыхания (Ех)** Гатан может задерживать дыхание в течение 64 раундов, прежде чем рискует утонуть.

Гатан истощен. Если удалить этот эффект, он имеет следующую измененную статистику:

**Инициатива** -1

**АС** 15, касание 9, застигнутый врасплох 15

**Рефлексы** +5

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** 2 когтя +6 каждый (1d4+3) и укусы +4 (1d4+1)

**Захватывание** +6

**Способности** Сила 17, Ловкость 8

**Навыки** Баланс +8, Скрытность +1, Прыжок +12, Бесшумное Движение +1, Плавание +12

### АШАЛА (ИСТОЩЕНА) CR 3

**Нр** 36 (5 HD)

Женщина лизардфолк клерик 3

N Средний гуманоид (рептилиан)

**Инициатива** -3; **Чувства** Слушание +2, Обнаружение +2

**Языки** Дракониий

**АС** 12, касание 7, застигнутый врасплох 12

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

**Скорость** 15 фт (3 квадрата)

**Рукопашная** 2 когтя +0 каждый (1d4-3) и укусы -2 (1d4-3)

**Базовая Атака** +3; **Захватывание** +0

**Специальные действия** изгнание нежити 4/день (+1, 2d6+4, 3-й), упрек растительных существ 8/день (+1, 2d6+4, 3-й), изгнание огненных существ 4/день (+1, 2d6+4, 3-й)

**Подготовленные заклинания клерика (CL 3-й):**

Нет

Божество: Семуани. Домены: Растения, Вода

**Способности** Сила 4 (с -6 штрафом), Ловкость 4 (с -6 штрафом), Телосложение 14, Интеллект 12, Мудрость 15, Харизма 13

**SQ** задержка дыхания

**Умения** Дополнительное Изгнание (растения), Мультиатака

**Навыки** Баланс +6, Дипломатия +4, Прыжок +0, Знание (природа) +4, Знание (религия) +4, Плавание +6

**Задержка дыхания (Ех)** Ашала может задерживать дыхание в течение 56 раундов, прежде чем рискует утонуть.

# Путь Теней

За гранью Прохода Сумеречного Владыки персонажей ждет темное и рискованное путешествие. Истинное логово служителей Шар находится глубоко на Плане Тени, и именно здесь Деспайр намеревается осуществить ритуал, способный прорвать дыру в Плетении Мистры. Персонажи, следующие за теми, над кем доминирует Звездный Гнозис, понимают, что их уводит вглубь копии Обширного Болота на Плане Тени.

Многие места и постройки Материального Плана отражены и на Плане Тени. Когда персонажи проходят по Проходу Сумеречного Владыки в Великом Зале Потерянного Убежища, они появляются в странном, искривленном отражении крепости, которую они только что покинули. Подобно самому Потерянному Убежищу, эта "теневая цитадель" охраняется служителями Шар. Недалеко от Теневой Цитадели находится Лабиринт Теневой Чешуи, где живет большинство оставшихся лизардфолков Теневой Чешуи.

Следующий шаг путешествия - Шепчущее Озеро, неторопливый поток, выходящий по болотам за островком с теневой башней. Разбитый старый паром, которым управляют скелеты-гребцы, переносит доминируемых жертв на восточный край болота. Разрушенный Монастырь Эбенового Купола присматривает за местом высадки и короткой тропой, ведущей к Черной Трещине - цитадели Деспайра.

В этой главе персонажи должны выбирать - ехать ли на пароме к трещине или сначала искоренить последних тенечешуйчатых. В любом случае они столкнутся со смертельными жителями плана по мере того, как будут прокладывать себе путь по темному и зловещему теневому отражению кормирского Обширного Болота.

## ПЛАН ТЕНИ

План Тени - темное эхо Материального Плана. Там, где в "реальном" мире есть горы, там они есть и на Плане Тени. Где в реальном мире существуют городки и города, лежат поселения в мире теней. Однако, теневые аналоги мест и вещей Материального Плана обычно искривлены и искажены.

Так как это приключение имеет место в теневом аналоге Обширного Болота, большая часть Плана Тени в этих местах - огромное черное болото. Подобно своему близнецу на Материальном Плане, это болото - плотный лес, бесчисленные ручьи и выходящие протоки меж полос кипарисов, низкие холмики, покрытые плотным подлеском, и территории открытой воды и поганых болот.

## ОСОБЕННОСТИ ПЛАНА ТЕНИ

План Тени странен, темен и смертелен. Путешественники чувствуют отсутствие тепла, они слышат и чувствуют то, чего на самом деле нет, и им постоянно кажется, что за ними наблюдают. Время от времени напоминайте игрокам, как нехорошо их персонажи чувствуют себя на этом запретном плане.

Кроме того, План Тени имеет следующие черты.

**Видение:** На Плане Тени нет естественного освещения, везде доминирует неестественный мрак. Существа с нормальным человеческим видением могут смутно видеть на расстоянии 60 фт и не могут видеть что-либо дальше этого (полагайте, что это будет темное освещение, что означает, что цели в пределах 60 фт имеют укрытельство, а цели далее 60 фт имеют полное укрытельство). Существа с видением при слабом освещении могут видеть на 120 фт, тоже в темном освещении. Существа с темновидением видят как обычно для своей дальности темновидения.

**Освещение:** Дальность освещения всех источников света, включая заклинания, производящие свет, на Плане Тени делится на два. Прилагаемая таблица Освещения и дальности видения дает вам сводку по самым распространенным источникам света, которые персонажам скорее всего придется использовать на плане. Обратите внимание, что темное освещение, производимое источником света, не "высвечивает" область, которую существо может видеть вокруг себя.

**Мягкий нейтрального мировоззрения:** Мягкий нейтрального мировоззрения план не применяет ни к кому штрафа обстоятельств.

## НАБЛЮДЕНИЕ СВЕТА ВДАЛИ

В вечной ночи Плана Тени источник света можно обнаружить (Обнаружение DC 10) на расстоянии в 10 раз больше его нормального радиуса яркого освещения, или в 5 раз больше его нормального радиуса темного освещения, если свет дает лишь темное освещение. Наблюдатель автоматически замечает источник света на половине этого расстояния.

Существа за пределами освещенной области источника света могут видеть только его самого. Наблюдатель, находящийся достаточно близко, чтобы обнаружить источник света автоматически, может делать проверки Обнаружения как обычно, чтобы различить существ или объекты в освещенной области.







**Увеличенная магия:** Заклинания с теневым описателем максимизированы, как при применении умения Максимизированное Заклинание, хотя они не требуют ячеек заклинаний более высокого уровня или более долгого времени прочтения. Кроме того, определенные заклинания на Планах Тени мощнее, чем в других местах. *Теневое призывание* и *теневое воплощение* на 30% мощнее заклинаний, которым они подражают, а не 20%. Точно так же *великое теневое призывание* и *великое теневое воплощение* мощнее на 70%, а не на

**Препятствование магии:** Заклинания с огненным или световым описателем затруднены (Колдовство DC 20 + уровень заклинания для прочтения).

**Без эфирной связи:** План Тени не соединяется с Эфирным Планом, так что заклинания и эффекты, использующие Эфирный План (например, *проблеск*), здесь не функционируют.

## ОСВЕЩЕНИЕ И ДАЛЬНОСТЬ ВИДЕНИЯ

Источник света	Человеческое видение	Видение при слабом освещении	Превосходящее видение при слабом освещении
Походный костер	15 фт яркий, 30 фт темный	30 фт яркий, 60 фт темный	60 фт яркий, 120 фт темный
Свеча	-	5 фт темный	20 фт темный
Заклинание <i>непрерывное пламя</i>	10 фт яркий, 20 фт темный	20 фт яркий, 40 фт темный	40 фт яркий, 80 фт темный
Заклинание <i>дневной свет</i>	30 фт яркий, 60 фт темный	60 фт яркий, 120 фт темный	120 фт яркий, 240 фт темный
Заклинание <i>танцующие огни</i> (каждый факел)	10 фт яркий, 20 фт темный	20 фт яркий, 40 фт темный	40 фт яркий, 80 фт темный
Вечногорящий факел	10 фт яркий, 20 фт темный	20 фт яркий, 40 фт темный	40 фт яркий, 80 фт темный
Лампа, обычная	5 фт яркий, 15 фт темный	15 фт яркий, 30 фт темный	30 фт яркий, 60 фт темный
Фонарь, бычий глаз (в форме конуса)	30 фт яркий, 60 фт темный	60 фт яркий, 120 фт темный	120 фт яркий, 240 фт темный
Фонарь, закрытый	15 фт яркий, 30 фт темный	30 фт яркий, 60 фт темный	60 фт яркий, 120 фт темный
Заклинание <i>свет</i>	10 фт яркий, 20 фт темный	20 фт яркий, 40 фт темный	40 фт яркий, 80 фт темный
Масло теневого света			
Лампа, обычная	30 фт темный	60 фт темный	120 фт темный
Фонарь, бычий глаз (в форме конуса)	120 фт темный	240 фт темный	480 фт темный
Фонарь, закрытый	60 фт темный	120 фт темный	240 фт темный
Солнечная палочка	15 фт яркий, 30 фт темный	30 фт яркий, 60 фт темный	60 фт яркий, 120 фт темный
Факел	10 фт яркий, 20 фт темный	20 фт яркий, 40 фт темный	40 фт яркий, 80 фт темный

## ТЕНЕВАЯ ЦИТАДЕЛЬ

В отличие от своей копии на Материальном Планах, теневая версия Потерянного Убежища стоит на лесистом островке в болоте, окруженном застоявшимися протоками с темной, неподвижной водой. На Планах Тени твердыня и ее караулки лежат в руинах; лишь главная башня действительно не повреждена. Поэтому шарраны базируются на стороне Материального Плана Прохода Сумеречного Владыки и поддерживают на теневой стороне *портала* лишь несколько сторожевых постов.

Вместо того, чтобы посылать *доминируемых* пленников на План Тени без эскорта, шарране обычно посылают вперед по Проходу Сумеречного Владыки одного из охранников Потерянного Убежища (обычно шадар-кая или убитого тенью лизардфолка). Прибывая в область S1 Теневой Цитадели, эскорт и его пленники просто идут к месту швартовки лодки (область S7), где пленников грузят на *Некрим* и передают в распоряжение шадар-ка-паромщика Ситиэрела. Затем охрана Потерянного Убежища возвращается на свой пост на Материальном Планах, а Ситиэрел доставляет пленников лодкой по Шепчущему Озеру, прибывая к монастырю примерно через 10 часов.

Шарраны держат здесь горстку охранников, просто чтобы воспрепятствовать нападению враждебных жителей Плана Тени на пленников, направляющихся в монастырь и далее - в Черную Трещину. Убитый тенью лизардфолк в руинах караулки вполне может справиться с большинством противников, но для противостояния особенно сильному мародеру лизардфолк-нежить может обратиться к мощной теневой твари, известной как Джерремор.

## ОСОБЕННОСТИ ТЕНЕВОЙ ЦИТАДЕЛИ

Следующие общие свойства относятся к комнатам внутри Теневой Цитадели, если иное не отмечено в описании комнаты или столкновения.

### ПОТОЛКИ

Потолки имеют однородную высоту.

**Потолки:** Высота внутренних потолков - 15 фт.

## СТЕНЫ

Большинство стен в Теневой Цитадели сделано из обработанного камня 1 фт толщиной, но некоторые из внутренних стен - толщиной 5 фт.

**Каменные стены (толстые):** 5 фт толщиной; твердость 8; hp 450; DC поломки 55; Подъем DC 20.

**Каменные стены (тонкие):** 1 фт толщиной; твердость 8; hp 90; DC поломки 35; Подъем DC 20.

Каменные стены увеличивают DC проверок Слушания, чтобы слышать через них, на 15. Указанные очки жизни и DC поломки даны для 10-футовой секции. Если каменная стена разрушена, разрушенные квадраты и все смежные нестенные квадраты станут тяжелыми развалинами.

Тонкие стены, окружающие твердыню - высотой 15 фт.

## ДВЕРИ

Двери в Теневой Цитадели - главным образом хорошие деревянные двери. Большинство их застряло при закрытии и, таким образом, должны быть открыты с проверкой Силы против DC поломки двери. Это фактически не разрушает дверь, хотя по желанию игрока это может быть результатом успешной проверки.

**Хорошая деревянная дверь:** 1-1/2 дм толщиной; AC 3; твердость 5; hp 15; DC поломки 16 (если застряла), DC поломки 18 (если заперта).

## ОСВЕЩЕНИЕ

Большинство областей темны (хотя РС, входящие в них, могут видеть как при темном освещении, до 60 фт; см. Особенности Плана Тени на странице 72). Ярко освещенные места отмечены на картах. Для любого ярко освещенного места предположите, что темное освещение направлено наружу от него на дополнительное расстояние, равное радиусу ярко освещенной области.

## МЕСТА ТЕНЕВОЙ ЦИТАДЕЛИ

Карта этой области дана на странице 74. Предполагается, что на местах столкновений чиста и более-менее свободна от преград, если в тактическом столкновении не указано иначе.

### S1. ЗАТЕНЕННЫЙ ЗАЛ

*Внезапно вы оказываетесь в зале, похожем на тот, что только что покинули - но все же странно отличающемся. Эта комната похожа на разрушенную версию большого зала твердыни. Двери, колонны и статуи сломаны и разбросаны, один из больших дверных проемов просто выходит в черную ночь. Кроме того, две деревянных двери ведут из зала на север и железная дверь - на юг.*

*Тяжелый, гнетущий мрак заполняет воздух, лишь три висячих фонаря освещают комнату. Тени собираются в углах, все цвета исчезли - остался лишь серый. Портал, через который вы только прошли, с этой стороны выглядит как пылающий белый шар.*

Теневая Цитадель находится еще в худшем состоянии, чем ее копия на Материальном Плане. В этой комнате есть лишь пять статуй; статуя Джаласс Серебряной Охоты и ее вращающаяся платформа в этом теневом отражении зала отсутствуют.

**Пылающий Шар:** Яркий шар - выход Прохода Сумеречного Владыки на План Тени. Персонаж, входящий в шар, немедленно переносится обратно в область L7 Потерянного Убежища. Этот портал действует раз в каждые 1d3 раундов.

**Фонари:** Фонари содержат деревянные палочки, зачарованные заклинанием *непрерывное пламя*. Они обеспечивают лишь 15 фт яркого освещения и еще 15 фт темного освещения из-за рассеивающих свет характеристик плана.

**Двери:** Двери в комнате незаперты, но ключ находится в замке северной железной двери. Фактически это ключ Материального Плана, открывающий аналог этой двери на Материальном Плане.

**Развитие:** Если персонажи покидают эту область, не столкнувшись с Джерремором (в области S2) и впоследствии бьются с убитыми тенью лизардфолками в области S5 или с Ситиэрелом в области S7, Джерремор обнаруживает их действия 1d4 часов спустя. Затем Джерремор бродит по островку, поджидая персонажей.

### S2. ЛОГОВО ДЖЕРРЕМОРА

Дверь, ведущая из области S1 в область S2, сделана из проржавевшего железа. Она не заперта и открывается легко и спокойно, несмотря на внешний вид. Если персонаж захочет послушать у двери, успешная DC 17 проверка Слушания показывает приглушенные шаги, звуки царапания и влажные звуки разрывания (Джерремор кружится вокруг своего "стола" и ест мясо чернокожей лягушки размером с человека, которую он поймал в болоте).

Когда персонажи войдут в область S2, прочтите:

*Противные запахи крови и внутренностей пропитывают эту темную комнату. Палата похожа на первое помещение башни, восьмиугольной формы. Ветхая спиральная лестница ведет на ее верхний этаж. Несколько расчлененных человеческих трупов висит на крюках и цепях на противоположной стене.*

Это - логовище Джерремора, жестокого гирраша (теневого зверя, аборигена этого плана), служащего основным стражем этой стороны Прохода Сумеречного Владыки. Джерремор - кровожадный монстр, восхищающийся убийством и просто забоем любых доминируемых пленников, которых шарраны сочли ненужным для своих планов. Джерремор неохотно общается с Бестрой в Потерянном Убежище, и лидеры шарран решили, что лучше обеспечить гиррашу возможность "охотиться", чтобы ему нравились его обязанности.

Джерремор знает, что доминируемые пленники скорее проследуют по освещенной фонарями дорожке от области S1 к области S7, так что появление любых вооруженных незнакомцев в этой комнате немедленно возбуждает его подозрения. Быстро говорящие РС, пытающиеся сообщить, что являются частью шарранского плана, могут убедить гирраша, что просто ошиблись, но если РС не объяснят ничего сразу после открытия двери, гирраш нападет. Модификатор Чувства Мотива Джерремора +1, но применяются и модификаторы обстоятельств - если у РС в руках оружие, нацеленное на гирраша, если они носят святые символы или клерическую одежду вер, отличающихся от Мистры или Шар, или если они еще как-либо не укладываются в образ доминируемых пленников. Отношение гирраша враждебно, если он не увидит шадар-кая, лизардфолка или шарранского священника вместе со вторгшимися, когда его отношение недружелюбно.

**S2A и S2B: Брошенные квартиры:** Эти маленькие комнаты - теневое отражение личных квартир в реальной твердыне. На Плате Тени в них царит пыльный беспорядок.

**Тактическое столкновение:** S2. Логовище Джерремора на странице 90.

**Сокровище:** Джерремор весьма жаден и накопил внушительное сокровище. Гирраш держит свои ценности в паре больших деревянных сундуков. Награбленное включает в себя 2,600 sp, 850 gp, шелковый мешочек с двумя аметистами стоимостью по 140 gp каждый и глубоко-синей спинелю стоимостью 300 gp, микстуру кожи-коры +2, микстуру левитации, свиток замешательства и брошь щита. Окровавленный труп на крюке - темная гигантская лягушка.

**Развитие:** Если персонажи не столкнутся с Джерремором, гирраш покидает эту комнату и патрулирует островок в течение 1d4 часов после того, как появляются РС. Он или выслеживает и атакует РС (если они все еще на острове), или охраняет область S1.



### S3. ТЕМНАЯ ОБСЕРВАТОРИЯ

*Огромный трон, сделанный из глянцевого черного камня, царит на верхнем этаже башни. Тени словно группируются и кружатся вокруг него. Эта комната, возможно, когда-то была некоей астролябией или обсерваторией. В стенах - высокие окна со ставнями, также стены украшены резьбой, изображающей темное звездное небо.*

Огромный обсидиановый трон - мощное магическое место, известное как *трон Сумеречного Владыки*; есть ли у этого каменного сидения какая-либо фактическая связь с Сумеречным Владыкой - неизвестно, но оно столетиями носило это название. *Трон Сумеречного Владыки* детализирован в Приложении на странице 153.

Два Средних тeneвых элемента охраняют *трон Сумеречного Владыки*. Они материализуются и нападают, если кто-либо встает рядом с ним.

Шарраны знают о магических свойствах трона, но они еще не нашли способ приблизиться к нему без того, чтобы пробудить тeneвых элементов. После того, как аколит был убит при попытке заполучить силы трона, Бестра отдала приказ оставить устройство в покое, пока она не займется уничтожением элементов.

**Окна со ставнями:** Цепи тянутся к нижней части каждого из окон, чтобы открывать и закрывать ставни этого окна. Из этого удачного места РС, глядя на болото, могут увидеть тусклые фонари, отмечающие путь от большого зала к месту швартовки лодки, хотя детали всего этого заслоняют деревья. В других направлениях не видно ничего, кроме бескрайнего мрака.

**Тактическое столкновение:** S3. Темная обсерватория на странице 91.

### S4. ОСТРОВ

Когда РС выйдут из твердыни, прочтите:

*За разрушающимися стенами твердыни раскинулось мрачное болото, черное, как полночь. Вокруг твердыни все заросло черными кипарисами и покрытыми мхом синелистами, но чуть дальше раскинулась бухточка. Несколько тусклых фонарей, подобных тем, что есть в большом зале, свисают с ветвей деревьев, освещая дорожку во мраке. На южном конце маленького островка видны руины караулки и хрупкий причал с пришвартованным к нему необычным на вид судном. Болото кажется устрашающе неподвижным и словно следит за чужаками.*

Обычно шарранские охранники из Потерянного Убежища ведут пленников, направляющихся в Черную Трещину, к месту швартовки паромов и передают их Ситиэрелу.

**Фонари:** Фонари содержат деревянные палочки, зачарованные заклинанием *непрерывное пламя*. Они обеспечивают лишь 15 фт яркого освещения и еще 15 фт темного освещения из-за рассеивающих свет характеристик плана.

**Бухта:** Глубина бухты, окружающей Тeneвую Цитадель, составляет в среднем 10 фт. Вода неподвижна и спокойна, но насыщена ошметками торфа; видимость под водой затенена на расстоянии далее 5 фт, и объекты или существа на расстоянии 5 фт имеют укрытательство. Вода холодна, но не опасна.

Квадраты мелкой трясины окружают большую часть острова, за ними и на открытой воде - квадраты глубокой трясины.

**Мелкая трясина:** Перемещение по квадрату мелкой трясины обойдется в 2 квадрата движения, ДС Кувырка на таких квадратах также увеличивается на 2. Глубина квадратов мелкой трясины - примерно 1 фт.

**Глубокая трясина:** Средним или большим существам требуется 4 квадрата движения, чтобы перемещаться на квадрат трясины, или персонажи могут плыть, если пожелают. Маленькие или меньшие существа должны плавать, чтобы перемещаться по квадратам глубокой трясины. Все проверки Бесшумного Движения берут -2 штраф в глубокой трясине. Существа без скорости плавания или свободы движения не могут использовать навык Кувырка в глубокой трясине. Глубина квадратов глубокой трясины - примерно 4 фт.

### S5. ТРОПА НА БОЛОТЕ

*Здесь дорожка пересекает по ветхому деревянному мостику ручей около 10 фт шириной. Тропа продолжается с другой стороны мостика, уходя во тьму болота.*

Эта тропа ведет к Лабиринту Тeneвой Чешуи (см. страницу 80). Логово тeneчешуйчатых находится примерно в 3 милях. Тропинка сравнительно безопасна, но грязна и сыра во многих местах.

### S6. ТЕНЕВАЯ КАРАУЛКА

*Это отдаленное укрепление находится в еще худшем состоянии, чем основная твердыня. Часть северной стены все еще стоит и служит опорой для обветшалого навеса из досок над остатками стен. С*



*одной стороны стоит грубая деревянная клетка; внутри ее сидит лизардфолк, его руки связаны и привязаны к крепкому деревянному столбу.*

Остальная часть гарнизона Теневой Цитадели, два мародера Теневой Чешуи и убитый тенью Черночешуйчатый, используют эти руины в качестве поста охраны. Они присматривают за окрестностями на тот редкий случай, если шпионы или сбежавшие пленники попытаются проскользнуть через проход Сумеречного Владыки. Мародеры уже поймали одного потенциального беглеца, Острозубого лизардфолка по имени Стеерсисск. Они держат неудачливого пленника привязанным в деревянной клетке поблизости и планируют вскоре отправить его в Черную Трещину, чтобы там из него сделали убитого тенью.

Если у них есть причины быть подозрительными к приближающимся РС и обнаружат их прежде, чем те достигнут караулки, тенечешуйчатые скрываются за горами битого камня (Скрытность +9). Убитый тенью Черночешуйчатый также скрывается (Скрытность +6), но он должен быть за пределами видимости и иметь полное укрывательство, пока РС не обойдут стену. В ином случае тенечешуйчатые остаются на виду, предполагая, что РС - скорее всего *доминируемые* пленники, идущие на лодку.

Персонажи, "изображающие доминирование", не возбуждают подозрений и просто будут направлены по дорожке на лодку. Затем охранники откроют частокол и сопровождают своего пленника вслед за РС, фактически убеждаясь, что РС сядут на *Некрим* Ситиэрела и планируя посадить своего пленника на лодку вместе с РС.

**Тактическое столкновение:** S6. Теневая караулка на странице 92.

**Развитие:** Если РС освободят Стеерсисска, благодарный Острый Зуб может многое рассказать им о твердыне и том, что ее окружает. Некоторые из его наблюдений:

"Есть тропа с другой стороны твердыни. Она ведет в деревню Теневой Чешуи. Нескольких их моего народа там встретили черные священники. Когда они вернулись, они уже не были живыми. Двоих моих компаньонов утащили туда день или два назад. Они не вернулись - но, может быть, черные священники еще не убили их".

"Устрашающий теневой изверг живет в каменной башне. Он похож на ходячего тигра".

"Люди не ходят в деревню Теневой Чешуи. Они садятся на лодку, и теневой человек увозит их по каналу. Лодка идет по маяками в болоте".

## S7. НЕКРИМ

*Хрупкий причал ведет в черные воды протоки. Странно выглядящая лодка пришвартована в его конце. Это довольно неуклюжая на вид плоскодонка около 30 фт длиной. В нижней части корпуса есть несколько скамей, на них неподвижно сидят прикованные к веслам скелеты. Маленький фонарь висит на голой мачте судна, еще один - на его бушприте. Далеко на воде вам виден какой-то бледный свет - похоже, он отмечает фарватер.*

Это - *Некрим*, волшебная лодка, движимая неразумными и неустанными гребцами - четырьмя скелетами орков, оживленных некромантией и прикованных на своем посту. Водный путь по теневому болоту - лучший способ путешествовать по этим суровым местам, так что шарраны создали то, что подходит для этих целей.

Шадар-кай-паромщик Ситиэрел и его компаньон, сумеречная тварь Граска - единственный экипаж лодки. Шадар-кай - необычайно изможденный и строгий экземпляр своего вида, он не особо разговорчив. Он носит амулет, позволяющий ему управлять скелетными гребцами лодки. Раз в два дня он водит *Некрим* к монастырю, при необходимости наполняя фонари маслом. В монастыре он пополняет свои припасы масла теневого света, отдыхает 8 часов, а затем возвращается обратно.

Ситиэрел перевозит в монастырь пленников. РС, симулирующие согласие, могут обмануть шадар-каю, чтобы тот отвез их туда, куда надо. Однако, Ситиэрел по своей природе подозрителен и угрюм - одурачить его нелегко. В частности, любой видимый признак того, что РС недавно вели бой, предупреждает паромщика, что РС - не те, за кого они себя выдают.

Если РС попытаются взять лодку штурмом, первая реакция Ситиэрела - отчалить. Он сразу пытается отойти от причала, надеясь оставить часть РС на берегу. Лишь после этого он обращает внимание на тех, кто уже забрался на лодку.

**Маяки:** Огни, горящие на воде - фонари "бычий глаз" двойного размера, заполненные емкостями с маслом теневого света. У каждого из маяков две стороны, испускающих конус темного освещения на 240 фт в направлении маршрута, по которому идет *Некрим*. Существо нормальным человеческим зрением может обнаружить его на расстоянии до 2,400 фт с успешной DC 20 проверкой Обнаружения (и автоматически определяет это на 1,200 фт). Существо с видением при слабом освещении может обнаружить его до 4,800 фт и автоматически увидит свет на 2,400 фт. Существо с превосходящим видением при слабом освещении (типа Ситиэрела) может увидеть свет с успешной DC 20 проверкой Обнаружения на 9,600 футах и автоматически - на 4,800 футах.

Тридцать пять маяков отмечают курс по Шепчущему Озеру к краю болота, находящемуся примерно в 20 милях. От места посадки на лодку виден лишь первый маяк, и после небольшого перемещения в направлении, указанном конусом света, становится виден следующий маяк - учитывая, что у кого-то на лодке есть по крайней мере видение при слабом освещении. Если нет - находящиеся на лодке рискуют заблудиться (РВд 86). Каждый из маяков весит 20 фунтов, стоит 25 gr и вмещает до 4 пинт масла теневого света.

**Тактическое столкновение:** S7. Некрим на странице 94.

**Сокровище:** В маленькой каюте паромщик держит незапертый железный ящик и пять бочек масла теневого света, в каждой из бочек содержится 2 галлона (стимостью 80 gr). В ящике - 250 gr, 12 pp, прекрасная серебряная гребенка стоимостью 240 gr и свиток пятна. Конечно, и сам Некрим (см. страницу 155) - немалая ценность.

Есть также маленькая лира из драконьей кости стоимостью 800 gr с привязанным к ней куском пергамента. На пергаменте есть ряд музыкальных нот и несколько слов на Сильванском, которые гласят: "Сыграйте это, и страж у Изгиба Черного Древа уйдет. Эсвел". Эсвел Серый Замок написала ноты с помощью Китлорда Тиеравена. Ноты с пергамента должны быть сыграны, когда Некрим достигнет определенного поворота на реке, который способен распознать лишь Ситиэрел или один из шарран, путешествовавших с ним. Если мелодия не сыграна, черепаха-дракон-нежить атакует, как описано в тактическом столкновении WM1.

**Развитие:** Если Ситиэрел и его лодка спасутся, он направится к месту высадки у монастыря. Он предупредит цюрикистов и шарран в трещине, что банда авантюристов захватила Теневую Цитадель. Злодеи в монастыре и трещине будут ждать нападения РС.

## ПУТЕШЕСТВИЕ ЧЕРЕЗ ТЕНЕВОЕ БОЛОТО

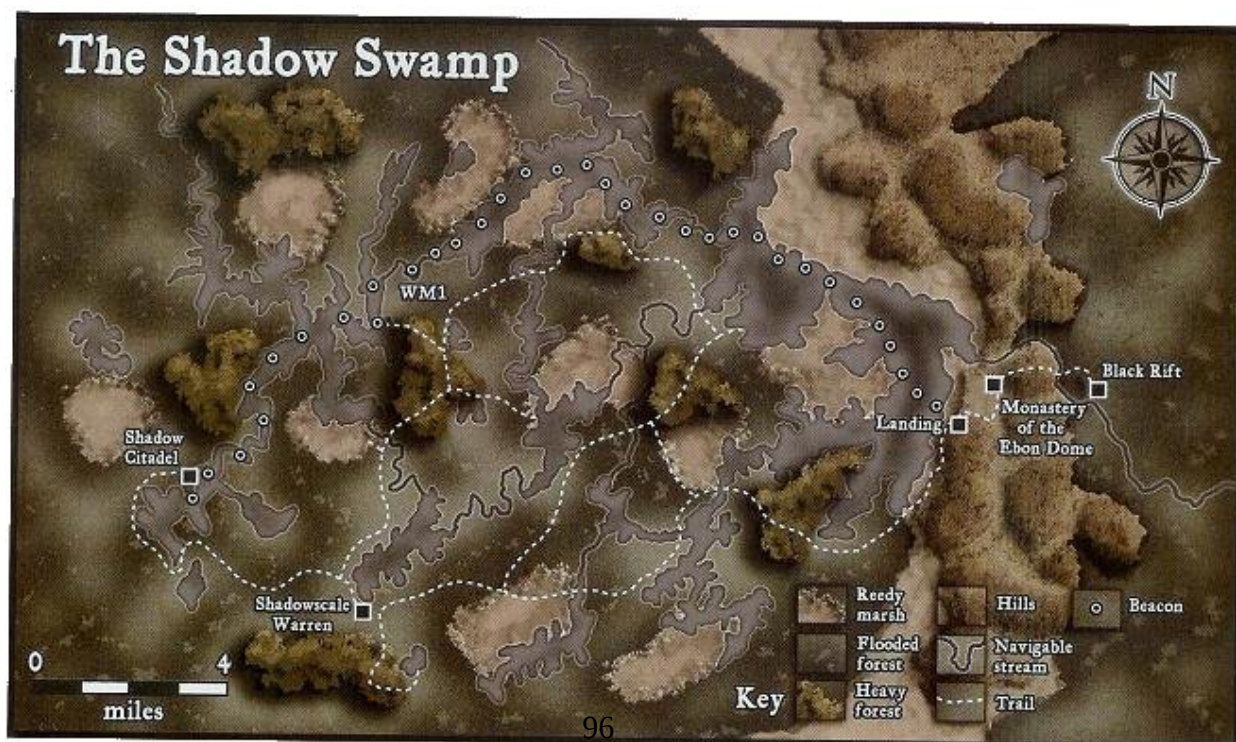
После исследования Теневой Цитадели РС должны знать, что ответы на тайну храма Мистры и проблемы лизардфолков племени Острый Зуб лежат в глубинах болота, скрытые где-то в вечном мраке Плана Тени. Где и как их найти - решать им.

### ПУТЕШЕСТВИЕ

Для персонажей есть три пути: они могут следовать по маякам на канале, освещающим путь через Шепчущее Озеро, они могут идти по тропе на болоте, или - по некоей неизвестной причине - они могут пойти прямо по бездорожному болоту.

Персонажи, следующими по тропе или по маякам на канале, не заблудятся. Однако, Персонажи, покинувшие отмеченную тропу или канал, скорее всего заблудятся (РВд 86) в мрачном болоте. Считайте болото эквивалентным лесу (Выживание DC 15, чтобы не заблудиться).

**Шепчущее Озеро:** Цепь длинных выющихся топей и медленных протоков, блуждающих по болоту, Шепчущее Озеро - самая легкая дорога от Теневой Цитадели к Черной Трещине. Маяки отмечают фарватер. Ширина протоки составляет в среднем 200 фт, береговой ландшафт варьируется от голого болота до заросших холмов. В середине канал глубиной около 25 фт; естественно, у берегов он мельче. Препятствия, пни и огромные стволы кипарисов, мешают навигации.



Простейший способ пересечь болото - путешествовать на лодке. *Некрим* может двигаться со скоростью 2 миль в час (примерно скорость 20 фт), следуя по отмеченному каналу. Отклониться от отмеченного канала - значит замедлиться и искать путь по бесчисленным водным протокам, что снижает скорость до 1 мили в час. Если РС следуют по маякам, они в конечном счете достигнут области М1 (см. страницу 84).

Прочтение следующего текста предполагает, что РС следуют по этому каналу на борту *Некрима*.

*Неподвижная и тихая, мрачная река течет через обширное, лишенное света болото. Черные кипарисы вырисовываются над протокой, толстые занавесы мха струятся по их ветвям. Перед вами далеко в бескрайней ночи мерцает тусклый огонек. Позади последний покинутый вами свет медленно отступает во тьму. Единственные звуки, которые можно услышать - бесконечный сухой скрип и целкание занятых своим делом скелетов-гребцов и мягкое журчание воды под днищем лодки. Время от времени быстрые черные тени мелькают наверху или внезапно проскальзывают на границе поля зрения - но, похоже, рассмотреть их вам так и не удастся.*

У Ситиэрела есть маленькая лира из драконьей кости в сундуке в его каюте, к ней приложен кусок пергамента. Мелодия, отображенная нотами на пергаменте, должна быть сыграна (необходима успешная DC 10 проверка Исполнения [струнные инструменты]), когда *Некрим* достигнет области, отмеченной на карте WM1, иначе черепаха-дракон-нежить нападает на корабль, как описано в тактическом столкновении WM1. РС без рангов в Исполнении не могут прочесть ноты, и РС не знают, который из поворотов реки - "Изгиб Черного Дерева", поскольку все деревья черны или темно-серые. Если РС будут не в состоянии сыграть мелодию, переходите к тактическому столкновению WM1 на странице 96.

**Болотные тропы:** Болото перекрещивают несколько пешеходных тропок. Самые важные из них - тропа, ведущая от Теневой Цитадели к Лабиринту Теневой Чешуи и тропа, ведущая от лабиринта к берегу у Монастыря. Тропы - земляные пешеходные дорожки, бегущие по густо заросшим болотным холмикам в лесу. Во многих местах тропы пересекают ручьи или потоки, часто по простому мостику-бревну. Несколько больших рек и озер представляют собой более сложные препятствия, но у жителей болота есть маленькие ялики в каждом из мест, где тропа пересекает воду, слишком глубокую или широкую, чтобы перебраться через нее пешком.

Проконсультируйтесь Таблицами с 9-3 по 9-6 из *Руководстве Игрока* для вычисления того, насколько долго РС будут следовать от одного пункта к другому, согласно правилам для троп через джунгли. Таким образом, партия с персонажем, имеющим скорость 20 фт, продвигается на 1-1/2 мили за час.

**Блуждание по бездорожью:** Если РС углубляются в Теневое Болото, не идя по тропе, используйте Таблицы с 9-3 по 9-6 из *Руководства Игрока* для вычислений сухопутного путешествия согласно правилам для бездорожных джунглей. Лошади затрудняют перемещение по Теневому Болоту, поскольку низкие ветви, чащобы и болотистая земля заставляют их иметь скорость 20 фт с точки зрения вычислений для сухопутного путешествия. Таким образом, партия с лошадьми или с персонажем, имеющим скорость 20 фт, продвигается лишь на 1/2 мили за час.

## СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ В ТЕНЕВОМ БОЛОТЕ

Считайте, что тропы и маршрут паром в значительной степени безопасны, поскольку лизардфолки Теневой Чешуи и шадар-кай приучили обитателей болота не связываться с теми, кто ими пользуется, и поберегите случайные столкновения для случая, если РС преднамеренно решат идти по бездорожному болоту. Если они решат углубиться в болото, то каждый час путешествия есть 5% шанс случайного столкновения. Если они используют необычно яркие огни (типа солнечных палочек или заклинаний *дневной свет*), этот шанс удваивается - до 10% в час.

ТАБЛИЦА СТОЛКНОВЕНИЙ В ТЕНЕВОМ БОЛОТЕ (EL 7)

D%	Столкновение	Среднее EL
01-03	1 темная девятиголовая гидра	9
04-06	1 темный гигантский осьминог	9
07-11	1d3 блуждающих огоньков	8
12-16	1 темная нага	8
17-23	1d6 темный ахуитзол ( <i>Фолиант Изверга</i> )	7
24-28	1 темное дерево ( <i>Сияющий Юг</i> )	7
29-36	2 владыки металла ( <i>Монстры Фаэруна</i> )	7
37-44	1d3 темных тролля	7
45-54	1d3 ил, охряное желе	7
55-64	1d3 плащевики	7
65-74	1d4+1 сумеречные твари (страница 94)	7

75-83	1d2 гигантских крокодила	6
84-88	1d4+1 тени	6
89-93	1d4+1 мародер Теневой Чешуи (страница 93)	6
94-98	1d4 лозы-убийцы	5
97-100	1 теневой мастиф	5

## ЛАБИРИНТ ТЕНЕВОЙ ЧЕШУИ

Болотная тропа из Теневой Цитадели идет по грязной, но безопасной земле, уводя вглубь теневого аналога Обширного Болота. Примерно в трех милях от Твердыни она выводит к логову лизардфолков Теневой Чешуи. Другие поселения и заставы Теневой Чешуи рассеяны по всему болоту, но форт-курган - самый большой и важный из них.

Деревня построена в огромном оползне и вокруг него. Тенечешуйчатые заполнили дыры в путанице мертвых деревьев подлеском и землей, создав курган из грязи и мертвых деревьев более 200 фт в поперечнике. Внутри этого кургана - лабиринт низких, выходящих проходов и лазов, связывающих большие палаты.

Лидер лабиринта - Черночешуйчатый военный вождь Коссаандар, жестокий и по-рабски лояльный последователь Кетсарры Тенечешуйчатой. Так как Деспайр требует услуг Кетсарры в Потерянном Убежище, Коссаандар правит оставшимися тенечешуйчатыми. Коварный бейнлар Исти-Зар, наподобный монстр, преданный Цирику, присоединился к племени и консультирует военного вождя по вопросам магии. Исти-Зар очень заинтересован секретом обряда убитых тенью и подозревает правду о темных силах Кетсарры, но пока что Цирик требует, чтобы существо честно помогало тенечешуйчатым.

## ОСОБЕННОСТИ ЛАБИРИНТА ТЕНЕВОЙ ЧЕШУИ

Следующие общие свойства относятся к областям в пределах Лабиринта Теневой Чешуи, если иное не отмечено в описании комнаты или столкновения.

### ПОТОЛКИ

Потолки не имеют однородной высоты.

**Потолки:** Высота внутренних потолков - примерно от 5 до 7 фт. Летающие или левитирующие персонажи не могут выйти за пределы досягаемости врагов, стоящих на полу.

### СТЕНЫ

Стены лабиринта сделаны из мертвых деревьев, подлеска и сырой земли.

**Стены лабиринта:** Толщина варьируется; твердость 5; hp 120 на 5-футовый квадрат; DC поломки 20; Подъем DC 10.

Если стена лабиринта разрушена, разрушенные квадраты и все смежные нестенные квадраты станут тяжелыми развалинами.

### ПОЛЫ

Полы лабиринта сделаны из влажной утоптанной земли и неровные из-за мертвых деревьев, корней и подобных преград.

**Неровный скользкий пол:** Для бега или разгона по поверхности требуется успешная DC 12 проверка Баланса. Провал означает, что персонаж не может двигаться в этом раунде.

### ДВЕРИ

"Двери" в кургане - простые плетеные ворота, сделанные из кустарника и молодых деревьев.

**Плетеные ворота:** 1-1/2 дм толщиной; AC 3; твердость 2; hp 10; DC поломки 15 (если застряли или привязаны); DC Исполнения Вербки 10 (полнораундовое действие).

## ДРУГИЕ ПУТИ ВНУТРЬ

РС могут также войти через область W6 или область W11, имеется также скрытый вход около области W5 (снаружи - Поиск DC 20), достаточно большой, чтобы по нему проскользнула нага. Наконец, пруд в области W5 соединяется с темным озером (область W2) посредством затопленного туннеля длиной 120 около футов. Для обнаружения входной дыры надо осмотреть грязевое дно озера примерно в 30 фт от берега, но в остальном оно не скрыто.

РС могут также подняться на вершину кургана и прорубить путь внутрь сверху - тогда они войдут там, где захотят. В таком случае рассматривайте крышу кургана как стену (см. выше).



Плетеные ворота дают улучшенное покрытие существам, бьющимся сквозь них (+8 к АС, +4 на спасброски Рефлексов).

## ОСВЕЩЕНИЕ

Большинство областей темны (хотя РС, входящие в них, могут видеть как при темном освещении, до 60 фт; см. Особенности Плана Тени на странице 72). Ярко освещенные места отмечены на картах. Для любого ярко освещенного места предположите, что темное освещение направлено наружу от него на дополнительное расстояние, равное радиусу ярко освещенной области.

## МЕСТА ЛАБИРИНТА ТЕНЕВОЙ ЧЕШУИ

Карта этой области дана на странице 80.

### W1. ВХОД В ЛАБИРИНТ

*Болотная тропа ведет к огромному кургану на берегу темного озера. Курган опохож на результат когда-то произошедшего обвала. Из его поверхности выступает множество живых древесных стволов - наряду с расколотыми пнями и покрытыми мхом бревнами. Щели между бревнами заполнены подлеском и сырой землей. Прямо перед вами - плетеные ворота, ведущие внутрь. Два факела отмечают вход. Утоптанная дорожка ведет на восток, к воде.*

Ворота заблокированы изнутри. Члены племени, оказавшиеся далеко от лабиринта (или посетители типа шарран), просто зовут сквозь ворота охранников из области W3, которые и открывают им проход.

**Плетеные ворота:** 1-1/2 дм толщиной; АС 3; твердость 2; hp 10; DC поломки 15 (привязаны); DC Исползования Веревки 10 (полнораундовое действие).

Плетеные ворота дают улучшенное покрытие существам, бьющимся сквозь них (+8 к АС, +4 на спасброски Рефлексов).

**Развитие:** Если убитый тенью мародеры в области W3 слышат прибытие РС (Слушание +0; -1 за каждые 10 фт расстояния), они готовы к атаке, и РС не получают раунд неожиданности после входа в область W3.



## W2. ТЕМНОЕ ОЗЕРО

*Большое озеро простирается далеко во тьму. Здесь есть грубая лодка, пришвартованная к сооружению из грубо отесанных бревен, но никаких признаков других лодок.*

Озеро соединяется с Шепчущим Озером через несколько протоков в его дальнем конце. Когда у одного из шарранских лидеров Черной Трещины есть какое-либо дело к тенечешуйчатым, сюда причаливает *Некрим*. Шадар-кай-лодочник Ситиерел знает путь, но кто-либо другой, пытающийся приплыть отсюда к Теневой Цитадели или к месту высадки у монастыря, должен преуспеть в ДС 15 проверке Выживания, чтобы не заблудиться в окрестных заболоченных озерах и каналах.

На дне, примерно в 30 фт от берега, внутрь берега уходит туннель. Он ведет в пруд в области W5.

**Развитие:** Если РС упустили возможность захватить *Некрим* в Теневой Цитадели, вы можете переместить лодку (и сопутствующее столкновение с Ситиэрелом и Граском) в это место.

## W3. ЗАПАДНАЯ ПАЛАТА ОХРАНЫ

*Внутренняя часть кургана грязна и влажна. Корни и ветви, выступающие сквозь пол, стены и потолок, кое-где почти загораживают проход. Потолок - высотой около 5 фт, и пол оплетен корнями и крив. Воздух пропитан мускусным запахом рептилианов. Свет факела мерцает впереди, в большой палате, где видны разветвленные проходы.*

Эта область столкновения - по существу такая же, как и область W3. Три мародера Теневой Чешуи охраняют этот вход в лабиринт кургана. Когда охранники Теневой Чешуи слышат или видят приближение вторгшихся, они устраивают для РС засаду.

**Тактическое столкновение:** W3. Караулка Теневой Чешуи на странице 98.

**Развитие:** Если РС наносят расправляются с этими охранниками и впоследствии отступают из лабиринта, не нанеся поражение Коссаандару, военный вождь ставит сюда нового стража - гигантского крокодила (PM 271), заманенного из озера.

## W4. ПУСТОЕ ЛОГОВО

*Узкая дыра в ветвях и земле стен ведет в маленькое логово. Крупные куски глиняной посуды, деревянная посуда, обложенное камнем кострище и гнезда из плотного мха - вот и вся обстановка палаты, но, похоже, сейчас тут никто не живет.*

Эти маленькие палаты служили жильем в этой деревне Теневой Чешуи - тут, как и раньше, жили тенечешуйчатые. Эти логова были освобождены в последние несколько месяцев, поскольку лизардфолки-нежить поняли, что больше не нуждаются в свете, продовольствии, сне или тепле.

## W5. ЛОГОВО БЕЙНЛАРА

*Пол этой большой неровной палаты сходится к значительному пруду с черной водой в середине кургана. Несколько старых древесных стволов служат как живыми опорами для потолка. Воздух тяжел от странного мускусного запаха, по водоемленно бежит рябь. Запутанные корни и ветви поднимаются выше, чем в других местах лабиринта, так что потолок тут - высотой около 15 фт.*

Здесь живет бейнлар Исти-Зар. Этот нагоподобный монстр - холодное и ненавистное существо, служащее Цирику. По воле своего предательского бога, оно предложило помогать шарранам в их заговоре по повреждению Плетения. Деспайр не доверяет бейнлару полностью, так что он послал существо в Лабиринт Теневой Чешуи, якобы в качестве советника для Коссаандара.

Исти-Зар не ожидает увидеть здесь вторгшихся людей, но все равно стремится захватить или уничтожить любого, кто войдет в его логово, дабы впечатлить тенечешуйчатых своей мощью и одаренностью.

**Тактическое столкновение:** W5. Логово бейнлара на странице 100.

**Сокровище:** Исти-Зар собрал немало ценностей, которые он держит в запечатанных паклей глиняных урнах в большом пруду в этой комнате. Там содержится 250 gr, 3,300 sp, маленький кожаный кошелек с тремя жемчужинами стоимостью 100 gr каждая, маленький пузырек с 1 унцией каменного бальзама и его книги заклинаний.

## W6. СЕВЕРНАЯ ПАЛАТА ОХРАНЫ

*Внутренняя часть кургана грязна и влажна. Корни и ветви, выступающие сквозь пол, стены и потолок, кое-где почти загораживают проход. Потолок - высотой около 5 фт, и пол оплетен корнями и крив.*

*Воздух пропитан мускусным запахом рептилианов. Свет факела мерцает впереди, в большой палате, где видны разветвленные проходы.*

Эта область столкновения - по существу такая же, как и область W3. Три мародера Теневой Чешуи охраняют этот вход в лабиринт кургана. Когда охранники Теневой Чешуи слышат или видят приближение торговшихся, они устраивают для РС засаду.

**Тактическое столкновение:** W3. Караулка Теневой Чешуи на странице 98.

**Развитие:** Вместо Маленьких гадюк в глиняных горшках у этих тенечешуйчатых есть три горшка со стирджами. Замените Маленьких гадюк, описанных в W3, стирджами. Стирджи избегают охранников-нежить и нападают на живых существ (вероятнее всего, на РС).

## W7. ЯМА ДЛЯ ПЛЕННИКОВ

Плетеные ворота, ведущие в эту палату, исключительно крепки. Они заблокированы с внешней стороны двумя толстыми балками, заложенными в крюки на стенах.

*Эта запущенная палата - грязное углубление примерно на шесть футов ниже уровня входа. В грязи лежат два несчастно выглядящих лизардфолка, их руки связаны за спиной. Один - самка-лизардфолк нормального вида, другой, похоже - самец Ядовитого Сумрака. Они смотрят на дверь и говорят что-то на своем шипящем языке.*

Если кто-либо из РС понимает Драконий, они могут понять сказанное лизардфолками: "Освободите нас, люди! Мы - не Тенечешуйчатые, мы - Острозубые!"

Эти два лизардфолка - Крутаак и Гхаан. Вместе со Стеерсисском (пленник содержался в области S6) они сумели сбежать из Потерянного Убежища через Проход Сумеречного Владыки. Вскоре они вновь попали в руки тенечешуйчатых, и теперь лишь несколько дней отделяет их от превращения в убитых тенью.

**Развитие:** Если РС освобождают Крутаак и Гхаана, Острые Зубы с радостью рассказывают им всё, что знают о шарранах и их союзниках-лизардфолках.

"Есть тропа на северо-востоке, она ведет в болото. Иногда с той стороны приходят посыльные - высокие крылатые существа, похожие на людей, но словно сделанные из холодного черного камня."

"Остерегайтесь существа-змеи в палате с большим прудом. Оно коварно и обманчиво и это знает много заклинаний."

"Идущие во сне не приходят сюда, но иногда теневой человек приводит сюда лодку мертвых."

"Военный вождь Теневой Чешуи сказал нам, что нас убьют и превратят в тенечешуйчатых в следующий раз, когда теневой человек приведет свою лодку. Он сказал, что лодка увезет нас к месту нашей смерти."

## W8. ВЕЛИКИЙ ЛАБИРИНТ

*Несколько толстых древесных стволов поддерживают спутанные ветви, образующие плетено-грязевой потолок этой просторной палаты. В верхней точке потолок достигает высоты в 30 фт. На юге - пруд с темной неподвижной водой и большие плетеные ворота, ведущие на юг и на восток. Меньшая плетеная дверь ведет на север. Несколько кострищ, обложенных камнями, разбросаны по комнате, но сейчас все они темны и холодны теперь. У северной стены валяется куча плетеных корзин, рыбацких копий, хозяйственных ножей и старых шкур. У центра комнаты стоит низкая плетеная клетка, в которой шевелится что-то темное.*

Некогда сердце племени Теневой Чешуи, эта палата служила помещением для пиров и залом вождя лизардфолков - до того, как они стали нежитью. Теперь, после перехода тенечешуйчатых, атрибуты их живых дней больше неважны. Их инструменты для охоты и ловушек просто были выброшены, а огонь тенечешуйчатые не зажигали месяцами.

Коссаандар, военный вождь тенечешуйчатых, держит здесь свой двор над жалкими остатками племени. Самого Коссаандара тут нет, когда РС входят в комнату; он находится в области W9. Однако, здесь скрывается четверо тенечешуйчатых, да и Коссаандар появляется довольно быстро.

**Тактическое столкновение:** W8. Великий Лабиринт на странице 102.

**Развитие:** Эта палата - последний вздох тенечешуйчатых как организованной силы. Если РС нанесут поражение этим тенечешуйчатым и убьют Коссаандара, от племени останется лишь горстка несчастных банд, скрывающихся в логовах, рассеянных по всему болоту. Тех, кто ответят на призыв Деспайра, больше

## ЗАМЕНА ДЛЯ МЕРТВОГО РС?

Если вашей партии нужен новый персонаж, это можно сделать именно здесь. Одиноким авантюристом, захваченный шарранами и проданный Тенечешуйчатым, может томиться в этой мрачной яме рядом с Острозубыми.

- Рич

нет. После того, как РС нанесут поражение тенечешуйчатым в этой комнате, оставшиеся лизардфолки покидают лабиринт в пределах нескольких часов.

### W9. ЛОГОВО ВОЖДЯ

*Ясно, что эта палата - логово важного лизардфолка. Она больше и просторнее, чем другие, что вы видели здесь, с 10-футовым потолком и маленьким прудом у южной стены. Экзотические шкуры различных существ закреплены на деревянным рамках, украшая палату. На полусвалены золотые и серебряные монеты, тарелки, кубки и другие такие атрибуты богатства.*

В этой палате живет Коссаандар. Если РС сумеют нанести поражение врагам в области W8 до того, как к ним присоединится Коссаандар, они найдут здесь военного вождя Теневой Чешуи и 2 убитый тенью лизардфолков.

**Сокровище:** Большинство богатства племени находится в кучах в этой комнате. Лидеры тенечешуйчатых не видят причин держать его запертым в сундуках. Награбленное включает в себя 1,700 гр, 7,200 sp, 4 одинаковых золотых кубка, стоящих по 150 гр за штуку, большое серебряное блюдо с выгравированной на нем сценой охоты, стоящее 370 гр, свиток нейтрализации яда, свиток облака-убийцы, +1 морозный короткий меч, жезл заряда молнии с 9 оставшимися зарядами и комплект +3 подбитого кожного доспеха (лизардфолки не понимают его стоимости, помимо высококачественной работы). Большинство награбленного давным-давно вынесено из Теневой Цитадели, так что это старый кормирский винтаж.

Шкуры, висающие на стене - главным образом от темных гигантских лягушек и темных крокодилов, стоящие примерно по 20 гр для заинтересованного покупателя, но среди них есть и исключительно хороший соболь (240 гр).

### W10. ПАЛАТА ЯИЦ

*Вход в эту палату уставлен высушенными черепами лизардфолков, насаженными на ветви в стенах и на потолке. Множество черепов смотрит вниз, на комнату. В центре палаты - большая, сухая куча песка. Пол усеивают осколки яичной скорлупы.*

Тенечешуйчатые верят, что духи умерших соплеменников охраняют тех, кто еще не рожден; именно для этого тут черепа.

**Ловушка с глифом оберега:** DC Поиска 28; DC Поломки Устройства 28; CL 5-й; глиф взрыва, 3d8 кислота, Рефлексы DC 14 - вполтину.

Дверной проем охраняется *глифом оберега*, сработанным ныне мертвым шаманом Теневой Чешуи некоторое время назад. Он начертан на одном из более-менее выступающих черепов и разряжается, когда любой не-лизардфолк пытается войти в эту комнату.

**Песчаная насыпь:** Песчаная насыпь была инкубатором для яиц тенечешуйчатых. Поскольку члены племени один за другим пришли к несмерти, молодняка появлялось все меньше. Теперь все, что тут осталось - старая яичная скорлупа.

### W11. ЧЕРНЫЙ ХОД

*Запах гниющей растительности заполняет эту большую, опутанную побегами палату. Мокрые, плохо обгрызенные кости животных усеивают пол. Тропинка вьется через этот беспорядок к плетеным воротам в противоположной стороне комнаты. Тут растет много деревьев, хотя текущий потолок находится на высоте около 10 фт.*

Волочащаяся насыпь охраняет это редко используемый вход в Лабиринт Теневой Чешуи. Лизардфолки держат здесь это существо, регулярно принося ему брошенные тела животных. Ползун служит и мощным стражем, и удобным способом избавиться от отходов. Однако, тенечешуйчатые довольно давно не кормили волочащуюся насыпь, и существо часто покидает лабиринт, чтобы чем-нибудь поживиться на болоте. Недавно пара ящериц-шокеров пришла в лабиринт вместе с существом и теперь живет за счет его объедков.

Ползун не смущается нападать на любых не-лизардфолков, входящих в эту комнату.

**Тактическое столкновение:** W11. Черный ход на странице 104.

**Сокровище:** Несколько недель назад волочащаяся насыпь столкнулась на краю болота с путешественником с Материального Плана и убила его. Она притащила останки в логово, где они теперь и лежат среди остальных костей и обломков. Маленький кожаный поясной мешочек в навозе (Поиск DC 10) содержит пять кровавых камней (по 60 гр каждый) и кольцо контрзаклинаний.

**Развитие:** Если РС наносят поражение волочащейся насыпи и отступят, тенечешуйчатые постараются запечатать этот вход в свое жилище. Они завалят узкий восточный проход, ведущий наружу, грязью и ветками, имеющими такие же характеристики, как и стены.



## 12. ТРОПА В МОНАСТЫРЬ

*Еще одна тропа ведет из болота с этой стороны к насыпи. Она заросла сильнее, чем тропа, ведущая назад к Теневой Цитадели.*

Эта тропа ведет к Монастырю Эбенового Купола в обход каналов и озера. Отсюда до монастыря - 15 миль. Когда посыльным Деспайра нужны тенечущуйчатые, они обычно достают лодку, так что эта тропа используется намного реже первой.

## МОНАСТЫРЬ ЭБЕНОВОГО КУПОЛА

Много лет назад секта монахов Темной Луны, посвященная Шар, построила здесь одинокое аббатство для наблюдения за темными секретами Черной Трещины. Хотя монахи давно уже исчезли во мраке Плана Тени, Шар хранила и присматривала за секретами этого места. Когда Деспайр решил исполнить обряд разрыва Плетения и начал собирать аколитов и охрану, подходящих для этой задачи, дракон направился в это место.

Монастырь стоит на невысокой вершине в нескольких сотнях ярдов от места причаливания в восточном конце Шепчущего Озера. Он смотрит на темные глубины трещины на востоке. Дорожка от места высадки ведет к зияющему черному проходу в монастырь.

Поскольку Деспайр и его миньоны полностью поглощены обрядом, проводимым в трещине, они не особенно используют разрушенный монастырь. Шарраны здесь не живут. Вместо них тут устроили штаб цирикисты. Последователи Шар не доверяют последователям Цирика и не позволяют им проходить в трещину без эскорта. В свою очередь, цирикисты вполне довольны держаться в стороне от проводимого ритуала и помогать Деспайру, предоставляя свои тайные знания (и защиту своих любимых монстров) владыке трещины.

Лидер контингента цирикистов - Служитель Черепа Этар. Она командует малым количеством охранников Эбеновой Шпоры, воинов ордена, посвященного служению Цирику. Тифлинг-чернокнижник Зетармас также предан вере Цирика и помогает Этар в ее работе.

## ОСОБЕННОСТИ МОНАСТЫРЯ ЭБЕНОВОГО КУПОЛА

Следующие общие свойства относятся к комнатам внутри Монастыря Эбенового Купола, если иное не отмечено в описании комнаты или столкновения.

### ПОТОЛКИ

Потолки имеют однородную высоту.

**Потолки:** Внутренние потолки - 10 фт высотой, если у комнаты вообще есть крыша.

### СТЕНЫ

Стены монастыря сделаны из отесанного камня 1 фт толщиной.

**Каменные стены:** 1 фт толщиной; твердость 8; hp 90; DC поломки 35; Подъем DC 20.

Каменные стены увеличивают DC проверок Слушания, чтобы услышать через них, на 15. Указанные очки жизни и DC поломки даны для 10-футовой секции. Если каменная стена разрушена, разрушенные квадраты и все смежные нестенные квадраты станут тяжелыми развалинами.

**Разрушенные каменные стены:** Стены, отмеченные как разрушенные - высотой около 3 фт и заканчиваются заостренным битым камнем. Вход на эти квадраты обойдется в 2 квадрата движения. Средний персонаж может запрыгнуть на верхушку стены с успешной DC 10 проверкой Прыжка (разбег не требуется). Маленький персонаж может запрыгнуть с успешной DC 10 проверкой Прыжка (DC 20 без необходимости разбега), или забраться наверх с успешной DC 15 проверкой Подъема. Персонаж, стоящий на разрушенной стене, получает +1 бонус на рукопашные атаки против противников на земле. Разрушенная стена обеспечивает покрытие. Разрушенные стены в остальном имеют такие же характеристики, как и нормальные каменные стены.

### ПОЛЫ

Полы внутри зданий и на дорожках между зданиями - плоские и в значительной степени гладкие. Большая часть земли за пределами монастырских построек покрыта густым подлеском.

**Густой подлесок:** Перемещение в густом подлеске обходится в 4 квадрата движения, и он обеспечивает укрывательство с 30% шансом промаха (вместо обычного 20%). Он увеличивает DC проверок Кувырка и Бесшумного Движения на 5. В густом подлеске легко скрыться, он предоставляет +5 бонус обстоятельствам проверкам Скрытности. Бег и разгон невозможны. Существо, использующее рубящее оружие, может очистить квадрат от густого подлеска за четыре полнораундовых действия.



# Monastery of the Ebon Dome



One square = 5 feet



## ДВЕРИ

Двери в монастыре - главным образом прочные деревянные двер. Все они незаперты, кроме тех, что в области М10.

**Прочная деревянная дверь:** 2 дм толщиной; АС 3; твердость 5; hp 20; DC полочки 23 (если застряла), DC 25 (если заперта).

## ОСВЕЩЕНИЕ

Большинство областей темны (хотя РС, входящие в них, могут видеть как при темном освещении, до 60 фт; см. Особенности Плана Тени на странице 72). Ярко освещенные места отмечены на картах. Для любого ярко освещенного места предположите, что темное освещение направлено наружу от него на дополнительное расстояние, равное радиусу ярко освещенной области.

## МЕСТА МОНАСТЫРЯ ЭБЕНОВОГО КУПОЛА

Карта этой области дана на странице 85. Предполагается, что на местах столкновений чиста и более-менее свободна от преград, если в тактическом столкновении не указано иначе.

### М1. ВЫСАДКА У МОНАСТЫРЯ

В восточном конце Шепчущего Озера - еще один причал, освещенный последним из маяков. Если РС приплыли на лодке, прочтите:

*Маяк освещает одинокий причал на берегу. Больше никаких маяков в поле зрения нет - лишь те, что вы миновали. Причал выглядит пустынным, но дорожка ведет от места высадки на крутой утес, во тьму. Покрытые подлеском холмы окружают берег озера.*

Дорожка от места высадки упирается в утес и поднимается через чащу и плотные полосы деревьев примерно полмили, в конечном счете достигая Монастыря Эбенового Купола. Шарраны обычно присутствуют на месте высадки или патрулируют дорожку.

### М2. КАРАУЛКА АББАТСТВА

*Дорожка ведет от тропы к разрушенному остову караулки крупного комплекса, где горит тусклый фонарь. На столбе у двери висит железный колокол, и вам видно, как за узкими окнами караулки, словно пылающие во тьме мрачные глаза, светятся несколько тусклых факелов.*

Верхние полы караулки отсутствуют, здание покинуто. Удар в железный колокол привлекает внимание кир-лананов в области М4, но они не собираются открывать дверь -шарраны, приходящие к цирикистам, обычно звонят, чтобы оповестить о своем приходе, а затем входят в монастырь.

### М3. КОНЮШНЯ

*Это здание рядом со старой караулкой похлже на конюшню. Остатки четырех больших загонов засыпаны обвалившимся камнем. Пустой сводчатый проход ведет к внутреннему двору за стенами.*

Конюшня редко использовалась даже в те дни, когда монахи жили в аббатстве, так как нормальных верховых животных использовать в болоте неудобно. Здесь нет ничего интересного.

### М4. ВНУТРЕННИЙ ДВОР АББАТСТВА

*Старые стены окружают ступенчатый заросший внутренний двор, гнездящийся между несколькими зданиями. Комплекс - своего рода, похлже, монастырь или аббатство - поднимается к вершине холма, и здания в восточном его конце стоят выше, чем караулка и конюшня. Тусклый желтый свет течет из окон и фонарей, освещая пару тропинок между зданиями.*

Внутренний двор охраняют две горгульи - кир-лананы, союзники шарран в Черной Трещине. Кир-лананы презирают богов и клериков вообще, но они поняли, что учение Шар о потерях, горе и тьме соответствуют их взглядам. Они оказались весьма полезны для Деспайра в роли посыльных и разведчиков, так что дракон держит здесь двоих из них - присматривать за цирикистами.

Кир-лананы обычно стоят на страже в области М5. Оттуда они могут видеть большую часть внутреннего двора. Они автоматически видят РС, если те движутся через внутренний двор в открытую или с источниками света. Если РС стараются быть незамеченными (например, оставаясь в густом подлеске и не

показывая огня), кир-лананы должны преуспеть в проверках Обнаружения, чтобы увидеть их, или в проверках Слушания, чтобы услышать их. Густой подлесок налагает -5 штраф по проверкам Бесшумного Движения.

**Тактическое столкновение:** М4. Внутренний двор Аббатства на странице 106. Кир-лананы взлетают и атакуют любых незнакомцев, которых увидят внутри комплекса, что означает, что они, скорее всего, нападут на РС на дорожке из каменных плит, ведущей от караулки к часовне.

**Развитие:** Если РС избегают обнаружения кир-лананами, используйте это тактическое столкновение в области М5.

## М5. СКРИПТОРИУМ

Это большое разрушенное здание ранее служило центром религиозных и схоластических изучений ордена Темной Луны на этом плане. Большой купол возвышается над западным концом здания, над часовней, но большая часть восточной секции разрушена.

*Эту комнату усеивают разбитые деревянные столы, сломанные стойки из-под свитков и сырые глыбы слипшихся остатков пергамента. На востоке - большая двойная дверь, украшенная изображением черного круга, меньшая дверь имеется с северной стороны. С запада, где здание частично разрушилось, в стенах и потолке зияют дыры.*

Тяжелые столы в этой комнате пережили годы, но когда-то хранившиеся здесь свитки и тексты давно уже уничтожены.

Если РС сумели избежать стычки с кир-лананами в области М4, они найдут их в этой комнате, внимательно наблюдающими за внутренним двором на юге. Потолок в восточной половине комнаты отсутствует, позволяя свободный доступ существ к открытому воздуху.

**Стенание:** Позвольте РС в этой комнате DC 8 проверку Слушания, чтобы услышать мрачного голема в области М6. Даже будучи в покое, голем непрерывно вопит, бормочет, стонет и воет - просто не так громко, как в бою. Кир-лананы избегают западной части комнаты, чтобы оставаться в стороне от непрерывных стенаний мрачного голема.

**Тактическое столкновение:** М4. Внутренний двор Аббатства на странице 106. Если кир-лананы бьются здесь, просто игнорируйте тактическую карту и используйте блоки статистики кир-лананов, описанные в столкновении. При столкновении в Скрипториуме у кир-лананов будет меньше места для использования их тактики Атаки с Лета.





## М6. ЧЕРНАЯ ЧАСОВНЯ

*Темный купол венчает эту внушительную святыню. Строгий алтарь из грубого черного камня стоит под большой круглой эмблемой из отбитой меди, демонстрирующей образ безчелюстного человеческого черепа в центре солнечной вспышки. Около алтаря неподвижно стоит неповоротливое на вид, уродливое существо. Оно выглядит словно огр, сделанный из серой, противно пахнущей глины, но на месте лица виден лишь крутящийся черный вихрь. От существа слышна ужасная какофония воплей, стонов, бормотания и криков о помощи; множество изможденных лиц словно бугрятся под его кожей, стараясь освободиться.*

*В углах комнаты стоят две статуи, задрапированные черным.*

Некогда посвященная Шар, эта святыня была покинута, когда служители Шар переместились в Трещину. Служитель Черепа Этар и другие цирикисты переосветили эту святыню Черному Солнцу. Персонаж, преуспевший в DC 10 проверке Знания (религия) или проверке Интеллекта, опознает в черепа и вспышке символ Цирика.

Безликое существо перед алтарем - мрачный голем, контролируемый Служителем Черепа Этар. Цирикисты обеспечили Деспайра и его последователей различными монстрами и конструкциями, дабы помочь им в планах разрыва Плетения, и мрачный голем - еще один их подарок шарранам-союзникам. Служитель Черепа Этар оставляет конструкцию здесь для защиты святыни Черного Солнца... и чтобы его непрерывное бормотание и стенания были подальше от ее собственного жилья.

Задрапированные статуи в углах - образы аватаров Шар. Первая - высокая женщина в крылатой маске, ее тело скрыто под свободными одеяниями; вторая - молодая танцовщица. Обе они высечены из гладкого черного камня с крошечными вкраплениями серебра, словно изображающего звездную пустоту. Успешная DC 20 проверка Знания (религия) правильно распознает статуи. Хотя драпировка может и встревожить РС, единственная причина, по которой они закрыты - цирикисты просто не хотели оставлять открытые шарранские атрибуты в перепосвященной святыне.

**Тактическое столкновение:** М6. Черная Часовня на странице 107.

**Маленький железный ящик:** 1/4 дм толщиной; AC 4; твердость 10; hp 8; DC поломки 26 (заперты); DC открывания Замка 25.

За алтарем спрятан маленький запертый железный ящик, содержащий набор церемониальных орудий: золотая чаша (400 gr), большое золотое блюдо (300 gr) и волнистый кинжал с украшенной рубинами рукояткой и зловещим изображением черепов (1,300 gr).

## М7. БИБЛИОТЕКА

*Пустые книжные полки стоят вдоль стен этой палаты, остатки книг валяются на полу в круге влажной черной золы. Стены и потолок исчерчены обугленными полосами, в комнате все еще слабо пахнет дымом. В противоположном углу хлам и обломки расчищены под место для двух простых спальников.*

Давным-давно шарранский монах сошел с ума и сжег большинство томов и свитков, хранившихся в библиотеке. Остальные были унесены, когда шарране покинули монастырь. Кир-лананы, охраняющие Скрипториум (область М5), используют эту старую библиотеку в качестве жилья. Существом особый комфорт не нужен, так что их жилище соответственно аскетично.

**Сокровище:** Кир-лананы держат кое-какое сокровище кожаном ранце, спрятанном под одним из спальников. Их сокровище - 88 pp, 255 gr, 6 маленьких агатов, стоящих в среднем по 20 gr каждый, и жезл паутины с 15 оставшимися зарядами. Горгульи не могут использовать жезл, так что хранят это на случай, если удастся обменять его на что-то более полезное.

## М8. ТРАПЕЗНАЯ

*Эта большая комната похожа на обеденный зал. Два больших деревянных стола со скамьями занимают южную часть комнаты. Большой холл ведет на восток, в том же направлении ведет меньший дверной проем. Дыры на стенах и в крыше свидетельствуют о немалом возрасте здания.*

*Здесь есть два одетых в черное человека-воина, они сидят за вторым столом. У них бледная кожа и эмблема с черепом и солнечной вспышкой на одежде. Из меньшей двери слышен звон посуды.*

В этом здании размещена опочивальня монастыря, кухня и обеденный зал. Трапезная занимает западный конец здания, более-менее неповрежденный; кухни (область М8А) и казармы аколитов (область М8В) в середине в основном разрушены; личные квартиры в восточном конце здания (область М9) сравнительно целы (и теперь используются цирикистами).

Люди за столом - два гвардейца Эбеновой Шпоры, принадлежащие ордену, преданному Цирику. Поблизости, на кухне, чернокнижник Зетармас готовит себе перекусить, а дальше в прихожей в руинах сидит лояльный цирикистам ревун.

Зетармас - второй по старшинству среди цирикистов. Этот мрачный тифлинг-чернокнижник жесток и высокомерен.

**Тактическое столкновение:** М8. Трапезная на странице 108.

**Развитие:** Если РС прокрадутся по Трапезной и атакуют Зетармаса на кухне, Эбеновые Шпоры и ревун придут ему на помощь. Если РС не нанесут поражение Зетармаса здесь, они найдут его и всех выживших Эбеновых Шпор в области М9 в следующий раз, когда войдут в монастырь.

**М8А. Кухня:** Хотя эта комната в основном разрушена, большой очаг все еще пригоден к эксплуатации, так что цирикисты устроили здесь кухню. Комната завалена мешками с мукой, бочками с копченым или соленым мясом, корзинами с сушеными фруктами, кругами сыра и двумя маленькими боченками с элем.

**М8В. Казармы аколитов:** В этой комнате когда-то жили полдюжины аспирантов Темной Луны, но сейчас это руины из ломаных балок и обрушенного камня. Тут устроил логово ревун, прислуживающий цирикистам.

## М9. КВАРТИРА ЗЕТАРМАСА

*Эти старые казармы были переоборудованы в мастерскую, с простым спальником в одном углу. Столы и полки усеивает необычная коллекция масляных свеч, выбеленных черепов и толстых томов, обтянутых черной кожей. Похоже, сейчас тут никого нет.*

Зетармас мечтает изучить тайные искусства и стать истинным принцем извергских планов. Он уверен, что был порожден неким могучим лордом-демоном и потому ведет себя соответственно. В своей квартире он изучает разнообразные демонические книги и играет в "обряды", предначертанные призывать покровительство сил, которые, по его мнению, его ценят.

**Книги:** По комнате разбросано шестнадцать книг. Каждая из них описывает магию, планы или извергов - но лишь несколько написаны теми, кто реально разбирается в этих вопросах. Большинство книг стоит 10 gr (включая одну с заметками Зетармаса), но три хорошо иллюстрированы и весьма вдумчиво написаны (каждая из них стоит 45 gr). Эти три книги описывают различные аспекты магии, но они сложны, и их сложно понять без вдумчивого чтения.

**Заметки Зетармаса:** Успешная DC 22 проверка Поиска указывает на книгу с заметками Зетармаса на полях. Книга - неименованный тонкий том в коже, изготовленный недавно и разбирающий природу магии и Плетения. Он вкратце описывает историю Мистры от ее смерти во время Времени Неприятностей, восхождение человека по имени Миднайт в роль Мистры и появление шейдов и открытие существования Теневого Плетения. Помимо общих красноречивых рассуждений о магии и Плетении вообще отмечается, что зоны дикой и мертвой магии существуют и годы спустя после Времени Неприятностей.

Заметки Зетармаса состоят главным образом из иронических восклицаний и оскорблений учености и интеллекта автора, но одна из заметок отличается. После пассажа, описывающего то, как мертвая магия блокирует всю магию в области и, возможно, также блокирует магию, основанную на Теновом Плетении, Зетармас написал особенно длинный комментарий:

"Ты так думаешь? Разве ты не удивишься, когда всё расплетется? Для себя: посмотреть, как мертвая магия воздействует на наши силы. Этар, несомненно, будет бесполезна. Спросить Деспайра? Его предложение соблазнительно, но как на это посмотрит Цирик? Возможно, нужна консультация с извергскими силами."

**Маленький железный ящик:** 1/4 дм толщиной; AC 4; твердость 10; hp 8; DC поломки 26 (заперт); DC Открывания Замка 25.

В железном прочном ящике под кроватью находится личное сокровище Зетармаса - кошелек с 14 pp, 120 gr и прекрасным изумрудом (300 gr).

**М9А. Келья аколитов:** Эти маленькие палаты служат спальней двум Эбеновым Шпорам, приставленным к Зетармаса. Тут нет ничего, кроме спальников и одежды.

**М12. Тропа в Черную Трещину:** Открытый дверной проем с внешней стороны зала ведет РС в область М12. См. статью об области, если РС выглянут из этого дверного проема.

## М10. ПРИОРАТ (EL 8)

Внешние двери, ведущие в эту комнату, заперты изнутри.

**Прочные деревянные двери:** 2 дм толщиной; AC 3; твердость 5; hp 20; DC поломки 25 (заперты); DC Открывания Замка 25.

*В отличие от других зданий в монастыре, этот большой каменный дом, похоже, неплохо сохранился. Две лестницы от часовни и спальни к приорату, упираясь в пару крепких деревянных дверей - одна на юге, другая на западе. Свет фонаря льется из узкого окна примерно в 6 фт над землей.*

Внутри стоят на страже две Эбеновых Шпоры. Они открывают дверь, если постучать, но лишь после того, как получат ответ на вопрос "Кто идет?". Если они не получают ответа или если ответ их не устроит,

один из них идет к окну, чтобы посмотреть, кто у двери (если стук идет с юга), или просто вскрывает дверь и смотрит (если стук идет с запада).

Когда РС увидят внутренности комнаты, прочтите:

*Этот зал удобно обставлен деревянными скамьями, на полу - большой ковер, у дальней стены - письменный стол. На страже стоят два бледнолицых человека-воина в черных одеяниях. Их плащи украшены эмблемой черепа на черной солнечной вспышке.*

Этар, коренастая, широкоплечая женщина с короткими черными волосами и холодными расчетливыми манерами, всегда настороже. Когда РС приближаются к приорату, Этар находится в своей комнате, работая над письмом своим начальникам. Когда начинаются проблемы, первое ее действие - свернуть письмо и остатки пергамента и сунуть их в карманы под доспехами. РС должны найти это письмо, если нанесут поражение Этар, так как оно важно для понимания заговора. Если РС будут не в состоянии обыскать ее тело, пусть оба куска бумаги выпадут из ее карманов и явно будут лежать рядом с ее телом. См. листовки на странице 158 и 159 для уточнения содержания письма и куска пергамента.

**Тактическое столкновение:** М10. Приорат на странице 110.

**9А. Учебная комната приора:** Эта палата когда-то была приватной комнатой для занятий монастырского оприора, но это теперь в ней живут две Эбеновые Шпоры, охраняющие Служителя Черепа Этар.

## М11. КВАРТИРА СЛУЖИТЕЛЯ ЧЕРЕПА ЭТАР

*Эта комната - удобный комплекс с красивым ковром на полу и со стенами, обшитыми блестящим темным деревом. В углу - большая кровать с балдахином. Обстановку завершают несколько сундуков и оружейных стоек, на дальней стене висит пурпурное знамя, украшенное черепом и солнечной вспышкой.*

Естественно, живя в монастыре, Служитель Черепа Этар выбрала себе лучшую палату. Когда-то тут была строгая келья приора Темной Луны, построившего монастырь Эбенового Купола, но за последние несколько месяцев на мрачном Плате Тени Этар упорно собирала сюда элементы для комфортной жизни.

**Большой железный ящик:** 1/2 дм толщиной; АС 3; твердость 10; hp 15; DC полочки 28 (заперт); DC Открывания Замка 30; *глиф оберега* (DC Поиска 28; DC Полочки Устройства 28; 3d8 кислота, Рефлексы DC 16 - вполтину).

В большом укрепленном железом деревянном сундуке содержится персональное богатство Этар (и средства миссии Цирикстов, хотя она его в таком ключе не рассматривает). Сундук защищен замком и *глифом оберега*, срабатывающим, если открывающий не скажет пароль: "Биниира" (имя Служителя Черепа Этар). В сундуке содержится 45 pp, 1,150 gr, 2,400 sp, маленькая инкрустированная серебром арфа из вейрвуда (900 gr), мешочек с 4 желтыми топазами (120 gr каждый) и свиток *поднять мертвого*, данный Этар ее начальством на случай, если ей понадобится возродить полезное существо или служителя.

## М12. ТРОПА В ЧЕРНУЮ ТРЕЩИНУ

*Затоптанная тропинка ведет сквозь чащу на восток и вниз по утесу. Серая тропа скрадывается темный ландшафтом и исчезает во тьме. Смотря в этом направлении, вы ощущаете открытое пространство, тревожно контрастирующее с чувством заточения, которое вы чувствовали начиная со входа на этот план.*

*Отсюда вам также видно еще одно строение в твердыне. Свет фонаря мерцает в его узких окнах.*

Это - начало тропы, ведущей к Черной Трещине. Она идет примерно милю, уводя РС все дальше в болотистые земли и в затопленный лес, пока наконец не заканчивается в области R1 в Главе 5.

**Развитие:** Если РС избежали столкновения со Служителем Черепа Этар и охраной монастыря, эта группа вскоре обнаружит неладное и ринется по тропе, атакуя РС, как только догонит их. Они бьются насмерть, поскольку Этар вполне законно боится, что если она окажется не в состоянии не допустить РС в Черную Трещину, Деспайр сделает ее одной из "просителей" в ритуале по открытию разрыва в Плетении.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ГЛАВЫ 4: ОТ ТЕНИ К ТЕНИ

К концу этой главы РС должны понять масштабы темных дел, начатых в ложном храме Мистры. Прихожане Шар и Цирика сформировали союз для создания дыры в Плетении - области мертвой магии размером с Обширное Болото. Представляемой этим опасности должно быть достаточно, чтобы РС направились в Черную Трещину, к событиям, разворачивающимся в Главе 5.

## ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ ЗА ИСТОРИЮ ГЛАВЫ 4

РС могут заработать дополнительный опыт за завершение определенных задач приключения.

- Если РС совершат путешествие на *Некриме*, партия получит 600 ХР. Если они не убьют скелеты орков-гребцов, пока в них есть необходимость, партия получит еще 100 ХР.
- Если РС очистят Лабиринт Теневой Чешуи, партия получит 400 ХР.
- Если РС одурачат кого-либо из охранников в Теневой Цитадели или в Монастыре Эбенового Купола, притворившись *доминируемыми*, партия получит 200 ХР.
- Если РС найдут записи Зетармаса, обшарив его, партия получит 200 ХР.

## СТОЛКНОВЕНИЕ S2: ЛОГОВО ДЖЕРРЕМОРА

Уровень столкновения 7

### ВВОДНАЯ

Гирраш Джерремор (J) атакует любых РС, посмеявшийся войти в его логово. Столкновение начинается, когда РС открывают дверь или иначе входят на первый этаж башни.

Когда РС увидят гирраша, прочтите:

*Высокое, мощное существо, напоминающее шестипалого тигра, изгибается перед вами. Оно покрыто серо-черным мехом, на его морде есть и гуманоидные, и кошачьи черты. "Вас здесь быть не должно", - шипит оно. - "Хорошо! Мне как раз нужно свежее мясо".*

### ТАКТИКА

У Джерремора есть грязный трюк при бое в его логове - он ищет возможность схватить своего противника. Во время захвата Джерремор может использовать свои атаки царапанием, но он предпочитает начаживать схваченных противников на висячие крюки. Для этого Джерремор должен начать ход так, чтобы крюк был в пределах досягаемости, а противник уже схвачен. После этого он может повесить РС на крюк (см. ниже), преуспев в еще одной проверке захватывания.

Как только бой закончен, переходите к странице 76 для продолжения приключения.



### ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Черты Плана Тени:** См. страницу 72.

**Крутая спиральная лестница:** Персонажи, продвигающиеся по крутой лестнице, должны потратить 2 квадрата движения для входа на каждый из квадратов лестницы. Крутая лестница увеличивает DC проверок Кувырка на 5. Персонажи получают покрытие против противников ниже них на спиральной лестнице, поскольку легко могут укрыться за центральной опорой лестницы.

**Висячие крюки:** Это железные крюки, вбитые в стену на высоте примерно в 6 фт - ноги Среднего гуманоида, подвешенного на крюк, будут примерно в 1-2 фт над полом.

Повешение на крюк наносит 2d4 урона. Подвешенный персонаж не может перемещаться, берет -4 штраф на броски атаки и должен преуспеть в DC 20 проверке Концентрации, чтобы читать любые заклинания. Чтобы спуститься, персонаж должен использовать полнораундовое действие и преуспеть в проверке Искусства Побега (DC 15) или в проверке Силы (DC 20, и персонаж получает еще 2d6 урона).

**ДЖЕРРЕМОРА, ГИРРАШ CR 7**

**Нр** 52 (7 HD); **DR** 5/магия

СЕ Большой аутсайдер

**Инициатива** +7; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +11, Обнаружение +11

**Языки** Абиссал, Общий, Адский

**АС** 20, касание 12, застигнутый врасплох 17

**Шанс промаха** 50% смещение

**Иммунитет** яд

**Соппротивление** кислота 10, холод 10, электричество 10, огонь 10; **SR** 14

**Стойкость** +8, **Рефлексы** +10, **Воля** +6



**Скорость** 50 футов (10 квадратов)  
**Рукопашная** коготь +13 (1d6+6) или  
**Рукопашная** 4 когтя +13 каждый (1d6+6) и укус +7 (1d4+3 плюс паралич)  
**Базовая Атака** +7; **Захватывание** +17  
**Варианты атаки** наскок, царапание  
**Способности** Сила 23, Ловкость 16, Телосложение 16, Интеллект 13, Мудрость 12, Харизма 15  
**Умения** Улучшенная Инициатива, Молниеносные Рефлексы, Фокус Оружия (коготь)  
**Навыки** Баланс +15, Подъем +16, Скрытность +13, Прыжок +26, Слушание +11, Бесшумное Движение +13, Обнаружение +11, Выживание +11, Кувырок +15  
**Смещение (Su)** Любая рукопашная или дальнобойная атака против гирраша имеет 50% шанс промаха, если нападавший не может обнаружить существо чем-либо помимо зрения. *Истинное видение* позволяет пользователю игнорировать шанс промаха.  
**Паралич (Su)** Существо, пораженное атакой укусом гирраша, должно сделать успешный DC 16 спасбросок Стойкости или будет парализовано на 1d4+1 раундов. Эльфы иммунны к этому параличу.  
**Наскок (Ex)** Если гирраш разгоняется, то может делать полную атаку, включая две атаки царапанием.  
**Царапание (Ex)** Два когтя, бонус атаки +13, урон 1d6+3.

## СТОЛКНОВЕНИЕ S3: ТЕМНАЯ ОБСЕРВАТОРИЯ

Уровень столкновения 6

### ВВОДНАЯ

Когда РС встает рядом с *троном Сумеречного Владыки* или пытается сесть на него, два темных элементала (S) появляются из трона и атакуют. Пусть игроки сделают проверки Обнаружения (DC 20). Персонажи, преуспевшие в этом, улавливают образ темных элементалов непосредственно перед тем, как они появятся, поэтому не удивлены и бросают инициативу как обычно. Персонажи, проваливающие проверку, удивлены.

Когда РС впервые увидят темных элементалов, прочтите:

*Тени, окутывающие трон, мутнеют и мерцают, и вдруг от мрачного пятна отделяются две угрожающие формы. Существа силуэтом похожи на гуманоидов, но словно состоят из чистой тени, с двумя бледными глазами на близких головах.*

### ТАКТИКА

Темные элементалы сосредотачивают свои атаки на существе или персонаже, первым вставшим рядом с трон. Они преследуют такого персонажа в любом месте этой комнаты, но за пределами палаты его не преследуют. Темные элементалы используют свою бестелесность, чтобы по необходимости получать покрытие от трона или стен.

Как только бой закончен, переходите к странице 76 для продолжения приключения.



### ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Черты Плана Тени:** См. страницу 72.

**Крутая спиральная лестница:** Персонажи, продвигающиеся по крутой лестнице, должны потратить 2 квадрата движения для входа на каждый из квадратов лестницы. Крутая лестница увеличивает DC проверок Кувырка на 5. Персонажи получают покрытие против противников ниже них на спиральной лестнице, поскольку легко могут укрыться за центральной опорой лестницы.

**Тяжелые развалины:** Вход в квадрат с тяжелыми развалинами обойдется в 2 квадрата движения. Тяжелые развалины добавляют 5 к DC проверок Баланса и Кувырка и налагают -5 штраф по проверкам Бесшумного Движения. Бег или разгон через тяжелые развалины невозможны.

**Разваливающийся пол:** Части пола башни разрушены и опасны. Если Средние или Большое существо встанет на обозначенные квадраты, то есть шанс 50% в каждом раунде, что пол обрушится. Персонаж должен сделать успешный DC 15 спасбросок Рефлексов или упадет на 15 вт в комнату внизу, получив 2d6

пунктов урона от падения и осыпающихся камней. Большое существо получает +5 бонус на этот спасбросок. Персонаж, преуспевший в спасброске, может переместиться на любой квадрат, смежный с разрушившимся.

Успешная DC 10 проверка Поиска показывает хрупкость пола. Из-за знания камня дварф может делать эту проверку автоматически, находясь в пределах 10 фт.

## 2 СРЕДНИХ ТЕНЕВЫХ ЭЛЕМЕНТАЛА CR 4

**Нр** 26 каждый (4 HD)

NE Средний элементал (экстрапланарный, бестелесный)

**Инициатива** +5; **Чувства** слепое видение 60 фт, Слушание +3, Обнаружение +4

**Языки** нет

**АС** 12, касание 12, застигнутый врасплох 11

**Шанс промаха** 50% бестелесный

**Иммунитет** яд, сон, паралич, ошеломление, критические попадания, замыкание

**Стойкость** +3, **Рефлексы** +5, **Воля** +1

**Скорость** полет 40 фт (совершенно) (8 квадратов)

**Рукопашная** бестелесное касание +4 (1d6 плюс 1d6 холод)

**Базовая Атака** +3; **Захватывание** +3

**Варианты атаки** теневое мастерство, Боевые Рефлексы

**Специальные действия** сумрак и рассвет

**Способности** Сила -, Ловкость 12, Телосложение 14, Интеллект 4, Мудрость 11, Харизма 11

**Умения** Боевые Рефлексы, Улучшенная Инициатива

**Навыки** Слушание +3, Обнаружение +4

**Теневое мастерство (Ex)** Теневой элементал получает +1 бонус на броски атаки и урона, если и он, и его противник находятся в темноте или при темном освещении. Находясь в области очень яркого света (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*), теневые элементалы берут -4 штраф на броски атаки и броски урона.

**Сумрак и рассвет (Su)** Трижды в день теневой элементал может создавать область темного освещения, независимо от преобладающих световых условий, в испускании 20-фт радиуса, сосредоточенном на точке на расстоянии до 30 фт от его местоположения. Этот эффект продолжается в течение 20 минут, если элементал не убирает его сам. Темновидение функционирует в области как обычно.

## СТОЛКНОВЕНИЕ S6: ТЕНЕВАЯ КАРАУЛКА

Уровень столкновения 7

### ВВОДНАЯ

Тенечешуйчатых мародеры (S) охраняют пленника и присатривают за любой угрозой, приближающейся к твердыне. Если у них есть причины в чем-то подозревать приближающихся PC и они обнаружат их прежде, чем PC достигнут караулки, тенечешуйчатые скрываются за россыпью щебня (Скрытность +9). Убитый тенью Черночешуйчатый (B) также скрывается (Скрытность +6), но он должен быть за пределами видимости и имеет полное укрывательство, пока PC не обойдут стену. Иначе тенечешуйчатые находятся на открытом месте, полагая, что PC - скорее всего доминируемые пленники, идущие для посадки на лодку.

Лizardfolk Стерсисск (L) привязан к столбу внутри деревянной клетки. Если PC освободят его до окончания боя, он бьется на их стороне.

Когда PC увидят мародеров Теневой Чешуи, прочтите:

*Чешуя этих воинов-рептилий черна как ночь, глаза их - бледные шары. Тени словно окружают их, подобно холодному черному пламени.*

Когда PC увидят убитого тенью Черночешуйчатого, прочтите:

*С ревом Черночешуйчатый lizardfolk вываливается из мрака, глаза его сверкают, чешуя охвачена мерцающими тенями.*



## ТАКТИКА

Первое, что делают мародеры Теневой Чешуи - метают дротики, позволяя убитому тенью Черночешуйчатому позаботиться о ближнем бое, пока они разберутся с РС, сторонящихся рукопашной. Если у убитого тенью Черночешуйчатого возникают проблемы, мародеры стараются замкнуть любых РС, атакующих убитого тенью Черночешуйчатого. Если РС атакуют их самих магией или дальнобойными оружием, они с удовольствием вступают в бой.

Как только бой закончен, переходите к странице 77 для продолжения приключения.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Черты Плана Тени:** См. страницу 72.

**Тяжелые развалины:** Вход в квадрат с тяжелыми развалинами обойдется в 2 квадрата движения. Тяжелые развалины добавляют 5 к DC проверок Баланса и Кувырка и налагают -5 штраф по проверкам Бесшумного Движения. Бег или разгон через тяжелые развалины невозможны.

**Легкий подлесок:** Перемещение на квадрат легкого подлеска обходится в 2 квадрата движения, также обеспечивается укрывательство. Подлесок увеличивает DC проверок Кувырка и Бесшумного Движения на 2. Существо, использующее рубящее оружие, может очистить квадрат от легкого подлеска за полнораундовое действие.

**Мелкая трясина:** Перемещение по квадрату мелкой трясины обойдется в 2 квадрата движения, DC Кувырка на таких квадратах также увеличивается на 2. Глубина квадратов мелкой трясины - примерно 1 фт. Для большего количества правил движения и боя в воде см. страницу 5.

**Деревянная клетка:** 2 дм толщиной; AC 6; твердость 5; hp 20; DC поломки 14.

Статистика выше дана для одного прута; чтобы существо вышло из клетки, следует разрушить несколько прутьев. Высота клетки - 10 фт (Подъем DC 15), прутья находятся с интервалом примерно в 4 дюйма. Она покрыта деревянными брусками. Существа, атакованные сквозь клетку, имеют покрытие (+4 AC, +2 на спасброски Рефлексов).

**Деревянная дверь клетки:** 2 дм толщиной; AC 6; твердость 5; hp 20; DC поломки 14; DC Открывания Замка 20.

Статистика выше дана для одного прута, за исключением того, что успешный DC поломки открывает дверь. Дверь заперта цепью с замком.

### СТЕЕРСИССК, ЛИЗАРДФОЛК

CR 1

Нр 11 (2 HD)

N Средний гуманоид (рептилиан)

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

**Языки** Драконий

AC 17, касание 10, застигнутый врасплох 17

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

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** 2 когтя +2 каждый (1d4+1) и укус +0 (1d4)

**Базовая Атака** +1; **Захватывание** +2

**Способности** Сила 13, Ловкость 10, Телосложение 13, Интеллект 9, Мудрость 10, Харизма 10

**SQ** задержка дыхания

**Умения** Мультиатака

**Навыки** Баланс +4, Прыжок +5, Слушание +0, Обнаружение +0, Плавание +2

**Зацепка** Шутит над РС во время боя.

**Задержка дыхания (Ex)** Лизардфолк может задерживать дыхание в течение 52 раундов, прежде чем рискует утонуть.

### УБИТЫЙ ТЕНЬЮ ЧЕРНОЧЕШУЙЧАТЫЙ CR 4

Нр 26 (4 HD)

NE Большая нежить (увеличенный чудовищный гуманоид, рептилиан)

**Инициатива** +0; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; Слушание +0, Обнаружение +4

**Аура** иссушение Плетения (10 фт)

**Языки** Драконий

AC 18, касание 11, застигнутый врасплох 18

**Сопротивление** кислота 5, сопротивление изгнанию +4

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

**Скорость** 40 футов (8 квадратов)

**Рукопашная** великая дубина +8 (2d8+11) и укус +6 (1d6+4) или

**Рукопашная** 2 когтя каждый +8 (1d6+7) и укус +6 (1d6+4)

**Дальнобойная дротик** +3 (1d8+6)

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

**Базовая Атака** +4; **Захватывание** +14

**Варианты атаки** Мультиатака, Силовая Атака (-1 атака, +1 или +2 урон)

**Способности** Сила 23, Ловкость 10, Телосложение -, Интеллект 8, Мудрость 11, Харизма 7

**SQ** доспех теневой сущности

**Умения** Мультиатака, Силовая Атака

**Навыки** Баланс +4, Скрытность +6, Прыжок +14, Слушание +0, Обнаружение +4, Плавание +12

**Имущество** великая дубина, 5 дротиков

**Зацепка** Ревет, выхватывая оружие.

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

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

**Иссушение Плетения (Su)** Эта способность воздействует на заклинателей, использующих Плетение. В начале своего хода, если заклинатель находится в пределах 10 фт от убитого тенью, он теряет доступ к одному заклинанию, как будто он уже прочитал доступное заклинание самого низкого уровня. (Если у него осталось более одного заклинания самого низкого уровня, он выбирает, которое из них потерять.) Когда он затем готовит заклинания или восстанавливает ячейки заклинаний, он восстанавливает все свои нормальные заклинания.

Если субъект теряет заклинание по крайней мере 1-го уровня, убитый тенью излечивает количество пунктов урона, равное 5 x уровень заклинания.

Эта способность не затрагивает заклинателей, использующих Теневое Плетение, тех, кто используют божественную магию, или существ, не читающих заклинания.

## 2 МАРОДЕРА ТЕНЕВОЙ ЧЕШУИ CR 3

**Нр** 23 каждый (3 HD)

**НЕ** Средняя нежить (увеличенный гуманоид, рептилиан)

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

**Аура** иссушение Плетения (10 фт)

**Языки** Дракониий

**АС** 22, касание 13, застигнутый врасплох 21

**Иммунитет** воздействие на разум, яд, сон, паралич, ошеломление, болезнь, смертельные эффекты, критические попадания, не смертельный урон, иссушение способности, иссушение энергии, урон физическим показателям способностей, усталость, истощение

**Спротивление** сопротивление изгнанию +4

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

**Слабости** чувствительность к свету

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** великая дубина +6 (1d10+11) и укус +3 (1d4+4) или

**Рукопашная** 2 когтя +5 каждый (1d4+7) и укус +3 (1d4+4)

**Дальнобойная дротик** +3 (1d6+5)

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

**Базовая Атака** +2; **Захватывание** +7

**Варианты атаки** Силовая Атака (-2 атака, +2 урон)

**Способности** Сила 21, Ловкость 13, Телосложение -, Интеллект 8, Мудрость 12, Харизма 10

**SQ** доспех теневой сущности

**Умения** Мультиатака, Силовая Атака, Фокус Оружия (великая дубина)

**Навыки** Баланс +5, Скрытность +9, Прыжок +9, Плавание +7

**Имущество** великая дубина, 5 дротиков, цепная рубаха

**Зацепка** Шипит на противников

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

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

**Иссушение Плетения (Su)** Эта способность воздействует на заклинателей, использующих Плетение. В начале своего хода, если заклинатель находится в пределах 10 фт от убитого тенью, он теряет доступ к одному заклинанию, как будто он уже прочитал доступное заклинание самого низкого уровня. (Если у него осталось более одного заклинания самого низкого уровня, он выбирает, которое из них потерять.) Когда он затем готовит заклинания или восстанавливает ячейки заклинаний, он восстанавливает все свои нормальные заклинания.



Если субъект теряет заклинание по крайней мере 1-го уровня, убитый тенью излечивает количество пунктов урона, равное 5 х уровень заклинания.

Эта способность не затрагивает заклинателей, использующих Теневое Плетение, тех, кто используют божественную магию, или существ, не читающих заклинания.

## СТОЛКНОВЕНИЕ S7: НЕКРИМ

Уровень столкновения 6

### ВВОДНАЯ

Эта волшебная лодка принадлежит шадар-каю Ситиэрелу (S) и его компаньону, сумеречной (или эфемерной) твари по имени Граск (G). На лодке также есть четыре оживленных скелета орков (O), но они прикованы к скамьям и веслам и не участвуют в столкновении - они двигатель, а не воины.

Когда начинается столкновение, сумеречная тварь скрывается в своем любимом месте на палубе - свернувшись на носу. Ситиэрел - внизу, в своей маленькой каюте.

Сумеречная тварь находится в хорошем положении, чтобы наблюдать за любыми персонажами, приближающимися к пристани (Обнаружение +9) и очень малозаметна (Скрытность +17). Сумеречная тварь предупреждает Ситиэрела, если видит кого-либо приближающегося, и шадар-кай выходит на палубу 1 раунд спустя.

Предполагая, что РС обнаружены сумеречной тварью, не делают ничего явно подозрительного и не видят существо сами, столкновение начинается, когда Ситиэрел появляется и бросает вызов РС (прочтите блок, данный ниже). Если РС хотят переиграть его, им следует сказать имя лидера из Потерянного Убежища (Бестра, Кетсарра или Тиравен) или придумать очень хороший блеф.

Если РС не дадут удовлетворительного ответа или просто хотят напасть, бросайте инициативу как обычно - Ситиэрел и Граск не удивлены.

Когда появляется Ситиэрел, прочтите:

*Еще один высокий, стройный представитель теневого народа появляется из каюты причудливой лодки. Его кожа - темновато-серая, волосы черные, лицо покрыто пурпурными татуировками. Железные драгоценности украшают его уши и руки. Он впивается в вас взглядом и интересуется: "Ну и? Кто вас послал?"*

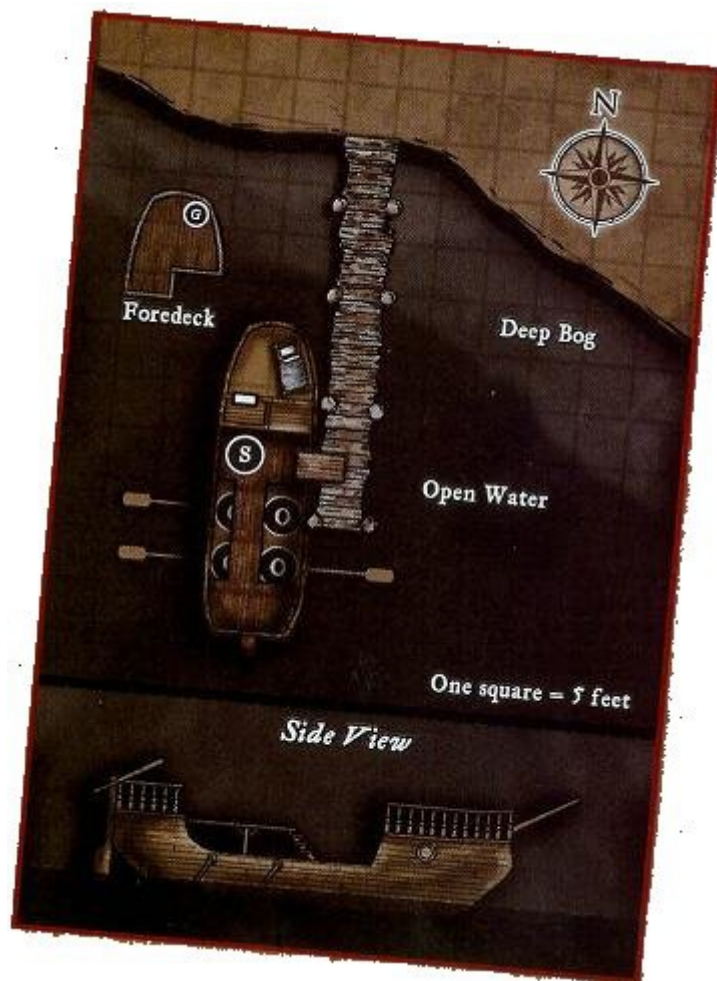
Когда РС увидят Граска, прочтите:

*Существо из оживших теней скрывается на носу лодки. Вы можете понять лишь пугающий контур твари, силуэт, намекающий на две клыкастые головы, приземистое, как у ящерицы, сложение и длинный шипастый хвост.*

### ТАКТИКА

На своем первом ходу Ситиэрел игнорирует РС. Он использует стандартное действие, чтобы отдать швартовы, и действие движения, чтобы приказать гребцам увести *Некрим* на открытую воду - пока не удостоверится, что на лодку попал минимум "пассажиров". Пока Ситиэрел занят, Граск по максимуму прикрывает своего хозяина.

Если он успешно проделывает все перечисленное, в начале его следующего хода лодка перемещается на 5 фт вдоль пирса и на расстояние 5 фт от него. В начале следующего хода Ситиэрела лодка перемещается на 10 фт вдоль пирса и еще на 5 фт от него, создавая 10-футовый промежуток между пирсом и лодкой. После этого лодка проходит 20 фт за ход, уходя в открытые воды протоки.



Пока лодка отходит от острова, Ситиэрел обращает внимание на отпор любых успевших влезть на нее. Он использует проклятие глазного клинка против ближайшего из РС, напоминающего серьезного рукопашника. Это - свободное действие, так что он может использовать проклятие даже при взятии нормального хода. Граск и Ситиэрел работают вместе, чтобы замыкать врагов, и покрывают большую часть лодки своими атаками с досягаемостью.

Как только бой закончен, переходите к странице 78 для продолжения приключения.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Черты Плана Тени:** См. страницу 72.

**Пирс:** Пирс ветхий и разваливающийся. Персонажи, пытающиеся разогнаться или бежать, должны преуспеть в DC 10 проверке Баланса. Провал означает, что персонаж не может двигаться в этом раунде.

**Вода:** Сквозь темную воду болота смотреть почти невозможно. Квадраты у берега - глубокая трясина, дальше - открытая вода, как обозначено на карте. Для правил движения и боя в воде см. страницу 5.

**Глубокая трясина:** Средним или большим существам требуется 4 квадрата движения, чтобы перемещаться на квадрат трясины, или персонажи могут плыть, если пожелают. Маленькие или меньшие существа должны плавать, чтобы перемещаться по квадратам глубокой трясины. Проверки Бесшумного Движения берут в воде штраф -2. Существа без скорости плавания или свободы движения не могут использовать Навык Кувырка в глубокой трясине. Глубина квадратов глубокой трясины - примерно 4 фт.

**Открытая вода:** Квадраты открытой воды - спокойная вода глубиной от 10 до 20 фт.

**Некрим:** Особенности Некрима описаны ниже.

**Тонкие деревянные стены:** 3 дм толщиной; твердость 5; hp 30; DC поломки 18; Подъем DC (варьируется).

Деревянные стены увеличивают DC проверок Слушания, чтобы слышать через них, на 3. Указанные очки жизни и DC поломки даны для 10-футовой секции. Если деревянная стена разрушена, разрушенные квадраты и все смежные нестенные квадраты станут легкими развалинами.

**Носовая и кормовая палубы:** Персонажи на носовой или кормовой палубах получают покрытие (+2 бонус к АС, +1 бонус на спасброски Рефлексов) против атак с главной палубы. Они получают +1 бонус атаки за более высокое местоположение при нападении на персонажей на главной палубе.

**Кошачий ход:** Поскольку кошачий ход довольно узок, персонажи, пытающиеся бежать или разогнаться по нему, должны преуспеть в DC 10 проверке Баланса или будут неспособны двигаться в этом раунде.

**Весельные ямы:** На веслах сидят четыре скелета орков. Они не принимают участия в бою, даже если их атаковать. Поскольку весельные ямы загромождены скамьями, цепями, веслами и скелетами, существа, перемещающиеся через эту область, считаются протискивающимися через узкое место (-4 к АС, -4 к атакам, 2 квадрата движения для перемещения на 1 квадрат). Персонажи, пытающиеся подняться из весельной ямы обратно на главную палубу, должны преуспеть в DC 5 проверке Подъема (или DC 24 проверке Прыжка).

**На борт:** Персонажи в воде могут забраться на Некрим, делая успешные проверки Подъема (DC 12 в середине корпуса, или DC 17, чтобы подняться непосредственно на носовую или кормовую палубы).

### ГРАСК ЭФЕМЕРНЫЙ CR 3

Нр 44 (8 HD)

NE Средний аутсайдер

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

**Языки** Общий

АС 15, касание 12, застигнутый врасплох 13

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

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** 2 укуса +10 каждый (1d8+2) и хвост +8 (1d4+1)

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

**Базовая Атака** +8; **Захватывание** +10

**Варианты атаки** Боевые рефлексы

**Способности** Сила 14, Ловкость 15, Телосложение 13, Интеллект 8, Мудрость 15, Харизма 13

**Умения** Боевые Рефлексы, Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Прослеживание (Б)

**Навыки** Баланс +9, Подъем +7, Скрытность +17, Прыжок +9, Слушание +9, Бесшумное Движение +12,

Поиск +4, Обнаружение +9, Выживание +13 (15 при прослеживании), Кувырок +15

### СИТИЭРЕЛ CR 5

Нр 46 (7 HD)

Мужчина шадар-кай сглазный клинок 4

NE Средний фей (экстрапланарный)

**Инициатива** +4; **Чувства** превосходящее видение при слабом освещении, Слушание +8, Обнаружение +8

**Языки** Общий, Эльфийский, Сильванский

АС 19, касание 14, застигнутый врасплох 15

**Стойкость** +5, **Рефлексы** +9, **Воля** +8

**Соппротивление** лихость

**Слабости** теневое проклятие

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** +1 *шипастая цепь* +10 рукопашная (2d4+4)

**Дальнобойная** короткий лук +10 дальнобойная (1d6+2/х3)

**Пространство** 5 фт; **Досигаемость** 5 фт (10 фт с шипастой цепью)

**Базовая Атака** +5; **Захватывание** +7

**Варианты атаки** атака крадучись +1d6

**Специальные действия** Увертливость, проклятие сглазного клинка, скрытность на открытом месте, Мобильность

**Боевое оснащение** микстура лечения умеренных ран

**Способности** Сила 14, Ловкость 18, Телосложение 14, Интеллект 9, Мудрость 10, Харизма 11

**Умения** Увертливость, Мастерство Экзотического Оружия (*шипастая цепь*)<sup>5</sup>, Мобильность, Ловкость с Оружием

**Навыки** Концентрация +6, Скрытность +10, Слушание +6, Бесшумное Движение +10, Обнаружение +6, Выживание +6

**Имущество** боевое оснащение плюс +1 *гал-ралан* (см. страницу 155), +1 *шипастая цепь*, +1 *мифриловая цепная рубаша*, композитный короткий лук (+2 бонус Силы) с 20 стрелами мастерской работы.

**Превосходящее видение при слабом освещении (Ex)** Может видеть в четыре раза дальше человека при темном освещении.

**Теневое проклятие (Su)** Каждый раз, когда шадар-кай оглушен, ошеломлен, поражен или без сознания, он должен сделать успешный DC 15 спасбросок Воли или получит один отрицательный уровень.

**Скрытность на открытом месте (Su)** Может использовать навык Скрытности, находясь на виду и при недостатке покрытия или укрывательства, кроме как при естественном дневном свете, в области заклинания *дневной свет* или при подобном магическом свете.

**Лихость (Ex)** Если Ситиэрел делает успешный спасбросок Воли или Стойкости против атаки, которая обычно имела бы меньший эффект при успешном спасброске (например, для любого заклинания с указанием для спасброска "Воля - вполовину" или "Стойкость - частично"), он вместо этого полностью отменяет эффект.

**Проклятие сглазного клинка (Su)** Один раз в день, как свободное действие, Ситиэрел может выпустить проклятие на противника. Цель должна быть в пределах 60 фт. Цель берет -2 штраф на атаки, спасброски, проверки способностей, проверки навыков и броски урона оружия на 1 час. Успешный DC 12 спасбросок Воли отменяет эффект.

## СТОЛКНОВЕНИЕ WM1: СТРАЖ ШЕПЧУЩЕГО ОЗЕРА

Уровень столкновения 6

### ВВОДНАЯ

Когда *Некрим* достигает этой части пути по маяку на Шепчущем Озере, РС должны сыграть мелодию на лире из драконьей кости в каюте корабля, или страж (G) нападет. Страж, черепаха-дракон зомби, котрую поместила здесь Эсвел, проинструктирована убить любого на *Некриме* (или любом другом судне) или упавшего в воду, если мелодия не сыграна должным образом. Предполагается, что черепаха-дракон не потопит лодку (Шарраны хотят убедиться, что смогут восстановить ее), но ей сказано использовать дыхательное оружие и другие атаки.

Когда РС прибывают сюда на *Некриме*, страж полностью скрыт под темными водами Шепчущего Озера. Страж получает при нападении преимущество неожиданности и использует свое действие в раунде неожиданности для того, чтобы появиться перед лодкой и остановить ее. Когда это случится, РС должны немедленно сделать DC 12 проверку Баланса. Те, кто проваливают ее на 4 или меньше, немедленно падают, а те, кто проваливают на 5 или больше, падают и имеют шанс 50% быть сброшенными за борт.

Когда страж нападет, прочтите:

*Вода перед кораблём внезапно вскипает чудовищными волнами, когда на поверхности появляется громадная черепаха-нежить. Огромные когтистые лапы с гниющей плотью бьют по носу лодки, из-за чего она внезапно останавливается, а вы летите кувыркком в зияющую утробу существа.*

Если РС сыграют на лире нужные ноты и заставят стража смягчить атаки, прочтите:

*Существо внезапно успокаивается столь же быстро, как и напало. Как только вы сыграли мелодию на лире, оно выпускает лодку и просто уходит обратно в черные воды.*

## ТАКТИКА

После раунда неожиданности черепаха-дракон зомби атакует укусом. На следующем раунде страж использует дыхательное оружие и затем атакует укусом, пока дыхательное оружие вновь не будет доступно. Она избегает перемещаться и просто держит лодку когтями.

Если РС оказываются вне досягаемости, переместившись в заднюю часть лодки, у черепахи-дракона есть инструкция - пикнуть нос лодки вниз. От РС на палубе требуется попытка DC 15 проверки Баланса. Те, кто проваливают ее, немедленно падают, а те, кто проваливает на 5 и больше, также имеют шанс 50% упасть за борт и шанс 50% скатиться по палубе в пределы досягаемости черепахи-дракона зомби.

Если все РС находятся в воде, черепаха-дракон зомби нападает на них. Иначе это игнорирует РС в воде и сосредотачивается на противниках в лодке.

Как только бой закончен, переходите к странице 81 для продолжения приключения.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Черты Плана Тени:** См. страницу 72.

**Открытая вода:** Сквозь темную воду болота смотреть почти невозможно. Водные квадраты - спокойная вода 20 фт глубиной. РС в воде должны плавать.

**Плавание:** Существа должны преуспеть в DC 10 проверке Плавания, чтобы перемещаться в четверть своей скорости. Провал на 5 или больше означает, что существо ушло под воду и должно задержать дыхание.

**Задержка дыхания:** Существо может задерживать дыхание в течение количества раундов, равного удвоенному показателю его Телосложения, но только взяв действие движения или свободное действие. Существо, задерживающее дыхание и берущее стандартное действие, уменьшает количество раундов задержки дыхания на 1. После этого существо должно сделать успешную DC 10 проверку Телосложения; каждый раунд DC этой проверки увеличивается на 1. Неудавшаяся проверка Телосложения заставляет существо упасть без сознания. На следующем раунде существо уменьшено до -1 очков жизни. В раунде после этого существо умирает.

**Бой в воде:** Существа без скорости плавания или свободы движения, провалившие проверку плавания, считаются потерявшими равновесие; они теряют свой бонус Ловкости к АС и противники получают +2 бонус, чтобы поразить их.

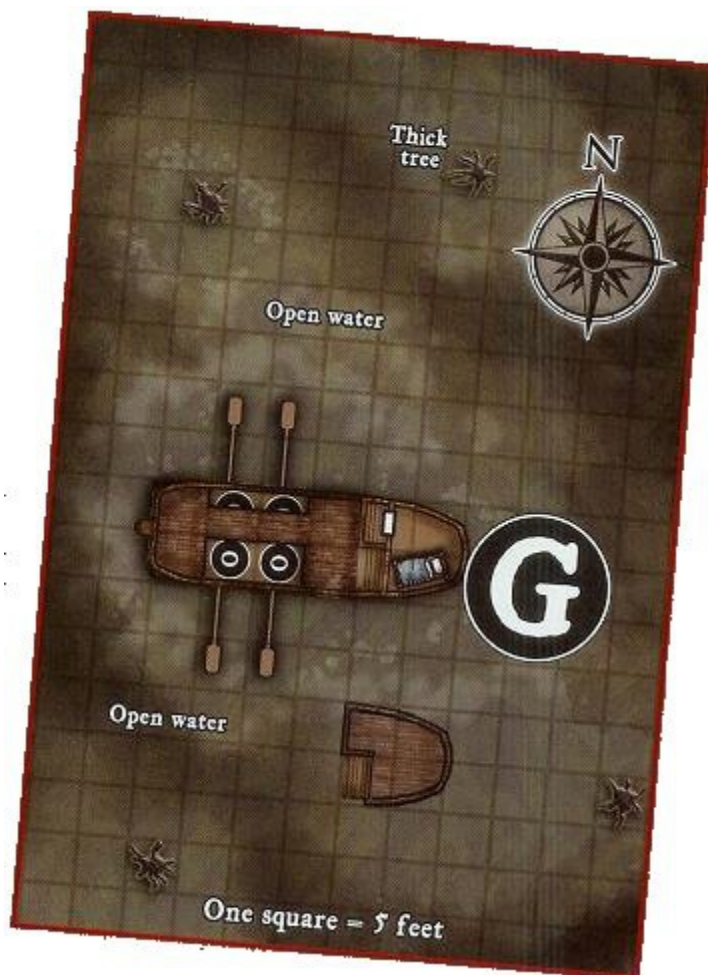
Существо, полностью покрытое водой, имеет полное покрытие от атак с земли. Существо, стоящее в воде по крайней мере на половину своего роста, имеет покрытие (+4 к АС, +2 на спасброски Рефлексов) от атаки с земли и может приседать как действие движения, чтобы получить улучшенное покрытие (+8 к АС, +4 на спасброски Рефлексов). Существа, плавающие в воде, но видимые на ее поверхности, улучшают покрытие против атак с земли (+8 к АС, +4 на спасброски Рефлексов). Дальнобойные атаки берут -2 штраф за каждые 5 фт воды, сквозь которую они проходят. Рубящие и дробящие рукопашные атаки берут под водой штраф -2. Поверхность воды останавливает эффекты огненных заклинаний и заклинатели, находящиеся в воде, должны преуспеть в проверке Колдовства (DC 20 + уровень заклинания), или заклинание провалится и будет потрачено впустую.

**Черепаха-дракон зомби:** Обратите внимание, что черепаха-дракон ведет этот бой полупогруженной. Необходимые бонусы уже отображены в ее статистике.

**Некрим:** Особенности Некрима описаны ниже.

**Тонкие деревянные стены:** 3 дм толщиной; твердость 5; hp 30; DC поломки 18; Подъем DC (варьируется).

Деревянные стены увеличивают DC проверок Слушания, чтобы слышать через них, на 3. Указанные очки жизни и DC поломки даны для 10-футовой секции. Если деревянная стена разрушена, разрушенные квадраты и все смежные нестенные квадраты станут легкими развалинами.





**Носовая и кормовая палубы:** Персонажи на носовой или кормовой палубах получают покрытие (+2 бонус к АС, +1 бонус на спасброски Рефлексов) против атак с главной палубы. Они получают +1 бонус атаки за более высокое местоположение при нападении на персонажей на главной палубе.

**Кошачий ход:** Поскольку кошачий ход довольно узок, персонажи, пытающиеся бежать или разогнаться по нему, должны преуспеть в DC 10 проверке Баланса или будут неспособны двигаться в этом раунде.

**Весельные ямы:** На веслах сидят четыре скелета орков. Они не принимают участия в бою, даже если их атаковать. Поскольку весельные ямы загромождены скамьями, цепями, веслами и скелетами, существа, перемещающиеся через эту область, считаются протискивающимися через узкое место (-4 к АС, -4 к атакам, 2 квадрата движения для перемещения на 1 квадрат). Персонажи, пытающиеся подняться из весельной ямы обратно на главную палубу, должны преуспеть в DC 5 проверке Подъема (или DC 24 проверке Прыжка).

**На борт:** Персонажи в воде могут забраться на *Некрим*, делая успешные проверки Подъема (DC 12 в середине корпуса, или DC 17, чтобы подняться непосредственно на носовую или кормовую палубы).

**Энергичное движение:** Пока страж удерживает корабль в течение битвы, лодка считается энергично движущейся. От любого, кто пытается читать заклинание, требуется проверка Концентрации (DC 10 + уровень заклинания), или он будет не в состоянии прочитать заклинание и потеряет его.

**Игра на лире:** Если РС сыграют нужную мелодию на лире из драконьей кости в каюте *Некрима* (DC Исполнения 20 из-за жесткого движения корабля), страж остановится и уйдет обратно под воду. Он не будет подниматься для повторной атаки, если РС уйдут и вернуться без повторной игры на лире.

### **ЧЕРЕПАХА-ДРАКОН ЗОМБИ CR 5**

**Нр** 81 (12 HD); **DR** 5/режущее

**Н** Огромная нежить (увеличенный дракон)

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

**АС** 23, **касание** 15, **застигнутый врасплох** 23

**Стойкость** +8, **Рефлексы** +15, **Воля** +8

**Иммунитет** огонь, воздействие на разум, яд, сон, паралич, ошеломление, болезнь, смертельные эффекты, критические попадания, не смертельный урон, иссушение способности, иссушение энергии, урон физическим показателям способностей, усталость, истощение

**Скорость** 20 футов (4 квадрата), плавание 30 фт.

**Рукопашная** укусы +18 (4d6+8)

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

**Базовая Атака** +12; **Захватывание** +28

**Специальные действия** дыхательное оружие, опрокидывание

**Способности** Сила 27, Ловкость 8, Телосложение -, Интеллект -, Мудрость 10, Харизма 6

**Умения** Крепость

**Навыки** Плавание +8

**SQ** только одиночные действия

**Дыхательное оружие (Su)** Облако раскаленного пара высотой 20 фт, шириной 25 фт и длиной 50 фт, раз в каждые 1d4 раунды, урон 6d6 огонь, Рефлексы DC 14 - в половину; эффективно и над, и под водой.

**Опрокидывание (Ex)** Будучи под водой, черепаха-дракон зомби может подойти под *Некрим* с шансом 50% опрокинуть судно. Ее проинструктировали не использовать эту атаку.

**Только одиночные действия (Ex)** Черепаха-дракон зомби может исполнять только одно действие каждый раунд - стандартное действие или действие движения.

## **СТОЛКНОВЕНИЕ W3: КАРАУЛКА ТЕНЕВОЙ ЧЕШУИ**

Уровень столкновения 6

### **ВВОДНАЯ**

Три мародера Теневой Чешуи (S) стоят тут на страже, готовые защитить свой лабиринт. Если тенечешуйчатые слышат РС (Слушание +1) или видят странный свет в туннеле, ведущем к области W1, они готовят засаду. Чтобы лизардфолки услышали разговор РС у ворот, требуется успешная DC 5 проверка Слушания.

Позвольте первому из идущих РС проверку Обнаружения, чтобы увидеть спрятавшихся тенечешуйчатых (Скрытность +9). Если РС не обнаружит тенечешуйчатых, на стороне лизардфолков будет преимущество неожиданности. Иначе бросайте инициативу как обычно.

Прочтите этот текст, когда РС входят в комнату:

*Вы слышите мягкое свистящее шипение в темноте, а затем несколько темнечешуйчатых лизардфолков движется к вам из теней этой низкой, грязной палаты!*

Прочтите этот текст, когда мародеры бросят флаги с гадюками:

Один из лизардфолков поднимает глиняную флягу и швыряет ее в вас. Она разбивается у ваших ног, и толстая черная змея рассерженно шипит среди осколков разбитой глиняной посуды.

Прочтите этот текст, когда мародеры освободят стирджей в области W6:

Один из лизардфолков бьет глиняную флягу глины и бросает ее вам под ноги. Она разбивается, и похожее на насекомое существо размером с кошачье ухо поднимается в воздух на крыльях как у летучей мыши. Оно, похоже, оглушено, но через мгновение уже направляет к вам свой смертельный нос-иголку.

## СТОЛКНОВЕНИЕ W6

Если вы проводите это столкновение в области W6, замените маленьких гадюк стирджами.

Голодные стирджи игнорируют лизардфолков-нежить и сосредотачивают свои атаки на ближайшем РС.

## ТАКТИКА

Двое тенечешуйчатых пытаются блокировать проход, ведущий в эту комнату, в то время как третий охранник отбегает назад и швыряет глиняные фляги с Маленькими гадюками в РС, находящихся в задних рядах. Фляга разбивается при ударе, и в том же квадрате, что и РС, оказывается злая гадюка (или, если это область W6 - злой стирдж). Это не попытка захватывания; просто поместите змею в квадрат с РС, и пусть змея и РС атакуют друг друга как обычно. После того, как брошены обе фляги с гадюками/стирджами, третий охранник идет в рукопашную.

Как только бой закончен, переходите к странице 81 для продолжения приключения.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Черты Плана Тени:** См. страницу 72.

**Неровный скользкий пол:** Для бега или разгона по поверхности требуется успешная DC 12 проверка Баланса. Провал означает, что персонаж не может двигаться в этом раунде.

**Ствол дерева:** 1 фт толщиной; АС 4; твердость 5; hp 150; DC поломки 25; Подъем DC 15.

Существо, стоящее в том же квадрате, что и ствол дерева, получает +2 бонус к Классу Доспеха и +1 бонус на спасброски Рефлексов (эти бонусы не складываются с бонусами за покрытие от других источников). Присутствие ствола дерева в остальном не затрагивает место существа, поскольку предполагается, что существо использует дерево для своего преимущества по необходимости.

**Мелкая трясина:** Перемещение по квадрату мелкой трясины обойдется в 2 квадрата движения, DC Кувырка на таких квадратах также увеличивается на 2. Глубина квадратов мелкой трясины - примерно 1 фт.

### 2 МАЛЕНЬКИХ ГАДЮКИ CR 1/2

**Нр** 4 каждая (1 HD)

N Маленькое животное

**Инициатива** +3; **Чувства** видение при слабом освещении, нюх; **Слушание** +7, **Обнаружение** +7

**АС** 17, **касание** 14, **застигнутый враг** 14

**Стойкость** +2, **Рефлексы** +5, **Воля** +1

**Скорость** 20 футов (4 квадрата), **подъем** 20 фт, **плавание** 20 фт.

**Рукопашная укус** +4 (1d2-2 плюс яд)

**Базовая Атака** +0; **Захватывание** -6

**Варианты атаки** яд (Стойкость DC 10, 1d6 Телосложение/1d6 Телосложение)

**Способности** Сила 6, **Ловкость** 17, **Телосложение** 11, **Интеллект** 1, **Мудрость** 12, **Харизма** 2

**Умения** **Ловкость** с Оружием

**Навыки** **Баланс** +11, **Подъем** +11, **Скрытность** +11, **Слушание** +7, **Обнаружение** +7, **Плавание** +6

### 2 СТИРДЖА CR 1/2

**Нр** 5 каждый (1 HD)

N Крошечная магическая тварь

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

**АС** 16, **касание** 16, **застигнутый враг** 12



**Стойкость** +2, **Рефлексы** +6, **Воля** +1  
**Скорость** 10 футов (2 квадрата), полет 40 фт.  
**Рукопашная** касание +7 (присасывание)  
**Пространство** 2-1/2 фт; **Достижимость** 0 фт.  
**Базовая Атака** +1; **Захватывание** -11 (+1 когда присосался)  
**Специальные действия** присасывание, вытягивание крови  
**Способности** Сила 3, Ловкость 19, Телосложение 10, Интеллект 1, Мудрость 12, Харизма 6  
**Умения** Настороженность, Ловкость с Оружием<sup>Б</sup>  
**Навыки** Скрытность +14, Слушание +4, Обнаружение +4  
**Присасывание (Ех)** Если стирдж поражает цель своей атакой касанием, он присасывается к телу противника и схватывает свою добычу. Чтобы удалить присосавшегося стирджа через захватывание, противник должен использовать булавку.  
**Вытягивание крови (Ех)** Стирдж высасывает кровь, нанося 1d4 пунктов урона Телосложения в любом раунде, в котором он начинает свой ход, присосавшись к жертве. Как только он наносит 4 пункта урона Телосложения, он отделяется сам.

## 2 МАРОДЕРА ТЕНЕВОЙ ЧЕШУИ

CR 3

Нр 23 каждый (3 HD)

NE Средняя нежить (увеличенный гуманоид, рептилиан)

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

**Аура** иссушение Плетения (10 фт)

**Языки** Драканий

**АС** 22, касание 13, застигнутый врасплох 21

**Иммунитет** воздействие на разум, яд, сон, паралич, ошеломление, болезнь, смертельные эффекты, критические попадания, несмертельный урон, иссушение способности, иссушение энергии, урон физическим показателям способностей, усталость, истощение

**Сопротивление** сопротивление изгнанию +4

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

**Слабости** чувствительность к свету

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** великая дубина +6 (1d10+11) и укусы +3 (1d4+4) или

**Рукопашная** 2 когтя +5 каждый (1d4+7) и укусы +3 (1d4+4)

**Дальнобойная** дротик +3 (1d6+5)

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

**Базовая Атака** +2; **Захватывание** +7

**Варианты атаки** Силовая Атака (-2 атака, +2 урон)

**Способности** Сила 21, Ловкость 13, Телосложение -, Интеллект 8, Мудрость 12, Харизма 10

**SQ** доспех теневой сущности

**Умения** Мультиатака, Силовая Атака, Фокус Оружия (великая дубина)

**Навыки** Баланс +5, Скрытность +9, Прыжок +9, Плавание +7

**Имущество** великая дубина, 5 дротиков, цепная рубаха

**Зацепка** Шипит на противников

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

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

**Иссушение Плетения (Su)** Эта способность воздействует на заклинателей, использующих Плетение. В начале своего хода, если заклинатель находится в пределах 10 фт от убитого тенью, он теряет доступ к одному заклинанию, как будто он уже прочитал доступное заклинание самого низкого уровня. (Если у него осталось более одного заклинания самого низкого уровня, он выбирает, которое из них потерять.) Когда он затем готовит заклинания или восстанавливает ячейки заклинаний, он восстанавливает все свои нормальные заклинания.

Если субъект теряет заклинание по крайней мере 1-го уровня, убитый тенью излечивает количество пунктов урона, равное 5 x уровень заклинания.

Эта способность не затрагивает заклинателей, использующих Теневое Плетение, тех, кто используют божественную магию, или существ, не читающих заклинания.

# СТОЛКНОВЕНИЕ W5: ЛОГОВО БЕЙНЛАРА

Уровень столкновения 8

## ВВОДНАЯ

Бейнлар Исти-Зар (Б) начинает столкновение, свившись в сухой части своей пещеры. Если РС бились с охранниками в области W3 или W8, бейнлар почти наверняка слышал звуки боя (DC 10, увеличивается до DC 11 за прошедшее расстояние и препятствия). Бейнлар встревожен и готов к неприятностям.

Однако, если РС так или иначе миновали охрану в смежных комнатах, не наделав шума, бейнлар не особенно встревожен. Внезапное открытие плетеных ворот будет неожиданным для бейнлара, но если РС будут шуметь за дверью, например, разговаривая между собой, то Исти-Зар сможет сделать еще одну проверку Слушания и услышать их.

Если бейнлар готов к бою и выигрывает инициативу, он быстро шипит вопрос и смотрит, как ответят вторгшиеся. Дайте шанс, что Исти-Зар допросит РС, чтобы выяснить, кто они такие и что им надо, прежде чем нападет. Бейнлар отлично знает, что *доминируемых* людей в лабиринт Теневой Чешуи не посылают, так что в подобную историю он не поверит.

Текст ниже предполагает, что РС не смогут удивить Исти-Зара. Если приход РС будет для Исти-Зара неожиданным, бейнлар не говорит и просто нападает.

Когда РС открывают одни из ворот, ведущих в эту комнату, прочтите:

*В тусклом свете факела вы видите массивное змееподобное существо, покрытое толстой иссиня-черной чешуей. Его имеет гуманоидную форму, но с подбородка свисает множество маленьких усиков. На кончике хвоста - острое жало. "Людишшшшшшш", - шипит существо, - "кто вы что вам надо здесьсь?"*

## ТАКТИКА

Исти-Зар начинает столкновение, используя *вонючее облако* в дверном проеме. Бейнлар старается не попасть в облако и при необходимости переместится перед его наложением. Он старается распознать самого опасного противника на следующем раунде и нейтрализовать его заклинанием *дарение проклятия*. Затем бейнлар чередует свои атакующие заклинания и жало, надеясь отравить нескольких противников. У Исти-Зара превосходный модификатор Концентрации, так что он не смущается читать заклинания в защите, встав в рукопашную с противниками.

Когда Исти-Зар уменьшен до 40 очков жизни или меньше, он движется к пруду. Он может попытаться прикрыть это движение, сначала прочитав *затеняющую мглу*. Находясь в пруду, бейнлар получает превосходное покрытие от атак с берега. Он использует эту отсрочку, чтобы прочитать *вызов монстра III*, вызывая 1d3 извергских чудовищных скорпионов. Пока скорпионы ведут бой, он излечивается и возвращается в драку.

Будучи уменьшен до 10 очков жизни или меньше, Исти-Зар отказывается от борьбы. Он сбегает через подводный туннель, ведущий к Темному Озеру (область W2), и оставляет тенечешуйчатых на произвол судьбы.

Как только бой закончен, переходите к странице 82 для продолжения приключения.



## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Черты Плана Тени:** См. страницу 72.

**Неровный скользкий пол:** Для бега или разгона по поверхности требуется успешная DC 12 проверка Баланса. Провал означает, что персонаж не может двигаться в этом раунде.

**Высокий потолок:** Потолок в этой комнате - высотой 15 фт, что позволяет Исти-Зар биться, не нагибаясь.

**Глубокая трясина:** Средним или большим существам требуется 4 квадрата движения, чтобы перемещаться на квадрат трясины, или персонажи могут плыть, если пожелают. Маленькие или меньшие существа должны плавать, чтобы перемещаться по квадратам глубокой трясины. Проверка Бесшумного Движения берет в воде штраф -2. Существа без скорости плавания или свободы движения не могут



использовать навык Кувырка в глубокой трясине. Глубина квадратов глубокой трясины - примерно 4 фт. Для правил движения и боя в воде см. страницу 5.

**Ствол дерева:** 1 фт толщиной; АС 4; твердость 5; hp 150; DC поломки 25; Подъем DC 15.

Существо, стоящее в том же квадрате, что и ствол дерева, получает +2 бонус к Классу Доспеха и +1 бонус на спасброски Рефлексов (эти бонусы не складываются с бонусами за покрытие от других источников). Присутствие ствола дерева в остальном не затрагивает место существа, поскольку предполагается, что существо использует дерево для своего преимущества по необходимости.

### **ИЗВЕРГСКИЙ ЧУДОВИЩНЫЙ СКОРПИОН CR -**

**Нр** 13 (2 HD)

NE Средняя магическая тварь (экстрапланарный)

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

АС 14, касание 10, застигнутый врасплох 14

**Сопротивление** холод 5, огонь 5; **SR** 7

**Стойкость** +5, **Рефлексы** +0, **Воля** +0

**Скорость** 40 футов (8 квадратов)

**Рукопашная** 2 когтя +2 каждый (1d4+1) и жало -3 (1d4 плюс яд)

**Базовая Атака** +1; **Захватывание** +2

**Варианты атаки** поразить добро (+2 урон), яд (Стойкость DC 13, 1d3 Телосложение/1d3 Телосложение)

**Способности** Сила 13, Ловкость 10, Телосложение 14, Интеллект 3, Мудрость 10, Харизма 2

**Варианты атаки** сжимание 1d4+1, улучшенный захват

**SQ** черты паразитов

**Навыки** Подъем +5, Скрытность +4, Обнаружение +4

**Сжимание (Ex)** Чудовищный скорпион автоматически наносит урон когтем при успешной проверке захватывания.

**Улучшенный захват (Ex)** Для использования этой способности чудовищный скорпион должен поразить цель атакой когтем. Затем он может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если он выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может сжимать.

**Поразить добро (Su)** Один раз в день скорпион может делать нормальную рукопашную атаку, чтобы нанести +2 урона против доброго противника.

### **ИСТИ-ЗАР CR 8**

**Нр** 66 (7 HD); быстрое лечение 2

Мужчина бейнлар

LE Огромная аберрация (экстрапланарный)

**Инициатива** +5; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +8, Обнаружение +8

**Языки** Общий, Драконий, Оркский

АС 14, касание 9, застигнутый врасплох 13

**Иммунитет** кислота, яд

**Стойкость** +7 (+10 против окаменения), **Рефлексы** +3, **Воля** +8

**Скорость** 30 футов (6 квадратов), плавание 30 фт.

**Рукопашная** жало +11 (2d6+8 плюс яд) и укус +6 (1d8+4 плюс яд)

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

**Базовая Атака** +5; **Захватывание** +21

**Варианты атаки** яд (Стойкость DC 18, 2d4 Телосложение / бессознательное состояние на 1d3 часов)

**Боевое оснащение** жезл магической ракеты (CL 3-й, 20 зарядов)

**Подготовленные заклинания клерика** (CL 6-й)

3-й - дарение проклятия (DC 16), лечение серьезных ран, рассеивание магии<sup>Д</sup> (d20+6), вызов монстра III

2-й - помощь, смертельный набат, осквернение<sup>Д</sup>, удержание персоны (DC 15), сопротивление энергии

1-й - команда (DC 14), лечение легких ран, затеняющая мгла, защита от добра<sup>Д</sup>, щит веры

0-й - лечение незначительных ран, обнаружение магии, свет, читать магию, сопротивление

Д: Заклинание домена. Божество: Цирик. Домены: Зло, Магия.

**Подготовленные заклинания волшебника** (CL 6-й):

3-й - заряд молнии (DC 16), вонючее облако (DC 16), предложение (DC 16)

2-й - невидимость, кислотная стрела Мелфа (+6 дальнее касание, 3 раунда), вызов роя, отвратительный смех Таши (DC 15)

1-й - цветной спрей (DC 14), доспех мага †, магическая ракета (3 ракеты), шокирующая хватка (+13 рукопашное касание, 5d6)

0-й - кислотный всплеск, ошеломление, обнаружение магии, рука мага

† уже наложено

**Способности** Сила 26, Ловкость 13, Телосложение 21, Интеллект 17, Мудрость 16, Харизма 16

**Умения** Боевое Колдовство, Сторониться Материалов<sup>Б</sup>, Улучшенная Инициатива, Железная Воля

**Навыки** Блеф +8, Концентрация +10, Дипломатия +9, Маскировка +3 (+5 действующая), Запугивание +10, Слушание +8, Чувство Мотива +8, Колдовство +12 (+14 расшифровка свитков), Обнаружение +8, Плавание +16, Использование Магического Устройства +12 (+14 для свитков)

**Имущество** боевое оснащение плюс святой символ, кольцо защиты +1

**Книга заклинаний** подготовленные заклинания плюс 0-й - все; 1-й - тревога, идентификация, вызов монстра I; 2-й - обнаружение мысли, блестящая пыль, зеркальное изображение; 3-й - неопределение, замедление.

**Заклинания** бейнлар может читать одиночное заклинание как свободное действие каждый раунд при атаке.

**Навыки** бейнлар имеет +8 расовый бонус по любой проверке Плавания, чтобы исполнить некоторое специальное действие или избежать опасности. Он всегда может пожелать брать 10 по проверке Плавания, даже если отвлечен или подвергнут опасности. Он может использовать действие бега при плавании, если плывет по прямой линии.

**Зацепка** "Интерессно... Естесственно, вы враги Шарран..."

## СТОЛКНОВЕНИЕ W8: ВЕЛИКИЙ ЛАБИРИНТ

Уровень столкновения 9

### ВВОДНАЯ

В этой палате скрываются четыре убитых тенью лизардфолка (S). Пусть РС сделают проверки Обнаружения, противопоставленные проверкам скрытности убитых тенью лизардфолков (Скрытность +9). Убитые тенью атакуют любых незнакомцев, входящих в комнату, если те быстро не идентифицировали себя как Шарраны.

Когда РС схватываются с убитыми тенью, прочтите:

*Здесь сидят несколько темнотелых лизардфолков, обнажив клыки и растопырив когти. Тени словно окутывают их тела подобно толстым черным плащам, слегка раздуваясь.*

Когда появится звенящий жук, прочтите:

*Гигантское похожее на жука существо размером с пони сидит в крепкой плетеной клетке. У него два больших когтя, бритвенно-острые челюсти и светящийся, похожий на колокольчик нарост на бронированной голове.*



Когда Коссаандар вступает в бой, прочтите:

*Неповоротливый лизардфолк размером с огра прыгает в комнату. У него огромный великий меч, его тело бугрится мощными мускулами под нагрудником. Тени окутывают его члены и туловище.*

### ТАКТИКА

Двое темнотелых мчатся к РС, а двое отскакивают назад и стараются на первом же раунде открыть клетку звенящего жука. Если им это удастся, звенящий жук может присоединиться к борьбе на втором раунде; если нет - звенящий жук в течение 2 раундов ломает клетку и присоединяется к битве на третьем раунде. В конце четвертого раунда военный вождь Коссаандар (не показан) и еще два убитых тенью лизардфолка (не показаны) появляются в восточной двери и бросают инициативу на 5 раунде.

Звенящий жук просто движется к ближайшему не-лизардфолку, которого видит, и старается разорвать свою добычу. Доверяя своей физической силе, Коссаандар вступает в рукопашную с самым крепким РС, которого видит, а два лизардфолка отбегают назад и бросают копья в РС-заклинателей и тех, кто использует дальнобойное оружие.

Как только бой закончен, переходите к странице 83 для продолжения приключения.

### ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Черты Плана Тени:** См. страницу 72.

**Неровный скользкий пол:** Для бега или разгона по поверхности требуется успешная DC 12 проверка Баланса. Провал означает, что персонаж не может двигаться в этом раунде.

**Высокий потолок:** Потолок в этой комнате - высотой 10 фт, что позволяет Коссаандару, биться, не нагибаясь.

Глубокая трясина: Средним или большим существам требуется 4 квадрата движения, чтобы перемещаться на квадрат трясины, или персонажи могут плыть, если пожелают. Маленькие или меньшие существа должны плавать, чтобы перемещаться по квадратам глубокой трясины. Проверка Бесшумного Движения берет в воде штраф -2. Существа без скорости плавания или *свободы движения* не могут использовать навык Кувырка в глубокой трясине. Глубина квадратов глубокой трясины - примерно 4 фт. Для правил относительно движения и боя в воде см. страницу 5.

**Ствол дерева:** Существо, стоящее в том же квадрате, что и ствол дерева, получает покрытие (+2 бонус к АС и +1 бонус на спасброски Рефлексов).

### **МЕНЬШИЙ ЗВЕНЯЩИЙ ЖУК CR 5**

**Нр 51 (6 HD)**

Средний паразит

**Инициатива** +1; **Чувства** темновидение 60 фт, нюх; **Слушание** +6, **Обнаружение** +6

АС 20, касание 11, застигнутый врасплох 19

**Иммунитет** звук, воздействие на разум

**Стойкость** +9, **Рефлексы** +3, **Воля** +2

**Скорость** 40 футов (8 квадратов), копание 10 фт.

**Рукопашная** 2 когтя +8 каждый (1d10+4) и укус +6 (1d6+2)

**Базовая Атака** +4; **Захватывание** +8

**Варианты атаки** разрывание

**Специальные действия** визг, сотрясение земли

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

**SQ** звуковое лечение, черты паразитов

**Навыки** Баланс +5, Прыжок +8, Слушание +6, Обнаружение +6

**Разрывание (Ex)** Если звенящий жук поражает обеими атаками когтем, он впивается в тело противника и рвет его плоть. Эта атака автоматически наносит дополнительные 2d10+6 пунктов урона.

**Визг (Su)** Один раз в день звенящий жук может испускать конус звуковой энергии (20-фт конус, 5d6 звуковой урон, Рефлексы DC 17 - вполтину).

**Сотрясение земли (Ex)** Звенящий жук может исполнять ритмичное топание, как стандартное действие.

Любое существо в пределах 5 фт должно сделать успешный DC 17 спасбросок Рефлексов или упасть.

**Звуковое лечение (Su)** За каждые 3 пункта урона, которые звуковая атака нанесла бы звенящему жуку, существо вместо этого излечивает 1 пункт уже полученного урона.

### **КОССААНДАР, ВОЕННЫЙ ВОЖДЬ ТЕНЕВОЙ ЧЕШУИ CR 6**

**Нр 42 (4 HD)**

Мужчина убитый тенью лизардфолк Черной Чешуи боец 2

NE Большая нежить (увеличенный чудовищный гуманоид, рептилиан)

**Инициатива** +0; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; **Слушание** -1, **Обнаружение** +3

**Аура** иссушение Плетения (10 фт)

**Языки** Драконий

АС 25, касание 13, застигнутый врасплох 23

**Иммунитет** как мародер Теневой Чешуи

**Сопротивление** кислота 5, сопротивление изгнанию +4

**Слабости** чувствительность к свету

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

**Скорость** 40 футов (8 квадратов)

**Рукопашная** +1 *великий меч* +14 (3d6+18) и укус +10 (1d6+6) или

**Рукопашная** 2 когтя +12 каждый (1d6+11) и укус +7 (1d6+6)

**Дальнобойная** дротик +5 (1d8+9)

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

**Базовая Атака** +6; **Захватывание** +16

**Варианты атаки** Силовая Атака (-2 атака, +2 урон)

**Специальные действия** Раскол

**Способности** Сила 28, Ловкость 14, Телосложение -, Интеллект 8, Мудрость 8, Харизма 12

**SQ** доспех теневой сущности

**Умения** Раскол, Мультиатака, Силовая Атака, Фокус Оружия (*великий меч*)

**Навыки** Баланс +2, Скрытность +4, Прыжок +13, Слушание -1, Обнаружение +3, Плавание +7

**Имущество** +1 *великий меч*, 5 дротиков, нагрудник

**Зацепка** Ревет, когда обнажает оружие

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

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

**Иссушение Плетения (Su)** Эта способность воздействует на заклинателей, использующих Плетение. В начале своего хода, если заклинатель находится в пределах 10 фт от убитого тенью, он теряет доступ к одному заклинанию, как будто он уже прочитал доступное заклинание самого низкого уровня. (Если у него осталось более одного заклинания самого низкого уровня, он выбирает, которое из них потерять.) Когда он затем готовит заклинания или восстанавливает ячейки заклинаний, он восстанавливает все свои нормальные заклинания.

Если субъект теряет заклинание по крайней мере 1-го уровня, убитый тенью излечивает количество пунктов урона, равное 5 x уровень заклинания.

Эта способность не затрагивает заклинателей, использующих Теневое Плетение, тех, кто используют божественную магию, или существ, не читающих заклинания.

#### 4 МАРОДЕРА ТЕНЕВОЙ ЧЕШУИ CR 3

**Нр** 23 каждый (3 HD)

**NE** Средняя нежить (увеличенный гуманоид, рептилиан)

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

**Аура** иссушение Плетения (10 фт)

**Языки** Дракониий

**АС** 22, касание 13, застигнутый врасплох 21

**Иммунитет** воздействие на разум, яд, сон, паралич, ошеломление, болезнь, смертельные эффекты, критические попадания, несмертельный урон, иссушение способности, иссушение энергии, урон физическим показателям способностей, усталость, истощение

**Спротивление** сопротивление изгнанию +4

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

**Слабости** чувствительность к свету

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** великая дубина +6 (1d10+11) и укусы +3 (1d4+4) или

**Рукопашная** 2 когтя +5 каждый (1d4+7) и укусы +3 (1d4+4)

**Дальнобойная** дротик +3 (1d6+5)

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

**Базовая Атака** +2; **Захватывание** +7

**Варианты атаки** Силовая Атака (-2 атака, +2 урон)

**Способности** Сила 21, Ловкость 13, Телосложение -, Интеллект 8, Мудрость 12, Харизма 10

**SQ** доспех теневой сущности

**Умения** Мультиатака, Силовая Атака, Фокус Оружия (великая дубина)

**Навыки** Баланс +5, Скрытность +9, Прыжок +9, Плавание +7

**Имущество** великая дубина, 5 дротиков, цепная рубаха

**Зацепка** Шипит на противников

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

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

**Иссушение Плетения (Su)** Эта способность воздействует на заклинателей, использующих Плетение. В начале своего хода, если заклинатель находится в пределах 10 фт от убитого тенью, он теряет доступ к одному заклинанию, как будто он уже прочитал доступное заклинание самого низкого уровня. (Если у него осталось более одного заклинания самого низкого уровня, он выбирает, которое из них потерять.) Когда он затем готовит заклинания или восстанавливает ячейки заклинаний, он восстанавливает все свои нормальные заклинания.

Если субъект теряет заклинание по крайней мере 1-го уровня, убитый тенью излечивает количество пунктов урона, равное 5 x уровень заклинания.

Эта способность не затрагивает заклинателей, использующих Теневое Плетение, тех, кто используют божественную магию, или существ, не читающих заклинания.

## СТОЛКНОВЕНИЕ W11: ЧЕРНЫЙ ХОД

Уровень столкновения 7

### ВВОДНАЯ

В этой мрачной комнате скрывается волочащая насыпь (М) и две ящерицы-шокера (S). Ящерицы - любопытные маленькие существа, шныряющие по стволам деревьев и не прилагающие реальных усилий скрыться. Ползун, с другой стороны, весьма неплохо смешивается в грязью и растительностью насыпи (+12



к проверке Скрытности). Ящерицы-шокеры не нападают до ударов волочащейся насыпи (или пока сами не будут атакованы).

Сделайте проверку Скрытности для волочащейся насыпи. Позвольте РС, входящим в комнату, проверку Обнаружения, чтобы определить, видят ли они скрывшееся существо. Если РС это не удастся, ползун ждет, пока цель не подойдет в пределы досягаемости, а затем неожиданно нападает; ящерицы-шокеры присоединяются к битве на следующем раунде. Если РС обнаружат ползуна, бросайте инициативу как обычно.

Рой многоножек (не показан) также играет роль в этом столкновении, но он не вступает в бой, пока волочащаяся насыпь не впадет в отчаяние и не снесет часть потолка. Когда рой появится, бросайте для него инициативу.

РС увидят ящериц-шокеров, как только войдут:

*Маленькое синее существо размером с терьера скачет по грязным корням и веткам. Похоже, это какая-то ящерица, с парой заметных рогов на голове.*

Когда ударит ползун, прочтите:

*Внезапно словно оживает сама стена. Изгибающаяся масса листьев и лозы, формой напоминающая человека, отлипает от стены, хлеща двумя толстыми членами, похожими на щупальца.*

Когда волочащаяся насыпь обрушит на РС часть потолка, прочтите:

*Явно корчащееся от боли растительное существо исторгает рев, поднимая свои щупальца к потолку над вашими компаньонами и ломая бревна. Вместе с обломками и грязью на вас валятся сотни извивающихся черных и серых многоножек, каждый длиной с предплечье и толщиной в два пальца.*



## ТАКТИКА

Ящерицы-шокеры необучены и поэтому действуют наугад. Каждый раунд бросайте d6, чтобы посмотреть, что они делают: 1, укус; 2-4, ошеломляющий удар; 5-6, смертельный удар.

Волочащаяся насыпь получает +16 hp и +1 спасбросок Стойкости, получая 1, 3, 5, 7 (и так далее) пунктов Телосложения от урона электричеством. Она достаточно умна, чтобы оставаться поближе к ящерицам-шокерам, надеясь попасть в создаваемые ими электрические разряды.

Волочащаяся насыпь просто молотит противников своими конечностями, но потеряв половину первоначальных очков жизни, впадает в отчаяние и сносит часть потолка над РС в пределах своей досягаемости. Это - полнораундовое действие.

РС и любые существа в смежных квадратах получают 6d6 пунктов урона (Рефлекс DC 15 - вполсилы). Существа, проваливающие спасбросок, падают и оказываются завалены упавшей грязью и бревнами. Успешная DC 15 проверка Силы или Искусства Побег освобождает пойманное существо. Область павших бревен и грязи становится тяжелыми развалинами (см. ниже).

Кроме того, с вырванным потолком вываливается поток черных и серых многоножек, живущих в насыпи. Этот рой многоножек атакует существа в области упавшей крыши, пока они есть.

Как только бой закончен, переходите к странице 83 для продолжения приключения.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Черты Плана Тени:** См. страницу 72.

**Неровный скользкий пол:** Для бега или разгона по этой поверхности требуется успешная DC 12 проверка Баланса. Провал означает, что персонаж не может двигаться в этом раунде.

**Тяжелые развалины:** Тяжелые развалины не обозначены на карте, потому что волочащаяся насыпь создает их, когда разрушает часть потолка. Вход в квадрат с тяжелыми развалинами обойдется в 2 квадрата движения. Тяжелые развалины добавляют 5 к DC проверок Баланса и Кувырка и налагают -5 штраф по проверкам Бесшумного Движения. Бег или разгон через тяжелые развалины невозможны.

**Высокий потолок:** Потолок в этой комнате - высотой 10 фт, что позволяет ползуну биться, не нагибаясь.

## **Волочащаяся насыпь CR 6**

Нр 60 (8 HD)

N Большое растение

**Инициатива** +0; **Чувства** темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; **Слушание** +8, **Обнаружение** +0

**АС** 20, **касание** 9, **застигнутый врасплох** 20

**Иммунитет** электричество, критические попадания, воздействующие на разум эффекты, яд, паралич, полиморф, эффекты сна, ошеломление

**Сопrotивление** огонь 10

**Стойкость** +9, **Рефлексy** +2, **Воля** +4

**Скорость** 20 футов (4 квадрата), **плавание** 20 фт.

**Рукопашная** 2 удара +11 (2d6+5)

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

**Базовая Атака** +6; **Захватывание** +15

**Варианты атаки** улучшенный захват, сжимание 2d6+7, **Силовая Атака**

**Способности** **Сила** 21, **Ловкость** 10, **Телосложение** 17, **Интеллект** 7, **Мудрость** 10, **Харизма** 9; получает временное **Телосложение** от электрической атаки

**SQ** черты растения

**Умения** Железная Воля, Силовая Атака, Фокус Оружия (удар)

**Навыки** Скрытность +12, **Слушание** +8, **Бесшумное Движение** +8, **Обнаружение** +0

**Сжимание (Ex)** Волочащаяся насыпь наносит 2d6+7 пунктов урона при успешной проверке захватывания.

**Улучшенный захват (Ex)** Для использования этой способности волочащаяся насыпь должна поразить цель обеими атаками ударом. Затем она может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если она выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может сжимать.

**Иммунитет к электричеству (Ex)** Любая атака электричеством против ползуна предоставляет ему 1d4 временного **Телосложения**.

## **2 ящерицы-шокера CR 2**

Нр 13 каждый (2 HD)

N Маленькая магическая тварь (экстрапланарный)

**Инициатива** +6; **Чувства** темновидение 60 фт, чувство электричества 100 фт, видение при слабом освещении; **Слушание** +4, **Обнаружение** +4

**АС** 16, **касание** 13, **застигнутый врасплох** 14

**Иммунитет** электричество

**Стойкость** +4, **Рефлексy** +5, **Воля** +1

**Скорость** 40 футов (8 квадратов), **подъем** 20 фт, **плавание** 20 фт.

**Рукопашная** укусы +3 (1d4)

**Базовая Атака** +1; **Захватывание** +2

**Специальные действия** ошеломляющий удар, смертельный удар

**Способности** **Сила** 10, **Ловкость** 15, **Телосложение** 13, **Интеллект** 2, **Мудрость** 12, **Харизма** 6

**Умения** Улучшенная Инициатива

**Навыки** **Подъем** +11, **Скрытность** +11, **Прыжок** +7, **Слушание** +4, **Обнаружение** +4, **Плавание** +10

**Ошеломляющий удар (Su)** Ящерица-шокер может нанести шок отдельному противнику в пределах 5 фт. Эта атака наносит 2d8 пунктов несмертельного урона живущим противникам (Рефлексy DC 12 - вполнину).

**Смертельный удар (Su)** Две ящерицы-шокеры в пределах 20 фт друг от друга могут действовать вместе, создавая электрическую дугу. Эта атака наносит 4d8 урона электричеством в 20-футовом радиусе, сосредоточенном на любой ящерице (Рефлексy DC 12 - вполнину).

**Чувство электричества (Ex)** Ящерицы-шокеры автоматически обнаруживает любой электрический разряд в пределах 100 фт.

## **Рой многоножек CR 4**

Нр 31 (9 HD)

N Крошечные паразиты (рой)

**Инициатива** +4; **Чувства** темновидение 60 фт, чувство вибраций 30 фт; **Слушание** +0, **Обнаружение** +4

**АС** 18, **касание** 18, **застигнутый врасплох** 14

**Стойкость** +5 **Рефлексy** +7, **Воля** +3

**Иммунитет** урон оружием, нацеленные заклинания, захватывание, подсечка, натиск быка

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

**Рукопашная** рой (2d6 плюс яд)

**Пространство** 10 фт; **Досыгаемость** -

**Базовая Атака** +6; **Захватывание** -

**Варианты атаки** яд (Стойкость DC 13, 1d4 Ловкость/1d4 Ловкость)

**Специальные действия** отвлечение

**Способности** Сила 1, Ловкость 19, Телосложение 8, Интеллект -, Мудрость 10, Харизма 2

**Умения** Настороженность, Молниеносные Рефлексы

**Навыки** Слушание +0, Обнаружение +4

**Отвлечение (Ех)** Живущее существо, начинающее свой ход в рое, должно преуспеть в DC 13 спасброске Стойкости, или его тошнит 1 раунд.

## СТОЛКНОВЕНИЕ М4: ВНУТРЕННИЙ ДВОР АББАТСТВА

Уровень столкновения 7

### ВВОДНАЯ

Начало боя зависит от того, кто кого увидит первым.

*Кир-лананы обнаружили или услышали РС, но не замечены сами:* Они неожиданно нападают в этой области, атакуя РС так, как описано в секции Тактики ниже.

*РС обнаруживают кир-лананов, но не замечены сами:* Кир-лананы начинают столкновение на земле в области М5, неожиданность на стороне РС.

*Любой другой случай:* Кир-лананы начинают бой на земле в области М5. Бросайте инициативу как обычно.



РС скорее всего не видят кир-лананов, когда они бросаются в атаку:

*За долю секунды вы чувствуете легкий натиск чего-то, пронесшегося по воздуху. Из тени нападает крылатое гаргульеподобное существо с зазубренным мечом.*

### ТАКТИКА

Кир-лананы (К) используют Атаку с Лета, чтобы изводить РС атаками "ударить и убежать". Они сначала концентрируются на заклинателях, затем используют *луч ослабления*, чтобы ослабить потенциальных бойцов перед тем, как приземлиться и вступить в рукопашную. Когда кир-лананы серьезно ранены, они используют свою способность касания негативной энергии для излечения урона за счет своих противников.

Как только бой закончен, переходите к странице 87 для продолжения приключения.

### ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Черты Плана Тени:** См. страницу 72.

**Густой подлесок:** Вход в густой подлесок обходится в 4 квадрата движения, и он обеспечивает укрытость с 30% шансом промаха (вместо обычных 20%). Он увеличивает DC проверок Кувырка и Бесшумного Движения на 5. В густом подлеске легко скрыться - он предоставляет +5 бонус обстоятельств по проверкам Скрытности. Бег и разгон невозможны.

**Крутой склон:** Персонажи, перемещающиеся вверх (к смежному квадрату выше), должны потратить 2 квадрата движения для входа в каждый из квадратов крутого склона. Персонажи, бегущие или разгоняющиеся вниз (к смежному квадрату ниже) должны преуспеть в DC 10 проверке Баланса после входа на первый квадрат крутого склона. Персонажи, проваливающие эту проверку, спотыкаются и заканчивают свое движение в 1d2x5 фт ниже. Персонажи, проваливающие на 5 или больше, падают в квадрате, где заканчивают движение. Крутой склон увеличивает DC проверок Кувырка на 2.

**2 ОХРАННИКА - ЭЛИТНЫХ КИР-ЛАНАНА CR 4**

**Нр** 41 каждый (6 HD)

**СЕ** Средний чудовищный гуманоид (экстрапланарный)

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

**Языки** Общий

**АС** 20, касание 12, застигнутый врасплох 18; Увертливость, Мобильность

**Иммунитет** негативная энергия



**Слабость** положительная энергия

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

**Скорость** 30 футов (6 квадратов), полет 90 фт.

**Рукопашная** мастерской работы длинный меч +9 (1d8+4/19-20) и коготь +8 (1d4+2) или

**Рукопашная** мастерской работы длинный меч +11 (1d8+4/19-20) или

**Рукопашная** коготь +10 (1d4+4 плюс касание негативной энергии)

**Дальнобойная** мастерской работы метательный топор +9 (1d6+4)

**Базовая Атака** +6; **Захватывание** +10

**Специальные действия** касание негативной энергии (+10 рукопашное касание), *луч ослабления* 3/день

**Боевое оснащение** микстура выносливости медведя, микстура щита веры

**Способности** Сила 19, Ловкость 15, Телосложение 14, Интеллект 8, Мудрость 10, Харизма 10

**Умения** Увертливость, Атака с Лета, Железная Воля, Мобильность, Борьба Двумя Оружиями

**Навыки** Скрытность +8, Слушание +2, Обнаружение +2

**Имущество** боевое оснащение плюс +1 *цепная рубашка*, мастерской работы длинный меч, мастерской работы метательный топор

**Слабости** На кир-ланана воздействуют атаки, использующие положительную энергию, как будто он является нежитью. Подобно нежити, он излечивается *причиняющими* заклинаниями.

**Касание негативной энергии (Su)** Три раза в день кир-ланан может делать атаку рукопашным касанием, нанося 2d6 пунктов урона плюс 1 пункт урона Силы (Стойкость DC 14 отменяет урон Силы). Кир-ланан при этом излечивает количество очков жизни, равное нанесенному урону.

**Луч ослабления (Sp)** Кир-ланан может использовать *луч ослабления* (CL 4-й, +8 дальней касание, 1d6+2 штраф Силы).

**Зацепка** "Вам здесь не рады!"

## СТОЛКНОВЕНИЕ М6: ЧЕРНАЯ ЧАСОВНЯ

Уровень столкновения 7

### ВВОДНАЯ

У мрачного голема (G) есть приказ уничтожить любых торговшихся, не произнесших молитву Цирику или не сделавших секретный жест (разнообразные святые знаки). Существо ждет 1 раунд, пока торговшиеся не исполнят эти требования. Если РС нападают на голема, пока он ожидает молитвы или правильного жеста, они получают эффект неожиданности.

РС видят мрачного голема сразу, как только входят в комнату; когда это произойдет, прочтите:

*У этой деформированной огроподобной зверюги тугая плоть, на вид похожая на глину. Вой, похожий на крик боли, исторгается из зияющей черной дыры на том месте, где должно быть лицо. Под кожей словно перекачиваются чьи-то изможденные лица, будто другие существа заточены в его чреве и пытаются выбраться.*

### ТАКТИКА

Мрачный голем неразумен и поэтому действует, не обращая внимания на действия противников. Он просто движется в каждом раунде к ближайшему из торговшихся и старается зацарапать его до смерти. Голем преследует убегающих персонажей в область М5, но не будет двигаться по этой комнате.

Как только бой закончен, переходите к странице 87 для продолжения приключения.

### ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Черты Плана Тени:** См. страницу 72.

**Большой Каменный Алтарь:** 3 фт толщиной; твердость 8; hp 540; DC поломки 40.

Вход на эти квадраты обойдется в 2 квадрата движения. Средний персонаж может запрыгнуть на верхушку алтаря с успешной DC 10 проверкой Прыжка (разбег не требуется). Маленький персонаж может





запрыгнуть с успешной DC 10 проверкой Прыжка (DC 20 без необходимости разбега), или забраться наверх с успешной DC 15 проверкой Подъема. Персонаж, стоящий на алтаре, получает +1 бонус на рукопашные атаки против противников на земле. Алтарь обеспечивает покрытие.

**Статуя:** 5 фт толщиной; AC 3; твердость 8; hp 900; DC поломки 45; Подъем DC 20.

### **МРАЧНЫЙ ГОЛЕМ CR 7**

**Hp** 74 (8 HD); **DR** 10/добро

NE Большая конструкция (зло, экстрапланарный)

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

**Аура** сокрушительное отчаяние 30 фт.

**АС** 22, **касание** 11, **застигнутый врасплох** 20

**Иммунитет** магия, воздействующие на разум эффекты, яд, эффекты сна, паралич, ошеломление, болезнь, смертельные эффекты, эффекты некромантии, критические попадания, несмертельный урон, урон способности, иссушение способности, усталость, истощение, иссушение энергии

**Слабость** не может излечивать урон (должен быть отремонтирован)

**Стойкость** +2, **Рефлексy** +4, **Воля** +2

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** 2 когтя +9 каждый (1d8+4 плюс 1d6 Харизма)

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

**Базовая Атака** +6; **Захватывание** +14

**Специальное действие** касание горя

**Способности** Сила 18, Ловкость 15, Телосложение -, Интеллект -, Мудрость 11, Харизма 15

**SQ** черты конструкции

**Навыки** **Слушание** +0, **Бесшумное Движение** -8, **Обнаружение** +0

**Сокрушительное отчаяние (Su)** Существо в пределах 30 фт от мрачного голема, слышащее его вой, должно преуспеть в DC 16 спасброске Воли или получит -2 штраф на броски атаки, спасброски, проверки способностей и броски урона. Штрафы длятся до уничтожения голема. *Добрая надежда* противостоит этому воздействию на разум принуждению.

**Касание горя (Ex)** Существо, поврежденное мрачным големом, должно преуспеть в DC 16 спасброске Воли или получить 1d6 пунктов урона Харизмы.

**Иммунитет к магии (Ex)** Големы имеют иммунитет к магическим и сверхъестественным эффектам, позволяющим сопротивлению заклинаниям.

**Зацепка** Громче вопит, когда наносит урон Харизме.

## **СТОЛКНОВЕНИЕ М8: ТРАПЕЗНАЯ**

Уровень столкновения 7

### **ВВОДНАЯ**

Если РС не наделали много шума перед тем, как войти в эту комнату, две Эбеновых Шпоры (E) при появлении РС сидят за столом. Чтобы встать, им требуется действие движения.

Зетармас (не показан) находится на кухне. В первом раунде он не делает ничего, затем бросает инициативу и присоединяется к битве на втором раунде. Он перемещается в один из дверных проемов, ведущих в кухню, и нападает на любых РС, которых видит.

Ревун (H) находится вниз по прихожей, в руинах бараков. Он также удивлен на первом раунде, но бросает инициативу и присоединяется к битве на втором раунде, загораживая проход вниз и атакуя РС сбоку.

Когда ревун присоединяется к драке, прочтите:



Худое серовато-черное существо размером с лошадь загораживает вам вид. Из его головы и плеч растет грива длинных, колючих перьев. Оно постоянно воет.

Когда появляется Зетармас, прочтите:

Угрюмая персона с багровой кожей и парой коротких рогов во лбу выглядывает из дверного проема. На нем блестящая черная кольчужная рубаша, в руках - булава, сделанная в форме когтистого демонического кулака.

## ТАКТИКА

Эбеновые Шпоры знают, что помощь рядом, так что они, перемещаясь для защиты, выкрикивают предупреждения. Они обращаются к своей силе темного пламени, как только враг приближается на 10 фт, но затем стараются избегать использования силы - по опыту они заняты ценой опрометчивого призыва черного огня Цирика. Так как темное пламя - дальнобойная атака касанием, можно использовать эту способность для атаки крадучись. После использования темного пламени Эбеновые Шпоры стараются парой замкнуть противников.

Зетармас старается держаться от драки в стороне, в идеале приближаясь лишь настоек, чтобы по полной использовать свое умение Выстрела в Упор. Он обычно использует свою инвокацию *тошнотворного взрыва*, чтобы вызвать тошноту у максимального количества врагов, перед тем как сконцентрировать свой огонь на отдельной цели. Он наносит нормальный урон *невиданным взрывом* при использовании *тошнотворного взрыва*, так что нет причин не усиливать взрыв инвокацией при каждом выстреле.

Ревун - удивительно умный противник. Он старается держаться позади РС, чтобы помочь Эбеновым Шпорам замыкать противников. Он также старается повредить максимальное количество РС эффектом своих перьев.

Как только бой закончен, переходите к странице 88 для продолжения приключения.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Черты Плана Тени:** См. страницу 72.

**Скамья:** 1/2 дм толщиной; AC 4; твердость 5; hp 5; DC поломки 17.

Скамья высотой около 1-1/2 фт, так что Маленький персонаж может запрыгнуть наверх с успешной DC 10 проверкой Прыжка, которая обойдется в 2 квадрата движения (разбег не требуется). Средний персонаж может просто встать на нее, что обойдется в 2 квадрата движения. Персонаж на верхушке скамьи получает +1 бонус на рукопашные атаки против противников на земле, но персонаж, стоящий на скамье, балансирует и должен преуспеть в DC 10 проверке Баланса, чтобы не свалиться с нее.

**Стол:** 1/2 дм толщиной; AC 3; твердость 5; hp 5; DC поломки 17.

Вход на эти квадраты обойдется в 2 квадрата движения. Средний персонаж может запрыгнуть на верхушку стола с успешной DC 10 проверкой Прыжка, которая обойдется в 2 квадрата движения (разбег не требуется). Маленький персонаж может запрыгнуть с успешной DC 12 проверкой Прыжка (DC 20 без необходимости разбега), или забраться наверх с успешной DC 15 проверкой Подъема. Персонаж, стоящий на столе, получает +1 бонус на рукопашные атаки против противников на земле.

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

## РЕВУН CR 3

**Hp** 39 (6 HD)

СЕ Большой аутсайдер (хаотический, злой, экстрапланарный)

**Инициатива** +7; **Чувства** темновидение 60 фт; **Слушание** +13, **Обнаружение** +13

**Языки** понимает Абиссал

**АС** 17, **касание** 12, **застигнутый врасплох** 14

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

**Скорость** 60 футов (12 квадратов)

**Рукопашная** укусы +10 (2d8+5) и 1d4 перьев +5 каждый (1d6+2)

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

**Базовая Атака** +6; **Захватывание** +15

**Варианты атаки** Боевые рефлексы

**Специальные действия** перья, завывание

**Способности** Сила 21, Ловкость 17, Телосложение 15, Интеллект 6, Мудрость 14, Харизма 8

**Умения** Настороженность, Боевые Рефлексы, Улучшенная Инициатива

**Навыки** Подъем +14, Скрытность +8, Слушание +13, Бесшумное Движение +12, Поиск +7, Обнаружение +13, Выживание +2 (+4 при прослеживании)

**Перья (Ex)** Когда ревуна делает атаку укусом, он также ударяет 1d4 перьев. Противник, пораженный атакой пером ревуна, должен преуспеть в DC 16 спасброске Рефлексов, или перо вонзится в его плоть. Воткнувшееся перо налагает -1 штраф на атаки, спасброски и проверки. Перо можно безболезненно

извлечь с успешной DC 20 проверкой Излечения; иначе его извлечение наносит дополнительные 1d6 пунктов урона.

**Завывание (Ex)** Существо, слышавшее вой ревуна в течение 1 часа или дольше, должно сделать успешный DC 12 спасбросок Воли или брать 1 пункт урона Мудрости. Это - звуковая воздействующая на разум способность.

## 2 ОХРАННИКА ЭБЕНОВОЙ ШПОРЫ CR 3

**Нр** 21 каждый (3 HD)

Человек жулик 1/боец 2

СЕ Средний гуманоид

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

**Языки** Общий, Дамарский

АС 20, касание 12, застигнутый врасплох 18; Увертливость

**Стойкость** +4, **Рефлексы** +4, **Воля** +3 (+2 после использования темного пламени)

**Скорость** 20 футов (4 квадрата)

**Рукопашная** мастерской работы полуторный меч +6 (1d10+2/19-20)

**Дальнобойная** легкий арбалет +4 (1d8/19-20)

**Базовая Атака** +2; **Захватывание** +4

**Варианты атаки** атака крадучись +1d6

**Специальные действия** темное пламя

**Боевое оснащение** микстура лечения легких ран, микстура невидимости

**Способности** Сила 15, Ловкость 14, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 8

**Умения** Увертливость, Мастерство Экзотического Оружия (полуторный меч), Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Фокус Оружия (полуторный меч)

**Навыки** Подъем +2, Поломка Устройства +4, Скрытность +2, Запугивание +2, Прыжок +2, Слушание +5 \*, Бесшумное Движение +2, Поездка +5, Поиск +4, Обнаружение +5 \*, Кувырок +2

\* Уменьшить на 1 после одного использования темного пламени

**Имущество** боевое оснащение плюс +1 нагрудник, полуторный меч мастерской работы, мастерской работы большой стальной щит, легкий арбалет с 10 зарядами

**Темное пламя (Su)** Охрана Эбеновой Шпоры подверглась Ритуалу Темного Пламени (см. *Лорды Тьмы*). Они могут призывать черное пламя негативной энергии из своих рук, как сверхъестественная способность. Это - дальнобойная атака касанием с дальностью 10 фт, наносящая 1d6 пунктов урона негативной энергией за каждый Hit Die пользователя. Каждый раз, когда охранник Эбеновой Шпоры призывает темное пламя, он получает 2 пункта урона Мудрости.

**Защепка** "Во имя Черного Солнца! Умрите, неверующие!"

## ЗЕТАРМАС CR 5

**Нр** 30 (5 HD); **DR** 1/холодное железо

Мужчина тифлинг чернокнижник 5

СЕ Средний аутсайдер (абориген)

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

**Языки** Общий, Дамарский, Абиссал

АС 18, касание 13, застигнутый врасплох 15

**Шанс промаха** 20 % (только дальнобойное, энтропийный оберег)

**Соппротивление** холод 5, электричество 5, огонь 5

**Стойкость** +4, **Рефлексы** +5, **Воля** +6

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** мастерской работы тяжелая булава +4 (1d8)

**Базовая Атака** +3; **Захватывание** +3

**Варианты атаки** Выстрел в Упор, Точный Выстрел

**Специальные действия** невиданный взрыв (+6 дальнее касание, 3d6 пунктов урона, дальность 60 фт)

**Боевое оснащение** микстура лечения умеренных ран

**Известные инвокации чернокнижника** (CL 5-й)

Незначительные - *тошнотворный взрыв* (существо, пораженное невиданным взрывом, должно сделать DC 13 спасбросок Стойкости, или его будет тошнить в течение 1 минуты)

Незначительные - † *энтропийный оберег* (как энтропийный щит)

Незначительные - *вызов роя* 3/день

† Уже призвано.

**Подобные заклинаниям способности** (CL 5-й):

По желанию - *обнаружение магии*

1/день - *темнота*

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

**Умения** Выстрел в Упор, Точный Выстрел

**Навыки** Блеф +5, Концентрация +10, Скрытность +4, Знание (тайны) +2, Использование Магического Устройства +5

**Имущество** боевое оснащение плюс +1 мифриловая цепная рубашка, плащ сопротивления +1, мастерской работы тяжелая булава

**Невиданный взрыв (Sp)** Чернокнижник атакует своих противников невиданной силой, используя для нанесения урона мрачную магическую энергию. Невиданный взрыв - луч с дальностью 60 фт. Это - дальнобойная атака касанием, воздействующая на отдельную цель.

**Обман предмета (Ex)** Чернокнижник может брать 10 по проверкам Использования Магического Устройства, даже если отвлечен или ему угрожают.

**Зацепка** "Вы сделали серьезную ошибку, глупцы! У Деспайра есть местечко еще для нескольких гостей!"

## СТОЛКНОВЕНИЕ M10: ПРИОРАТ

Уровень столкновения 7

### ВВОДНАЯ

Два охранника Эбеновой Шпоры (Е) начинают это столкновение в области M10. Если РС обманывают Эбеновых Шпор при открытии дверей, охранники будут удивлены. Иначе бросайте инициативу как обычно.

Служитель Черепа Этар (S) находится в области M11. Она слышит любую борьбу, вспыхивающую в области M10 (или любой другой громкий шум, как если Эбеновые Шпоры окликнут кого-то, кто пытается взломать одну из запертых дверей), и присоединяется к битве на втором раунде, убрав в карман письмо, которое она писала. Она использует свое первое действие, чтобы бросить быстрый взгляд из своей двери и увидеть происходящее.

Когда РС увидят Эбеновых Шпор, прочтите:

*В этой комнате стоят два человека-воина, одетых в черные нагрудники. Они вооружены мечами и щитами, доспехи их украшены изображением черепа и солнечной вспышки.*

Когда Служитель Черепа Этар присоединяется к битве, прочтите:

*Вас противостоит коренастая человеческая женщина в черном пластинчатом доспехе. Ее темные волосы коротко острижены, на бледном лице - холодная ухмылка. Изображение черепа и солнечной вспышки украшает ее доспех.*

*"Убейте их!" - кричит она. - "Они не должны войти в Черную Трещину!"*

### ТАКТИКА

Подобно Эбеновым Шпорам в Столовой, эти воины используют свое Темное Пламя один раз каждый против первого противника, приблизившегося на 10 фт, а затем избегают использовать способность снова без крайней необходимости. Они стараются убедиться, что блокируют дверь на север, чтобы РС не смогли проскочить мимо них и напасть на Служителя Черепа.

Служитель Черепа Этар начинает битву, читая *замешательство*, стараясь при этом поймать в области его действия максимальное количество РС. Затем она накладывает на себя *невидимость* и готовится начинать вызов монстров под прикрытием *невидимости*. Она - квалифицированный призыватель и удачно использует свое умение Увеличенного Призывания. Сначала она использует *вызов монстра IV*, чтобы призвать 1d3 адских гончих прямо за дверью. Затем она использует *вызов монстра III*, чтобы вызвать еще одну адскую гончую рядом с собой. После этого она может в течение раунда готовиться к битве, читая *щит веры* (увеличивающий ее АС на 3), или начать использовать атакующие заклинания сразу, если это позволяет ситуация.

Как только бой закончен, переходите к странице 89 для продолжения приключения.





## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Черты Плана Тени:** См. страницу 72.

**Стол:** 1/2 дм толщиной; АС 3; твердость 5; hp 5; DC поломки 18.

Вход на эти квадраты обойдется в 2 квадрата движения. Средний персонаж может запрыгнуть на верхушку стола с успешной DC 10 проверкой Прыжка, которая обойдется в 2 квадрата движения (разбег не требуется). Маленький персонаж может запрыгнуть с успешной DC 12 проверкой Прыжка (DC 20 без необходимости разбега), или забраться наверх с успешной DC 15 проверкой Подъема. Персонаж, стоящий на столе, получает +1 бонус на рукопашные атаки против противников на земле.

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

**Стул:** 1/2 дм толщиной; АС 4; твердость 5; hp 5; DC поломки 17.

Существо, стоящее в том же квадрате, что и стул, получает +2 АС бонус и +1 бонус на спасброски Рефлексов (эти бонусы не складываются с бонусами за покрытие от других источников). Присутствие стула в остальном не затрагивает место существа, поскольку предполагается, что существо использует стул для своего преимущества по необходимости.

**Кушетка:** 1 фт толщиной; АС 2; твердость 0; hp 10; DC поломки 19.

Вход на эти квадраты обойдется в 2 квадрата движения. Средний персонаж может запрыгнуть на верхушку кушетки с успешной DC 10 проверкой Прыжка, которая обойдется в 2 квадрата движения (разбег не требуется). Маленький персонаж может запрыгнуть с успешной DC 12 проверкой Прыжка (DC 20 без необходимости разбега), или забраться наверх с успешной DC 15 проверкой Подъема. Персонаж, стоящий на кушетке, получает +1 бонус на рукопашные атаки против противников на земле. Кушетка обеспечивает покрытие.

### 2 ОХРАННИКА ЭБЕНОВОЙ ШПОРЫ CR 3

**Нр** 21 каждый (3 HD)

Человек жулик 1/боец 2

СЕ Средний гуманоид

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

**Языки** Общий, Дамарский

АС 20, касание 12, застигнутый врасплох 18; Увертливость

**Стойкость** +4, **Рефлексы** +4, **Воля** +3 (+2 после использования темного пламени)

**Скорость** 20 футов (4 квадрата)

**Рукопашная** мастерской работы полуторный меч +6 (1d10+2/19-20)

**Дальнобойная** легкий арбалет +4 (1d8/19-20)

**Базовая Атака** +2; **Захватывание** +4

**Варианты атаки** атака крадучись +1d6

**Специальные действия** темное пламя

**Боевое оснащение** микстура лечения легких ран, микстура невидимости

**Способности** Сила 15, Ловкость 14, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 8

**Умения** Увертливость, Мастерство Экзотического Оружия (полуторный меч), Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Фокус Оружия (полуторный меч)

**Навыки** Подъем +2, Поломка Устройства +4, Скрытность +2, Запугивание +2, Прыжок +2, Слушание +5 \*, Бесшумное Движение +2, Поездка +5, Поиск +4, Обнаружение +5 \*, Кувырок +2

\* Уменьшить на 1 после одного использования темного пламени

**Имущество** боевое оснащение плюс +1 *нагрудник*, полуторный меч мастерской работы, мастерской работы большой стальной щит, легкий арбалет с 10 зарядами

**Темное пламя (Su)** Охрана Эбеновой Шпоры подверглась Ритуалу Темного Пламени (см. *Лорды Тьмы*).

Они могут призывать черное пламя негативной энергии из своих рук, как сверхъестественная способность. Это - дальнобойная атака касанием с дальностью 10 фт, наносящая 1d6 пунктов урона негативной энергией за каждый Hit Die пользователя. Каждый раз, когда охранник Эбеновой Шпоры призывает темное пламя, он получает 2 пункта урона Мудрости.

**Защепка** "Во имя Черного Солнца! Умрите, неверующие!"

### СЛУЖИТЕЛЬ ЧЕРЕПА ЭТАР CR 7

**Нр** 51 (7 HD)

Женщина человек клерик 7

СЕ Средний гуманоид

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

**Языки** Общий, Дамарский

АС 23, касание 11, застигнутый врасплох 18

**Стойкость** +7, **Рефлексы** +3, **Воля** +8

**Скорость** 20 футов (4 квадрата)

**Рукопашная** мастерской работы тяжелая булава +6 (1d8) или  
**Рукопашная** спонтанное *причинение критических ран* +5 касание (4d8+7, Воля DC 17 - вполтину) или  
**Рукопашная** спонтанное *причинение серьезных ран* +5 касание (3d8+7, Воля DC 16 - вполтину) или  
**Рукопашная** спонтанное *причинение умеренных ран* +5 касание (2d8+7, Воля DC 15 - вполтину) или  
**Рукопашная** спонтанное *причинение легких ран* +5 касание (1d8+7, Воля DC 14 - вполтину)  
**Дальнобойная** мастерской работы легкий арбалет +7 (1d8/19-20)  
**Базовая Атака** +5; **Захватывание** +5  
**Варианты атаки** Поражение (+4 к рукопашной атаке, +7 урон)  
**Специальные действия** спонтанное наложение (заклинания *причинения*)  
**Боевое оснащение** микстура лечения *умеренных ран*, жезл лечения *легких ран*, свиток божественной силы, свиток великого магического оружия  
**Подготовленные заклинания клерика** (CL 7-й; 1d20+9 для преодоления SR):  
4-й - *замешательство*<sup>Д</sup> (DC 17), *вызов монстра IV*  
3-й - *дарение проклятия* (DC 16), *инфекция*<sup>Д</sup> (DC 16), *лечение серьезных ран*, *вызов монстра III*  
2-й - *лечение умеренных ран*, *удержание персоны* (DC 15), *невидимость*<sup>Д</sup>, *сопротивление энергии*, *духовное оружие* (+8 рукопашное касание)  
1-й - *благословение*, *лечение легких ран*, *маскировка себя*<sup>Д</sup>, *божественное покровительство*, *затеняющая мгла*, *щит веры*  
0-й - *лечение незначительных ран* (2), *обнаружение магии*, *руководство*, *свет*, *сопротивление*  
Д: Заклинание домена. Божество: Цирик. Домены: Разрушение, Обман  
**Способности** Сила 10, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 8, Мудрость 16, Харизма 12  
**Умения** Увеличенное Призывание, Боевое Колдовство, Фокус заклинания (призывание), Проникновение Заклинания  
**Навыки** Блеф +5, Концентрация +11 (+15 при наложении в защите), Излечение +5, Знание (религия) +4, Слушание +2, Обнаружение +2  
**Имущество** боевое оснащение плюс +1 *полный пластинчатый доспех*, +1 *тяжелый стальной щит*, мастерской работы тяжелая булава, легкий арбалет мастерской работы с 10 зарядами, незаконченное письмо (см. записи, страница 158).  
**Зацепка** "Этот день давно был предопределен. Кто вы такие, что бросили вызов мощи Черного Солнца?"  
**Обратите внимание** Если служитель черепа Этар вызывает монстра, ее предпочтительный выбор - увеличенная адская гончая. Эффекты умения Увеличенное Призывание Этар отражены в блоке статистики, представленном здесь.

## УВЕЛИЧЕННАЯ АДСКАЯ ГОНЧАЯ

CR 3

Нр 30 (4 HD)

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

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

**Языки** понимает Адский

АС 16, касание 11, застигнутый врасплох 15

**Иммунитет** огонь

**Слабости** Уязвимость к холоду

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

**Скорость** 40 футов (8 квадратов)

**Рукопашная** укус +7 (1d8+3 плюс 1d6 огонь)

**Базовая Атака** +4; **Захватывание** +7

**Специальные действия** дыхательное оружие

**Способности** Сила 17 \*, Ловкость 13, Телосложение 17 \*, Интеллект 6, Мудрость 10, Харизма 6

\* Увеличенное Призывание

**Умения** Улучшенная Инициатива, Бег, Прослеживание (Б)

**Навыки** Скрытность +13, Прыжок +14, Слушание +7, Бесшумное Движение +13, Обнаружение +7, Выживание +7

**Дыхательное оружие (Su)** 10 фт конус, раз в каждые 2d4 раундов, урон 2d6 огонь, Рефлексы DC 15 - вполтину.

# Черная Трещина

После того, как РС преодолевают сопротивление в монастыре, тропа ведет через План Тени к кабинке на северном конце Черной Трещины. Подобно многим местам на Планах Тени, каньон-трещина имеет аналог на Материальном Планах. В Обширном Болоте есть соответствующий каньон, но он полностью находится под водой и его не видит никто, кроме рыб в озере.

Черная Трещина - глубокая сеть каньонов прямо в Теневом Болоте. Со всех сторон болотная вода течет или струится в каньон, падая более чем на 100 фт на его дно. Несмотря на постоянный приток темной жидкости, уровень воды на дне Черной Трещины никогда не поднимается и болото никогда не высыхает - особенность Плана Тени, которую никто не понимает.

Черная Трещина морфирует сильнее, чем остальная часть плана. Общая ее форма остается более или менее стабильной, но небольшие изменения ландшафта вполне обычны, а взаимодействие между Плетением и Теневым Плетением менее агрессивно. Именно поэтому миньоны Шар собрались здесь; используя Черную Трещину как источник силы, а *доминируемых* жертв из ложного храма как катализатор, дракон Деспайр и жрицы Шар начали ритуал, посвященный разрыву Плетения.

Дыра в Плетении все еще очень мала и требует постоянного притока пользователей Плетения, на которых воздействует *теневой осколок* (см. страницу 155), чтобы держать ее открытой. РС должны пробиться через Черную Трещину и в конечном счете достичь логовища Деспайра. Там они должны нанести поражение дракону, освободить плененных пользователей Плетения, прервать ритуал и восстановить баланс между Плетением и Теневым Плетением.

## ДЕСПАЙР

Деспайр - черный дракон, непохожий на других. Перед тем, как Деспайр вылупился, Шар отметила его. Когда Деспайр выполз из осколков своего яйца, его мать и соседи по кладке были потрясены, увидев на его чешуе светящиеся руны - руны, соответствующие тем, что были нанесены на его яйцо. Отмеченный при рождении и неспособный дышать кислотной или накладывать заклинания, Деспайр был отвергнут своими сестрой и матерью.

Деспайр одиноко жил в Обширном Болоте, пока не получил видение. В нем темная сущность утешила дракона, посочувствовала из-за несправедливого обращения с ним матери и сестры и предложила научить его, как обернуть проклятие его рождения в дар - и инструмент для мести. Деспайр согласился, научился дышать теневой сущностью и в конечном счете понял, что в один прекрасный день он будет в силах разорвать само Плетение.

Деспайр ревностно взялся преследовать новую цель и поскольку он действовал по воле Шар, он получил великую награду и немалую силу. Видения показали, что его сестра, Тира, была мертва - убита так называемыми "Драконоубийцами", племенем лизардфолков, оставив свои сокровища без охраны. Приведенный видениями в ее логовище Деспайр убил много лизардфолков, устроившихся там жить и поработил остальных.

Вскоре после того, как он обосновался в бывшем жилище своей сестры, появилась Эсвел Серый Замок. Мощная клерик легко противостояла попыткам Деспайра уничтожить ее, а вместо его уничтожения она проявила милосердие и показала ему источник его видений и остальную его роль в планах Шар.

Эсвел вытащила *теневой осколок* из свежесобранных сокровищ Деспайра и показала ему способ его использования и цель этого. *Теневой осколок* позволил Деспайру превращать поработанных им лизардфолков в более мощных слугителей-нежить. В нем также содержался ключ к ритуалу, способному прорвать дыру в Плетении.

Действуя по плану, продемонстрированному Эсвел, Деспайр начал кампанию по контролю большей части Обширного Болота, завершив его лишь по обнаружении Прохода Сумеречного Владыки в Потерянном Убежище. Вскоре после этого Эсвел послала Китлорда Тиравена со средствами для открытия прохода и Деспайр переместил свое логовище на План Тени.

Начиная с этого дня Деспайр неустанно работал вместе с шарранами, чтобы собрать достаточно жертв для прорыва дыры в Плетении, способной охватить все Обширное Болото. Им это пока не удалось, но дальнейшее - лишь вопрос времени.

## РЕАКЦИЯ НА ВТОРГШИХСЯ

Жители трещины знают свою роль и не бродят по окрестностям. Когда вторгшиеся (типа РС) начинают пробивать себе путь через трещину, миньоны Шар докладывают об этом Деспайру.

По мере своего продвижения по трещине вы время от времени должны делать отметки проверок в столкновении R14 (см. страницу 146). Это указывает, насколько РС привлекают внимание Деспайра; когда вы достигнете определенного порога, Деспайр устроит на РС атаку "ударить и убежать". Он не бьется

насмерть. Вместо этого Деспайр бьется достаточно долго, чтобы понаблюдать, какую магию используют РС. Затем он возвращается в ритуальную палату и настраивает порванное Плетение, чтобы затруднить финальное столкновение.

## ОСОБЕННОСТИ ЧЕРНОЙ ТРЕЩИНЫ

Следующие общие свойства относятся к областям в пределах Черной Трещины, если иное не отмечено в описании области или столкновения.

### ПОТОЛКИ

Потолки имеют однородную высоту.

**Потолки:** Высота внутренних потолков - 15 фт.

### СТЕНЫ

Большинство стен построек Черной Трещины сделано из камнеподобного вещества.

**Камнеподобные стены:** 1 фт толщиной; твердость 8; hp 90; DC поломки 35; Подъем DC 20.

Эти стены увеличивают DC проверок Слушания для попыток слушать сквозь них на 15. Указанные очки жизни и DC поломки даны для 10-футовой секции. Если стена разрушена, разбитые квадраты и все смежные нестенные квадраты станут тяжелыми развалинами.

### ДВЕРИ

Двери в постройках, расположенных в Черной Трещине - в большинстве своем прочные деревянные двери.

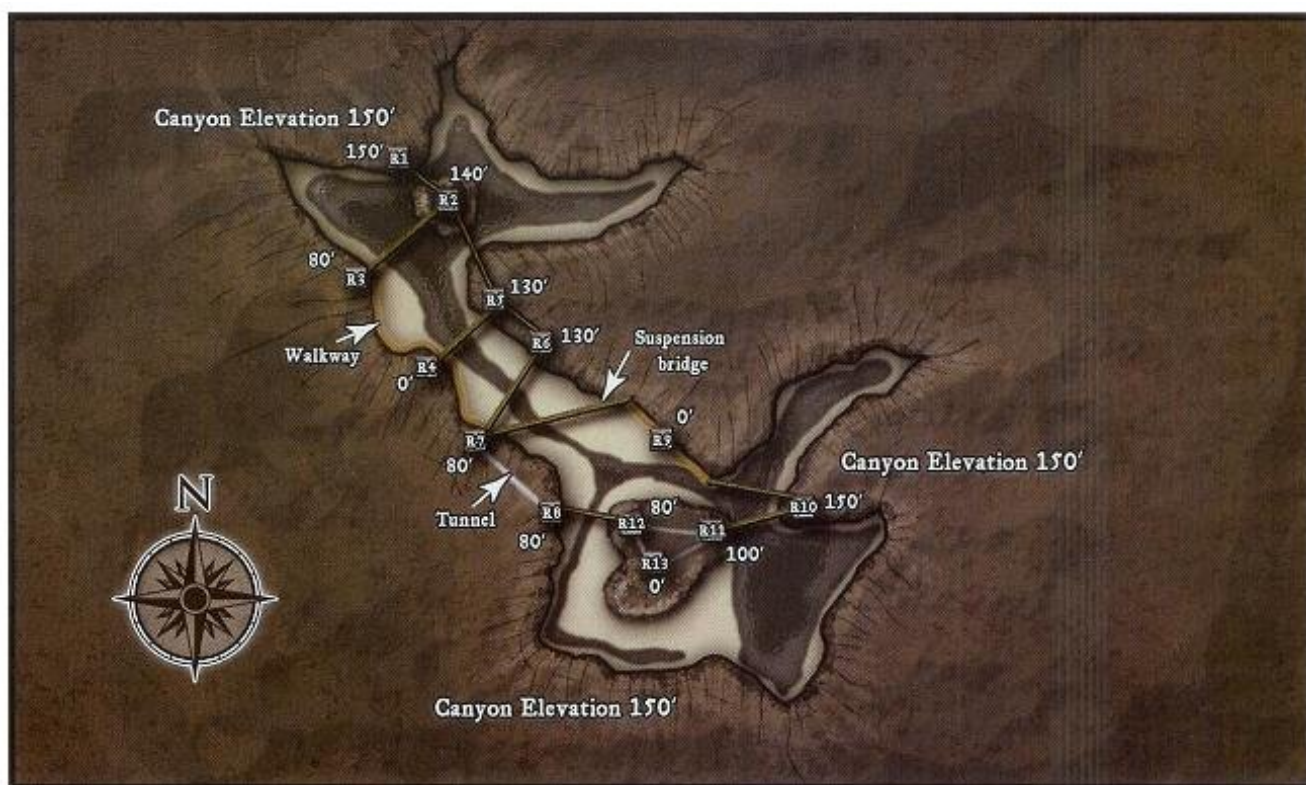
**Прочная деревянная дверь:** 2 дм толщиной; AC 3; твердость 5; hp 20; DC поломки 23 (если застряла), DC 25 (если заперта).

### ОСВЕЩЕНИЕ

Большинство областей темны (хотя входящие туда РС могут видеть как при темном освещении на 60 фт; см. Особенности Плана Тени, страница 72). Ярко освещенные места отмечены на картах. Для любого ярко освещенного места предположите, что темное освещение направлено наружу от него на дополнительное расстояние, равное радиусу ярко освещенной области. РС никоим образом не могут увидеть трещину целиком - видны лишь точки огней на расстоянии.

**Непрерывное пламя:** 6 дм толщиной; AC 5; твердость 8; hp 45; DC поломки 30.

Каменные стойки с обеих сторон у входа на мосты зачарованы заклинанием *непрерывное пламя* для их освещения.





## СКЛОНЫ ТРЕЩИНЫ

Скалистые бока трещины имеют много уступов и мест для захвата, но болотная вода, сочащаяся или льющаяся сверху, делает DC Подъема 20.

## ДНО ТРЕЩИНЫ

Дно Черной Трещины заполнено холодной водой, черной, как сырая нефть, в которой таится водная угроза. Глубина варьируется от 10 фт до сотен футов. Если РС упадут в воду и выживут, опыт должен быть ужасающим, но в конечном счете безболезненным (само падение достаточно опасно). Темные существа, плавающие в странных водах Черной Трещины, должны иметь слепое видение в качестве адаптированной черты, но в остальном вы можете населить дно трещины любыми существами на свое усмотрение. Только убедитесь, что любые упавшие РС должны выбраться как можно быстрее.

## МЕСТА ЧЕРНОЙ ТРЕЩИНЫ

Карта для этой области дана на странице 113. Предполагайте, что земля во всех местах столкновений чиста и относительно свободна от преград, если в тактическом столкновении не указано иное.

### R1. КАБИНКА НА БОЛОТЕ

*Обойдя невысокий холмик на болоте, вы видите приземистую каменную кабинку, смутно освещенную светящимися стойками по бокам прохода. На западе - короткий пирс с двумя пришвартованными гребными шлюпками, также освещенный светящейся стойкой. Нависающий пешеходный мостик соединяет пирс и кабинку.*

*Вы можете слышать унылый гул движущейся воды; за кабиной вода падает неизвестно куда.*

Миньоны Шар иногда используют эту кабинку в качестве казармы, сейчас здесь на страже есть лишь два канолота. Канолоты пришли с меззолотом-наемником, размещенным в R11 и действуют вместе с шарранами, имея на то приказ от меззолота. Деспайр разместил канолотов здесь, чтобы отделить их от их коварного владыки и использовать в качестве охранников - отгонять монстров и других нарушителей от сети мостов. Канолоты нападают на любого, кроме шадар-каев, убитых тенью лизардфолков или тех, кто открыто носит святой символ Шар.

В западной комнате кабинки есть стол, стулья и пустая кладовка. В восточной комнате - восемь простых кроватей и камин. Проход вдоль северного края кабинки находится лишь в нескольких дюймах выше поверхности воды.

**Пирс:** У этой платформы есть крыша, но нет стен. Пол находится в нескольких дюймах над водой. В корзинах и бочках - сушеная еда, питьевая вода и другие мирские припасы.

**Гребные шлюпки:** Жители Черной Трещины используют эти 15-футовые гребные шлюпки, чтобы иногда патрулировать близлежащее болото. С одним существом на веслах лодка движется со скоростью 1 миля в час.

**Световые стойки:** Стойки с заклинаниями *непрерывное пламя* стоят около пирса и в конце моста для их освещения.

**Тактическое столкновение:** R1. Кабинка на болоте на странице 120.

**Развитие:** Яркие огни или обрушение моста могут привлечь внимание Деспайра, как описано в столкновении R14 на странице 146.

### R2. СЕВЕРНАЯ БАШНЯ

*Огни, которые Вы видели из кабинки, идут от двух стоек с обеих сторон дверного проема у вершины 60-футовой башни, сделанной глянцевого черного хитиноподобного вещества. Стойки мерцают с холодным белым огнем. Еще один висячий мост появляется примерно на полпути на западной стороне башни, уходя во тьму над трещиной. Башня стоит на плато, покрытом костями. Летучие опоры, присоединенные к башне, напоминают ноги насекомого.*

Эта башня - главное пересечение висячих мостов над северной частью Черной Трещины. Также тут обитает подарок Деспайру от последователей Цирика - кровавый голем. Он атакует любого, кроме шадар-каев, убитых тенью лизардфолков или тех, кто открыто носит святой символ Шар или Цирика.

**Плато:** Кровавый голем бросает трупы своих жертв на плато. Из-за странных свойств морфирующего Плана Тени начали появляться и другие скелеты. Теперь плато покрыто тысячами черепов и костей. Поверхность плато считается тяжелыми развалинами.

В среднем от стены башни до края плато 50 фт и 110 фт до дна каньона. Воды внизу нет, так что РС, упавшие на плато, получают 11d6 пунктов урона от падения.

**Тактическое столкновение:** R2. Северная башня на странице 122.

**Развитие:** Обрушение моста может привлечь внимание Деспайра, как описано в столкновении R14.

### R3. СЕВЕРНЫЕ БАРАКИ

*Примерно на середине стены каньона угнездилась легкая серая постройка, мало чем отличающаяся от нароста с грибами на стене утеса. Мост с северо-востока ведет в дверной проем, лестница спускается по стене каньона на юг. На вид, примерно на 20 фт за дверной проем идет ровная стена.*

В этой палате на середине стены каньона есть теневые меха - своего рода магический насос, вытягивающий теньную сущность из ткани плана и передающий ее в ритуальную палату Деспайра в области R13. Три солдата, известные как темные ученики и клерик Шар охраняют меха. Они, подобно всем шарранам в Черной Трещине, прошли сквозь сломанные Теневые Врата в храме Мистры и таким образом имеют темный шаблон. Темные ученики нападают на любых вторгшихся.

**Грибы:** Морфирующие качества Черной Трещины выражаются странными способами. Грибы в северной части комнаты имеют реалистичные гуманоидные лица - и мужские и женские - на шляпках. Лица иногда дергаются или мигают, но обычно смотрят на потолок.

Каждый гриб обеспечивает пищу на день. Грибы непрочны, но восполняются.

**Тактическое столкновение:** R3. Северные бараки на странице 124.

**Развитие:** Темные ученики, сбежавшие от РС, уничтожение теневого меха или обрушение мостов могут привлечь внимание Деспайра, как описано в столкновении R14.

### R4. ЛОГОВИЩЕ ГОРГОНА

*Этот выступ на утесе приметен темной пещерой на стене утеса и бесшумным парящим подъемником, медленно движущимся вверх-вниз в железной клетке. Сталактиты покрывают потолок пещеры и каждые несколько секунд с них срываются густые капли, медленно опускающиеся на пол и там исчезающие.*

Малкарион (которого можно встретить в области R5) привел горгона в Черную Трещину, чтобы попытаться обучить его в качестве верховного животного. Это ему так и не удалось. Горгон нападает на всех, кроме Малкариона. Однако, он не уходит далеко от пещеры - План Тени кажется ему странным и пугающим.

**Подъемник:** К югу от устья пещеры - платформа подъемника, прямоугольник 15 на 20 фт, питаемая теневой магией, которая поднимается к деревянной платформе у края каньона и висячему мосту, ведущему



поперек каньона к области R5. Она огорожена железными прутьями, но открыта со стороны моста и в северо-западном углу.

**Сталактиты:** Морфирующая природа Плана Тени устроила странные сталактиты. Эфемерная теневая сущность капает с потолка каплями примерно по футу в диаметре. За несколько секунд капля достигает пола, который вновь поглощает ее в ткань плана.

**Седла:** Два седла висят на стене внутри пещеры. Это обычные лошадиные седла с очень длинными подпругами. Малкарион (в области R5) использует их при тренировке горгона в качестве боевого скакуна. Одно - экзотическое ездовое седло (30 gr), второе - экзотическое военное седло (60 gr).

**Статуя:** В оном углу пещеры стоит жертва горгона. Для большего количества деталей см. тактическое столкновение R4.

**Тактическое столкновение:** R4. Логовище горгона на странице 126.

**Развитие:** Урон подъемнику или мостам может привлечь внимание Деспайра, как описано в столкновении R14.

Если горгон обратит одного или нескольких РС в камень, им не обязательно уходить из трещины. Малкарион хранит несколько свитков *сломать зачарование* на своем столе в области R5; он сам несколько раз был обращен в камень при обучении горгона.

## R5. ДЕМЕСН МАЛКАРИОНА

*Пылающие опоры в конце прохода освещают приземистую башню, окруженную морем извивающихся черных щупалец.*

В этой башне, архитектурой подобной северной башне в области R2, живет Малкарион, черный страж, возглавляющий основную часть повседневных дел в трещине, чтобы Деспайр мог свободно сконцентрироваться на ритуале. Вокруг башни - лес щупалец, отлично демонстрирующий морфирующую природу Плана Тени.

Малкарион, некогда паладин Тира, попавший под влияние Шар, отвечает лишь перед Деспайром. Малкарион лишился своего небесного скакуна из паладинской жизни, так что старается выдрессировать в качестве нового скакуна горгона в области R4.

Малкарион знает всех, кто работает с шарранами, так что немедленно нападает на любых вторгшихся, стремясь в рукопашную и уничтожая столько РС, сколько сможет. Как только РС осмотрят башню, переходите к тактическому столкновению.

**Стол:** На столе есть футляр для свитков с прикрепленной к нему запиской. Она гласит: "Если я не вернусь с дрессировки горгона, пусть Деспайр вернет оттуда мое тело. Затем используйте это, чтобы оживить меня". Внутри футляра - три свитка *сломать зачарование*.

**Сундук:** В этом сундуке есть несколько комплектов прекрасной одежды (300 gr).

**Тактическое столкновение:** R5. Демесн Малкариона на странице 128.

**Развитие:** Обрушение моста или спасение Малкариона из этого столкновения могут привлечь внимание Деспайра, как описано в столкновении R14. В отличие от горгона или кровавого голема, пропажа Малкариона будет быстро замечена и эта информация в конечном счете дойдет до Деспайра.

## R6. СПИРАЛЬНАЯ ЯМА

*Три фигуры с короткими посохами и мечами находятся в яме приблизительно в 50 фт под вами, напевая "Слава Хозяйке Ночи... Слава Хозяйке Ночи..." хриплыми голосами, чуть более громкими, чем шепот. Они стоят вокруг алтаря из черного камня, покрытого подсохшей кровью. У одного из краев ямы находятся серые меха, напоминающие аккордеон и движущиеся вверх-вниз. На полу ямы пылает круг из серебристых символов и рун приблизительно 15 фт в поперечнике. Скат идет вниз вдоль внутреннего края ямы, спиралью доходя до ее пола.*

*Примерно в 10 фт от края ямы начинается поле извивающихся черных щупалец, уходящее за пределы вашего зрения.*

Эта яма имеет другие теневые мехи, этот под осторожными глазами трех жриц Шар. Черные щупальца, которые окружают башню Малкариона также, окружают эту яму. Три клерика Воли Шар пробуют защитить теневые мехи как, лучше всего они могут.

**Тактическое столкновение:** R6. Спиральная яма на странице 130.

**Развитие:** Разрушение мехов или близлежащих висячих мостов может привлечь внимание Деспайра, как описано в столкновении R14. Если любые темные жрицы уйдут, они в конечном счете доберутся до Деспайра также встревожат его.

## R7. ПАЛАТА ПАЛАЧЕЙ

*Черно-белые гобелены украшают стены. На них изображены фигуры всех видов: люди, изверги, эльфы, дварфы - все они стоят на коленях перед черным диском в небесах.*

*В западном углу квадрат на полу покрыт странными рунами и символами. Висячие мосты уходят из этой палаты на северо-восток и на восток. Туннель в южной стенне идет на юго-восток.*

Эту палату охраняют два эфемерных палача. Коренные жители плана тени, эти странные существа появились из поля щупалец во время ритуала поклонения Шар, исполняемого темными жрицами. Теперь они служат Деспайру охраной, иногда используя свою способность *двери измерений*, чтобы поохотиться на Теневом Болоте. Они нападают на любого, кто не носит одеяний прихожанина Шар, если кто-либо из шарран - или убедительная копия, типа замаскированного персонажа - не прикажет им стоять на месте.

**Тактическое столкновение:** R7. Палата палачей на странице 132.

**Сокровище:** Семь из восьми гобеленов в комнате стоят по 200 гр каждый. Тяжелые гобелены - 10 фт шириной и 10 фт высотой, каждый весит по 40 фунтов. Они весьма неудобны для переноски даже тем, кто силен. Фактически они ярких цветов, но оттенки на Плана Тени не воспринимаются.

Восьмой гобелен - фактически *ковер полета*, описанный в тактическом столкновении для этой области, стр.132.

**Развитие:** Урон мосту может привлечь внимание Деспайра, как описано в столкновении R14, равно как и любой сбежавший эфемерный палач.

## R8. ТАИНСТВЕННЫЕ КАТАФАЛКИ

*Три серокожих людей в нагрудниках ходят по этой палате, держа наготове посохи и мечи. Вдоль северной стены находится шесть черных каменных катафалков, на одном из которых лежит тело. Вы видите, как оно исчезает, а на катафалке рядом с ним появляется совершенно другой труп.*

*В юго-западном углу - массивные меха, вздувающиеся и сжимающиеся, питаемые незримой силой.*

*Туннель ведет на северо-запад из этой комнаты, висячий мост - на восток.*

Катафалки представляют собой один из самых странных примеров морфирующей природы Плана Тени в Черной Трещине. План захватывает тела (по-видимому, отовсюду), помещая их на эти катафалки на несколько секунд, а затем вновь унося куда-то - вероятно, к тому месту, где они и покоятся, но куда - неизвестно.

Деспайр приказал, чтобы жрицы наблюдали за катафалками и сразу сообщили ему о любых необычных образцах или изменениях в их функционировании. Жрицы путем проб и ошибок поняли, что трогать тела не стоит, но тем не менее при случае настаскали кое-что из драгоценностей - то, что лежит на таблице.

Жрицы атакуют любых вторгшихся, убегая лишь при серьезных ранениях. РС не обязательно будут биться с тенями - все зависит от их осторожности или жадности.

**Тактическое столкновение:** R8. Таинственные катафалки на странице 134.

**Сокровище:** На столе есть 800 гр в различных драгоценностях - награбленное темными жрицами.

**Развитие:** Уничтожение теневых мехов, висячих мостов или спасение темных жриц может привлечь внимание Деспайра, как описано в столкновении R14.

## R9. ВОСТОЧНЫЕ БАРАКИ

*Лестница спускается к пляжу с черным песком, который простирается к воде и уходит за пределы вашего зрения. Вторая лестница поднимается с другой стороны пещеры, скрываясь в утесе. Внутри вы слышите слабый шум и звук голосов.*

Это основное место, где живут темные жрицы и темные ученики. От устья пещеры РС могут услышать шелест теневых мехов и разрозненные фразы темных учеников: "У тебя есть вакса?", "Держи стрелу ровно, я закреплю оперение" и так далее. У скрытной партии есть неплохой шанс как снег на голову свалиться на темных учеников и темную жрицу, не дежурящих и не ожидающих нападения.

Два темных ученика и темная жрица атакуют любых вторгшихся. Они стараются защитить теневые меха, но сбегают при сильных ранениях.

**Тактическое столкновение:** R9. Восточные бараки на странице 136.

**Сокровище:** У каждой кровати есть незапертый ящик со сменой одежды и примерно 20 гр в различных монетах, но лучшее сокровище - магическое оснащение, которое есть у миньонов Шар.

**Развитие:** Урон теневым мехам или близлежащим лестницам может привлечь внимание Деспайра, как описано в столкновении R14. Любые миньоны Шар, сбежавшие из этого столкновения, также приведут его в готовность.



## R10. ЛОГОВИЩЕ ШААЛАБХАКА

*За открытым дверным проемом этой высокой башни вам виден открытый интерьер с полом, который словно проваливается в 5 фт от двери.*

В этой башне содержатся еще жертвы, готовые заменить тех, что умрут в области R13. Сейчас таких несчастных душ четверо. Это остальные из восьми *доминируемых* пленников, последними проследовавших через реку во Мхайр из ложного храма Мистры (Толвик, Дурген, Карим и Смот; см. описание области T33 на странице 19). Остальных четверых РС встретили в области L4 (страница 54). Почти не отдохавшие после того, как попали сюда, пленники-NPC имеют немного очков жизни и вообще не имеют заклинаний. Снаряжения ни у кого из них нет.

Охраняет их пожиратель разума по имени Шаалабхак. Шаалабхак просто явился к Деспайру в Обширном Болоте и предложил свои услуги. С тех пор он искренне служит Деспайру. Его замыслы остаются для шарран тайной, но иллитид, похоже, столь же лоялен Деспайру, как и любой из них. Конечно, интересы Шаалабхака в создании разрывов в Плетении не имеют никакого отношения к поклонению Шар и он периодически использует свою способность *изменения плана*, чтобы передавать сообщения о продвижении дел шарран их товарищам.

Шаалабхак нетерпеливо набрасывается на РС, поскольку они помешали его отдыху после еды. Когда РС перемещается в башню, переходите к тактическому столкновению.

**Сундуки:** У пожирателя разума есть три сундука со светящимися рунами на них, которые он притащил из одной из своих прогулок на другой план. Все они незаперты, но несут на себе магические ловушки, которые срабатывают, если их коснется кто-то помимо Шаалабхака. Обратите внимание, что если ловушка сундука сработает, она может убить пленников, попавших в область эффекта. См. тактическое столкновение R10 для детальной информации о сундуках.

**Тактическое столкновение:** R10. Логовище Шаалабхака на странице 138.

**Развитие:** Если Шаалабхак сбежит, он почти наверняка использует свою способность *изменения плана* и не станет предупреждать Деспайра. Делишки Шаалабхака неважны для этого приключения, но если он сбежит, вы можете использовать встречу с ним позже.

## R11. ЛЕТУЧАЯ ЛЕСТНИЦА

*Эта массивная палата имеет высоту более 100 фт. Ряд парящих ступеней выстраиваются во что-то вроде лестницы, ни к чему не прикрепленной и вьющейся от пола палаты к дверному проему к висячему мосту, идущему на восток.*

*На дне палаты - туннели, идущие на запад и юго-запад.*

*На одной из ступеней на высоте примерно 70 фт сидит существо-инсектоид, вооруженное трезубцем.*

Морфирующая природа Плана Тени превратила то, что когда-то было обычной лестницей, в сложный спортивный снаряд для атлетов. Своего рода юголот, именуемый меззолотом, охраняет эту странную палату вместе с двумя варгульями.

Шаалабхак встретил изверга-наемника во время планарного путешествия и предложил ему и его канолотам роль миньонов Деспайра. Деспайр хорошо платит меззолоту за его роль телохранителя и помощь в решении проблем. Он делает свою работу без жалоб или раскаяния, но канолоты, как оказалось, могут весьма вольно интерпретировать приказы. Деспайр отделил их и это, похоже, решило проблему. Позже Шаалабхак обеспечил меззолота новыми миньонами - двумя варгульями, разделяющими с ним палату.

**Тактическое столкновение:** R11. Летучая лестница на странице 140.

**Развитие:** Разрушение моста может привлечь внимание Деспайра, как описано в столкновении R14, но дракон близко, так что РС так или иначе вскоре с ним столкнутся.

## R12. ОСВЕЩЕННАЯ ЧЕРЕПАМИ БИБЛИОТЕКА

*Эта мрачная библиотека освещена зеленым светом, исходящим от черепов, охваченных холодным изумрудным пламенем. Каждый из черепов находится на верхушке одной из пяти книжных полок, стоящих вдоль стен комнаты. В центре комнаты стоят столы и стулья. Пока вы осматриваете библиотеку, одна из книг соскальзывает с полки и плывет к столу, оставляя за собой след искаженного воздуха.*

*В южной и восточной стенах есть туннели, в северо-западном углу - висячий мост.*

Эта библиотека - читальный зал шарран и кладезь их знаний о магии. Приверженцы Шар переправили эти книги в Черную Трещину, чтобы читать тексты Деспайру, жаждавшему больше узнать о богине, Плетении и Теневом Плетении. Эсвел Серый Замок обеспечила книгам охрану: пять пламенных черепов, дежурящих на верхушках книжных полок.

Пламенные черепа существуют для охраны книг библиотеки от не-шарран. Если кто-либо из РС не одет в одежду прихожанина Шар или не сотворит ее молитву перед тем, как коснуться книги, пламенные черепа атакуют. Если РС просто пройдут через комнату, не трогая книг, пламенные черепа просто сидят и наблюдают за ними и выглядят при этом как магические огни для освещения комнаты.

В свободное от охраны палаты время пламенные черепа читают книги, что и происходит, когда РС заглядывают в комнату. Они используют *руку мага* для перемещения книг на стол.

**Книжные полки и столы:** Когда РС касаются одного из столов, они чувствуют, словно по ним проходит холод. Это ощущение исчезает, как только РС прекращает касаться стола. Книжные полки и столы в этой комнате несут на себе зачарование, делающее их и любой объект на них иммунными к огню. Эсвел знает, что из пламенных черепов не получится эффективных стражей, если они уничтожат то, что должны охранять. Существа, касающиеся столов или книжных полок, получают сопротивление огню 5 и не могут быть охвачены огнем - РС могут использовать это преимущество, если поймут, что происходит.

**Книги:** Книги на полках - главным образом эзотерические тексты, теоретизирующие природу магии, включая отношения между Плетением и Теневым Плетением. Однако, в них нет текста, описывающего ритуал, разрабатываемый в области R13.

**Тактическое столкновение:** R12. Освещенная черепами библиотека на странице 142.

**Сокровище:** Здешнее сокровище - книги, книжные полки и столы. Каждый из толстых томов в библиотеке весит примерно 3 фунта и стоит в среднем 10 гр. Всего в библиотеке 1,874 книг. Если РС смогут так или иначе переправить все книги на Материальный План, их ждет королевская награда за работу, примерно 20,000 гр. РС придется основать книжный магазин, чтобы продать их все и получить эту сумму, что может занять немалое время. Если они хотят продать все книги сразу, им придется связаться с заинтересованным и богатым покупателем. Единственный такой покупатель в Велууне - Лорд Сарп Рыжебородый и он купит книги у РС за 5,500 гр и ни медяком больше. Его интересуют книги, чтобы узнать о неприятностях, свалившихся на его голову.

Пять книжных полок - 6 фт высотой и почти 10 фт длиной. Каждая весит почти 350 фунтов. Если РС смогут уволочь их с Плана Тени, каждая из них теоретически стоит 4,000 гр. Любой волшебник, имеющий существенную библиотеку, заинтересуется их покупкой за 2,000 гр, но вряд ли кто-то еще проявит к ним интерес.

Каждый из четырех столов весит примерно 150 фунтов. На них то же зачарование, что и на книжных полках, но их ценност не столь очевидна. РС могут продать стол за 1,000 гр, но вряд ли удастся продать более одного за один раз или найти покупателя, который сочтет их не обычной диковинкой, а чем-то большим.



**Развитие:** Серьезный урон сооружениям может привлечь внимание Деспайра, как описано в столкновении R14. Деспайр в соседней комнате, так что Вы можете просто подождать, пока РС доберутся до R13, вместо того чтобы выпустить дракона в трещину.

### R13. РИТУАЛЬНАЯ ПАЛАТА

*Черный дракон со странными светящимися отметинами на чешуе восседает на широком возвышении в центре этой комнаты. Над ним вьется черная сфера, напоминающая потертую эбеново-черную ткань, облепившую шар. С шеи дракона на тонкой бронзовой цепочке висит осколок камня размером с палец.*

*Вдоль стен - клетки, во всех их находятся истощенные гуманоиды в рваных одеждах. Клетки настолько малы и тесны, что кажется, что они, пульсируя, выжимают нечто из тех, кто в них сидит, посылая его в виде светящейся синей энергии к клубку тьмы, зависшему над драконом. Глаза пленников умоляют вас об избавлении - но вы не уверены, желают ли они свободы или смерти.*

Это столкновение переломно для Черной Трещины - тут у РС есть шанс закончить разрывы Плетения, освободить пленников Деспайра и нанести поражение дракону.

РС достигли палаты, где Деспайр хранит дело всей своей жизни - ритуал, ради исполнения которого он был рожден. Будет ли он биться насмерть, используя любые доступные средства? Именно.

**Тактическое столкновение:** R13. Ритуальная Палата на странице 144.

**Развитие:** Если Деспайр ранее сталкивался с РС, как описано в столкновении R14 (страница 146), то он настроил палату, чтобы та препятствовала самой мощной магии РС.

В ярости боя РС могут обнаружить необычный побочный эффект ритуала Деспайра: всякий раз, когда пленник в клетке умирает, все за пределами клеток (и Деспайр и РС) излечивает 5 пунктов урона из-за притока положительной энергии.

## ЗАВЕРШЕНИЕ "КОРМИР: РАЗРЫВ ПЛЕТЕНИЯ"

Когда Деспайр побежден, а распутанное Плетение вернулось к своему нормальному состоянию, приключение завершается - почти. РС и любых выживших пленников ждет неприятное путешествие обратно через План Тени к Теневой Цитадели и, в конечном счете, в Велун - возможно, к началу очередных приключений. Вы можете сделать это путешествие как насыщенным, так и непримечательным - на ваше усмотрение.

Появившись в Потерянном Убежище, РС обнаруживают, что руины контролирует племя Острый Зуб. Они радостно приветствуют РС и всех, кого они спасли. Затем РС наслаждаются праздничным гостеприимством лизардфолков - венками болотных цветов, огромными кабанами, жареными на углях и дикими танцами.

По возвращении в Велун Лорд Рыжебородый и Констал Толл приходят приветствовать РС, как только узнают об их возвращении. РС и спасенные ими жертвы доставляются в поместье Лорда Рыжебородого, где за ними ухаживают все имеющиеся в городе клерики. Если Тунастер Драник нанял РС для этого предприятия, он и еще несколько клериков Мистры предоставляют РС денежную награду. Узнав о свершениях РС, Тунастер дает им еще кое-что: *жезл лечения умеренных ран, свиток каменной кожи и кинжал +2*. Тунастер также предлагает услуги своих товарищей по изготовлению вещей, необходимых РС (в обмен на деньги и изделия согласно нормальным правилам).

Военные Волшебники Кормира вскоре узнают об этих событиях и прибывают примерно через неделю, чтобы разобраться со сломанными Теневыми Вратами и Проходом Сумрачного Владыки. Кормир заключает союз с племенем Острый Зуб и между лизардфолками и народом Кормира начинается кое-какая торговля. Обширное Болото очищено от части тайн и опасностей, но большинство кормирцев предпочитает обходить его стороной. РС получают известность среди Военных Волшебников и духовенства Мистры за охрану Кормира и Плетения, что в будущем сулит им хорошее отношение со стороны этих групп.

Если РС терпят неудачу и никто не знает, где они пропали, дела для Кормира идут совсем плохо. Ритуал Деспайра в конечном счете успешно завершается и все Обширное Болото и до 10 миль вокруг него накрывает зона мертвой магии. Когда это происходит, пользователи Плетения по всему миру чувствуют, как сквозь них прошло нечто леденящее, а Мистра в течение полных суток не отвечает ни на какие молитвы. Что это означает для Фаэруна и Плетения - непонятно, потому что Мистра ничего не говорит об этом. Обширное Болото заполняется шадар-каями и становится цитаделью преданных Шар.

## ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ ЗА ИСТОРИЮ ГЛАВЫ 5

РС могут заработать дополнительный опыт за завершение определенных задач приключения.

- За каждые уничтоженные РС теневые меха партия получает по 100 ХР.
- Если РС одурачили любого из охранников Черной Трещины, сделав вид, что над ними доминируют, партия получает 200 ХР.



- Если РС дают магические изделия или оказывают другую существенную помощь NPC - пленникам Шаалабхака, чтобы помочь им выбраться из Черной Трещины, партия получает 500 ХР.
- За каждого из пленников Ритуальной Палаты, которого РС вернули на Материальный План, партия получает 50 ХР.

## СТОЛКНОВЕНИЕ R1: КАБИНКА НА БОЛОТЕ

Уровень столкновения 7

### ВВОДНАЯ

Столкновение начинается с канолотов (С), скрывающихся (Скрытность +5) на пирсе и в проходе за кабинкой каюты. Они здесь оставлены в качестве охраны, так что внимательно наблюдают за близлежащим болотом (Слушание +12, Обнаружение +12). Когда РС подходят в зону визуальной дальности канолотов (вероятно, в пределах 60 фт из-за Плана Тени), пусть они сделают проверку Обнаружения, не забыв включить штраф за расстояние. Если РС будут не в состоянии увидеть канолотов, изверги получают выгоду от неожиданности, когда рассмотрят РС достаточно хорошо, чтобы напасть (на расстоянии 40 фт).

Если РС обнаружат канолотов до их атаки, прочтите:

*Бронированное собакоподобное существо повернуло к вам морду. Оно открывает рот, демонстрируя челюсти, обрамляющие длинный шипастый язык.*

### ТАКТИКА

Канолоты не могут видеть на расстоянии более 40 фт. Если возможно, они лежат в ожидании, пока РС не подберутся на 20 фт. Тогда каждый из канолотов выбирает отдельного РС, стараясь затащить их в раскрытые челюсти. Если РС обнаруживают их, они поднимаются и набрасываются на РС. Вода замедляет их, но они скорее всего быстрее, чем большинство РС.

Если канолот поражает РС своей атакой языком, тот должен сделать попытку ДС 17 спасброска Стойкости, чтобы избежать паралича. Если РС парализован, канолот втягивает язык, подтаскивая парализованного РС на свой квадрат для атаки укусом. Если канолот будет не в состоянии парализовать РС, он все равно тащит РС на свой квадрат и кусает его, но на сей раз он должен преуспеть в проверке захватывания, чтобы нанести урон укусом.

**Привлечение внимания:** Если РС создают яркие огни, сохраняющиеся дольше 1 раунда, например поджигая кабину, добавьте 1 отметку проверки для столкновения R14 (страница 146). Если мост обрушится, добавьте 3 отметки проверок.

Как только бой закончен, переходите к странице 114 для продолжения приключения.

### ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

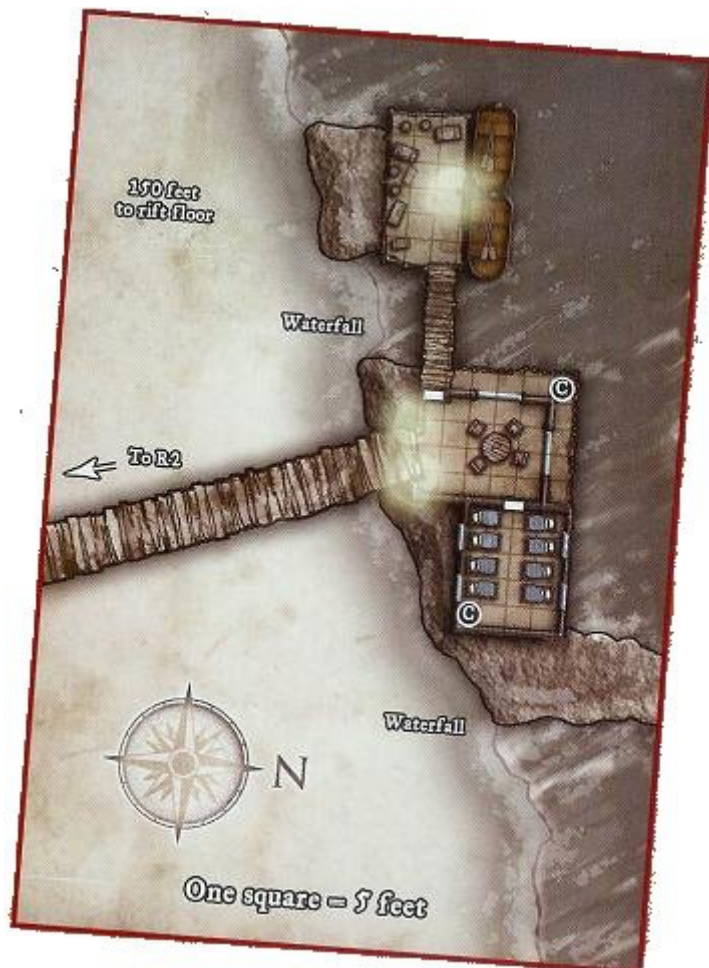
**Черты Плана Тени:** См. страницу 72.

**Окно:** Стекло в окне - твердостью 1 и с 1 hr. Любой, пробивающий собой окно (добровольно или нет), берет 1d4 пунктов урона от разбитого стекла.

**Паралич:** Парализованные существа не могут перемещаться и предпринимать любые действия, кроме чисто ментальных. Они имеют эффективные показатели Силы и Ловкости 0. Существа, атакующие парализованного противника, получают +4 бонус на броски атаки, в дополнение к пользе от более низкого АС жертвы паралича. Парализованные существа также беспомощны и уязвимы к удачному добивающему удару (РН 153).

**Трясины:** Кабинку окружает глубокая и мелкая трясина.

**Мелкая трясина:** Перемещение на 1 квадрат мелкой трясины обойдется в 2 квадрата движения, ДС проверок Кувырка также увеличивается на 2. Мелкая трясина имеет глубину примерно в 1 фт.





**Глубокая трясина:** Средним или большим существам перемещение на 1 квадрат глубокой трясины обойдется в 4 квадрата движения, или персонажи могут плыть, если захотят. Маленькие или меньшие существа для перемещения по глубокой трясине должны плавать. Проверка Бесшумного движения берет в воде штраф -2. Существа без скорости плавания или *свободы движения* не могут использовать в глубокой трясине навык Кувырка. Глубокая трясина имеет глубину примерно в 4 фт.

**Плавание:** Существа должны преуспеть в DC 10 проверке Плавания, чтобы перемещаться в одну четверть своей скорости. При провале на 5 или больше существо оказывается под водой и должно задерживать дыхание.

**Задержка дыхания:** Существо может задерживать дыхание в течение количества раундов, равного удвоенному показателю его Телосложения, но только взяв действие движения или свободное действие. Существо, задерживающее дыхание и берущее стандартное действие, уменьшает количество раундов задержки дыхания на 1. После этого существо должно сделать успешную DC 10 проверку Телосложения; каждый раунд DC этой проверки увеличивается на 1. Неудавшаяся проверка Телосложения заставляет существо упасть без сознания. На следующем раунде существо уменьшено до -1 очков жизни. В раунде после этого существо умирает.

**Бой в воде:** Существа без скорости плавания или *свободы движения*, провалившие проверку плавания, считаются потерявшими равновесие; они теряют свой бонус Ловкости к АС и противники получают +2 бонус, чтобы поразить их.

Существо, полностью покрытое водой, имеет полное покрытие от атак с земли. Существо, стоящее в воде по крайней мере на половину своего роста, имеет покрытие (+4 к АС, +2 на спасброски Рефлексов) от атаки с земли и может приседать как действие движения, чтобы получить улучшенное покрытие (+8 к АС, +4 на спасброски Рефлексов). Существа, плавающие в воде, но видимые на ее поверхности, улучшают покрытие против атак с земли (+8 к АС, +4 на спасброски Рефлексов). Дальнобойные атаки берут -2 штраф за каждые 5 фт воды, сквозь которую они проходят. Рубящие и дробящие рукопашные атаки берут под водой штраф -2. Поверхность воды останавливает эффекты огненных заклинаний и заклинатели, находящиеся в воде, должны преуспеть в проверке Колдовства (DC 20 + уровень заклинания), или заклинание провалится и будет потрачено впустую.

**Водопады:** Вода здесь льется по краю утеса, падая на 140 фт на дно каньона вниз. Существа, сорвавшиеся с края, получают 10d6 пунктов урона плюс 2d3 пунктов несмертельного урона.

Водный поток около утеса - вконец медленный ручей, чем ревущий поток. Существа, стоящие около утеса, могут чувствовать вибрацию воды, но не сильно. Незакрепленные летучие объекты или существа (типа РС без сознания) в пределах 15 фт от водопада смещаются к краю со скоростью 5 фт каждый раунд. Обратите внимание, что большие и тяжелые существа или объекты не могут плавать в мелкой воде трясины.

**Висячий мост:** 3 дм толщиной; АС 4; твердость 5; hp 30; DC поломки 23.

Статистика выше - для 5-футовой секции моста. Если кто-то уничтожает две смежных секции моста, идущие по ширине, мост разрушается. Любой находящийся на нем при этом падает на дно каньона. Существа, упавшие с моста, получают 10d6 пунктов урона плюс 2d3 несмертельного урона, если они выше уровня воды и 15d6 пунктов урона, если нет.

Этот 150-футовый деревянный мост ведет к области R2. Если РС находятся на мосту, то они могут видеть слабые огни на другом его конце (*непрерывное пламя* в области R2).

**Маленькие деревянные корзины:** 1/2 дм толщиной; АС 4; твердость 5; hp 5; DC поломки 17.

Вход на эти квадраты обойдется в 2 квадрата движения. Средний персонаж может запрыгнуть на верхушку корзины с успешной DC 10 проверкой Прыжка (разбег не требуется). Маленький персонаж может запрыгнуть с успешной DC 10 проверкой Прыжка (DC 20 без необходимости разбега), или забраться наверх с успешной DC 15 проверкой Подъема. Персонаж, стоящий на корзине, получает +1 бонус на рукопашные атаки против противников на земле. Корзина обеспечивает покрытие.

## **2 КАНОЛОТА CR 5**

**Hp** 51 каждый (6 HD); **DR** 5/добро

**NE** Средний аутсайдер (зло, экстрапланарный, юголот)

**Инициатива** +4; **Чувства** слепота, слепое видение 40 фт, Слушание +12, Обнаружение +12

**Языки** телепатия 100 фт, Абиссал, Драконий, Адский

**АС** 18, касание 10, застигнутый врасплох 18

**Иммунитет** яд, кислота, атаки взглядом, визуальные эффекты, основанные на взгляде иллюзии

**Соппротивление** холод 10, огонь 10, электричество 10; **SR** 18

**Стойкость** +9, **Рефлексы** +5, **Воля** +8

**Скорость** 50 футов (10 квадратов)

**Рукопашная** язык +11 (1d4+4 плюс паралич) и укусы +8 (2d6+2)

**Пространство** 5 фт; **Достижимость** 5 фт (язык до 20 фт)

**Базовая Атака** +6; **Захватывание** +10

**Варианты атаки** улучшенный захват

**Способности** Сила 19, Ловкость 10, Телосложение 19, Интеллект 5, Мудрость 17, Харизма 12

**Умения** Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Проследивание, Фокус Оружия (язык)

**Навыки** Скрытность +5, Запугивание +10, Прыжок +21, Слушание +12, Бесшумное Движение +4, Обнаружение +12

**Зацепка** Рычание при подтягивании жертвы

**Паралич (Ех)** (при успешной атаке языком, Стойкость DC 17 - отменяет, длительность 1d6+2 минут)

**Улучшенный захват (Ех)** Чтобы использовать эту способность, канолот должен поразить цель своей атакой языком. Затем он может подтянуть захваченного противника Среднего или меньшего размера себе в рот на том же самом раунде и сделать атаку укусом. Канолот может устанавливать удержание при успешной проверке захватывания, даже если противник не парализован (см. выше).

## СТОЛКНОВЕНИЕ R2: СЕВЕРНАЯ БАШНЯ

Уровень столкновения 8

### ВВОДНАЯ

Это столкновение начинается, когда РС входят в башню. Возможно, что РС используют скрытность, чтобы прокрасться мимо кровавого голема (Б), или они могут миновать внутреннюю часть башни. Это прекрасно; в этом случае переходите к следующему столкновению и помните, что кровавый голем тихонько ожидает в этой башне.

Скелеты вступают в игру, только если РС проходят двойные двери на южной стене башни и спускаются по лестнице к плато, на котором стоит башня. Для дальнейших деталей см. Особенности области.

Когда РС войдут внутрь башни, прочтите:

*Механическая конструкция с цепями в руках стоит на полу палаты под вами. Фигуру украшает резьба в виде черепов на солнечной вспышке, частично заляпанная свежей и засохшей кровью, которая, похоже, капает из швов на ее стальном теле.*

*Между вами и конструкцией - две узких крутых лестницы, ведущих вниз от дверного проема, в котором вы находитесь. Есть и еще два открытых дверных проема: один в западной стене и один - в южной. Вам видны висячие мосты за ними. Есть также закрытые двойные двери в южной стене.*

### ТАКТИКА

Кровавый голем неразумен, так что он просто атакует ближайшего из РС (если несколько их на равном расстоянии, голем выбирает цель случайно). Он достаточно высок, чтобы добраться до квадратов на вершине внутренней лестницы. Он использует свою способность смертельного вихря всякий раз, когда оказывается смежным с тремя или более РС.

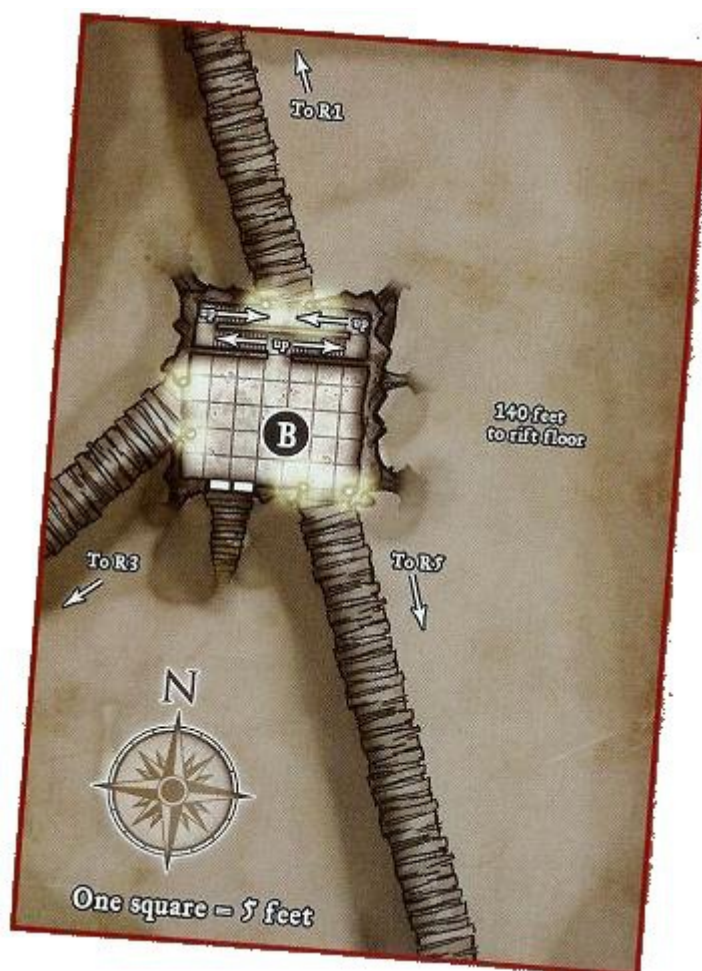
Кровавый голем может восстанавливаться, используя набранную внутрь человеческую кровь. Он начинает делать это, когда его здоровье падает ниже 100 очков жизни, используя один резервуар в каждом раунде.

Голем будет преследовать РС в любой точке плато, но не рискнет забраться на мост. Он бьется, пока не будет уничтожен.

Если нападают скелеты, они делают это без какой-либо тактики. Они просто атакуют ближайшего незанятого противника, пока он не падет и после этого прекращают движение.

**Привлечение внимания:** Если мост обрушится, перейдите к столкновению R14 и добавьте 3 отметки проверок, затем вернитесь сюда. Что-либо иное при этом столкновении вряд ли привлечет внимание Деспайра.

Как только бой закончен, переходите к странице 114 для продолжения приключения.



## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Черты Плана Тени:** См. страницу 72.

**Крутая лестница:** Персонажи, перемещающиеся по крутой лестнице, должны тратить 2 квадрата движения на проход в каждый из квадратов лестницы. Персонажи, бегущие или разгоняющиеся вниз по крутой лестнице, должны преуспеть в DC 10 проверке Баланса после входа на первый квадрат крутой лестницы. Персонажи, проваливающие его, спотыкаются и должны закончить движение через 1d2x5 фт. Персонажи, проваливающие на 5 или более, получают 1d6 пунктов урона и падают в квадрате, где закончили движение. Крутая лестница увеличивает DC проверок Кувырка на 5.

**Висячие мосты:** 3 дм толщиной; AC 4; твердость 5; hp 30; DC поломки 23.

Статистика выше - для 5-футовой секции моста. Если кто-то уничтожает две смежных секции моста, идущие по ширине, мост разрушается. Любой находящийся на нем при этом падает на дно каньона. Существа, упавшие с моста, получают 10d6 пунктов урона плюс 2d3 несмертельного урона, если они выше уровня воды и 15d6 пунктов урона, если нет. Если они находятся в пределах 50 фт от северного шпиля, вместо этого они падают на плато, получая 2d6 пунктов урона.

Мосты ведут к области R3 (200 фт на юго-запад, склоняясь вниз) и области R5 (250 фт на юго-восток).

**Поле костей:** Пол у подножия лестницы, включая области к югу и к востоку от башни, засыпан кучами черепов и костей, представляя собой тяжелые развалины затрудняя перемещение за пределами башни. Если PC исследуют поле костей за пределами башни или в бою продвигутся на поле костей, некоторые из скелетов (не отмеченные на карте) поднимутся и нападут на них (см. блоки статистики). Представленные блоки статистики скелетов соответствуют столкновению с EL 7. При участии кровавого голема столкновение имеет EL 9. Если PC схлестнулись в тяжелом бою с кровавым големом, можно не поднимать скелетов, если PC вновь не посетят эту область.

Если такой бой произойдет, его можно вести на открытой сетке достаточного размера, чтобы вместить всех персонажей и скелетов. Каждый квадрат этой боевой арены считается тяжелыми развалинами.

**Тяжелые развалины:** Вход в квадрат с тяжелыми развалинами обойдется в 2 квадрата движения. Тяжелые развалины добавляют 5 к DC проверок Баланса и Кувырка и налагают -5 штраф по проверкам Бесшумного Движения. Бег или разгон через тяжелые развалины невозможны.

### КРОВАВЫЙ ГОЛЕМ CR 8

**Нр** 130 (10 HD); кровавый резервуар (10 единиц; каждый восстанавливает 5 hp как свободное действие); **DR** 10/магия

LE Большая конструкция

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

**Языки** не говорит

**АС** 26, касание 8, застигнутый врасплах 26

**Иммунитет** все заклинания, подобные заклинаниям способности и сверхъестественные способности, кроме описанных в Слабостях ниже; критические попадания, урон способности, иссушение энергии, смерть от массивного урона, воздействующие на разум эффекты, яд, сон, паралич, ошеломление, болезнь, смертельные эффекты, некромантские эффекты

**Стойкость** +3 (автоматически преуспевает, если эффект не работает на объектах), **Рефлексы** +2, **Воля** +3

**Слабость нежный отдых** (замедляет в течение 3 раундов, без спасброска), **жуткое увядание** (половина или четверть урона, в зависимости от спасброска), **ржавая хватка** (уменьшает АС до 9, устраняет лечение от кровавого резервуара и изменение рукопашную атаку на 2 удара с +12, 1d8+6 урон)

**Скорость** 20 футов (4 квадрата; не может бежать)

**Рукопашная** 2 тяжелых цепа +13 каждый (1d10+6)

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

**Базовая Атака** +7; **Захватывание** +17

**Специальные действия** вихрь смерти (атакует всех смежных противников с +13; на следующем раунде берет только одиночную атаку или действие движения)

**Способности** Сила 22, Ловкость 8, Телосложение -, Интеллект -, Мудрость 10, Харизма 1

**Зацепка** Зловещие звуки - треск и трение.

### 4 СКЕЛЕТА ВОЛКА CR 1

**Нр** 13 каждый (2 HD); **DR** 5/дробящее

NE Средняя нежить

**Инициатива** +7; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +0, Обнаружение +0

**АС** 15, касание 13, застигнутый врасплах 12

**Иммунитет** паралич, сон, воздействие на разум, яд, ошеломление, болезнь, смертельные эффекты, критические попадания, несмертельный урон, иссушение способности, иссушение энергии, урон физическим показателям способностей, усталость, истощение

**Стойкость** +0 (автоматически преуспевает, если эффект не работает на объектах), **Рефлексы** +3, **Воля** +3

**Скорость** 50 футов (10 квадратов)

**Рукопашная** укус +2 (1d6+1)

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

**Базовая Атака** +1; **Захватывание** +2

**Способности** Сила 13, Ловкость 17, Телосложение -, Интеллект -, Мудрость 10, Харизма 1

#### СКЕЛЕТ ХИМЕРЫ CR 4

**Нр** 58 (9 HD); **DR** 5/дробящее

NE Большая нежить

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

АС 13, касание 11, застигнутый врасплох 11

**Иммунитет** паралич, сон, воздействие на разум, яд, ошеломление, болезнь, смертельные эффекты, критические попадания, не смертельный урон, иссушение способности, иссушение энергии, урон физическим показателям способностей, усталость, истощение

**Стойкость** +3 (автоматически преуспевает, если эффект не работает на объектах), **Рефлексы** +5, **Воля** +6

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** укус +7 (2d6+4) и укус +7 (1d8+4) и бодание +7 (1d8+4) и 2 когтя каждый +2 (1d6+2)

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

**Базовая Атака** +4; **Захватывание** +12

**Способности** Сила 19, Ловкость 15, Телосложение -, Интеллект -, Мудрость 10, Харизма 1

#### СКЕЛЕТ ЭТТИНА CR 5

**Нр** 65 (11 HD); **DR** 5/дробящее

NE Большая нежить

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

АС 11, касание 9, застигнутый врасплох 11

**Иммунитет** паралич, сон, воздействие на разум, яд, ошеломление, болезнь, смертельные эффекты, критические попадания, не смертельный урон, иссушение способности, иссушение энергии, урон физическим показателям способностей, усталость, истощение

**Стойкость** +3 (автоматически преуспевает, если эффект не работает на объектах), **Рефлексы** +3, **Воля** +7

**Скорость** 40 футов (8 квадратов)

**Рукопашная** 2 когтя каждый +10 (1d6+6)

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

**Базовая Атака** +5; **Захватывание** +15

**Способности** Сила 23, Ловкость 10, Телосложение -, Интеллект -, Мудрость 10, Харизма 1

## СТОЛКНОВЕНИЕ R3: СЕВЕРНЫЕ БАРАКИ

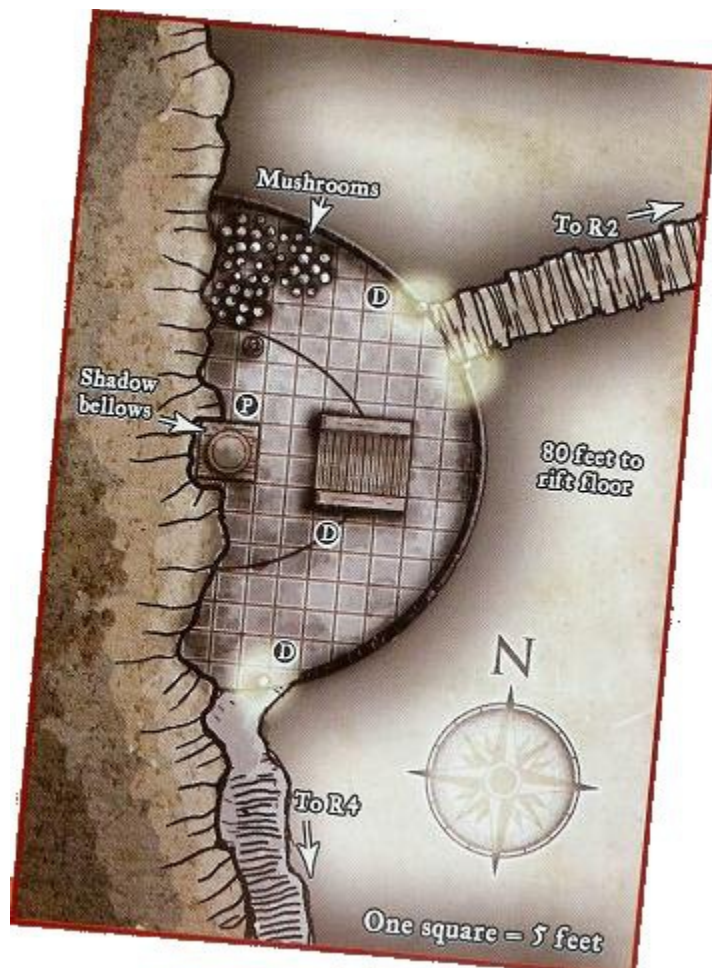
Уровень столкновения 8

### ВВОДНАЯ

Это столкновение начинается, когда РС достигнут точки на мосту (или, реже, южной лестницы), откуда они смогут увидеть комнату. Темные ученики (D) и темная жрица (P) в этой комнате стоят на страже и находятся начеку. Они не стараются скрываться, но по крайней мере две из трех постоянно наблюдают за дверными проемами (Обнаружение +1). Они нападают, как только ясно идентифицируют в РС вторгшихся.

Когда РС подойдут к дверному проему достаточно близко, чтобы увидеть то, что внутри, прочтите:

Здесь на страже стоят три серокожих гуманоида, держа мечи наготове. Крутая лестница ведет к верхней платформе. В самом северном углу видны грибы в фут высотой с жутко выглядящими человеческими лицами на шляпках. Вы слышите, как сверху платформы каждую секунду доносится нежный звук, похожий на вздох.





## ТАКТИКА

Темные ученики стремятся биться и таким образом доказать свою полезность для Деспайра (и далее - для Шар). Они по максимуму используют Быструю Атаку, особенно против небронированных РС (которые могут оказаться волшебниками) и клериков, несущих символы любых божеств, кроме Шар.

Не забудьте, чтобы каждый из темных учеников выбирал каждый раунд цель для Увертливости. С шаблоном темного существа (+10 фт к движению) и умениями Мобильности и Быстрой Атаки ученики имеют намного большую маневренность в бою, чем РС могут ожидать от врагов в тяжелых доспехах. Темные ученики немного выигрывают от стояния на месте и могут одолеть РС, если будут постоянно перемещаться.

Если здоровье темного ученика падает ниже 10 очков жизни, ученик отходит на квадрат, не находящийся под угрозой и выпивает микстуру, затем пытается прорваться к проходу, ведущему к области R2. Они не будут пытаться отступить к R4, поскольку знают, что горгон их убьет.

Темная жрица целенаправленно не позволяет вторгшимся пройти вглубь трещины и она использует *темный заряд* из своего *посоха теневой войны*, распространяя лучи так, чтобы ошеломить как можно больше РС. Будучи вовлечены в рукопашную, они сначала пользуются спонтанными заклинаниями *причинения*, берясь за длинные мечи лишь после того, как потратят все заклинания 2-го уровня.

**Привлечение внимания:** Несколько событий в этой комнате могут привлечь внимание Деспайра, владыки Черной Трещины. Если мост обрушится, перейдите к столкновению R14 и добавьте 3 отметки проверок, затем вернитесь сюда. Если РС уничтожат теневые меха, перейдите к столкновению R14 и добавьте 4 отметки проверок, затем вернитесь сюда. Если один или несколько темных учеников успешно сбегут из рукопашной с РС, перейдите к столкновению R14 и добавьте 5 отметок проверок, затем вернитесь сюда.

Как только бой закончен, переходите к странице 115 для продолжения приключения.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Черты Плана Тени:** См. страницу 72.

**Грибы:** Морфирующие качества Черной Трещины выражаются странными способами. Грибы в северной части комнаты имеют реалистичные лица на шляпках - у одних мужские, у других женские. Лица иногда дергаются или мигают, но в остальном смотрят на потолок.

Каждый гриб обеспечивает пищу на день. Они непрочны, но восполняются.

Грибы считаются тяжелыми развалинами. Вход в квадрат с тяжелыми развалинами обойдется в 2 квадрата движения. Тяжелые развалины добавляют 5 к DC проверок Баланса и Кувырка и налагают -5 штраф по проверкам Бесшумного Движения. Бег или разгон через тяжелые развалины невозможны.

**Крутая лестница:** Персонажи, перемещающиеся по крутой лестнице, должны тратить 2 квадрата движения на проход в каждый из квадратов лестницы. Персонажи, бегущие или разгоняющиеся вниз по крутой лестнице, должны преуспеть в DC 10 проверке Баланса после входа на первый квадрат крутой лестницы. Персонажи, проваливающие его, спотыкаются и должны закончить движение через 1d2x5 фт. Персонажи, проваливающие на 5 или более, получают 1d6 пунктов урона и падают в квадрате, где закончили движение. Крутая лестница увеличивает DC проверок Кувырка на 5.

**Южная лестница:** Этот проход идет вдоль утеса примерно на 250 фт, через неравные интервалы спускаясь лестницами, пока не достигнет дна каньона у области R4.

**Теневые меха:** 10 фт шириной; AC 3; твердость 5; hp 50; DC поломки 25; сильное призывание; CL 16-й.

Если меха получают более 25 пунктов урона, они выпускают волну взрыва черной энергии, нанося 10d6 пунктов урона в 20-футовом радиусе (Рефлексы DC 15 - вполовину).

Этот круглые меха в виде гармошки движутся вверх-вниз сами по себе. Созданные Деспайром, меха извлекают сущность Плана Тени и магически передают ее в ритуальную палату в области R13.

**Висячий мост:** 3 дм толщиной; AC 4; твердость 5; hp 30; DC поломки 23.

Статистика выше - для 5-футовой секции моста. Если кто-то уничтожает две смежных секции моста, идущие по ширине, мост разрушается. Если это случается, любой находящийся на нем падает на дно каньона. Существа, падающие с моста около области R3, получают 3d6 пунктов урона плюс 2d3 не смертельного урона, если они выше уровня воды и 8d6 пунктов урона, если нет.

Этот 200-футовый мост ведет к области R2.

## 3 ТЕМНЫХ УЧЕНИКА CR 4

Нр 34 (4 HD)

Мужчины и женщина темный Чондатанский человек боец 4

NE Средний гуманоид

**Инициатива** +5; Чувства темновидение 60 фт, превосходящее видение при слабом освещении; Слушание +1, Обнаружение +1

**Языки** Чондатанский, Общий

АС 22, касание 11, застигнутый врасплох 21; Увертливость

**Сопротивление** холод 10

**Стойкость** +6, **Рефлексы** +2, **Воля** +2  
**Скорость** 30 футов (6 квадратов, не может бежать)  
**Рукопашная** мастерской работы длинный меч +9 (1d8+5/19-20)  
**Дальнобойная** тяжелый арбалет +5 (1d10/19-20)  
**Базовая Атака** +4; **Захватывание** +7  
**Варианты атаки** Быстрая Атака  
**Боевое оснащение** микстура силы быка  
**Способности** Сила 16, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 8, Мудрость 12, Харизма 10  
**SQ** скрытность на ровном месте  
**Умения** Увертливость, Улучшенная Инициатива, Мобильность, Быстрая Атака, Фокус Оружия (длинный меч), Специализация Оружия (длинный меч)  
**Навыки** Подъем +5, Скрытность +2, Запугивание +7, Бесшумное Движение +0  
**Имущество** боевое оснащение плюс +1 *полный пластинчатый доспех*, тяжелый стальной щит, длинный меч мастерской работы, тяжелый арбалет с 9 зарядами  
**Скрытность на открытом месте (Su)** Может использовать навык Скрытности, находясь на виду и при недостатке покрытия или укрывательства, кроме условий естественного дневного света, области заклинания *дневной свет* или подобного магического света.  
**Превосходящее видение при слабом освещении (Ex)** Может видеть в четыре раза дальше человека при темном освещении.  
**Зацепка** "Владычица Ночи, смотри на нас!"

## Темная Жрица CR 4

**Нр** 25 (4 HD)

Женщина темный человек клерик 4

NE Средний гуманоид

**Инициатива** +1 **Чувства** темновидение 60 фт, если активен *доспех тьмы*; **Слушание** +3, **Обнаружение** +3

**Языки** Чондатанский, Общий

**АС** 17, касание 11, застигнутый врасплох 16 (АС 22, если активен *доспех тьмы*)

**Соппротивление** холод 10

**Стойкость** +5, **Рефлексы** +2, **Воля** +7 (+2 против святых, добрых или световых заклинаний от *доспеха тьмы*)

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** мастерской работы длинный меч +6 (1d8+2/19-20) или

**Рукопашная** спонтанное *причинение умеренных ран* +5 касание (2d8+4, Воля DC 15 - вполовину) или

**Рукопашная** спонтанное *причинение легких ран* +5 касание (1d8+4, Воля DC 14 - вполовину)

**Дальнобойная** 4 *темных заряда* (из посоха) +4 дальнейшее касание (2d8 плюс ошеломление на 1 раунд; Воля DC 17 отменяет ошеломление)

**Базовая Атака** +3; **Захватывание** +5

**Боевое оснащение** *посох теневой войны* (3 заряда); либо *доспех тьмы* (УКЗЦ 67), либо *темный заряд* (УКЗЦ 68)

**Подготовленные заклинания клерика** (CL 4-й):

2-й - *лечение умеренных ран*, *обнаружение мысли*<sup>Д</sup> (DC 15), *удержание персоны* (2) (DC 15)

1-й - *лечение легких ран*, *погибель* (2) (CL 5-й, DC 14), *божественное покровительство* (CL 3-й), *затеняющая мгла*<sup>Д</sup>

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

Д: Заклинание домена. Домены: Темнота, Знание

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

**SQ** скрытность на ровном месте

**Умения** Боевое Колдовство, Мастерство Военного Оружия (длинный меч), Теневое Плетение

**Навыки** Концентрация +8 (+12 при колдовстве защитно), Скрытность +6, Бесшумное Движение +4, Колдовство +6

**Имущество** боевое оснащение плюс +1 *нагрудник*, длинный меч мастерской работы

**Скрытность на открытом месте (Su)** Может использовать навык Скрытности, когда нет покрытия или укрывательства, кроме как при естественном дневном свете, в области заклинания *дневной свет* или при подобном магическом свете.

**Зацепка** "Во имя темной славы Шар!"

# СТОЛКНОВЕНИЕ R4: ЛОГОВИЩЕ ГОРГОНА

Уровень столкновения 8

## ВВОДНАЯ

Это столкновение начинается, когда РС почувствуют горгона (G) или когда он почует их. Горгон терпеливо сидит в темноте, наблюдая за входом в пещеру (Слушание +9, Обнаружение +8). Основание лестницы на севере находится на расстоянии 60 фт, что дает горгону -6 штраф по проверкам Слушания в попытке услышать РС, спускающихся по лестнице.

Когда РС смогут увидеть внутренность пещеры, прочтите:

*У двери - гуманоидная фигура, неподвижно застывшая в тени. Это статуя человека-воина, очень реалистичная и похожая на тех, с которыми вам приходилось биться в других местах Черной Трещины.*

*Внезапно в пещере сверкают два глаза и вы смутно видите огромного металлического быка, с фырканьем поднимающегося на ноги.*

## ТАКТИКА

Горгон вовсю использует свои особые атаки. Если есть возможность, он растаптывает РС на первом раунде, затем кружит вокруг на втором раунде и использует свое дыхательное оружие на максимально возможном количестве РС. Затем, пока его дыхательное оружие не перезарядится, он делает атаки боданием.

**Привлечение внимания:** Если мост обрушится, перейдите к столкновению R14 и добавьте 3 отметки проверок, затем вернитесь сюда. Если РС повредят подъемник, перейдите к столкновению R14 и добавьте 2 отметки проверок; Если Тирра спасется, чтобы предупредить Деспайра, добавьте 4 отметки проверок.

Как только бой закончен, переходите к странице 116 для продолжения приключения.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Черты Плана Тени:** См. страницу 72.

**Сталактит:** 1 футов толщиной; АС 5; твердость 8; hp 180; DC поломки 30; Подъем DC 25.

Сталактит может обеспечивать покрытие летучему существу. Его можно сбить с потолка с проверкой Силы, равной или превышающей его DC поломки, нанося 1d6 пунктов урона существам в квадратах, куда он упадет (Рефлекс DC 15 - вполтину). Разбитый сталактит заполняет квадраты, куда он упадет, тяжелыми развалинами.

**Подъемник:** АС 2; твердость 5; hp 60; DC поломки 27; сильное превращение; CL 16-й.

Указанные очки жизни и DC поломки - для 5-футовой секции. Подъемник поднимается или опускается на 30 фт в раунд, считая с 0. Он делает паузу на полный раунд наверху и на нижнем уровне.

**Крутая лестница:** Персонажи, перемещающиеся по крутой лестнице, должны тратить 2 квадрата движения на проход в каждый из квадратов лестницы. Персонажи, бегущие или разгоняющиеся вниз по крутой лестнице, должны преуспеть в DC 10 проверке Баланса после входа на первый квадрат крутой лестницы. Персонажи, проваливающие его, спотыкаются и должны закончить движение через 1d2x5 фт. Персонажи, проваливающие на 5 или более, получают 1d6 пунктов урона и падают в квадрате, где закончили движение. Крутая лестница увеличивает DC проверок Кувырка на 5.

**Лестницы:** Один деревянный проход идет вдоль утеса примерно на 250 фт, поднимаясь, пока не достигнет грибной палаты, описанной в области R3. Второй проход поднимается на 250 фт к области R7.

**Висячий мост:** 3 дм толщиной; АС 4; твердость 5; hp 30; DC поломки 23.

Статистика выше - для 5-футовой секции моста. Если кто-то уничтожает две смежных секции моста, идущие по ширине, мост разрушается. Любой находящийся на нем при этом падает на дно каньона.



Существа, упавшие с моста, получают 10d6 пунктов урона плюс 2d3 несмертельного урона, если они выше уровня воды и 15d6 пунктов урона, если нет.

Этот 200-футовый мост ведет к области R5. Если РС находятся на мосту, они могут видеть слабые огни на другом его конце (*непрерывное пламя* в области R5).

**Седла:** Эти два седла - обычные лошадиные седла с удлиненными ремнями для крепления. Малкарион (в области R5) использует их в своих усилиях чтобы обучить горгона, чтобы тот стал его боевым скакуном.

Одно - экзотическое ездовое седло (30 gp), второе - экзотическое военное седло (60 gp).

**Статуя:** АС 3; твердость 8; hp 180; DC поломки 35; Подъем DC 15.

Статуя обеспечивает покрытие; ее можно опрокинуть с проверкой Силы, равной или превышающей ее DC поломки, нанося 10d6 пунктов урона существам в квадратах, на которые она падает (Рефлексы DC 15 - вползину). Опрокинутая статуя заполняет такие квадраты тяжелыми развалинами.

Эта статуя - окаменевшие останки одного из темных учеников, женщины по имени Тирра. Если ее освободить от окаменения, Тирра благодарит РС, но распознает в них врагов. Если РС предлагают сохранить ей жизнь, она полностью сотрудничает с РС, предупреждая их о других жителях Черной Трещины (особенно о Шаалабхак в столкновении R10 - но не о пылающих черепах в столкновении R12, так как она никогда не бывала в библиотеке). Однако, Тирра просто ждет своего шанса - при первом же удобном случае она сделает попытку натиском быка сбросить РС с моста или иначе задержать их, или использовать свою способность скрываться на ровном месте, чтобы сбежать и предупредить Деспайра. Если окажется, что РС собираются оставить ее, она нападает на них и бьется насмерть.

## **Горгон CR 8**

**Нр 85 (8 HD)**

Н Большая магическая тварь

**Инициатива** +4; Чувства темновидение 60 фт, видение при слабом освещении, нюх; Слушание +9, Обнаружение +8

**АС 20**, касание 9, застигнутый врасплох 20

**Стойкость** +11, **Рефлексы** +6, **Воля** +5

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** бодание +12 (1d8+7)

**Пространство** 10 фт; **Дотягаемость** 5 фт.

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

**Специальные действия** дыхательное оружие, растаптывание

**Способности** Сила 21, Ловкость 10, Телосложение 21, Интеллект 2, Мудрость 12, Харизма 9

**Умения** Настороженность, Улучшенная Инициатива, Железная Воля

**Навыки** Слушание +9, Обнаружение +8

**Зацепка** [Фыркающие звуки, стук копыта на мосту в пещеру]

**Дыхательное оружие (Su)** 60-фт конус, раз в 1d4 раундов, урон - обращение в камень, Стойкость DC 19 - отменяет.

**Растаптывание (Ex)** Чтобы сделать атаку растаптыванием, переместите горгона поверх РС. У каждого из РС под горгоном есть выбор:

- Сделать атаку при возможности против горгона с -4. Горгон наносит 1d8+7 пунктов урона.

- Сделать спасбросок Рефлексов против растаптывания (DC 19). РС получает 1d8+7 пунктов урона, или вползину меньше, если сделал спасбросок.

Горгон может продолжать перемещаться после растаптывания, до удвоенной своей скорости. В отличие от разгона, он не должен двигаться по прямой.

## **Тирра CR 4**

**Нр 34 (4 HD)**

Женщина темный Чондатанский человек боец 4

NE Средний гуманоид

**Инициатива** +5; Чувства темновидение 60 фт, превосходящее видение при слабом освещении; Слушание +1, Обнаружение +1

**Языки** Чондатанский, Общий

**АС 22**, касание 11, застигнутый врасплох 21; Увертливость

**Соппротивление** холод 10

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

**Скорость** 30 футов (6 квадратов, не может бежать)

**Рукопашная** мастерской работы длинный меч +9 (1d8+5/19-20)

**Дальнобойная** тяжелый арбалет +5 (1d10/19-20)

**Базовая Атака** +4; **Захватывание** +7

**Варианты атаки** Быстрая Атака

**Боевое оснащение** микстура силы быка

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



**SQ** скрытность на ровном месте

**Умения** Увертливость, Улучшенная Инициатива, Мобильность, Быстрая Атака, Фокус Оружия (длинный меч), Специализация Оружия (длинный меч)

**Навыки** Подъем +5, Скрытность +2, Запугивание +7, Бесшумное Движение +0

**Имущество** боевое оснащение плюс +1 *полный пластинчатый доспех*, тяжелый стальной щит, длинный меч мастерской работы, тяжелый арбалет с 9 зарядами

**Скрытность на открытом месте (Su)** Может использовать навык Скрытности, находясь на виду и при недостатке покрытия или укрывательства, кроме условий естественного дневного света, области заклинания *дневной свет* или подобного магического света.

**Превосходящее видение при слабом освещении (Ex)** Может видеть в четыре раза дальше человека при темном освещении.

**Защепка** "Владычица Ночи, смотри на нас!"

## СТОЛКНОВЕНИЕ R5: ДЕЧЕСН МАЛКАРИОНА

Уровень столкновения 9

### ВВОДНАЯ

Столкновение начинается, когда РС приближаются к этой башне, вероятно, на одном из висячих мостов. Мосты от R6 и R4 заканчиваются на втором этаже башни, где имеется лишь узкий проход, видимый для РС, так что они мало что увидят, пока не доберутся до дверного проема. Персонажи, приходящие по мосту от R2, входят в эту область на нижнем уровне, где находится Малкарион.

Когда входят РС, Малкарион (М) стоит на коленях в центре комнаты, вознося безмолвную молитву Шар. Он не особенно проникновенен (Слушание +0, Обнаружение +0), но даже скрытная партия может привлечь его внимание, если кто-либо из РС выйдет из прохода в комнату. Пол весьма скрипуч и налагает -10 штраф на проверки Бесшумного движения.

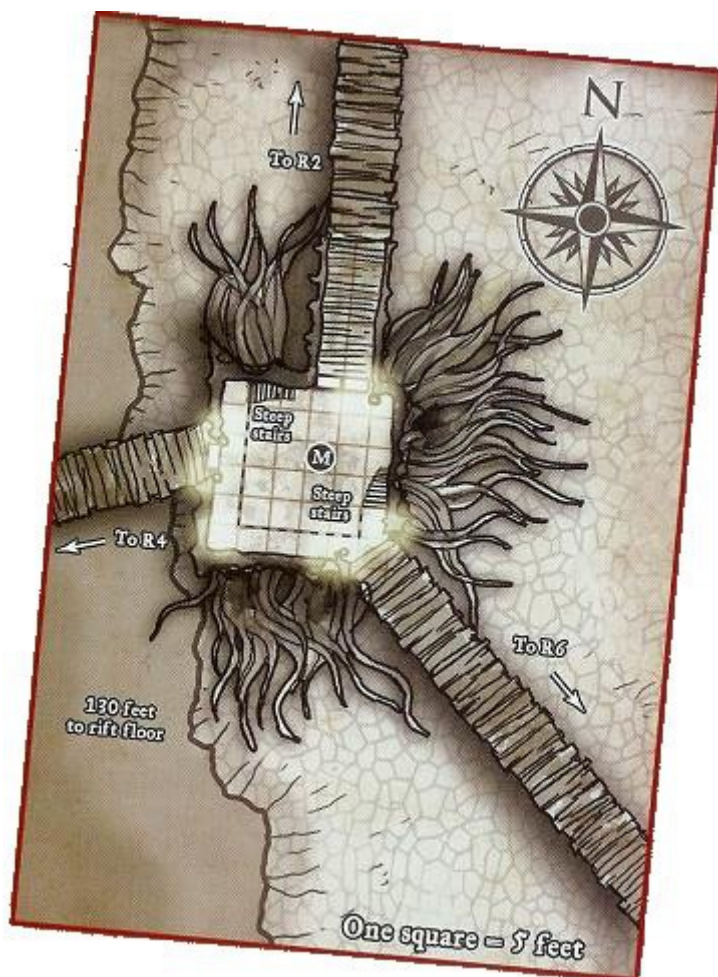
Малкарион немедленно нападает на любого, кто на вид не похож на темного ученика или темную жрицу. И он знает всех их лично, так что его будет сложно одурачить (он получает +2 бонус по проверкам Обнаружения для распознавания любых подобных маскировок).

Когда РС доберутся до дверного проема к башне, прочтите:

*Человек в сияющем черном пластинчатом доспехе стоит на коленях в центре башни, у него в руках полуторный меч. В башне явно кто-то живет - тут есть кровать, стол, настенное зеркало и сундук у стены.*

*Узкий проход соединяет дверные проемы в западной и южной стенах, с обеих сторон вниз ведут лестницы.*

*За стенами башни - поле черных щупалец, которые выются и переплетаются, словно змеиное гнездо.*



### ТАКТИКА

Малкарион немедленно начинает бой, проводя против РС поражающие атаки, напоминающих о его ненависти к добрым божествам. Против врагов, которые не в тяжелых доспехах, Малкарион проводит Силловые атаки с 4 пунктами (-4 атака, +4 урон), пока не промахнется два раза подряд; после этого он возвращается к нормальным атакам. Если Малкарион не может добраться до РС в первом раунде, он использует свое умение Быстрого выхватывания и бросает ядовитые кинжалы в ближайшего из РС.

Если Малкарион уменьшен до 15 очков жизни или менее, он сбегает куда-нибудь - предпочтительно на юго-восток, в область R6.

**Привлечение внимания:** Несколько событий в этой комнате побудят Деспайра охотиться на вторгшихся. Если мост обрушится, перейдите к столкновению R14 и добавьте 3 отметки проверок, затем вернитесь сюда. Если РС используют магическое зеркало для наблюдения за Деспайром, добавьте 5 отметок проверок; если Малкарион спасется, перейдите к столкновению R14 и добавьте 5 отметок проверок. Если РС выведут из строя или убьют Малкариона, добавьте 2 отметки проверок.

Как только бой закончен, переходите к странице 116 для продолжения приключения.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Черты Плана Тени:** См. страницу 72.

**Висячие мосты:** 3 дм толщиной; АС 4; твердость 5; hp 30; DC поломки 23.

Статистика выше - для 5-футовой секции моста. Если кто-то уничтожает две смежных секции моста, идущие по ширине, мост разрушается. Любой находящийся на нем при этом падает на дно каньона. Существа, упавшие с моста, получают 10d6 пунктов урона плюс 2d3 несмертельного урона, если они выше уровня воды и 15d6 пунктов урона, если нет. Те, кто падают около башни Малкариона, получают лишь 2d6 пунктов урона, но они немедленно будут атакованы *черными щупальцами Эварда*.

200-футовый западный мост ведет к области R4, а 100-футовый южный мост - к области R6. Северный мост, поднимающийся от первого этажа, пока находится вне досягаемости щупалец, ведет к области R2, которая на расстоянии 200 фт. Если РС находятся на мосту, они могут видеть слабые огни на другом его конце, но это слишком далеко, особенно на Плана Тени, чтобы можно было разобрать какие-либо детали.

**Крутая лестница:** Персонажи, перемещающиеся по крутой лестнице, должны тратить 2 квадрата движения на проход в каждый из квадратов лестницы. Персонажи, бегущие или разгоняющиеся вниз по крутой лестнице, должны преуспеть в DC 10 проверке Баланса после входа на первый квадрат крутой лестницы. Персонажи, проваливающие его, спотыкаются и должны закончить движение через 1d2x5 фт. Персонажи, проваливающие на 5 или более, получают 1d6 пунктов урона и падают в квадрате, где закончили движение. Крутая лестница увеличивает DC проверок Кувырка на 5.

**Поле щупалец:** Природа морфирующей Черной Трещины создала крупное поле *черных щупалец Эварда*. Они окружают эту яму и башни в области R5 (но не касаются их).

Щупальцы захватывают (с +15) любого, кто вступает на квадрат, который они занимают. Они иммунны к урону. Каждый раунд с инициативой 0 они делают проверку захватывания и наносят 1d6+4 пунктов урона, если выигрывают.

Даже для существ, не сцепившихся со щупальцами, продвижение по полю щупалец стоит 2 квадрата движения на квадрат перемещения.

**Стол:** 1/2 дм толщиной; АС 3; твердость 5; hp 5; DC поломки 18.

Вход на эти квадраты обойдется в 2 квадрата движения. Средний персонаж может запрыгнуть на верхушку стола с успешной DC 10 проверкой Прыжка, которая обойдется в 2 квадрата движения (разбег не требуется). Маленький персонаж может запрыгнуть с успешной DC 12 проверкой Прыжка (DC 20 без необходимости разбега), или забраться наверх с успешной DC 15 проверкой Подъема. Персонаж, стоящий на столе, получает +1 бонус на рукопашные атаки против противников на земле.

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

На столе лежит футляр со свитками с прикрепленной памяткой. Она гласит: "Если я не вернусь с тренировок горгона, пусть Деспайр вернет мое тело. Затем используйте один из этих свитков, чтобы восстановить меня". В футляре - три свитка *сломоть зачарование*.

**Стул:** 1/2 дм толщиной; АС 4; твердость 5; hp 5; DC поломки 17.

Существо, стоящее в том же квадрате, что и стул, получает +2 АС бонус и +1 бонус на спасброски Рефлексов (эти бонусы не складываются с бонусами за покрытие от других источников). Присутствие стула в остальном не затрагивает место существа, потому что считается, что существо использует стул для преимущества, когда это нужно.

**Средний деревянный сундук:** 1 дм толщиной; АС 3; твердость 5; hp 10; DC поломки 17 (незаперт).

Этот сундук содержит несколько комплектов хорошей одежды. Он незаперт.

**Магическое стенное зеркало:** 1/2 дм толщиной; АС 4; твердость 0; hp 2; DC поломки 10.

Это темное зеркало отражает комнату как обычно, пока перед ним никого нет. Когда в его поверхности отражается лишь одна персона, зеркало может показать любое место в Черной Трещине, подобно *зеркалу наблюдения*. Однако любой служитель Шар, попавший в поле его зрения, немедленно понимает, что через зеркало за ним наблюдают и если пользователь зеркала - не прихожанин Шар, наблюдаемое существо может заставить зеркало разбиться наружу, нанося 4d6 пунктов урона наблюдателю (Рефлексы DC 20 - вполтину). Это уничтожает зеркало. Также зеркало разрушается, если вынесено из башни Малкариона.

Зеркало имеет уровень заклинателя 20-й и подавляющую ауру предсказания.

**Кровать:** Кровать - высотой около 1-1/2 фт, так что Маленький персонаж может запрыгнуть на нее с успешной DC 10 проверкой Прыжка, что обойдется в 2 квадрата движения (разбег не требуется). Средний персонаж может просто шагнуть на нее, что обойдется в 2 квадрата движения. Персонаж на кровати получает +1 бонус на рукопашные атаки против противников на земле.

Кровать может быть опрокинута действие движения с успешной DC 12 проверкой Силы; в этом случае она обеспечивает покрытие.

**Прочная деревянная дверь:** 2 дм толщиной; АС 3; твердость 5; hp 20; DC поломки 25 (заперта). У Малкариона есть ключ.

#### МАЛКАРИОН, ЧЕРНЫЙ СТРАЖ CR 9

Нр 72 (9 HD)

Мужчина темный Дамарский человек бывший паладин 7/черный страж 2

NE Средний гуманоид

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

**Языки** Абиссал, Общий, Дамарский

АС 23, касание 11, застигнутый врасплох 22

**Сопротивление** холод 10

**Стойкость** +12, **Рефлексы** +5, **Воля** +4

**Скорость** 30 футов (6 квадратов; не может бежать)

**Рукопашная** +1 *полторный меч* +14/+9 (1d10+5/19-20)

**Дальнобойная** мастерской работы кинжал +11 (1d4+4 плюс яд)

**Базовая Атака** +9; **Захватывание** +13

**Варианты атаки** Силовая Атака, яд (Стойкость DC 17, 1 иссушение Силы/2d6 урон Силы)

**Специальные действия** поразить добро (+2 атака, +2 урон)

**Способности** Сила 18, Ловкость 12, Телосложение 14, Интеллект 12, Мудрость 10, Харизма 14

**SQ** обнаружение добра, скрытность на ровном месте

**Умения** Раскол, Мастерство Экзотического Оружия (полторный меч), Улучшенное Раскалывание, Силовая Атака, Быстрое Выхватывание

**Навыки** Приручение животного +12, Скрытность +0, Запугивание +8, Знание (религия) +11, Поездка +11

**Имущество** +1 *полный пластинчатый доспех*, +1 *тяжелый стальной щит*, +1 *полторный меч*, 3 кинжала мастерской работы, отравленные теневой сущностью, *перчатки силы огра*, два ключа (один от северной двери и один от сундука)

**Зацепка** "Я заставлю вас просить о смерти, как о милости."

## СТОЛКНОВЕНИЕ R6: СПИРАЛЬНАЯ ЯМА

Уровень столкновения 7 или 9

### Вводная

Это столкновение начинается, когда РС смогут посмотреть в яму, где находятся темные жрицы. Жрицы (Р) отвлечены своим ритуалом (-5 к Обнаружению и Слушанию из-за отвлечения и еще -1 за каждые 10 фт от РС до жриц), так что вероятно, что РС смогут прокрасться к ним.

Если бой обернется против жриц, Шар придет им на помощь, выводя на сцену эфемерного палача (см. секцию Тактики).

Когда РС увидят эфемерного палача, прочтите:

*Тело жрицы словно взрывается и из него вырываются черные щупальца. Они растут и вот уже на алтаре стоит черная масса, большая и похожая на дерево, скрежеща зубастой утробой в узле извивающихся отростков.*

### ТАКТИКА

Если темные жрицы получают предупреждение о приближающихся РС, они сначала накладывают доспех *тьмы* (из своих посохов), а затем божественное покровительство.

Как только начинается битва, темные жрицы используют *темный заряд* из своих посохов *теневого войны*, распространяя лучи так, чтобы ошеломить как можно больше РС. Будучи вовлечены в рукопашную, они сначала пользуются



спонтанными заклинаниями *причинения*, берясь за длинные мечи лишь после того, как потратят все заклинания 2-го уровня.

Если две темных жрицы ранены, третья жрица как можно скорее накладывает *санктуарий*, а затем накладывает на раненых жриц заклинания *лечения*.

Темные жрицы стараются сбегать со ската и далее в область R5, если их здоровье упадет до 5 очков жизни или менее. Если остается лишь одна темная жрица, она пытается добраться до кровавого алтаря и умереть на нем, если надо, прыгнув при этом со ската. Шар вознаграждает такую преданность появлением эфемерного палача.

**Привлечение внимания:** Если мост обрушится, перейдите к столкновению R14 и добавьте 3 отметки проверок. Если РС уничтожают теньевые меха, перейдите к столкновению R14 и добавьте 4 отметки проверок. Если одна или несколько темных жриц успешно сбегут от РС, перейдите к столкновению R14 и добавьте 5 отметок проверок.

Как только бой закончен, переходите к странице 116 для продолжения приключения.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Черты Плана Тени:** См. страницу 72.

**Кровавый алтарь:** 3 фт толщиной; твердость 8; hp 540; DC поломки 40.

Алтарь обеспечивает покрытие. Если алтарь сломан, квадраты, которые он занимал, становятся тяжелыми развалинами. Пересечение алтаря обходится в 1 дополнительный квадрат движения. Существо, сделавшее успешную DC 10 проверку Прыжка, может пересечь алтарь без того препятствия движению, а верховой персонаж должен преуспеть в DC 5 проверке Поездки, чтобы не свалиться при Прыжке.

**Скат:** Этот постепенный наклон не препятствует движению, но на нем нет перил, предотвращающих падение в яму. Возвышения отмечены на карте; используйте любое возвышение, ближайшее к текущему положению персонажа.

Существа, бьющиеся с существами ниже себя на скате, получают +1 бонус на рукопашные атаки из-за более высокого положения.

**Висячий мост:** 3 дм толщиной; AC 4; твердость 5; hp 30; DC поломки 23.

Статистика выше - для 5-футовой секции моста. Если кто-то уничтожает две смежных секции моста, идущие по ширине, мост разрушается. Любой находящийся на нем при этом падает на дно каньона. Существа, упавшие с моста, получают 10d6 пунктов урона плюс 2d3 несмертельного урона, если они выше уровня воды и 15d6 пунктов урона, если нет. Если РС падают с моста прежде, чем перейдут каньон, то они получают 2d6 пунктов урона от падения и должны биться с *черными щупальцами Эварда*.

Один 100-футовый мост ведет на северо-запад к области R5. Другой ведет на юго-запад на 300 фт к области R7. Если РС находятся на мосту к R5, то они могут видеть слабые огни на другом его конце (*непрерывное пламя* в столкновении R5).

**Поле щупалец:** Природа морфирующей Черной Трещины создала крупное поле *черных щупалец Эварда*. Они окружают эту яму и башни в области R5 (но не касаются их).

Щупальцы захватывают (с +15) любого, кто вступает на квадрат, который они занимают. Они иммунны к урону. Каждый раунд с инициативой 0 они делают проверку захватывания и наносят 1d6+4 пунктов урона, если выигрывают.

Даже для существ, не сцепившихся со щупальцами, продвижение по полю щупалец стоит 2 квадратов движения на квадрат перемещения.

**Теньевые меха:** 10 фт шириной; AC 3; твердость 5; hp 50; DC поломки 25; сильное призывание; CL 16-й.

Если меха получают более 25 пунктов урона, они выпускают волну взрыва черной энергии, нанося 10d6 пунктов урона в 20-футовом радиусе (Рефлексы DC 15 - вполовину).

Этот круглые меха в виде гармошки движутся вверх-вниз сами по себе. Созданные Деспайром, меха извлекают сущность Плана Тени и магически передают ее в ритуальную палату в области R13.

### 3 ТЕМНЫХ ЖРИЦЫ CR 4

Hp 25 (4 HD)

Женщина темный человек клерик 4

NE Средний гуманоид

**Инициатива** +1 **Чувства** темновидение 60 фт, если активен *доспех тьмы*; Слушание +3, Обнаружение +3

**Языки** Чондатанский, Общий

AC 17, касание 11, застигнутый врасплох 16 (AC 22, если активен *доспех тьмы*)

**Соппротивление** холод 10

**Стойкость** +5, **Рефлексы** +2, **Воля** +7 (+2 против святых, добрых или световых заклинаний от *доспеха тьмы*)

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** мастерской работы длинный меч +6 (1d8+2/19-20) или

**Рукопашная** спонтанное *причинение умеренных ран* +5 касание (2d8+4, Воля DC 15 - вполовину) или

**Рукопашная** спонтанное *причинение легких ран* +5 касание (1d8+4, Воля DC 14 - вполовину)



**Дальнобойная** 4 *темных заряда* (из посоха) +4 дальнейшее касание (2d8 плюс ошеломление на 1 раунд; Воля DC 17 отменяет ошеломление)

**Базовая Атака** +3; **Захватывание** +5

**Боевое оснащение** *посох теневой войны* (3 заряда); либо *доспех тьмы* (УКЗЦ 67), либо *темный заряд* (УКЗЦ 68)

**Подготовленные заклинания клерика** (CL 4-й):

2-й - *лечение умеренных ран*, *обнаружение мысли*<sup>Д</sup> (DC 15), *удержание персоны* (2) (DC 15)

1-й - *лечение легких ран*, *погибель* (2) (CL 5-й, DC 14), *божественное покровительство* (CL 3-й), *затеняющая мгла*<sup>Д</sup>

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

Д: Заклинание домена. Домены: Темнота, Знание

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

**SQ** скрытность на ровном месте

**Умения** Боевое Колдовство, Мастерство Военного Оружия (длинный меч), Теневое Плетение

**Навыки** Концентрация +8 (+12 при колдовстве защитно), Скрытность +6, Бесшумное Движение +4, Колдовство +6

**Имущество** боевое оснащение плюс +1 *нагрудник*, длинный меч мастерской работы

**Скрытность на открытом месте (Su)** Может использовать навык Скрытности, когда нет покрытия или укрывательства, кроме как при естественном дневном свете, в области заклинания *дневной свет* или при подобном магическом свете.

**Зацепка** "Во имя темной славы Шар!"

**ЭФЕМЕРНЫЙ ПАЛАЧ** CR 7

**Нр** 104 (11 HD); регенерация 5

**СЕ** Большая абберация

**Инициатива** +7; **Чувства** слепое видение 60 фт, темновидение 60 фт; Слушание +9, Обнаружение +9

**Языки** Нижне-общий

**АС** 20, касание 12, застигнутый врасплох 17

**Стойкость** +8, **Рефлексы** +6, **Воля** +9

**Слабости** яркий свет, иссушающий свет

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** усик +14 (1d8+6 плюс замедление) и укусы +12 (2d6+3 плюс замедление)

**Пространство** 10 фт; **Достижимость** 20 фт (10 фт при ярком свете)

**Базовая Атака** +8; **Захватывание** +18

**Варианты атаки** сжимание 1d8+6, улучшенный захват

**Специальные действия** теневой карман, шаг в тень

**Способности** Сила 22, Ловкость 16, Телосложение 20, Интеллект 8, Мудрость 14, Харизма 16

**Умения** Настороженность, Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Фокус Оружия (усик)

**Навыки** Скрытность +9 (+13 при использовании теневых карманов), Слушание +9, Бесшумное Движение +13, Обнаружение +9

**Регенерация (Ex)** Заклинания со световым описателем наносят нормальный урон, как и любая атака, когда эфемерный палач находится на ярком свете.

**Сжимание (Ex)** Эфемерный палач наносит 1d8+6 пунктов урона при успешной проверке захватывания.

**Улучшенный захват (Ex)** Для использования этой способности эфемерный палач должен поразить цель атакой усиком. Затем он может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если это выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может сжимать.

**Теневой карман (Su)** В областях темноты или темного освещения эфемерный палач может ужиматься в один 5-футовый квадрат без штрафов за сжатие. Это может сжаться еще сильнее, до 2-1/2-фт квадрата, но это налагает стандартные штрафы за сжатие по месту (РВд 29). При использовании своей способности теневых карманов эфемерный палач получает +4 бонус обстоятельств по проверкам Скрытности.

**Шаг в тень (Su)** В областях темноты или темного освещения трижды в день эфемерный палач может использовать *дверь измерений* как заклинатель 11-го уровня.

**Замедление (Su)** Любой пораженный или схваченный эфемерным палачом должен сделать успешный DC 18 спасбросок Воли или будет замедлен на 2d6 раундов.

**Слабости (Ex)** Если эфемерный палач подвергнут яркому свету или заклинанию со световым описателем при использовании его способности теневых карманов, он немедленно выталкивается на ближайший открытый участок, на котором он может поместиться, получая 1d6 пунктов урона за каждые 5 фт такого перемещения. На ярком свету он также теряет 10 фт досягаемости.

# СТОЛКНОВЕНИЕ R7: ПАЛАТА ПАЛАЧЕЙ

Уровень столкновения 9

## Вводная

Эфемерные палачи (Е) используют свою способность теневого кармана, чтобы скрыться, когда РС входят в комнату. Пусть РС сделают проверки Обнаружения, противопоставленные их проверкам Скрытности (Скрытность +13) с учетом расстояния до палачей (-1 штраф по проверкам Обнаружения на каждые 10 фт). Рассчитайте, которая из сторон будет захвачена врасплох.

Когда РС увидят эфемерного палача, прочтите:

*Пятно теней словно разматывается, как распускающийся цветок, поднимая цепкие черные щупальца и скрежеща челюстями!*

Если РС исследуют магический гобелен, прочтите:

*Это красиво вытканый гобелен шириной 10 фт и длиной 10 фт. На нем изображен темный пейзаж с искривленными зданиями и изогнутыми деревьями под скалистой черной горой и звездным небом. Оформление краев - с двух сторон фазы луны, с двух других сторон - фазы затмения.*

## ТАКТИКА

Эфемерные палачи стараются во время боя оставаться в своих теневых карманах, по максимуму избегая света *непрерывного пламени* и любого света, который несут РС. Находясь при темном освещении, они используют свою досягаемость, чтобы с большого расстояния проводить замыкающие атаки.

Один палач жаден, другой более избирателен в еде. Придирчивый палач хватается самого большого из РС, сжимая его всеми своими членами. Жадный палач старается схватить столько РС, сколько сможет, беря -20 штраф по проверкам захватывания при попытке схватить более одного РС, но без штрафа на броски атаки. Когда палач уменьшен до 20 очков жизни или ниже, он старается переместиться подальше и использовать свою способность шага в тень для ухода в область R13. Там он сообщает Деспайру об атаке, а затем использует свою способность шага в тень, чтобы сбежать из Черной Трещины навсегда.

**Привлечение внимания:** Палачи редко взаимодействуют с другими, так что их отсутствие в течение некоторого времени не заметят. Если мост обрушится, перейдите к столкновению R14 и добавьте 3 отметки проверок, затем вернитесь сюда. Если эфемерный палач спасся, добавьте 5 отметок проверок.

Как только бой закончен, переходите к странице 116 для продолжения приключения.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Черты Плана Тени:** См. страницу 72.

**Висячие мосты:** 3 дм толщиной; АС 4; твердость 5; hp 30; DC поломки 23.

Статистика выше - для 5-футовой секции моста. Если кто-то уничтожает две смежных секции моста, идущие по ширине, мост разрушается. Любой находящийся на нем при этом падает на дно каньона. Существа, упавшие с моста, получают 3d6 пунктов урона плюс 2d3 несмертельного урона, если они выше уровня воды и 8d6 пунктов урона, если нет.

Один 300-футовый пролет ведет на северо-восток к области R6, при этом резко поднимаясь. Другой идет на 300 фт на восток, снижаясь перед окончанием в области R9.

**Туннель:** Этот 300-футовый туннель ведет к области R8. В нем множество небольших поворотов и плавные наклоны вверх-вниз, но в целом он идет на юго-восток.

**Гобелены:** АС 2; твердость 0; hp 1; DC поломки 16.



Требуется успешная DC 15 проверка Подъема, чтобы подняться на эту поверхность (или DC 10, если в пределах досягаемости есть стена). Очки жизни и DC поломки показаны для 5-футовой секции.

Гобелен обеспечивает полное укрывательство (50% шанс промаха) персонажам за ним, если он висит свободно, или укрывательство (20% шанс промаха), если он свисает со стены.

Существо может попытаться сократить падение на 20 фт, схватывая гобелен или нанося удар сквозь него и преуспевая в DC 10 проверке Подъема. Независимо от успеха или провала, удар сквозь гобелен уничтожает 5-футовые секции по пути падения.

**Магический гобелен:** Выберите любой из гобеленов - он будет магическим. Этот гобелен функционирует подобно *ковру полета*.

## 2 ЭФЕМЕРНЫХ ПАЛАЧА CR 7

**Нр** 104 каждый (11 HD); регенерация 5

**СЕ** Большая аберрация

**Инициатива** +7; **Чувства** слепое видение 60 фт, темновидение 60 фт; **Слушание** +9, **Обнаружение** +9

**Языки** Нижне-общий

**АС** 20, **касание** 12, **застигнутый врасплох** 17

**Стойкость** +8, **Рефлексы** +6, **Воля** +9

**Слабости** яркий свет, иссушающий свет

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** усик +14 (1d8+6 плюс замедление) и укусы +12 (2d6+3 плюс замедление)

**Пространство** 10 фт; **Досягаемость** 20 фт (10 фт при ярком свете)

**Базовая Атака** +8; **Захватывание** +18

**Варианты атаки** сжимание 1d8+6, улучшенный захват

**Специальные действия** теневой карман, шаг в тень

**Способности** Сила 22, Ловкость 16, Телосложение 20, Интеллект 8, Мудрость 14, Харизма 16

**Умения** Настороженность, Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Фокус Оружия (усик)

**Навыки** Скрытность +9 (+13 при использовании теневого кармана), **Слушание** +9, **Бесшумное Движение** +13, **Обнаружение** +9

**Регенерация (Ех)** Заклинания со световым описателем наносят нормальный урон, как и любая атака, когда эфемерный палач находится на ярком свете.

**Сжимание (Ех)** Эфемерный палач наносит 1d8+6 пунктов урона при успешной проверке захватывания.

**Улучшенный захват (Ех)** Для использования этой способности эфемерный палач должен поразить цель атакой усиком. Затем он может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если это выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может сжимать.

**Теневой карман (Su)** В областях темноты или темного освещения эфемерный палач может ужиматься в один 5-футовый квадрат без штрафов за сжатие. Это может сжаться еще сильнее, до 2-1/2-фт квадрата, но

## ГОБЕЛЕН ТЕМНОГО ПОЛЕТА

**Цена:** 30,000 gr

**Ячейка на теле:** -

**Уровень заклинателя:** 10-й

**Аура:** Умеренная; (DC 20) предсказание

**Активация:** Полный раунд (командное слово)

**Вес:** 40 фнт.

Тот, кто стоит или сидит на этом большом гобелене, может командовать ему лететь по воздуху. После этого гобелен несет пассажиров, как будто на него воздействует заклинание полет *над землей* неограниченной продолжительности (полет 40 фт, средняя маневренность, толчки на длинное расстояние без получения несмертельного урона). Гобелен может нести до 400 фунтов без замедления. С нагрузкой от 401 до 800 фнт он может лететь в половину скорости и с плохой маневренностью. Гобелен может парить с весом до 800 фунтов. Вес более 800 фунтов заставляет его планировать вниз, как под воздействием заклинания *падение пера*.

Кроме того, когда гобелен летит, он и его пассажиры охвачены темным нимбом, который не притягивает темновидением. Существа на ковре, когда он летит, получают 20% шанс промаха из-за укрывательства. Существа на ковре не могут скрываться в пределах этого укрывательства или быть невидимыми, потому что это выделяет их формы, как *огонь фейри*.

*Гобелен темного полета* функционирует лишь в темноте или при темном освещении. Если он или любой из его пассажиров подвергнуты яркому свету, когда гобелен функционирует, он немедленно падает на землю, словно камень и не действует в течение 24 часов.

**Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, *огонь фейри*, *полет над землей*, *постоянство*.

**Стоимость изготовления:** 15,000 gr, 1,200 XP, 30 дней.

это налагает стандартные штрафы за сжатие по месту (РВд 29). При использовании своей способности теневого кармана эфемерный палач получает +4 бонус обстоятельств по проверкам Скрытности.

**Шаг в тень (Su)** В областях темноты или темного освещения трижды в день эфемерный палач может использовать *дверь измерений* как заклинатель 11-го уровня.

**Замедление (Su)** Любой пораженный или схваченный эфемерным палачом должен сделать успешный DC 18 спасбросок Воли или будет замедлен на 2d6 раундов.

**Слабости (Ех)** Если эфемерный палач подвергнут яркому свету или заклинанию со световым описателем при использовании его способности теневого кармана, он немедленно выталкивается на ближайший открытый участок, на котором он может поместиться, получая 1d6 пунктов урона за каждые 5 фт такого перемещения. На ярком свету он также теряет 10 фт досягаемости.

**Зацепка** Один придиричив, другой жаден (см. Тактику).

## СТОЛКНОВЕНИЕ R8: ТАИНСТВЕННЫЕ КАТАФАЛКИ

Уровень столкновения 7 (возможно многократное столкновение)

### ВВОДНАЯ

Столкновение начинается, когда РС получают линию видимости на одну или нескольких темных жриц. Жрицы (Р) отвлечены (-5 к Обнаружению и Слушанию), так что у РС есть отличный шанс устроить им сюрприз. Темные жрицы тотчас же отходят от катафалков и атакуют любых вторгшихся.

Это столкновение теряет значение, подобно столкновению R6, но появление и исчезновение трупов (и нежити) на катафалках дает персонажам дополнительный повод присмотреться.

### ТАКТИКА

Если темные жрицы получают предупреждение о приближении РС, они сначала накладывают *доспех тьмы* (из своих посохов), а затем *божественное покровительство*.

Как только начинается битва, темные жрицы используют *темный заряд* из своих посохов *теневого войны*, распространяя лучи так, чтобы ошеломить как можно больше РС. Они по возможности избегают рукопашной, отходя к любой выходу кроме того, из которого прибыли РС. Если две темные жрицы ранены, третья темная жрица читает *санктуарий* и начинает использовать заклинания лечения на своих товарищей.

**Привлечение внимания:** Если мост рухнет, перейдите к столкновению R14 и добавьте 3 отметки проверок, затем вернитесь сюда. Если РС уничтожат теньевые меха, перейдите к столкновению R14 и добавьте 4 отметки проверок, затем вернитесь сюда. Если одна или несколько темных жриц успешно сбегут от РС, перейдите к столкновению R14 и добавьте 5 отметок проверки, затем вернитесь сюда.

Как только бой закончен, переходите к странице 117 для продолжения приключения.



### ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Черты Плана Тени:** См. страницу 72.

**Туннель:** Этот 300-футовый туннель идет на северо-запад к области R7. В нем множество небольших поворотов и небольшие наклоны вверх-вниз.

**Висячий мост:** 3 дм толщиной; АС 4; твердость 5; hp 30; DC поломки 23.

Статистика выше - для 5-футовой секции моста. Если кто-либо уничтожает две смежные секции моста, идущие по ширине - мост разрушается. Любой находящийся на нем при этом падает на дно каньона. Существа, упавшие с моста, получают 3d6 пунктов урона плюс 2d3 пунктов несмертельного урона, если они выше уровня воды и 8d6 пунктов урона, если нет.

Этот мост 150-футовой длины ведет к области R12. Если РС находятся на мосту, то они могут видеть слабые огни на другом его конце (*непрерывное пламя* в области R12).

**Катафалки:** 3 фт толщиной; АС 4; твердость 8; hp 540; DC поломки 40.



Вход на эти квадраты обходится в 2 квадрата движения. Средний персонаж может запрыгнуть на катафалк с успешной DC 10 проверкой Прыжка (разбег не требуется). Маленький персонаж может запрыгнуть с успешной DC 10 проверкой Прыжка (DC 20 без разбега) или забраться наверх с успешной DC 15 проверкой Подъема. Персонаж, стоящий на катафалке, получает +1 бонус на рукопашные атаки против противников на земле. Катафалк обеспечивает покрытие.

Каждый раунд, считая от 0, любой труп в этой комнате исчезает, независимо от того, находится он на катафалке или нет. Затем бросайте d6 и d4. D6 определит, на котором из катафалков появится новый труп, согласно номерам на карте. D4 определяет характер трупа (см. ниже). Другие аспекты трупа - раса, пол, возраст, уровень разложения и т.д. - остаются на ваше усмотрение; будьте творческим и подчеркните разнообразие тел, попадающих сюда на мгновения.

**1: Богато одетый труп** с драгоценностями на нем, стоящими 2d4x100 gr. Драгоценности явно видно даже с другого конца комнаты.

**2: Забальзамированный труп**, ничего ценного.

**3: Свежее тело** - все еще кровоточащее или очевидна иная причина смерти.

**1: Богато одетый труп** с драгоценностями на нем, стоящими 2d4x100 gr. Если коснуться тела или повредить его, на каждом из катафалков появляется тень (всего шесть), или на катафалке с трупом появляется одна великая тень. Бросайте d% и смотрите результат: 01-50 шесть теней, 51-100 одна великая тень. Тени бьются с PC, пока не будут уничтожены.

Требуется полнораундовое действие, чтобы снять драгоценности трупа, так что PC должен быть рядом с катафалком, когда на нем появляется тело.

Если PC захотят заняться здесь подобным мародерством, пусть делают это - поединки с тенями не позволяют им обирать трупы слишком долго.

**Теневые меха:** 10 фт шириной; AC 3; твердость 5; hp 50; DC поломки 25; сильное призывание; CL 16-й.

Если меха получают более 25 пунктов урона, они выпускают волну взрыва черной энергии, нанося 10d6 пунктов урона в 20-футовом радиусе (Рефлексы DC 15 - вполовину).

Этот круглые меха в виде гармошки движутся вверх-вниз сами по себе. Созданные Деспайром, меха извлекают сущность Плана Тени и магически передают ее в ритуальную палату в области R13.

### 3 ТЕМНЫХ ЖРИЦЫ CR 4

Нр 25 (4 HD)

Женщина темный человек клерик 4

NE Средний гуманоид

**Инициатива** +1 **Чувства** темновидение 60 фт, если активен *доспех тьмы*; Слушание +3, Обнаружение +3

**Языки** Чондатанский, Общий

AC 17, касание 11, застигнутый врасплох 16 (AC 22, если активен *доспех тьмы*)

**Соппротивление** холод 10

**Стойкость** +5, **Рефлексы** +2, **Воля** +7 (+2 против святых, добрых или световых заклинаний от *доспеха тьмы*)

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** мастерской работы длинный меч +6 (1d8+2/19-20) или

**Рукопашная** спонтанное *причинение умеренных ран* +5 касание (2d8+4, Воля DC 15 - вполовину) или

**Рукопашная** спонтанное *причинение легких ран* +5 касание (1d8+4, Воля DC 14 - вполовину)

**Дальнобойная** 4 темных заряда (из посоха) +4 дальнейшее касание (2d8 плюс ошеломление на 1 раунд; Воля DC 17 отменяет ошеломление)

**Базовая Атака** +3; **Захватывание** +5

**Боевое оснащение** посох теневой войны (3 заряда); либо *доспех тьмы* (УКЗЦ 67), либо *темный заряд* (УКЗЦ 68)

**Подготовленные заклинания клерика** (CL 4-й):

2-й - *лечение умеренных ран*, *обнаружение мысли*<sup>Д</sup> (DC 15), *удержание персоны* (2) (DC 15)

1-й - *лечение легких ран*, *погибель* (2) (CL 5-й, DC 14), *божественное покровительство* (CL 3-й), *затеняющая мгла*<sup>Д</sup>

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

Д: Заклинание домена. Домены: Темнота, Знание

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

**SQ** скрытность на ровном месте

**Умения** Боевое Колдовство, Мастерство Военного Оружия (длинный меч), Теневое Плетение

**Навыки** Концентрация +8 (+12 при колдовстве защитно), Скрытность +6, Бесшумное Движение +4, Колдовство +6

**Имущество** боевое оснащение плюс +1 *нагрудник*, длинный меч мастерской работы

**Скрытность на открытом месте (Su)** Может использовать навык Скрытности, когда нет покрытия или укрывательства, кроме как при естественном дневном свете, в области заклинания *дневной свет* или при подобном магическом свете.

**Зацепка** "Во имя темной славы Шар!"

## 6 ТЕНЕЙ CR 1

Нр 13 каждая (2 HD)

NE Средняя нежить (бестелесный)

**Инициатива** +2; **Чувства** темновидение 60 фт; Слушание +7, Обнаружение +7

АС 13, касание 13, застигнутый врасплох 11; Увертливость

**Шанс промаха** 50% (бестелесный)

**Сопротивление** сопротивление изгнанию +2

**Иммунитет** паралич, сон, воздействие на разум, яд, ошеломление, болезнь, смертельные эффекты, критические попадания, несмертельный урон, иссушение способности, иссушение энергии, урон физическим показателям способностей, усталость, истощение

**Стойкость** +1 (автоматически преуспевает, если эффект не работает на объектах), **Рефлексы** +3, **Воля** +4

**Скорость** полет 40 фт (8 квадратов) (хорошо)

**Рукопашная** бестелесное касание +3 (1d6 Сила)

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

**Базовая Атака** +1; **Захватывание** -

**Способности** Сила -, Ловкость 14, Телосложение -, Интеллект 6, Мудрость 12, Харизма 13

**Умения** Настороженность, Увертливость

**Навыки** Скрытность +8 (+12 при темном освещении, +4 при ярком освещении), Слушание +7, Поиск +4, Обнаружение +7

## ВЕЛИКАЯ ТЕНЬ CR 8

Нр 58 (9 HD)

NE Средняя нежить (бестелесный)

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

АС 14, касание 14, застигнутый врасплох 12; Увертливость, Мобильность

**Шанс промаха** 50% (бестелесный)

**Сопротивление** сопротивление изгнанию +2

**Иммунитет** паралич, сон, воздействие на разум, яд, ошеломление, болезнь, смертельные эффекты, критические попадания, несмертельный урон, иссушение способности, иссушение энергии, урон физическим показателям способностей, усталость, истощение

**Стойкость** +3 (автоматически преуспевает, если эффект не работает на объектах), **Рефлексы** +5, **Воля** +7

**Скорость** полет 40 фт (8 квадратов) (хорошо)

**Рукопашная** бестелесное касание +6 (1d8 Сила)

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

**Базовая Атака** +4; **Захватывание** -

**Варианты атаки** Быстрая Атака

**Способности** Сила -, Ловкость 15, Телосложение -, Интеллект 6, Мудрость 12, Харизма 14

**Умения** Настороженность, Увертливость, Мобильность, Быстрая Атака

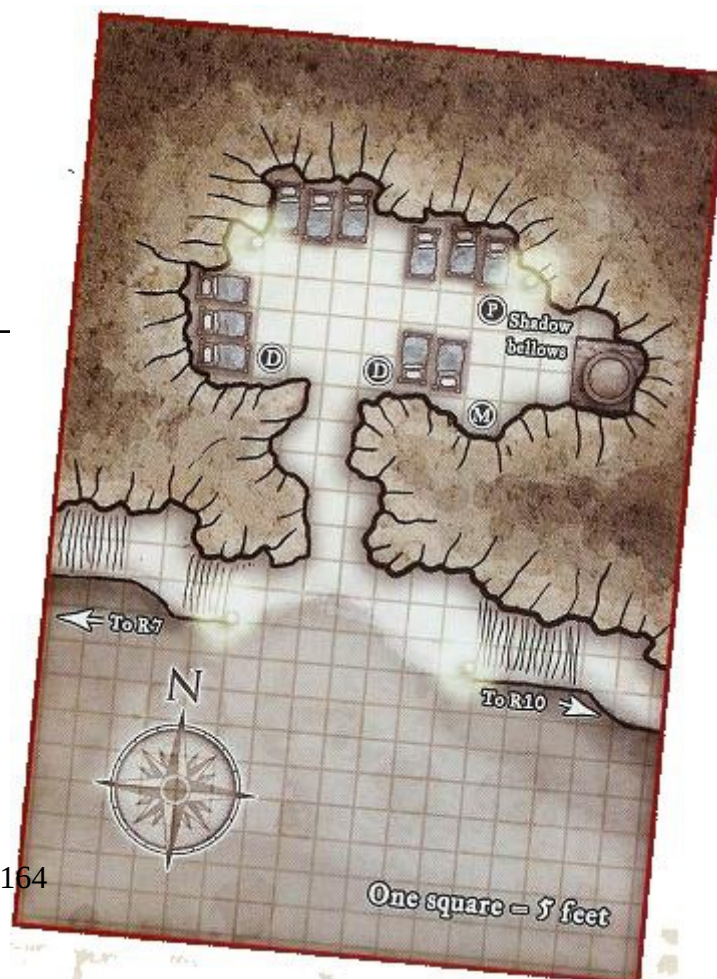
**Навыки** Скрытность +14 (+18 при темном освещении, +10 при ярком освещении), Слушание +9, Поиск +6, Обнаружение +7

## СТОЛКНОВЕНИЕ R9: ВОСТОЧНЫЕ БАРАКИ

Уровень столкновения 8

### ВВОДНАЯ

Миньоны Шар в этой комнате не дежурят, а занимаются хозяйственными работами, так что РС придется войти в их бараки или устроить снаружи немалый шум, чтобы привлечь их внимание. Два темных ученика (D) чистят стое снаряжение и точат оружие (Обнаружение -4, Слушание -4). Темная жрица (P) концентрируется на молитвах Шар (Обнаружение -2, Слушание -2). Теневой мастиф (M) спит (Слушание -2). Если вы делаете



для NPC проверки Слушания или Обнаружения, не забудьте наложить штраф за расстояние (-1 на каждые 10 фт расстояния до источника шума).

Когда РС заглянут в пещеру, прочтите:

*В этой палате стоит трое серокожих людей. У двоих - длинные мечи и щиты, у третьей - черный посох.*

Когда РС видят теневого мастифа, прочтите:

*У этой гончей размером с человека гладкая черная шкура и чудовищный вид. Пасть усеяна зубами, а сама тварь видна лишь при очень ярком свете.*

## ТАКТИКА

Темные ученики при первой же возможности проводят быстрые атаки, в то время как темная жрица накладывает *санктуарий*, а затем старается в каждом раунде излечивать учеников.

Не забывайте в каждом раунде выбирать для каждого из темных учеников цель Увертливости. Если темные ученики не могут завалить РС в первом раунде, они пытаются уйти в туннели и сбежать в область R10. Поскольку они довольно быстры для тяжелобронированных существ и имеют умение Мобильность, у них есть немалый шанс выбраться из пещеры живыми. Темная жрица старается последовать за ними.

Теневой мастиф использует свою способность погружения в тень и набрасывается на РС, прикрывая отход охранников. Если темным ученикам и темной жрице удастся уйти за пределы слышимости, он делает загон, надеясь и далее задержать РС, чтобы спастись самому.

**Привлечение внимания:** Если РС уничтожат теневые меха, перейдите к столкновению R14 и добавьте 4 отметки проверок, затем вернитесь сюда. Если кто-либо ускользнет от РС живым, перейдите к столкновению R14 и добавьте 5 отметок проверок.

Как только бой закончен, переходите к странице 117 для продолжения приключения.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Черты Плана Тени:** См. страницу 72.

**Теневые меха:** 10 фт шириной; AC 3; твердость 5; hp 50; DC поломки 25; сильное призывание; CL 16-й.

Если меха получают более 25 пунктов урона, они выпускают волну взрыва черной энергии, нанося 10d6 пунктов урона в 20-футовом радиусе (Рефлексы DC 15 - вполовину).

Этот круглые меха в виде гармошки движутся вверх-вниз сами по себе. Созданные Деспайром, меха извлекают сущность Плана Тени и магически передают ее в ритуальную палату в области R13.

**Кровать:** Кровать - высотой примерно 1-1/2 фт, так что Маленький персонаж может запрыгнуть на нее с успешной DC 10 проверкой Прыжка, который обойдется в 2 квадрата движения (без необходимости разбега). Средний персонаж может просто встать на нее, потратив 2 квадрата движения. Персонаж, вставший на кровать, получает +1 бонус на рукопашные атаки против противников на земле.

Кровать можно уронить как действие движения с успешной DC 12 проверкой Силы; в этом случае она обеспечивает покрытие.

**Крутая лестница:** Персонажи, перемещающиеся по крутой лестнице, должны тратить 2 квадрата движения на проход в каждый из квадратов лестницы. Персонажи, бегущие или разгоняющиеся вниз по крутой лестнице, должны преуспеть в DC 10 проверке Баланса после входа на первый квадрат крутой лестницы. Персонажи, проваливающие его, спотыкаются и должны закончить движение через 1d2x5 фт. Персонажи, проваливающие на 5 или более, получают 1d6 пунктов урона и падают в квадрате, где закончили движение. Крутая лестница увеличивает DC проверок Кувырка на 5.

**Западная лестница:** Этот проход идет по внешней стороне утеса примерно на 100 фт, постепенно с нерегулярными интервалами поднимаясь лестничными пролетами. На вершине лестницы - 200-футовый висячий мост, поднимающийся к области R7.

**Восточная лестница:** Этот проход поднимается по внешней стороне примерно на 100 фт, затем превращается в 200-футовый висячий мост, поднимающийся к области R10.

## ТЕМНАЯ ЖРИЦА CR 4

Hp 25 (4 HD)

Женщина темный человек клерик 4

NE Средний гуманоид

**Инициатива** +1 **Чувства** темновидение 60 фт, если активен *доспех тьмы*; Слушание +3, Обнаружение +3

**Языки** Чондатанский, Общий

AC 17, касание 11, застигнутый врасплох 16 (AC 22, если активен *доспех тьмы*)

**Соппротивление** холод 10

**Стойкость** +5, **Рефлексы** +2, **Воля** +7 (+2 против святых, добрых или световых заклинаний от *доспеха тьмы*)

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** мастерской работы длинный меч +6 (1d8+2/19-20) или  
**Рукопашная** спонтанное *причинение умеренных ран* +5 касание (2d8+4, Воля DC 15 - вполовину) или  
**Рукопашная** спонтанное *причинение легких ран* +5 касание (1d8+4, Воля DC 14 - вполовину)  
**Дальнобойная** 4 *темных заряда* (из посоха) +4 дальнейшее касание (2d8 плюс ошеломление на 1 раунд; Воля DC 17 отменяет ошеломление)  
**Базовая Атака** +3; **Захватывание** +5  
**Боевое оснащение** *посох теневой войны* (3 заряда); либо *доспех тьмы* (УКЗЦ 67), либо *темный заряд* (УКЗЦ 68)  
**Подготовленные заклинания клерика** (CL 4-й):  
 2-й - *лечение умеренных ран, обнаружение мысли*<sup>Д</sup> (DC 15), *удержание персоны* (2) (DC 15)  
 1-й - *лечение легких ран, погибель* (2) (CL 5-й, DC 14), *божественное покровительство* (CL 3-й), *затеняющая мгла*<sup>Д</sup>  
 0-й - *лечение незначительных ран, обнаружение магии* (3), *сопротивление*  
**Д:** Заклинание домена. Домены: Темнота, Знание  
**Способности** Сила 14, Ловкость 13, Телосложение 12, Интеллект 8, Мудрость 16, Харизма 10  
**SQ** скрытность на ровном месте  
**Умения** Боевое Колдовство, Мастерство Военного Оружия (длинный меч), Теневое Плетение  
**Навыки** Концентрация +8 (+12 при колдовстве защитно), Скрытность +6, Бесшумное Движение +4, Колдовство +6  
**Имущество** боевое оснащение плюс +1 *нагрудник*, длинный меч мастерской работы  
**Скрытность на открытом месте (Su)** Может использовать навык Скрытности, когда нет покрытия или укрывательства, кроме как при естественном дневном свете, в области заклинания *дневной свет* или при подобном магическом свете.  
**Зацепка** "Во имя темной славы Шар!"

## 2 ТЕМНЫХ УЧЕНИКА CR 4

**Нр** 34 каждый (4 HD)  
 Мужчина и женщина темный человек боец 4  
 НЕ Средний гуманоид  
**Инициатива** +5; **Чувства** темновидение 60 фт, превосходное видение при слабом освещении; Слушание +1, Обнаружение +1  
**Языки** Чондатанский, Общий  
**АС** 22, касание 11, застигнутый врасплох 21; Увертливость  
**Сопротивление** холод 10  
**Стойкость** +6, **Рефлексы** +2, **Воля** +2  
**Скорость** 30 футов (6 квадратов, не может бежать)  
**Рукопашная** мастерской работы длинный меч +9 (1d8+5/19-20)  
**Дальнобойная** тяжелый арбалет +5 (1d10/19-20)  
**Базовая Атака** +4; **Захватывание** +7  
**Варианты атаки** Быстрая Атака, Увертливость  
**Боевое оснащение** *микстура лечения умеренных ран*  
**Способности** Сила 16, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 8, Мудрость 12, Харизма 10  
**SQ** скрытность на ровном месте  
**Умения** Увертливость, Улучшенная Инициатива, Мобильность, Быстрая Атака, Фокус Оружия (длинный меч), Специализация Оружия (длинный меч)  
**Навыки** Подъем +5, Скрытность +2, Запугивание +7, Бесшумное Движение +0  
**Имущество** боевое оснащение плюс +1 *полный пластинчатый доспех*, тяжелый стальной щит, длинный меч мастерской работы, тяжелый арбалет с 10 зарядами  
**Зацепка** "Смотри на нас, Владычица Ночи!"

## ТЕНЕВОЙ МАСТИФ CR 3

**Нр** 30 (4 HD)  
 НЕ Средний аутсайдер (экстрапланарный)  
**Инициатива** +5; **Чувства** темновидение 60 фт, нюх; Слушание +8, Обнаружение +8  
**Языки** Общий (понимает, но не может говорить)  
**АС** 14, касание 11, застигнутый врасплох 13; Увертливость  
**Стойкость** +7, **Рефлексы** +5, **Воля** +5  
**Скорость** 50 футов (10 квадратов)  
**Рукопашная** укус +7 (1d6+4)  
**Базовая Атака** +4; **Захватывание** +7  
**Варианты атаки** подсечка  
**Специальные действия** загон  
**Способности** Сила 17, Ловкость 13, Телосложение 17, Интеллект 4, Мудрость 12, Харизма 3



**SQ** погружение в тень

**Умения** Увертливость, Улучшенная Инициатива, Проследивание<sup>Б</sup>

**Навыки** Скрытность +8, Слушание +8, Бесшумное Движение +8, Обнаружение +8, Выживание +8 (+12 при проследивании нюхом)

**Загон (Su)** Когда теневой мастиф воет или лает, все существа в пределах 300-футового распространения, кроме злых аутсайдеров, должны преуспеть в DC 13 спасброске Воли или паниковать 2d4 раундов. Это - звуковой воздействующий на разум эффект устрашения. Независимо от того, успешен ли спасбросок, существо под воздействием免疫но к загону того же самого мастифа в течение 24 часов. DC спасброска основан на Харизме.

**Подсечка (Ex)** Теневой мастиф, поражающий противника атакой укусом, может делать попытку подсечки противник как свободное действие, не проводя атаку касанием и не вызывая атаку при возможности. Если попытка проваливается, противник не может реагировать на подсечку теневого мастифа.

**Погружение в тень (Su)** При любых условиях освещения, помимо полного дневного света, теневой мастиф может исчезать в тени, что дает ему полное укрывательство. Искусственное освещение, даже заклинания *свет* или *непрерывное пламя*, не отменяет эту способность. Однако, заклинание *дневной свет* отменяет ее.

**Защепка** Заходится в ярости всякий раз, когда на него попадает яркий свет.

## СТОЛКНОВЕНИЕ R10: ЛОГОВИЩЕ ШААЛАБХАКА

Уровень столкновения 8

### ВВОДНАЯ

С модификатором Слушания +11 у Шаалабхака (S) есть хороший шанс услышать приближение РС. Если ему это удастся, он активизирует свою подобную заклинанию способность левитации, так что может парить в центре комнаты, обезопасившись от большинства рукопашных атак.

Когда РС приближаются к обрыву в этой палате, прочтите:

Когда вы выглядываете за край, стараясь рассмотреть то, что внизу, жуткое существо со щупальцами вокруг рта со свистом взмывает в центр зала. Оно одето как гуманоид, в изогнутые черные одеяния, но вся его внешность кажется инородной и неправильной. Оно тянет к вам свои щупальца.

Внизу - шесть железных клеток, по крайней мере в некоторых из них сидят гуманоиды, начинающие вопить: "Спасите нас! Помогите!". У восточной стены видны три окованных железом сундука со светящимися символами на крышках.

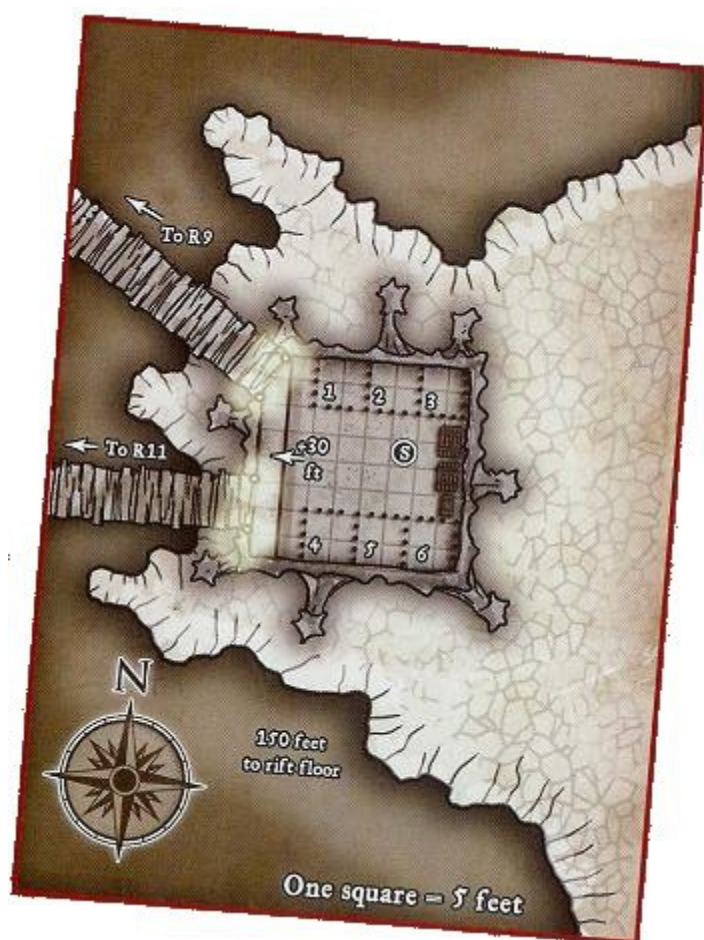
Позади Вас - два висячих моста, один из которых ведет на северо-запад, второй - на запад.

### ТАКТИКА

У Шаалабхака есть отличный шанс (Слушание +11) услышать прибытие РС, так что театральное появление отменяется. Когда РС приближаются к обрыву, он со свистом взмывает вверх и использует *взрыв разума* на стольких РС, насколько это возможно.

После этого действия Шаалабхака зависят от того, сколько РС сделают спасброски. Если большинство РС ошеломлено, то Шаалабхак продолжает подниматься к потолку (еще 20 фт) и руками подтягивается к обрыву. Раунд спустя он начинает атаковать РС своими щупальцами, так что на следующий раунд может извлечь мозг.

Если РС все еще выглядят опасными или не были ошеломлены, Шаалабхак остается парить в 20 фт над полом своей палаты и снова использует *взрыв разума*. Если РС не могут нанести ему большого урона дальноточным оружием, Шаалабхак использует *взрыв разума* каждый раунд, пока вся партия не сбежит или не будет ошеломлена.



Проводя это столкновение, отслеживайте продолжительность ошеломления РС, чтобы повернуть баланс битвы. И не забудьте, что Шаалабхак имеет сопротивление заклинаниям 25, что затрудняет РС возможность сбить пожирателя разума магией.

Будучи уменьшен до 8 очков жизни или менее, Шаалабхак активизирует свою способность *изменения плана* и покидает План Тени, никогда не возвращаясь.

**Привлечение внимания:** Ни один из других местных обитателей не пойдет к логовищу Шаалабхака, если сможет помочь ему, кроме случаев атаки моста или если Шаалабхак, отгоняющий РС, привлечет внимание Деспайра. Если мост обрушится, проведите столкновение R14 и добавьте 3 отметки проверок, затем вернитесь сюда. Если РС противостоят Шаалабхаку, но он остается на Плана Тени, проведите столкновение R14 и добавьте 5 отметок проверок, затем вернитесь сюда.

Как только бой закончен, переходите к странице 117 для продолжения приключения.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Черты Плана Тени:** См. страницу 72.

**Обрыв:** Это 30-футовый уступ на полу палаты у выступа за дверным проемом. Поскольку пожиратели разума могут *левитировать* по желанию, Шаалабхак не установил ступени или приставную лестницу. Подъем вверх по стене палаты требует успешной DC 20 проверкой Подъема.

**Железные клетки:** 1 дм толщиной; AC 6; твердость 10; hp 30; DC поломки 24; DC Открывания Замка 25.

Статистика выше дана для одного прута; следует уничтожить несколько прутьев, чтобы существо могло протиснуться сквозь них. Высота клетки - 10 фт (Подъем DC 15), расстояние между прутьями - примерно 4 дюйма. Она покрыта большим количеством железных прутьев. Существа, атакуемые сквозь клетку, имеют покрытие (+4 AC, +2 на спасброски Рефлексов), но эффективную Ловкость 0.

В четырех из клеток в настоящее время есть по одной жертве. Шаалабхак держит ключ к клеткам в кармане своей добы.

**Клетка 1:** В этой клетке содержится Дурген Блестящий Камень (LG, мужчина дварф клерик 2 [Морадин]; 2 hp).

**Клетка 2:** В этой клетке содержится Толвик Стайлс (N мужчина человек адепт 1; 4 hp).

**Клетка 3:** Пусто.

**Клетка 4:** Пусто.

**Клетка 5:** В этой клетке содержится Карим Хастит (LG мужчина человек паладин 2 [Тир]; 2 hp).

**Клетка 6:** В этой клетке содержится Смот (NE мужчина халфлинг жулик 3/волшебник 1; 7 hp).

**Пленники:** Будучи освобождены, пленники пытаются не мешать бою. Потом они спрашивают РС, нет ли рядом местечка, где им можно отдохнуть и набраться сил перед возвращением домой. Они не будут биться с Деспайром вместе с РС и не уверены, что РС понравится их присутствие. Они просят поделиться любым снаряжением, если у РС есть такая возможность, а затем уходят независимо от того, помогли им РС или нет.

Пленники не могут сообщить РС ничего особо ценного. Они не знают, что есть за пределами этой палаты. Заключенные также описывают, как Шаалабхак мучал их своими отвратительными мыслями, заставлял их делать уродливые вещи, используя свои силы зачарования и предложения, гладил их головы щупальцами и ковырялся в их скальпах.

Обратите внимание, что пленник-паладин Карим знает, что халфлинг Смот злой. Если РС это не нравится, он с криками защищает Смота. Во время их захвата Смот выглядел смело, поддерживал всех, несмотря на пытки, которые мог устроить ему пожиратель разума. Карим говорит много, а также обращает внимание, что, несмотря на преступления халфлинга, он за них заплатил, учитывая, как с ним обращались. Другие пленники соглашались с Каримом. Смот просто стоит с виноватым лицом. Он хочет вернуться на Материальный План так, чтобы разобраться, надо ли мстить за себя своей сестре Смайл, уговорившей его пойти в храм на поиски Священного Доверия Мистры. РС могли биться со Смайл ранее (см. страницу 22).

Если РС решат напасть на Смота, другие NPC встают на его защиту. У них нет снаряжения кроме того, что могли им дать сами РС и ни у одного нет более 4 очков жизни, так что если РС будут драться насмерть - это будет резня. Статистики для них нет; просто считайте, что все атаки РС попадают в цель, а все NPC проваливают спасброски. Даже если РС убьют только Смота, NPC обижаются и сообщат об этом как об убийстве властям Велуна, когда вернутся на Материальный План.

**Сундуки:** У пожирателя разума есть три сундука со светящимися рунами на них, которые он принес сюда после одной из своих прогулок на другой план. Все они незаперты, но несут на себе магические ловушки, срабатывающие при прикосновении любого, кроме Шаалабхака. Обратите внимание, что если ловушка на сундуке сработает, то она может убить пленников в области эффекта.

Северный сундук - ловушка *заряда молнии*; CR 3; магическое устройство; срабатывание на касание; без перезвона; эффект заклинания (*заряд молнии* по линии на запад, 5-й уровень заклинателя, 5d6 электричество, Рефлексы DC 14 - вполнину); DC Поиска - (очевидная); DC Поломки Устройства 28.

В этом сундуке хранится в основном ничего не стоящая одежда и другие личные вещи, но есть и разнообразные монеты общей ценностью в 30 gr.

Центральный сундук - ловушка *ледяного шторма*; CR 4; магическое устройство; срабатывание на касание; без перевоза; эффект заклинания (*ледяной шторм* заполняет нижнюю часть комнаты, 7-й уровень заклинателя, 3d6 дробящий и 2d6 холод, без спасброска); DC Поиска - (очевидная); DC Поломки Устройства 29.

Здесь Шаалабхак держит гуманоидные мозги во флягах, наполненных рассолом.

Южный сундук - *огненная ловушка*; CR 4; магическое устройство; срабатывание на касание; без перевоза; эффект заклинания (*огненная ловушка* в 5-футовом радиусе, 7-й уровень заклинателя, 1d8+4 огонь, Рефлексы DC 16 - вполтину); DC Поиска - (очевидная); DC Поломки Устройства 29.

Этот сундук пуст.

**Висячие мосты:** 3 дм толщиной; AC 4; твердость 5; hp 30; DC поломки 23.

Статистика выше - для 5-футовой секции моста. Если кто-либо уничтожает две смежные секции моста, идущие по ширине - мост разрушается. Любой находящийся на нем при этом падает на дно каньона. Существа, падающие с моста, получают 10d6 пунктов урона плюс 2d3 пунктов несмертельного урона, если они выше уровня воды и 15d6 пунктов урона, если ниже.

Северо-западный мост - длиной 200 фт и постепенно спускается к области R9. Западный мост идет поперек каньона на 200 фт к плато-острову и области R11. Если PC находятся на мосту, они могут видеть слабые огни в другом его конце (*непрерывное пламя* в областях R9 и R11).

## ШААЛАБХАК, ПОЖИРАТЕЛЬ РАЗУМА CR 8

Нр 44 (8 HD)

NE Средняя аберрация

**Инициатива** +6 **Чувства** темновидение 60 фт, Слушание +11, Обнаружение +11

**Языки** телепатия 100 фт, Нижне-общие

AC 15, касание 12, застигнутый врасплох 13

SR 25

**Стойкость** +3, **Рефлексы** +4, **Воля** +9

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Атака** 4 щупальца +8 (1d4+1)

**Базовая Атака** +6; **Захватывание** +7

**Специальные действия** *взрыв разума* (DC 17, ошеломление 3d4 раундов), улучшенный захват, извлечение

**Подобные заклинаниям способности** (CL 8-й):

По желанию - *зачарование монстра* (DC 17), *обнаружение мысли* (DC 15), *левитация*, *изменение плана*, *предложение* (DC 16)

**Способности** Сила 12, Ловкость 14, Телосложение 12, Интеллект 19, Мудрость 17, Харизма 17

**Умения** Боевое Колдовство, Улучшенная Инициатива, Ловкость с Оружием

**Навыки** Блеф +11, Концентрация +11 (+15, чтобы использовать подобные заклинаниям способности защитно), Дипломатия +7, Маскировка +3, Скрытность +10, Запугивание +9, Знание (планы) +12, Слушание +11, Бесшумное Движение +10, Чувство Мотива +7, Обнаружение +11

**Имущество** ключ к замкам клеток

**Улучшенный захват (Ex)** Для использования этой способности Шаалабхак должен поразить Маленькое, Среднее или Большое существо своей атакой щупальцем. Затем он может попытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку при возможности. Если он выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и закрепляет щупальце на голове противника.

**Извлечение (Ex)** Если Шаалабхак начинает свой ход, когда все четыре его щупальца закреплены на противнике и делает успешную проверку захватывания, то автоматически извлекает мозг противника, немедленно убивая существо.

**Зацепка** "Глупцы, вы вмешиваетесь в то, чего даже не понимаете".



# СТОЛКНОВЕНИЕ R11: ЛЕТУЧАЯ ЛЕСТНИЦА

Уровень столкновения 7

## ВВОДНАЯ

Столкновение начинается, когда РС приходят сюда. Тут нет особой преамбулы, кроме разве что случая, если РС приходят скрытно; в противном случае начинается битва. Меззолот (М) и варгульи (V) готовы к ней.

Если РС попытаются прокрасться через эту комнату, позвольте им попробовать. Ряд высоких уступов и постоянные прыжки мало совместимы с проверками Бесшумного Движения, так что вряд ли им удастся такой необычный план.

Когда меззолот увидит РС, прочтите:

*Странное существо с четырьмя конечностями производит рыкающий шум - отчасти приветствие, отчасти предупреждение - и встает в боевую стойку.*

## ТАКТИКА

Меззолот использует в первом раунде свою способность *облако-убийца*. Он может постаить его так, чтобы РС находились в ближнем к ним краю облака (чтобы им пришлось протиснуться сквозь него), или сосредоточить *облако-убийцу* на себе (если РС уже рядом с ним). Меззолот иммунен к яду, так что сам за свое *облако-убийцу* может не волноваться.

Варгульи остаются за пределами *облака-убийцы* и ждут возможности вопить при выходе из него РС (чтобы РС могли ясно их видеть). Варгульи не уходят за пределы рукопашной или поля зрения, используя свою способность вопля. Если кому-то из них удастся парализовать РС, они начинают его вместе целовать до тех пор, пока не решат, что поцелуй удался. Они избегают фактической рукопашной или иной опасности для себя и если меззолот падет или если их вопли никого не затронут, они бегут.

Если партия использует магию полета, чтобы обойти комнату, меззолот постарается использовать *рассеивание магии*, чтобы избавиться от этого заклинания. Один из побочных эффектов такой стратегии - возможность падения некоторых летучих степеней. Как только меззолот увидит падение ступени, он воспримет эту идею с ликованием и постарается опять сделать *рассеиванием магии* то же самое, как только несколько РС соберутся вместе.

Если РС переживут первое *облако-убийцу*, меззолот запустит второе, при необходимости заняв нужное положение при помощи *великого телепорта*.

Меззолот не использует свою способность *вызова юголата* (это нарушило бы его контракт с Деспайром) или *произвести пламя* (он не может сделать проверку Колдовства, требуемую для зажигания его на Плана Тени).

Меззолот бьется насмерть.

**Привлечение внимания:** Если РС достигнут предела для вмешательства Деспайра в этой комнате, он может ждать их в области R13. В любом случае делайте отметки проверок, на тот случай, если РС решат отступить или сумеют обойти область R13.

Если варгульи спасутся, перейдите к столкновению R14 и добавьте 3 отметки проверок, а затем вернитесь сюда. Если мост обрушится, добавьте 3 отметки проверок.

Как только бой закончен, вернитесь к странице 117 для продолжения приключения.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Черты Плана Тени:** См. страницу 72.

**Летучие ступени:** Высота над полом палаты помечена на каждой из ступеней, так что вам известно, какой урон вы получите при падении, если сорветесь с них.

РС со способностью *полета* или *падения пера* могут достичь дна палаты без особых проблем (не считая меззолота, охраняющего лестницу). Стены довольно гладки и требуют для спуска DC 25 проверок Подъема.

РС могут также делать длинные прыжки, перебираясь со ступени на ступень, как это делает и меззолот. Прыжок на 5-футовый промежуток - DC 10, на 10-футовый промежуток - DC 20. Более длинные прыжки возможны с магической помощью; просто берите длину промежутка в футах и удваивайте ее для получения DC Прыжка. Сообщите DC Прыжка игрокам; если игрок знает фактический DC - это все равно что РС может оценить сложность прыжка.

Если Вы делаете попытку нетренированной проверки Прыжка, то Вы приземляетесь склонным, если не пробрасываете DC 5 или больше. Любой успешный результат проверки Прыжка 15 или более также уменьшает урон от падения на 1d6. Неудавшаяся проверка означает падение. Вы не можете делать проверку Прыжка, чтобы "спрыгнуть" и уменьшить урон после неудавшейся проверки Прыжка, но можете сделать попытку проверки Кувырка при приземлении, чтобы таким образом уменьшить.



Прыгуны, пытающиеся подняться на 5 фт, помимо покрытия расстояния должны выбить нормальный DC 10 или сделать успешный DC 15 спасбросок Рефлексов, чтобы ухватиться за требуемую ступеньку и иметь возможность взобраться на нее.

Меззолот имеет модификатор Прыжка +20, так что ему автоматически удаются 5-футовые и 10-футовые прыжки вниз и 5-футовые прыжки с подъемом на 5 фт.

*Рассеивание магии* может на время отменить летучую силу ступеней. Успешная DC 16 проверка уровня заклинателя достаточна, чтобы ступень кувырнулась на землю. Она поднимется обратно 1d4+1 раундов спустя. Ступень весит 400 фунтов и, конечно, наносит существенный урон любому существу, на которое упадет. Если ступень падает по крайней мере на 10 фт, нанесенный урон равен 2d6 + 1d6 на каждые 10 фт расстояния падения сверх первых 10 фт.

**Висячий мост:** 3 дм толщиной; АС 4; твердость 5; hp 30; DC поломки 23.

Статистика выше - для 5-футовой секции моста. Если кто-либо уничтожает две смежные секции моста, идущие по ширине - мост разрушается. Любой находящийся на нем при этом падает на дно каньона. Существа, падающие с моста, получают 10d6 пунктов урона плюс 2d3 пунктов несмертельного урона, если они выше уровня воды и 15d6 пунктов урона, если ниже.

Этот 200-футовый мост ведет к области R10. Если PC находятся на мосту, то они могут видеть слабые огни на другом его конце (*непрерывное пламя* в области R10).

**Туннели:** Один туннель 100-футовой длины ведет на запад к области R12, резко уходя вверх. Другой туннель идет на 100 фт в юго-западном направлении, заканчиваясь в области R13.

## **МЕЗЗОЛОТ CR 6**

**Нр** 84 (10 HD); **DR** 10/добро

NE Средний аутсайдер (зло, экстрапланарный, юголот)

**Инициатива** +5; **Чувства** темновидение 60 фт; **Слушание** +13, **Обнаружение** +13

**Языки** телепатия 100 фт, Абиссал, Драконий, Адский

**АС** 21, **касание** 11, **застигнутый врасплох** 10

**Иммунитет** яд, кислота

**Соппротивление** холод 10, огонь 10, электричество 10; **SR** 22

**Стойкость** +12, **Рефлекс** +8, **Воля** +7

**Скорость** 40 футов (8 квадратов)

**Рукопашная** +1 *трезубец* +15/+10 (1d8+4/19-20)

**Базовая Атака** +10; **Захватывание** +13

**Варианты атаки** Силовая Атака

**Специальные действия** вызов юголота (меззолот, шанс 40 %)

**Подобные заклинаниям способности** (CL 10-й):

По желанию - *причинить страх* (DC 13), *темнота*, *осквернение*, *произвести пламя*, *видеть невидимость* 2/день - *облако-убийца* (DC 17), *рассеивание магии*, *великий телепорт*

**Способности** Сила 16, Ловкость 12, Телосложение 21, Интеллект 8, Мудрость 10, Харизма 14

**Умения** Улучшенный Критический (трезубец), Улучшенная Инициатива, Силовая Атака, Фокус Оружия (трезубец)

**Навыки** Скрытность +14, Запугивание +15, Прыжок +20, Знание (планы) +12, Слушание +13, Бесшумное Движение +14, Обнаружение +13

**Имущество** +1 *трезубец*

**Зацепка** Говорит на Драконьем: "Позвольте мне убить вас чисто. Это лучше, чем то, что с вами сделает Деспайр".

## **2 ВАРГУЛЬИ CR 2**

**Нр** 5 каждая (1 HD)

NE Маленький аутсайдер (зло, экстрапланарный)

**Инициатива** +1; **Чувства** темновидение 60 фт; **Слушание** +5, **Обнаружение** +5

**Языки** Адский

**АС** 12, **касание** 11, **застигнутый врасплох** 11

**Стойкость** +3, **Рефлекс** +3, **Воля** +3

**Скорость** полет 30 фт (6 квадратов) (хорошо)

**Рукопашная** укус +3 (1d4 плюс яд)

**Базовая Атака** +1; **Захватывание** -3

**Варианты атаки** яд (см. ниже)

**Специальные действия** поцелуй, вопль

**Способности** Сила 10, Ловкость 13, Телосложение 12, Интеллект 5, Мудрость 12, Харизма 8

**Умения** Ловкость с Оружием

**Навыки** Скрытность +9, Запугивание +3, Прыжок +20, Знание (планы) +12, Слушание +5, Бесшумное Движение +5, Обнаружение +5

**Вопль (Su)** Как стандартное действие, варгуля может исторгнуть ужасный вопль. Существа в пределах 60 фт, слышащие вопль и способные четко видеть варгулю, должны преуспеть в DC 12 спасброске Стойкости или быть парализованы на 2d4 раундов или пока варгуля не нападет на них, не выйдет за пределы дальности или не выйдет из поля зрения. Парализованное существо восприимчиво к поцелую варгульи. На существо, успешно сделавшее спасбросок, нельзя воздействовать воплем этой варгульи в течение 24 часов. Это - воздействующий на разум эффект устрашения.

**Поцелуй (Su)** Варгуля может поцеловать парализованное существо при успешной рукопашной атаке касанием. Касаемое существо должно преуспеть в DC 15 спасброске Стойкости или превратится в варгулю в течение 24 часов. Бросайте 1d6 для каждой стадии превращения, чтобы понять, насколько долго (в часах) продолжается каждая из них. Как только все четыре стадии завершены, голова жертвы отделяется от тела и становится варгулей. Превращение может быть отсрочено солнечным светом или заклинанием *дневной свет*, но для отмены изменений требуется заклинание *удаление болезни*.

Стадия 1: Выпадают волосы.

Стадия 2: Уши становятся большими и кожистыми.

Стадия 3: Из челюсти и скальпа вырастают щупальца, зубов становятся длинными и острыми.

Стадия 4: Жертва получает 1 пункт иссушения Интеллекта и Харизмы в час.

**Яд (Ex)** Существо, поврежденное варгулей, должно преуспеть в DC 12 спасброске Стойкости или неспособно излечить урон от варгульи естественным или магическим путем. Заклинания *нейтрализация яда* или *излечение* отменяют эффект, а заклинание *задержка яда* позволяет магическое лечение.

**Зацепка** Варгульи перекрикиваются друг с другом и с меззолотом на Адском, говоря о том, на кого нападать и о своем желании создать побольше варгулий.

## СТОЛКНОВЕНИЕ R12: ОСВЕЩЕННАЯ ЧЕРЕПАМИ БИБЛИОТЕКА

Уровень столкновения 9

### ВВОДНАЯ

Пламенные черепа (F) не двигаются, пока РС не коснутся книги, что означает, что на их стороне неожиданность, если РС не нападут первыми.

Когда РС касаются или повреждают любую из книг в комнате, прочтите:

*Вы берете книгу и внезапно все черепа в комнате ярко вспыхивают и окутываются светящейся дымкой.*

### ТАКТИКА

Пламенные черепа начинают, используя *пятно в неожиданном раунде*, а в следующем - *зеркальное изображение*. Каждый раунд после этого один использует *огненный шар*, два - *магическую ракету* и два - *луч истощения*. Они используют *огненный шар* и другие свои подобные заклинаниям способности по очереди, так, чтобы к моменту использования пятым пламенным черепом *огненного шара* все они полагались на свои огненные лучи. Потолок - на высоте 15 фт, что дает им возможность находиться вне пределов досягаемости рукопашников, если РС не заберутся на книжную полку или не встанут на стол. Пламенные черепа не покидают комнату и бьются до уничтожения. Обратите внимание, что если РС задержатся в комнате на час или вернутся час спустя, пламенные черепа омолодятся (если уничтожены) и нападут снова.

**Привлечение внимания:** Пусть вас ведет ваше чувство времени. Деспайр находится в следующей комнате, так что вряд ли будет нападать и убегать, опасаясь, как бы его не выследили. Сделайте это лишь в том случае, если РС собираются отступить или могут иным способом пропустить столкновение



R13. Если мост обрушится, вернитесь к столкновению R14 и добавьте 3 отметки проверок, а затем вернитесь сюда.

Как только бой закончен, вернитесь к странице 119 для продолжения приключения.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Черты Плана Тени:** См. страницу 72.

**Магический стол:** 1/2 дм толщиной; АС 2; твердость 5; hp 5; DC поломки 17; слабое отречение; CL 5-й.

Любой объект, касающийся магического стола, иммунен к огню, как и сам стол. Любое существо, касающееся магического стола, получает сопротивление огню 5 и не может быть охвачено огнем. PC могут использовать это качество для своего преимущества в борьбе с пламенными черепами. В тот момент, когда любой PC касается стола, он чувствует, как по телу бежит холодок. Это ощущение проходит, как только PC прекращает касаться стола.

Чтобы войти в эти квадраты, следует потратить 2 квадрата движения. Средний персонаж может запрыгнуть на стол при успешной DC 10 проверке Прыжка (разбег не требуется). Маленький персонаж может запрыгнуть при успешной DC 10 проверке Прыжка (DC 20 без разбега) или забраться наверх при успешной DC 15 проверке Подъема. Персонаж, стоящий на столе, получает +1 бонус на рукопашные атаки против противников на полу. Расположение на столе позволяет PC достичь пламенный череп, летящий у потолка 15-футовой высоты, если он рядом.

Стол можно опрокинуть как действие движения при успешной DC 8 проверке Силы; в этом случае он может обеспечивать покрытие.

**Стулья:** 1/2 дм толщиной; АС 4; твердость 5; hp 5; DC поломки 17.

Существо, стоящее в том же квадрате, что и стул, получает +2 АС бонус и +1 бонус на спасброски Рефлексов (эти бонусы не складываются с таковыми за покрытия от других источников). Присутствие стула в остальном не затрагивает занимаемое существом место, потому что предполагается, что существо при любой возможности использует стул для своего преимущества.

**Магическая книжная полка:** 1 дм толщиной; АС 2; твердость 5; hp 10; DC поломки 19; слабое отречение; CL 5-й.

Любой объект, касающийся магической книжной полки, иммунен к огню, как и сама книжная полка. Любое существо, касающееся магической книжной полки, получает сопротивление огню 5 и не может быть охвачено огнем. PC могут использовать это качество для своего преимущества в борьбе с пламенными черепами. В тот момент, когда любой PC касается одной из книжных полок, он чувствует, как по телу бежит холодок. Это ощущение проходит, как только PC прекращает касаться книжной полки.

PC может забраться на книжную полку, делая успешную DC 10 проверку Подъема. Каждая полка - высотой 6 фт. и персонаж, стоящий на книжной полке, должен преуспеть в DC 10 проверке Баланса или упадет с нее. Падение с высоты 6 фт не причинит урона, но PC будет склоненным. Персонаж, стоящий на книжной полке, получает +1 бонус на рукопашные атаки против противников на земле.

Книжная полка обеспечивает покрытие тому, кто за ней. Ее можно опрокинуть как действие движения при успешной DC 8 проверке Силы. Существа в квадратах, куда упадет книжная полка, должны преуспеть в DC 10 спасбросках Рефлексов, чтобы отскочить на 5 фт, или в DC 10 проверках Силы, чтобы удержать полку. Существо, держащее полку, должно сдвинуться с квадрата, чтобы начать действовать, или использовать действие движения и сделать успешную DC 10 проверку Силы, чтобы поставить ее обратно.

Если PC сбивает книжную полку, книги рассыпаются по полу. На практике это не позволит пламенным черепам использовать *огненный шар* для атак на PC, если центр эффекта не будет в прихожих за пределами комнаты или на мосту; пламенные черепа не будут использовать *огненный шар*, если он сожжет более нескольких книг.

**Висячий мост:** 3 дм толщиной; АС 4; твердость 5; hp 30; DC поломки 23.

Статистика выше - для 5-футовой секции моста. Если кто-либо уничтожает две смежные секции моста, идущие по ширине - мост разрушается. Любой находящийся на нем при этом падает на дно каньона. Существа, упавшие с моста, получают 3d6 пунктов урона плюс 2d3 пунктов несмертельного урона, если они выше уровня воды и 8d6 пунктов урона, если нет.

Этот 200-футовый мост ведет к области R8. Если PC находятся на мосту, то они могут видеть слабые огни на другом его конце (*непрерывное пламя* в области R8).

**Туннели:** Один туннель 100-футовой длины ведет на запад к области R12, круто уходя вниз. Другой туннель уходит вниз на 100 фт чуть южнее, заканчиваясь в области R13.

## 5 ПЛАМЕННЫХ ЧЕРЕПОВ

### CR 4

**Hp** 26 каждый (4 HD); **быстрое лечение** 2; DR 5/дробящее

LE Крошечная нежить

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

**Языки** Общий, Драконий, Адский, Торасс

АС 19, касание 16, застигнутый врасплох 15

**Иммунитет** холод, огонь, электричество, паралич, сон, воздействие на разум, яд, ошеломление, болезнь, смертельные эффекты, критические попадания, несмертельный урон, иссушение способности, иссушение энергии, урон физическим показателям способностей, усталость, истощение

**Сопротивление** сопротивление изгнанию +4; **SR** 19

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

**Скорость** полет 50 фт (хорошо)

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

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

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

**Подобные заклинаниям способности** (CL 4-й):

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

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

1/день - *огненный шар* (4d6 огонь; DC 15), *зеркальное изображение*

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

**SQ** черты нежити

**Умения** Настороженность, Улучшенная Инициатива

**Навыки** Концентрация +6, Скрытность +19, Слушание +10, Обнаружение +10

**Омоложение (Ex)** Пламенный череп восстанавливает свои полные нормальные очки жазни за 1 час, даже если он убит. Чтобы окончательно уничтожить пламенный череп, его кости должны быть окроплены святой водой или подвергнуты *рассеиванию магии, рассеиванию зла* или удалению проклятия.

**Зацепка** Стреляют зелеными огненными лучами из глаз; их огненные шары также зеленого цвета.

## СТОЛКНОВЕНИЕ R13: РИТУАЛЬНАЯ ПАЛАТА

Уровень столкновения 10

### ВВОДНАЯ

Это - кульминационный момент приключения, так что можно использовать се заготовки. Имеющий множество острых чувств Деспайр (Д) обнаруживает РС сразу же и немедленно атакует своим ужасным присутствием и дыхательным оружием.

Когда дыхательное оружие Деспайра убивает кого-либо из пленников, прочтите:

*Тьма, исторгнутая пастью дракона, проходит и вы с ужасом видите, как пленники, омытые ей, просто увядают и умирают. Лица одних навечно застывают в крике ужаса, лица других почти маниакально ликуют в смерти.*

*С другой стороны, их гибель словно возбуждает вас и вы потрясённо видите, как синие искры вырываются из трупов пленников и бьют и вас и дракона. После удара некоторые из ваших ран и ран, нанесенных дракону, исчезают.*

По мере того, как Деспайр бьется с РС, он хвастается на Общем о своих свершениях и о распутывании Плетения. Громко прочтите одну из следующих фраз каждый раз, когда наступает ход Деспайра.

*"Смотрите, пока вы еще живы! Скоро эта дыра в Плетении разрастется так, что разорвет его вообще. Ваша магия станет бесполезной, как и магия любого, кто подойдет на 50 миль!"*

### КНИЖНАЯ ПОЛКА (ИЛИ СТОЛ) ЗАЩИТЫ ОТ ОГНЯ

**Цена:** 4,000 гр (стол - 2,000 гр)

**Ячейка на теле:** -

**Уровень заклинателя:** 5-й

**Аура:** слабая; (DC 17) отречение

**Активация:** -

**Вес:** 350 фнт. (стол - 150 фнт.)

*Книжная полка: Эта красивая книжная полка сделана на века. Она представляет собой полки из твердой серой древесины. Книжная полка 10 фт длиной и 6 фт высотой и выглядит весьма тяжелой.*

*Стол: Этот крепкий стол сделан из толстых серых деревянных панелей, на нем вырезаны изображения черепов.*

Любой объект, касающийся книжной полки или стола защиты от огня, иммунен к огню, как и само магическое изделие. Любое существо, касающееся книжной полки или стола защиты от огня, получает сопротивление огню 5 и не может быть охвачено огнем.

**Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, сопротивление энергии.

**Стоимость изготовления:** книжная полка 2,000 гр, 160 XP, 4 дня; стол 1,000 гр, 80 XP, 2 дня.



*"Вы думали, что зашли столь далеко против моей воли? Это я позволил вам прийти сюда. Я вел вас сюда! Это я выбрал поле битвы. Вы все умрёте!"*

*"Перед рождением меня отметила Шар! Она и сейчас здесь, со мной. На что вы рассчитываете перед лицом Избранного богини?"*

## ТАКТИКА

Как только Деспайр делает свой первый ход, все РС пытаются делать DC 19 спасбросок Воли против его ужасного присутствия. Отметьте, сколько времени продолжается поколебленное состояние, но не гооврите этого игрокам, пока оно не закончится. Игрокам могут понадобиться напоминания о штрафах за поколебленное состояние.

Деспайр использует свое дыхательное оружие всякий раз, когда может захватить им по крайней мере трех РС. Поскольку у него есть умение Атака с Лета, он часто перемещается, выдыхает и снова перемещается (при этом два его перемещения не могут превышать 150 фт). Пока его дыхательное оружие перезаряжается, Деспайр либо проводит полные атаки (если считает, что РС не способны нанести ему большого урона), либо атаки с лета укусом. Пока у РС нет оружия с досягаемостью, Деспайр может использовать Атаку с Лета для проведения атак укусом без провоцирования атак при возможности, а затем улетать за пределы рукопашной досягаемости.

Деспайр не волнуется об убийстве пленников в клетках, но удивляется, когда это вдобавок лечит всех в комнате. Если его здоровье падает ниже 40 очков жизни, он преднамеренно убивает пленников (вероятно, своим дыхательным оружием), чтобы излечиться.

Если у вас нет особых причин оставить Деспайра в живых для захвата его в плен, то он бьется насмерть.

Как только бой закончится, вернитесь к странице 119 для завершения приключения.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Черты Плана Тени:** См. стр. 72.

**Освещение:** Эта комната ярко освещена пылающей энергией, идущей от пленников и белым светом, который источает разрыв в Плетении. Если распутанное Плетение исчезает, комната погружается в обычный мрак Плана Тени.

**Потолок:** Высота потолка в этой палате - 25 фт, 20 фт над возвышением. Это позволяет Деспайру улетать за пределы досягаемости рукопашников, если нет находятся на возвышении и при этом не используют оружие с досягаемостью.

**Железные клетки:** 1 дм толщиной; АС 6; твердость 10; hp 30; DC поломки 24; Сила DC 22 для открытия.

Статистика выше дана для одиночного прута; чтобы существо могло выбраться, следует разрушить три прута. Каждая клетка - высотой 6 фт (Подъем DC 15), прутья примерно в 2 дюймах друг от друга. Крыша - из многочисленных прутьев. Существа в клетке имеют покрытие (+4 АС, +2 на спасброски Рефлексов), но считаются беспомощными и таким образом, имеют Ловкость 0 (-5 модификатор Ловкости).

Клетки не заперты, но закрывающий механизм требует успешной DC 22 проверкой Силы для открывания. Это достаточно легко для Деспайра, но у ослабленных пленников шансов нет, да и для многих из РС это затруднительно.

**Крутая лестница:** Персонажи, перемещающиеся по крутой лестнице, должны тратить 2 квадрата движения на проход в каждый из квадратов лестницы. Персонажи, бегущие или разгоняющиеся вниз по крутой лестнице, должны преуспеть в DC 10 проверке Баланса после входа на первый квадрат крутой лестницы. Персонажи, проваливающие его, спотыкаются и должны закончить движение через 1d2x5 фт. Персонажи, проваливающие на 5 или более, получают 1d6 пунктов урона и падают в квадрате, где закончили движение. Крутая лестница увеличивает DC проверок Кувырка на 5.



**Туннели:** Один туннель 100-фт длины ведет на север к области R12, поднимаясь вверх. Другой туннель идет на 100 фт в северо-восточном направлении, заканчиваясь в области R11.

**Распутанное Плетение:** Этот разрыв в ткани Плетения черен как смоль, но так или иначе испускает достаточно света для освещения комнаты. Он напоминает кружащийся шар из рваной мешковины или другой грубой ткани, потертой и волнующейся во вьющейся сфере.

Если РС приходят сюда, не привлекая внимания Деспайра в столкновении R14, то распутанное Плетение - просто странное явление, не влияющее на столкновение.

Но каждый раз после столкновения R14 у Деспайра есть шанс увидеть РС в бою. После каждой своей молниеносной атаки Деспайр возвращается сюда, чтобы "настроить" распутанное Плетение против магии РС. В результате можно воспрепятствовать одной или нескольким школам магии (см. ниже).

Если все клетки освобождены от пленников (тем или иным путем), то распутанное Плетение начинает сразу же затухать и исчезает 1d4 раунда спустя.

**Препятствование магии:** Наблюдая за РС, Деспайра настраивает распутанное Плетение против них, как описано в столкновении R14. Он не может препятствовать школам некромантии или иллюзии или заклинаниям с теневым описателем. План Тени автоматически препятствует заклинаниям и подобным заклинаниям способностям, имеющим огненный и световой описатели.

Персонаж должен преуспеть в проверке Колдовства (DC 20 + уровень заклинания), чтобы прочесть заклинание препятствуемой школы. Если она проваливается, заклинание тратится впустую и синяя энергия словно высасывается из него в разрыв Плетения. Каждый раз, когда это происходит, разрыв словно немного вырастает. Если РС уничтожили все теневые меха, Деспайр неспособен использовать распутанное Плетение для препятствования какой-либо из школ магии.

Препятствуемые школы

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Пленники:** Этих пользователей Плетения доставили сюда магией *доминирования* из ложного храма. Теперь Деспайр посадил их в клетки и использует в качестве жертв-катализаторов для ритуала разрыва Плетения. Пленники, пробывшие здесь более нескольких дней, выглядят так, словно их тут держат несколько недель, слабея до тех пор, пока ритуал не поглотит их целиком и на их место не встанут новые пленники.

Эти пленники происходят из разных слоев общества, но в этом столкновении лучше ничего не уточнять. Предположите, что у них спасброски +0, AC 10 (9, пока они в клетках) и по 4 hp у каждого. Если они попадают в область дыхательного оружия Деспайра, то умирают, без необходимости какого-либо броска.

Если пленник умирает, он создает отдачу позитивной энергии. Каждый раз, когда умирает пленник, каждый, кто есть в комнате, но не в клетках, излечивает 5 пунктов урона. Синие искры извергаются из умершего и ударяют во всех излечиваемых, так что явление видно невооруженным взглядом. РС могут преднамеренно излечивать себя таким способом, но не стоит забывать и мировоззрения.

Если все пленники умирают, то распутанное Плетение начинает исчезать.

## **ДЕСПАЙР ЧЕРНЫЙ ДРАКОН CR 9**

**Нр** 152 (16 HD); **DR** 5/магия

СЕ Большой дракон (вода)

**Инициатива** +0; **Чувства** слепое чувство 60 фт, темновидение 120 фт; **Обнаружение** +20, **Слушание** +20

**Аура** ужасное присутствие (150 фт, поколебленные на 4d6 раундов, Воля DC 19)

**Языки** Общий, Драконий, Абиссал

**АС** 24, касание 9, застигнутый врасплох 24

**Иммунитет** кислота, сон, паралич

**SR** 17

**Стойкость** +13, **Рефлексы** +10, **Воля** +11

**Скорость** 60 футов (12 квадратов), полет 150 фт (плохо), плавание 60 фт.

**Рукопашная** укусы +19 (2d6+4) и 2 когтя каждый +17 (1d8+2) и 2 крыла каждый +17 (1d6+2) и удар хвостом +17 (1d8+6)

**Пространство** 10 фт; **Досыгаемость** 5 фт (10 фт с укусом)

**Базовая Атака** +16; **Захватывание** +24

**Варианты атаки** Атака с Лета, Силовая Атака

**Специальные действия** дыхательное оружие

**Способности** Сила 19, Ловкость 10, Телосложение 17, Интеллект 12, Мудрость 13, Харизма 12

**SQ** водное дыхание

**Умения** Фокус Способности (дыхательное оружие), Атака с Лета, Парение, Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Силовая Атака

**Навыки** Концентрация +22, Запугивание +20, Знание (религия) +20, Знание (планы) +20, Слушание +20, Поиск +20, Обнаружение +20

**Имущество теневой осколок**

**Дыхательное оружие (Su)** 40-фт конус теневых осколков, раз в 1d4 раундов, урон 6d8, Рефлексы DC 21 - вполовину.

**Теневой Осколок** Деспайр носит *теневой осколок* на шее, пока находится в этой палате, оставляя его здесь, когда выходит охотиться на РС. Если РС так или иначе сумеют уничтожить его или вырвать его у Деспайра и переместить за 60 фт от распутанного Плетения, ритуал закончится. К приходу РС Деспайр уже использовал осколок до предела на недавно захваченных пленников в клетках.

## СТОЛКНОВЕНИЕ R14: АТАКА "УДАРИТЬ И УБЕЖАТЬ"

Уровень столкновения 9

### ВВОДНАЯ

В отличие от других столкновений в Черной Трещине, это столкновение не привязано к определенному месту и может случиться не раз. Деспайр - черный дракон, отвечающий за ложный храм Мистры и ритуал разрыва Плетения, разрабатываемый в области R13. Если РС привлекут к себе излишнее внимание в Черной Трещине, они встретят его в этом столкновении.

По мере того, как РС пробиваются по трещине, они могут сделать ряд вещей (нанося крупный урона инфраструктуре или позволив врагам спастись), демонстрируя свое присутствие Деспайру. Жители трещины не особо много ходят вокруг, но и не стоят на месте. Даже в этом случае нет смысла подробно описывать все обычные патрули, потому что они в большинстве своем оказываются далеко от РС. Вместо этого просто ставьте отметки проверок чуть ниже и вы будете знать, когда РС сделали нечто, что привлечет внимание Деспайра.

Столкновение начинается всякий раз, когда РС достигают одной из точек, отмечающих Привлечение Деспайра (ниже). Деспайр знает Черную Трещину достаточно хорошо, чтобы летать по ней без источников света. Независимо от того, есть у РС свет или нет, Деспайр обнаружит РС раньше, чем они его (он имеет 120-фт темновидение и 60-фт слепое чувство).

Если Деспайр хочет найти вторгшихся, он летит по каньону, обыскивая мосты, проходы и дно каньона. Он не будет входить в области столкновений и избегает туннелей. Деспайр предпочитает нападать на РС, когда они на открытом месте и им некуда бежать. Конечно, если РС ослаблены предыдущим столкновением, Вы можете сделать так, чтобы Деспайр напал на них у входа в область, которую они покидают. Таким образом, они смогут убежать обратно после того, как Деспайр обозначит им свое присутствие.

**Привлечение Деспайра:** При любом столкновении в Черной Трещине ставьте в этих квадратах очередную отметку. Когда Вы достигнете или превысите точку "Деспайр атакует!", устройте это столкновение, едва РС выйдут на мост, проход или дно каньона.

□ □ □ □ □ Деспайр атакует!

□ □ □ □ □ □ □ Деспайр атакует!

□ □ □ □ □ □ □ □ □ Деспайр атакует!

После третьей атаки "ударить и убежать" Деспайр просто ждет в области R13, когда придут РС. Но если РС уйдут из Черной Трещины, стирайте по две отметки на каждый день, пока они за ее пределами.

Каждый раз, когда Вы устраиваете это столкновение, Деспайр всё больше узнаёт о магии, используемой РС. После каждой атаки Деспайр настраивает разрыв Плетения, дабы препятствовать школе магии, особенно важной для РС. См. тактическое столкновение R13 на странице 144 для подробных деталей.

Когда Деспайр появляется впервые, прочтите:

*Вы слышите устрашающий рев и свист от взмахов крыльев. Над вами кружит черный дракон, огромный, как холмовой гигант. У него изогнутые рога черного дракона, но на теле пылают пурпурные руны.*

Когда Деспайр впервые использует свое дыхательное оружие, прочтите:

*Черный дракон широко открывает свою зубастую пасть и делает глубокий и стремительный вдох. Затем выдыхает и по вам мгновенно растекается кислотная чернильная тьма, открывающая по всему телу сухие раны, из которых словно вытекает жизненная сила.*

### ТАКТИКА

Деспайр проводит против РС атаки "ударить и убежать". Он не отступает, чтобы закончить битву (хотя удовлетворенно ревет, если РС падают). Он старается понять, что умеют РС, так что бьется в течение нескольких раундов, а затем отступает в область R13.

Как только Деспайр делает свой первый ход, все РС пытаются делать спасбросок Воли против его ужасного присутствия. Отметьте, сколько времени продолжается поколебленное состояние, но не гооврите

этого игрокам, пока оно не закончится. Игрокам могут понадобиться напоминания о штрафах за поколебленное состояние.

Деспайр использует свое дыхательное оружие в первом раунде, стараясь поразить им максимальное количество РС. Затем он делает Атаки с Лета, пока перезаряжается дыхательное оружие. Пока у РС нет оружия с досягаемостью, Деспайр может использовать Атаку с Лета для проведения атак укусом без провоцирования атак при возможности, а затем улетать за пределы рукопашной досягаемости.

Деспайр крутится здесь, пока не произойдет одно из двух: либо он получает более 30 пунктов урона, либо он убивает или выводит из строя РС. Затем он улетает, если РС не продемонстрировали способность летать, или, в ином случае, ныряет в воду на дне каньона.

**Карта:** Карта для этого столкновения не предусмотрена, потому что оно может произойти в Черной Трещине где угодно и каждый раз будет происходить при разных условиях. Используйте карты, предусмотренные для других областей и нарисуйте план столкновения по ситуации. Используйте при необходимости указанные здесь особенности области.

## ЗАВЕРШЕНИЕ

Если Деспайр получает урон, то уходит в R13 и там также ведет бой. Он излечивает 16 очков жизни в день и может направиться для излечения к темным жрицам (если хоть одна из них жива).

Когда Деспайр уходит, он обдумывает, какие заклинания и магические изделия использовали РС во время борьбы. Когда он возвращается для столкновения в R13, то настраивает ритуал разрыва Плетения, чтобы препятствовать той школе магии, которую РС по его расчетам не потратили. Например, если РС использовали много лечащей магии, он может вернуться в область R13 и препятствовать заклинаниям призывания. Он может препятствовать отречению, призыванию, предсказанию, зачарованию, воплощению и превращению, но не иллюзии или некромантии. Запишите выбор Деспайра в одной из строк секции "Препятствуемая магия" на странице 145.

Учитывая мобильность дракона и его способность нырять под воду в каньоне, убить Деспайра при этом столкновении весьма затруднительно. Однако, если это случится, РС по прибытии в область R13 обнаружат всех пленников мертвыми, распутанное плетение исчезающим, а жрицу Шар (саму Эсвел Серый Замок!) читающей *слово воспоминания* для унесения *теневого осколка* обратно в Дом Ночи, скрытый храм Шар в Шэдоудейле.

## ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

**Висячий мост:** 3 дм толщиной; AC 4; твердость 5; hp 30; DC поломки 23.

Статистика выше - для 5-футовой секции моста. Если кто-либо уничтожает две смежные секции моста, идущие по ширине - мост разрушается. Любой находящийся на нем при этом падает на дно каньона.

Висячие мосты - наиболее вероятное место для этой битвы. Если РС находятся на мосту около одного из краев каньона (R1, R2, R5, R6, R10 и R11), то существа, падающие с моста, получают 10d6 пунктов урона плюс 2d3 пунктов несмертельного урона, если они выше уровня воды и 15d6 пунктов урона, если ниже.

Если РС находятся на мосту около одной из стен каньона (R3, R7, R8 и R12), то существа, падающие с моста, получают 3d6 пунктов урона плюс 2d3 пунктов несмертельного урона, если они выше уровня воды и 8d6 пунктов урона, если они ниже.

На большинстве мостов есть факелы *непрерывного пламени* в обоих концах, но они темны на большинстве своей длины, а это означает, что РС будут биться с драконом при нормальном темном освещении плана, как описано на странице 72.

**Проход:** Деревянный проход по внешней части утеса - еще одно место для атаки "ударить и убежать". Есть проход между областью R3 и R4, еще один между R4 и R7 и два около области R9 (эти лестницы ведут непосредственно к висячим мостам). Проходы идут вдоль утеса, постепенно поднимаясь 10-футовыми крутыми лестничными пролетами с нерегулярными интервалами.

Каждая 5-футовая секция прохода имеет такую же статистику, как и секция моста, но проход присоединен к влажному склону утеса и не обвалится, если уничтожена секция.

На проходе может встретиться лестница.

**Крутая лестница:** Персонажи, перемещающиеся по крутой лестнице, должны тратить 2 квадрата движения на проход в каждый из квадратов лестницы. Персонажи, бегущие или разгоняющиеся вниз по крутой лестнице, должны преуспеть в DC 10 проверке Баланса после входа на первый квадрат крутой лестницы. Персонажи, проваливающие его, спотыкаются и должны закончить движение через 1d2x5 фт. Персонажи, проваливающие на 5 или более, получают 1d6 пунктов урона и падают в квадрате, где закончили движение. Крутая лестница увеличивает DC проверок Кувырка на 5.

**Дно каньона:** Если атака происходит, когда РС находятся на дне каньона, то ландшафт - сырой серый песок. Он считается нормальным ландшафтом, но есть ряд склонов или дюн, усложняющих дело.

**Крутой склон:** Персонажи, движущиеся вверх (к смежному квадрату более высокого возвышения), должны потратить 2 квадрата движения, чтобы войти в любой квадрат крутого склона. Персонажи, бегущие или разгоняющиеся вниз (движущиеся к смежному квадрату более низкого возвышения), должны преуспеть в DC 10 проверке Баланса после входа на первый квадрат крутого склона. Персонажи, проваливающие эту



проверку, спотыкаются и должны закончить движение через 1d2+5 фт. Персонажи, проваливающие на 5 или более, падают в квадрате, где закончили движение. Крутой склон увеличивает DC проверок Кувырка на 2.

**Вода:** Если атака происходит в воде на дне Черной Трещины или около нее, РС находятся в ней в течение некоторого времени. Для правил движения и боя в воде см. страницу 5.

**Мелководье:** Перемещение по мелководью обходится в 2 квадрата движения, а DC Кувырка в таких квадратах увеличивается на 2. Глубина мелководья - примерно 1 фут.

**Глубина:** Для Средних или больших существ перемещение по глубине обходится в 4 квадрата движения, или персонажи могут плавать, если пожелают. Маленькие или меньшие существа должны только плавать, чтобы перемещаться по квадратам глубины. Проверка Бесшумного Движения берет в воде штраф -2. Существа без скорости плавания или свободы движения не могут использовать навык Кувырка на глубине. Глубина тут - примерно 4 фт.

## **ДЕСПАЙР ЧЕРНЫЙ ДРАКОН CR 9**

**Нр** 152 (16 HD); **DR** 5/магия

СЕ Большой дракон (вода)

**Инициатива** +0; **Чувства** слепое чувство 60 фт, темновидение 120 фт; Обнаружение +20, Слушание +20

**Аура** ужасное присутствие (150 фт, поколебленные на 4d6 раундов, Воля DC 19)

**Языки** Общий, Драконий, Абиссал

**АС** 24, касание 9, застигнутый врасплох 24

**Иммунитет** кислота, сон, паралич

**SR** 17

**Стойкость** +13, **Рефлексы** +10, **Воля** +11

**Скорость** 60 футов (12 квадратов), полет 150 фт (плохо), плавание 60 фт.

**Рукопашная** укус +19 (2d6+4) и 2 когтя каждый +17 (1d8+2) и 2 крыла каждый +17 (1d6+2) и удар хвостом +17 (1d8+6)

**Пространство** 10 фт; **Досыгаемость** 5 фт (10 фт с укусом)

**Базовая Атака** +16; **Захватывание** +24

**Варианты атаки** Атака с Лета, Силовая Атака

**Специальные действия** дыхательное оружие

**Способности** Сила 19, Ловкость 10, Телосложение 17, Интеллект 12, Мудрость 13, Харизма 12

**SQ** водное дыхание

**Умения** Фокус Способности (дыхательное оружие), Атака с Лета, Парение, Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Силовая Атака

**Навыки** Концентрация +22, Запугивание +20, Знание (религия) +20, Знание (планы) +20, Слушание +20, Поиск +20, Обнаружение +20

**Имущество** теневой осколок

**Дыхательное оружие (Su)** 40-фт конус теневых осколков, раз в 1d4 раундов, урон 6d8, Рефлексы DC 21 - вполонину.

# Приложение

Это приложение обеспечивает фоновую информацию для приключения и для региона Кормира, в котором оно происходит. Также здесь перечислены новые магические изделия, шаблоны монстров и магические места, которые могут посетить игроки по мере того, как они борются, чтобы раскрыть заговор и положить ему конец.

## ЮГО-ВОСТОЧНЫЙ КОРМИР

Как и в большей части Лесного Королевства, в Южном Кормире короткое жаркое лето и долгая зима с большими осадками во все времена года. На побережье туманно и прохладно, равнины к западу от Обширного Болота покрыты зеленью, холмистая местность которая скрывает тихие долины с бегущими речушками и пееплетенные деревья.

Народ юго-восточного Кормира любит свою страну так же, как и любой гражданин Сюзейла, но их близость к Побережью Дракона и Сембии познакомила их с контрабандой и взяточничеством. В значительной степени трудолюбивый и честный, народ юго-восточного Кормира тем не менее закрывает глаза к деятельности, на которую в другой части страны глаза не закроют никогда - причем так, что это никому не вредит. Точно так же, народ юго-восточного Кормира всегда присматривает за собой и за соседями. Они знают, что на мили вокруг может не оказаться ни Пурпурного Дракона, ни Военного Волшебника, и, как они говорят, "Пусть лучше будет нуждающийся друг, чем не будет никакого друга вообще".

## ВЕЛУН

Шумный город Велун уверенно стоит на двух самых важных торговых маршрутах в восточном Кормире. Торговые караваны, путешествующие в Сембию, ежедневно пересекают его по Пути Мантикоры, а корабли со всех портов Моря Упавших Звезд идут по Течению Виверна, чтобы разгрузить свои товары в Велуне или переправить их в сердце Кормира. День и ночь в воздухе носится грохот колес фургонов, уханье чернорабочих и выкрики докеров.

### Внешний вид



Лишенный городских стен или естественных барьеров, Велун протянулся по обеим берегам Течения Виверна. Его выющиеся улицы следуют скорее холмистому ландшафту и прихоти строителей, чем какому-то реальному плану. Хотя исторический центр городка находится на западном берегу Течения Виверна, восточный берег за прошедшие годы активно отстраивается, особенно из-за притока беженцев из Арабела во время войны гоблинов.

Яркие зеленые крыши покрывают большинство офисов и домов Велуна и зеленая черепица дала городу прозвище "Нефритовые Башни". Характерный цвет крыш - из-за камня, добываемого в самом большом карьере Кормира, находящемся недалеко на севере. Камень темно-зеленый при обработке, но высветляется на солнце.

Не многие из домов в Велуне можно отметить как особенно великолепные или обшарпанные. Независимо от того, сделаны ли их дома из дерева, лозняка или камня, жители Велуна обычно гордятся ими и часто за ними ухаживают. У многих постоянных жителей дом служит заодно и для работы и поскольку большая часть населения занимается изготовлением ремесленных товаров, их цеха часто служат и спальней и кухней.

Впечатление, которое производит Велун, если пройти по нему - трудолюбивый и преуспевающий. Народ словно всегда занимается своим делом, уворачиваясь от ездоков и торговых караванов и толкаясь туда-сюда. Богатство в Велуне зарабатывают немногие, но те, кто упорно трудятся, живут хорошо и имеют достаточно времени и денег, чтобы наслаждаться жизнью.

## История

Велун начинался как маленький торп, зависящий от пересечений реки, но по мере роста торговли по Пути Мантикоры все больше кораблей стало проходить по Течению Виверна и Велун стал истинным промышленным городом. Теперь народ по всему Кормиру и за его пределами знает город как источник качественных лодок, кораблей, парусов, глиняной посуды и фургонов.

Несмотря на свое размещение на двух крупных путях Кормира, Велун не сыграл особой роли в истории региона. Последнее событие исторического значения произошло в 900 DR, когда Король Галагард III из Кормира бился с силами Лордов-Ведьм в городе перед тем, как загнал их в Обширное Болото и там нанес им поражение.

## Лидерство

Велуном управляет пожилой Лорд Сарп Рыжебородый. Некогда на удивление упорный и фактически независимый от короны, он смягчился за прошедшие годы и доказал свою лояльность короне устойчивой поддержкой в торговых делах и в военных усилиях. Сегодня Лорд Рыжебородый концентрируется на том, что лучше для Велуна, в чем его поддерживает почти 7,000 жителей города.

За законом в Велуне следит около 150 Пурпурных Драконов. Эти мужчины и женщины следуют приказам Константа Максимануса Толла. Молодой и несколько неопытный для чина капитана, Констанс Толл тем не менее вновь и вновь доказывает свою полезность для Велуна из-за своего острого ума и преданности делам города. Констанс Толл и Лорд Рыжебородый иногда не сходятся во мнении, что лучше, особенно в отношении иногда слабого подхода Лорда Рыжебородого к налогообложению и его тенденции прощать контрабандистов за вклад в местную экономику, но Констанс Толл в общем уступает Лорду без особых протестов.

В Велуне работают три церкви. Зал Урожая имеет почти столь же долгую историю, как и Паром Виверна. Храм Чонти, Зал Урожая управлялся Катрианой Донохар начиная с прихода ее отца, знаменитого паладина Харрандэива Донохара. Роща Бога, святыня Силвануса на восточном краю городка, имеет еще более долгую историю. Орленстар Тирторн - официальный хранитель святыни, но многие из горожан присматривают за этим местом и помогают содержать его в порядке, поскольку роща - популярное место для пикников и свадеб. Самая современная церковь - храм Мистры на утесе к северу от городка. Народ не особо понимает, что он тут делает, ибо Велун не славится интересом к магии, но Лорд Рыжебородый одобрил строительство храма, так что жители полагают, что это в интересах Велуна.

## ВЕЛУН

**Велун (маленький город):** Обычный; Мировоззрение NG; 15,000 gr предел; Активы 499,500 gr; Население 6,692; Смешанное (люди 82%, халфлинги 6%, дварфы 4%, гномы 4%, полуэльфы 2%, эльфы 1%, полуорки 1%).

**Фигуры у власти:** Лорд Сарп Рыжебородый (NG мужчина чондатанский человек боец 9), лорд города.

**Важные персонажи:** Орленстар Тирторн (N мужчина чондатанский человек друид 4), смотритель Рощи Бога, святыни Силвануса; Катриана Донохар (NG женщина тетирский человек клерик 5), лидер Зала Урожая, храма Чонти, после смерти ее отца Харрандэива Донохара; Констанс Максиманус Толл (LG мужчина чондатанский человек боец 5), лидер местного контингента Пурпурных Драконов.

## КЛЮЧЕВЫЕ МЕСТА

В шумном городе Велуне есть несколько мест, интересных для авантюристов, использующим город в качестве базы.

**1. Храм Мистры:** Построенный с удивительной стремительностью и посвященный божеству, которому у большинства народа есть не так много причин поклоняться, храм Мистры притягивает немало любопытных. Большинство просто смотрят, а потом возвращаются домой, удовлетворив свое любопытство.

**2. Маршрут Парома Виверна:** При количестве речного движения и численности лодок, принадлежащих местным жителям, пересечение реки на пароме остается дешевым. Каждый пассажир должен заплатить за пересечение всего 1 ср, плюс 1 ср за место для вещей на палубе парома. За фургон или животное требуются заплатить еще медяк.

**3. Гостиница Стражи Виверна:** Гостиница Стражи Виверна остается самой большой и успешной из гостиниц Велуна, несмотря на недавний отъезд ее старого владельца, Булдегаса Мхаеркуна. Всегда патристичный и предприимчивый, Булдегас вложил деньги и часть своего лучшего персонала в постройку гостиницы в светлом Арабеле, оставив двух своих дочерей, Асанту и Баэрилл (обе - NG женщина человек обыватель 1) управлять гостиницей. Их шумные размолвки и постоянное подшучивание стали одной из лучших форм развлечения в городке. Именно это - и тот факт, что они "забыли" инструкции своего отца насчет того, чтобы разбавлять пиво и вино - сделало Гостиницу Стражи Виверна более популярной, чем когда-либо. Близкая к воде и к центру городка и на расстоянии броска камня от Дома Стражи Велуна, Гостиница Стражи Виверна является прекрасным местом, где можно переночевать всего за 1 ср с персоны.

**4. Велунский Спорный Дом:** Велунский Спорный Дом стоит перед великолепным Залом Старого Камня и служит городским зданием суда города и залом для встреч. Широкое каменно-деревянное здание, Спорный Дом внутри большей частью пуст, чтобы принять максимальное количество жителей на городские встречи.

**5. Гостиница Фонаря и Лодочный Дом:** Гостиница Фонаря и Лодочный Дом - превосходное место, где можно арендовать лодку в любое время дня или ночи и без особой суеты, но местные жители предпочитают идти для развлечений на Стражу Виверна или остаться на ночь. Очень большие партии часто предпочитают Гостиницу Фонаря и Лодочный Дом, потому что он принимает такие группы в частных столовых, но еды может и не хватить, так что хорошо бы, чтобы группы были поменьше.

**6. Зал Старого Камня:** Дом Лорда Сарпа Рыжебородого - самое большое здание в городе. Помесь роскошных размеров, Зал Старого Камня имеет все признаки старого богатства и давно удерживаемого чувства владения. Его затемненные сажей каменные стены, украшенные горгульями, принимали и Военных Волшебников и королевских посыльных и других достойных гостей, когда те посещали город, но в охраняемые ворота редко допускают кого-либо еще.

**7. Конюшни Сендевера:** Любому, кто собирается купить, продать или воспользоваться лошастью, придется идти к Конюшням Сендевера, принадлежащих пожилому Иллумору Сендеверу (N мужчина чондатанский человек эксперт 3). Хотя тут и дорого, но в Конюшнях Сендевера превосходно заботятся о животных и никогда не продадут нездоровую лошадь. При случае тут появляются и необычные скакуны, типа пегасов, но существа столь исключительного характера обычно продаются с аукциона тому, кто предложит самую высокую цену.

**8. Велунский Дом Стражи:** Дом Стражи служит и тюрьмой и казармами Велуна. За исключением сильно ненастной погоды, в любой момент в Доме Стражи есть около тридцати Пурпурных Драконов. Остальные - на патрулировании, обучении или на службе в Зале Старого Камня. Большинство тех, кто в Доме Стражи, спят. Некоторые служат тюремными охранниками или остаются в офисе, выслушивая общественные жалобы.

**9. Шлемы и щиты Хаэрдлоун:** Албхаэра Хаэдроун (CG женщина ваасанский человек волшебник 6) управляет этим магазином и маленькой кузницей позади него для частных заказов. Некогда вспыхивавшая красота, рассказывающая о городке с некоторым кокетством, эта бывшая авантюристка осела здесь со своим делом по покупке и продаже доспехов. Авантюристов, желающих купить или продать магический доспех, всегда отправляют в магазин Албхаэры, не забыв подмигнуть и сказать, чтобы передавали ей привет.

**10. Вооружение Медленного Зуба:** Албхаэра и другие продают кое-какое простое оружие, но магазин Нима "Медленного Зуба" Ниндара (NG мужчина чондатанский человек бард 1/эксперт 4) - то место в

## ЕСЛИ ПЕРСОНАЖ УМРЕТ

Если РС умрет во время этого приключения, у игрока есть несколько вариантов. Если РС могут позволить себе свиток *воскрешения мертвого*, им может продать его Катриана Донохар из Зала Урожай. Кроме того, Велун - активный торговый город, и новый персонаж может появиться с торговым караваном или на пришедшем в порт корабле. Если вы предпочитаете решать проблему на месте, возможно, РС смогут убедить кого-нибудь из велунских NPC присоединиться к ним. С другой стороны, игровым персонажем могут послужить те NPC, статистика которых дана в этом приключении, типа тех, что представлены в тактическом столкновении J1. Если РС зашли слишком далеко, чтобы вернуться в Велун, новый РС может появиться в качестве пленника противников РС, как один из тех, кого держали под воздействием *Звездного Гнозиса*.



Велуне, где можно купить реального снаряжения для убийств. Наемники и авантюристы часто болтаются вокруг Вооружения Медленного Зуба, попивая сидр Ниндара и обмениваясь рассказами о битвах. Авантюристам, желающим купить или продать магическое оружие, не имеет смысла искать что-то помимо этого магазина.

**11. Роцка Бога:** Народ Велуна использует это красивое место для свадеб и пикников, а некоторые поклоняются тут Силванусу. Орленстара Тирторна можно встретить здесь в большинство дневных часов, но на ночь он удаляется в ближайшую кабинку.

Орленстара не радуется новый храм Мистры. Он полагает, что магию можно считать частью естественного мира, но когда он пошел поприветствовать новых клериков, он почувствовал в клерике, которого он встретил (Шан Тар), покровительствуемого и ложного. С тех пор он в храм не возвращался.

**12. Водоем Ратула:** Этот грязный водоем используют местные рыболовы. Поскольку он когда-то использовался для захоронения погибших в битвах, считается, что от его воды можно заболеть. Хотя тела давным-давно разложились, а гниль ушла, их ржавеющее оружие и доспехи остались и придают воде оранжево-коричневый оттенок. Усилиям по очистке водоема давно противятся клерики Зала Урожай, опасаясь, что это пробудит расерженных духов.

**13. Зал Урожай:** Эта скромная церковь поколениями служила гражданам Велуна. Такое же место для встреч, как и Спорный Дом, Зал Урожай приветствует всех тепло и свободно и дарит щедрость земли нуждающимся Велуна во время фестивалей урожая. Катриана Донохар руководит тринадцатью клериками, служащими Чонти в Велуне. Катриану можно найти в Зале Урожай почти в любое время, но ее дежурные (мужчина и женщина человек клерик 1) регулярно уезжают, чтобы помочь фермерам в сельской местности. У Катрианы есть запас божественных свитков, оставшихся с тех пор, когда церковью управлял ее отец и она с удовольствием продает их тем, кто, по ее мнению, использует их для добрых дел. Эти свитки могут (по усмотрению DМа) содержать заклинания намного более высокого уровня, чем может читать сама Катриана.

Катриана немного знает о храме Мистры. Те, кто там живут, вежливы с ней, но она не считает их дружелюбными. Катриана предполагает, что это всего лишь из-за конкуренции, которая, как она слышала, типична для храмов в больших общинах.

**14. Зеленый:** Хотя некоторые хоронят возлюбленных на частных кладбищах на своей территории, большинство мертвых находит свой последний приют в Зеленом. Огороженный общим деревянным забором, Зеленый также используется для выпаса маленьких стад домашнего скота, принадлежащего нескольким жителям города.

**15. Травы и Лекарства Ханно:** Улыбчивый Ханно (N мужчина полуэльф жулик 5) прибыл в Велун, чтобы начать новую жизнь после отказа от воровской карьеры. Теперь он продает алхимические изделия и травы, припарки и лекарства для лечения болезней. Ханно также держит приличный запас микстур и те, кто спрашивают осторожно и кажутся заслуживающими доверия, могут даже купить яды. Ханно не продает смертельных ядов и за теми, кто спрашивает их, иногда, как выясняется, наблюдают местные Пурпурные Драконы.

**16. Скобяные товары Раллогара:** Зендарос Раллогар (N мужчина тетирский человек боец 2/волшебник 2) продает мотки веревок и проводов проходящим торговцам, желающим увязать свой товар, но у него есть и все остальное, от рюкзаков и бурдюков для вина до крюков и расчесок. Зендарос не держит большую часть своих запасов разложенными по полочкам (помимо веревок и проводов), так что найти нужное может быть очень проблематично. Зендарос не беспокоится об оружии или доспехах (он оставляет это дело Ниму и Албхазре), но РС могут купить у него в магазине все остальное, кроме животных.

Тех, кто спрашивают о магических изделиях или кто предлагают продать таковые Зендаросу, пинком вышвыривают из магазина, так как многим известна ненависть Зендароса к магии. Хотя некоторое время спустя к таким индивидуумам подходит один из помощников Зендароса и предлагает обсудить это дело, поскольку ненависть Зендароса - уловка, чтобы скрыть его процветающий подпольный бизнес по продаже магических изделий. Зендарос скупает магические изделия (даже оружие и доспехи) за половину их ценности минус стоимость идентификации (100 gp).

**17. Книжки Басулта:** Амник Басулт (NG мужчина чондатанский человек обыватель 1) - единственный книготорговец Велуна. Его потерявшая рассудок жена Мела (NG женщина чондатанский человек обыватель 1) управляет магазином после исчезновения Амника несколько дней назад. Соседи, слышавшие громкие споры Мелы и Амника, считают, что Амник покинул городок, чтобы не свихнуться, или ушел к другой женщине. В свою очередь, Мела признает, что у них с мужем были разногласия, но говорит, что муж любит ее и набросится на любого, кто скажет, что это не так. Пока она злится, куда пропал Амник, книжный магазин страдает.

**18. Улица Импил, 23:** На этом складе, как правило, хранятся товары, ввезенные Торговой группой Кормирские Монеты, которая заработала большинство средств, перевоза скоропортящиеся товары в Кормир и из него. Торговая группа владеет всеми зданиями на Улице Импил и имеет частный док и причал. Хотя обычно все это хорошо охраняется, в течение двух недель здания пустуют, пока Монетчики улаживают определенные юридические дела - стараются втихую заняться контрабандой драгоценных камней и драгоценностей в полых овощах.

## ОБШИРНОЕ БОЛОТО

Обширное Болото - большая полоса заболоченной земли, формирующая географический барьер между Кормиром и Сембией, его восточным соседом. Исследователи, выдержавшие его трясины и заросли, рассказывают о больших количествах лизардфолков, гоблиноидов, орков, о многочисленных троллях, случайной гидрах и даже греллах. Главным образом, эти дикие существа остаются в болоте, враждуя и вытягивая жилы друг из друга вместо того, чтобы устраивать набеги на окрестные земли. Есть слухи и о более устрашающих существах, включая бехолдеров, пожирателей разума и личей, заполоняющих кое-какие древние руины близ сердца болота.

Обширное Болото в большинстве отношений подобно ландшафту болота (marsh), описанному на РВд 88, но с дополнением особенностей среднего лесного ландшафта, описанных на РВд 87. Трясины и подлесок определяют ландшафт, где-то в пределах медленно расширяющихся границ болота есть и немного чистой, сухой земли. Деревья - кипарисы, черная резина, водная зола и ивы - растут по всей территории, делая большую часть Обширного Болота скорее затопленным лесом, чем болотом.

Обширное Болото обычно окутано темными испарениями, даже зимой и туман, часто формирующийся на побережье, всегда словно катится внутрь, к Обширному Болоту. Даже в самые солнечные дни тонкая мгла цепляется за воздух и затрудняет видимость на расстояние более мили, если удастся найти точку, не загораживаемую деревьями.

У кормирцев нет причины ходить в Обширное Болото и они предпочитают обходить его. Многие считают Обширное Болото самой опасной областью в Кормире и вокруг него.

## ПОТЕРЯННОЕ УБЕЖИЩЕ

Если не считать несколько маленьких заметок в пыльных налоговых книгах в Сюзейле, кормирцы забыли о Потерянном Убежище. Эта маленькая твердыня и окружающий ее городок пал жертвой вторгающегося Обширного Болота и атак орков. С тех пор он перешел в руки хобгоблинов и затем - в таковые его нынешних жителей. См. Главу 3: Потерянное Убежище для большого количества информации.

## ТВЕРДЫНЯ ОРВАСКИТ

Осыпавшиеся руины Твердыни Орваскит были обнаружены несколько лет назад бандой авантюристов, ищущих каких-то товарищей, пропавших на болоте. Они вернулись с изделиями и описаниями, на основании которых историки сделали выводы, что твердыня была построена во времена королевства Орва, около двух тысяч лет назад. Авантюристы рассказали, что встретили там полный набор монстров, включая извергов, что по сути и завершило любые обсуждения историков на тему возвращения в руины.

## ЭЛЬФИЙСКИЕ РУИНЫ

Много лет назад приключенческая банда, известная как Лунные Двенадцать, забралась в Обширное Болото. Вернулась лишь одна выжившая - Силара и она рассказала об эльфийских руинах, столь же обширных, как древний Миф Драннор. Согласно слухам Силары, ее группа сбежала из руин, преследуемая пожирателями разума и бехолдерами. Никто не знает, так ли это. Когда Силару нашли, она уже была болтливой и безумной и вскоре после этого она умерла от лихорадки, которую подхватила на болоте.



## ДРУГИЕ ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА

Юго-восточный Кормир скрывает много интересных мест в лощинах меж холмами и в глубинах лесов.

### **ЗОЛОТЫЕ РУИНЫ**

Золотые Руины таятся в долине примерно в 10 милях и от Тропы Хуллака и от Гхарса. Странные шумы и плохо различимые силуэты, рыскающие меж заросших кустарником зданий, держат местных жителей в стороне, но притягиваемые названием авантюристы иногда забираются внутрь. Эти храбрецы с разочарованием обнаруживают, что руины получили свое название из-за желтого камня, из которого они сделаны.

### **ЛЕС ОТШЕЛЬНИКА**

Этот большой лес ратсет к югу и к западу от Велуна. В народе ходят о бродящем там привидении - одетый в серое старик с фонарем, испускающим неестественный лазурный свет - но найти кого-то, кто реально видел его, весьма проблематично, несмотря на тот факт, что кормирцы регулярно охотятся, заготавливают фураж и бревна на краю леса.

### **ГРОБНИЦА ЧОНИСА**

Этот длинный, низкий курган был очищен от первоначального содержимого годы назад и те, кто помнят его, знают, что тут было полно контрабандистов, бандитов и монстров с Обширного Болота. Никто не знает точно, кем или чем был Чонис, но на каменной перемышке над дверью в гробницу высечено это имя на Торассе. Далеко к северо-западу, в тени Штормовых Рогов, есть другие руины, которые могли некогда быть храмом, носящим то же имя, из-за чего некоторые полагают, что Чонис был неким ныне всеми забытым богом, полубогом или извергом.

### **НЕИЗВЕСТНАЯ СВЯТЫНЯ**

Этот круг из стен и сломанных колонн стоит на крутом холме в нескольких милях к северу от Пути Мантикоры и примерно в 10 милях к востоку от Велуна. В ясные дни народ с Пути может видеть его белый камень, отражающий солнечный свет, и они знают, что это ориентир на пути к городу. Постройку не закрывает никакая видимая крыша и поблизости нет фундаментов других зданий. Народ считает это святыней из-за тишины, которая словно окружает это место, и чувства смирения, которые многие испытывают, входя в нее.

## ШАБЛОНЫ

В приключении используются следующие шаблоны. У вас нет необходимости применять их в игре, но можете ознакомиться с ними, если планируете изменять NPC или столкновения в приключении.

### **ТЕМНОЕ СУЩЕСТВО (Dark Creature)**

Темные существа селятся на Плане Тени, иногда проникая и на другие планы, где барьеры между измерениями слабы. Так же, как части Плана Тени похожи на странную, искаженную версию Материального Плана и темные существа поверхностно похожи на существ с Материального Плана.

#### **Создание темного существа**

"Темное" - приобретенный или унаследованный шаблон, который может быть добавлен к любому существу (называемому после этого базовым существом). Темные существа обычно намного тусклее цветом, с более серым или черным оттенком кожи и волос, чем их версии с Материального Плана. В общем они также весят меньше, словно часть их сущности - теневая. Темное существо имеет всю статистику базового существа и его специальные способности, кроме отмеченного здесь.

**Оценка вызова:** Как базовое существо или как базовое существо +1; см. врезку.

**Размер и тип:** Тип и размер не изменяются. Темные существа, с которыми можно встретиться вдалеке от Плана Тени, имеют экстрапланарный подтип.

**Мировоззрение:** Обычно на один шаг отличающееся от базового существа; редко добрые.

**Чувства:** Базовое существо получает темновидение до 60 фт и превосходящее видение при слабом освещении (в четыре раза дальше человека).

**Соппротивление:** Базовое существо получает сопротивление холоду 10.

**Скорость:** Все скорости базового существа увеличиваются на 10 фт.

**Специальные качества:** Базовое существо получает следующее специальное качество.

**Скрытность на открытом месте (Su):** Может использовать навык Скрытность, когда за ним наблюдают и при недостатке покрытия или укрывательства, кроме как при естественном дневном свете, в области заклинания *дневной свет* или при подобном магическом свете.

**Навыки:** Темное существо имеет +8 расовый бонус по проверкам Скрытности и +6 расовый бонус по проверкам Бесшумного Движения. В остальном - как базовое существо.

**Регулировка уровня:** +1.

## УБИТЫЙ ТЕНЬЮ (Shadowslain)

Убитый тенью - уникальная форма нежити, созданная с помощью *теневого осколка* (см. стр. 155). Существа, испытывающие недостаток способностей магии Плетения, становятся убитыми тенью, будучи подвергнуты осколку, принимая во внимание, что те, кто используют магию Плетения, ранятся до уровня малейшей доли своего здоровья, когда из них иссушается эта магия.

### Создание убитого тенью существа

"Убитый тенью" - приобретенный шаблон, который может быть добавлен к любому живущему материальному существу (называемому после этого базовым существом), не использующему магию Плетения. Все существа, использующие заклинания, подобные заклинаниям способности или сверхъестественные способности считаются пользователями Плетения, если не обладают умением Магия Теневого Плетения.

Убитые тенью существа создаются *теневым осколком*. Если базовое существо - пользователь Плетения, шаблон убитого тенью не применяется.

**Оценка вызова:** +1.

**Размер и тип:** Тип существа изменяется на нежить. Оно сохраняет любые подтипы, кроме подтипов мировоззрения и получает увеличенный подтип. Оно использует всю статистику базового существа и его специальные способности, кроме отмеченного здесь.

**Мировоззрение:** Убитые тенью - всегда злые. Они имеют то же отношение к закону или хаосу, которым обладали при жизни.

**Чувства:** Существо получает видение при слабом освещении и темновидение до 60 фт.

**Аура:** Убитый тенью сохраняет любую ауру базового существа, а также получает ауру иссушения Плетения:

**Иссушение Плетения (Su):** Эта способность воздействует на заклинателей, использующих Плетение. В начале своего хода, если заклинатель находится в пределах 10 фт от убитого тенью, он теряет доступ к одному заклинанию, как будто прочитал свое в настоящее время доступное заклинание самого низкого уровня (если у него более одного оставшегося заклинания на самом низком уровне, он выбирает, которое потерять). Когда он впоследствии готовит заклинания или восстанавливает ячейки заклинаний, он восстанавливает все свои нормальные заклинания.

Если субъект теряет заклинание по крайней мере 1-го уровня, убитый тенью излечивается на количество очков жизни, равное 5 на уровень заклинания.

Эта способность не затрагивает заклинателей, использующих Теневое Плетение, тех, кто использует божественную магию, или существ, не читающих заклинания.

**Класс доспеха:** Существо получает +2 бонус отклонения к АС из-за того, что его окутывает доспех теневой сущности.

**Hit Dice:** Все существующие и будущие Hit Dice изменяются на d12.

**Иммунитеты:** Базовое существо получает все иммунитеты нежити: воздействие на разум, яд, сон, паралич, ошеломление, болезнь, смертельные эффекты, критические попадания, несмертельный урон, иссушение способности, иссушение энергии, урон физическим показателям способностей, усталость и истощение.

**Сопротивление:** Убитый тенью имеет сопротивление изгнанию +4.

**Слабость:** Базовое существо сохраняет любые слабости и получает следующую слабость.

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

**Способности:** Увеличивается для базового существа следующим образом: Сила +4. Будучи существом-нежитью, убитый тенью не имеет показателя Телосложения.

**Специальные качества:** Убитый тенью сохраняет специальные качества базового существа, а также получает защиту теневого доспеха.

## ЗА ЗАНАВЕСОМ: ТЕМНЫЕ СУЩЕСТВА

Темный шаблон - упрощенное видение шаблона теневого существа (см. *Руководство Планов* 190 и *Владыки Безумия* 161). Шаблон темного существа должен добавить +0 или +1 к CR существа. Некоторые существа не получают от шаблона особой выгоды. Например, белый дракон уже имеет темновидение, превосходящее видение при слабом освещении и иммунитет к холоду. Он получает небольшое увеличение своей и без того уже хорошей скорости и способность скрываться на открытом месте. Этот шаблон не будет заметно увеличивать его CR. С другой стороны, существо типа льва получит большую выгоду и наверняка вместе с этим - +1 к CR.



**Доспех теневой сущности (Su):** Убитый тенью окутан полутвердым доспехом теневой сущности, который предоставляет ему +2 бонус отклонения к Классу Доспеха и +10 бонус по проверкам Скрытности.

**Навыки:** Доспех теневой сущности убитого тенью предоставляет ему +10 бонус по проверкам Скрытности.

## АЛХИМИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

### **МАСЛО ТЕНЕВОГО СВЕТА**

Масло теневого света - медленногорящее маслoмасло, напитанное сущностью Плана Тени. Его можно жечь в любой обычной лампе или фонаре. Фонарь, заполненный маслом теневого света, не обеспечивает яркого освещения в какой-либо области, а вместо этого обеспечивает двойной радиус темного освещения в сравнении с фонарем, в котором горит обычное масло (60 фт для обычной лампы, 120 фт для закрытого фонаря или 240-футовый конус для бычьего глаза). Пинта масла теневого света горит в течение 12 часов и в остальном идентично обычному маслу (КИ 127). Оно весит 1 фунт, стоит 5 gr и требует успешной проверки DC 25 Ремесла (алхимия) для изготовления.

## МАГИЧЕСКИЕ МЕСТА

Ключевую роль в этом приключении играет множество интересных магических мест.

### **ТРОН СУМЕРЕЧНОГО ВЛАДЫКИ**

*Трон Сумеречного Владыки* - место, передающее и концентрирующее темную силу Плана Тени.

**Знания:** Персонажи, имеющие разряды Знания (история), Знания (тайны) или Знания (планы), могут исследовать *трон Сумеречного Владыки*, чтобы больше узнать о нем. Когда персонаж делает успешную проверку, открываются следующие знания, включая следствия более низких DC (если они есть).

*История DC 15:* Сумеречный Владыка был правителем Сессрендейла, который Архендейл завоевал в 1232 DR.

*История DC 25:* Некоторые рассказы повествуют, что Сумеречный Владыка умер во время вторжения Архендейла в Сессрендейл, в то время как другие утверждают, что Сумеречный Владыка сбежал в Обширное Болото, когда Сессрендейл пал и оттуда ушел на План Тени в конце своей сверхъестественно долгой жизни.

*Аркана DC 20:* Сумеречный Владыка Сессрендейла был обвинен в некромантии и другом мерзком колдовстве, но эти обвинения могли быть необоснованными.

*Аркана DC 25:* Сумеречный Владыка был заклинателем с близостью к теневой магии.

*Планы DC 25:* На Планах Тени есть место, называемое *троном Сумеречного Владыки*, хотя оно не обязательно исторически как-то связано с Сумеречным Владыкой Сессрендейла.

**Описание:** *Трон Сумеречного Владыки* - огромный трон, высеченный из темного обсидиана. Большое существо может удобно устроиться на нем, в то время как меньшим существам нужно приложить некоторые усилия, чтобы на него взобраться. *Трон Сумеречного Владыки* расположен на Планах Тени, в башне, окруженной руинами, которые соответствуют местоположению Потерянного Убежища Кормира на Материальном Планах. Он стоит на верхнем уровне башни.

**Предпосылка:** *Трон Сумеречного Владыки* присуждает свою специальную способность лишь существам, так или иначе подвергавшимся магии Теневого Плетения. Персонаж, использующий Теневое Плетение, подходит, но также подходит и персонаж, подверженный заклинанию Теневого Плетения.

**Активация места:** Чтобы получить выгоду трона, персонаж должен сесть на него на 1 минуту. В течение этого времени тени словно летают вокруг головы персонажа, но постепенно исчезают из виду.

**Перезарядка:** *Трон Сумеречного Владыки* может даровать свою выгоду без ограничений.

**Специальная способность (Ex):** Подходящее существо получает сопротивление холоду 5 и превосходящее видение при слабом освещении, позволяющее существу видеть в условиях слабого освещения в четыре раза дальше человека. Существо может получить эту выгоду лишь один раз и ее эффект не складывается с любым другим сопротивлением холоду, который существо может иметь или приобретать.

**Продолжительность:** Сопротивление холоду и видение при слабом освещении длится в течение одного года.

**Аура:** Сильное отречение и иллюзия.

**Ценность способности:** 3,000 gr.

### **НЕУДАВШИЕСЯ ТЕНЕВЫЕ ВРАТА**

Шарраны попытались создать врата на План Тени вместо того, чтобы путешествовать к Потерянному Убежищу. Либо по неопытности, либо из-за влияния Мистры попытка потерпела неудачу и вместо этого произвела смертельное магическое место.

**Знания:** Персонаж, имеющий разряды Знания (тайны) или Знания (религия), может исследовать неудавшиеся Теневые Врата, чтобы больше узнать о них. Если персонаж делает успешную проверку DC 20, открываются следующие знания

Ходят рассказы, что врата способны перемещать существ на План Тени; однако те, кто делают это, возвращаются с теневой заразой или не возвращаются никогда. Риск реален и силен.

**Описание:** Чернильно-черные столбы создают занавес полумрака. Это пространство имеет темную поверхность, через которую можно смотреть, но все увиденное сквозь тьму кажется погруженным в тень, даже если с другой стороны фактически есть яркий свет.

**Предпосылка:** Нет.

**Активация места:** Персонаж должен пройти сквозь занавес тени между двумя столбами.

Неудавшиеся Теневые Врата могут затрагивать до двух существ в день, проходящих сквозь них.

**Специальная способность (Su):** Когда персонаж проходит сквозь врата, он ненадолго входит на План Тени - но лишь на мгновение, достаточное, чтобы семя тени поразило его. Когда персонаж спустя секунду выходит с другой стороны, к валяющейся там гряде голых костей, изменения уже действуют.

Персонаж чувствует, как по нему пробежал холодок. Его кожа и оснащение кажутся несколько размытыми. Он может попытаться сопротивляться эффекту (Воля DC 20) или позволить ему пройти. Те, кто сопротивляются и преуспевают в этом, сбрасывают все дальнейшие эффекты и не получают ни вреда, ни пользы.

Те, кто оставляют себя открытыми для изменений или те, кто сопротивляются и терпят неудачу, поражены тенью. Этот эффект либо предоставляет персонажу темный шаблон, который он может призывать раз в день, либо убивает его неполным проникновением. Половина из прошедших умирает следующим способом: их кожа и оснащения затуманиваются мимолетной тенью (их здоровье падает до -9 и если их не излечить в течение 1 раунда, они умрут, как описано).

D%	Эффект
01-50	Неполное проникновение; субъект в -9 hp.
51-100	Субъект получает темный шаблон 1/день на 10 минут.

Выживший персонаж может вызывать свою "теневую мантию" как стандартное действие, не вызывающее атаку возможности. Персонаж считается имеющим темный шаблон в течение 10 минут, после чего выгода исчезает и в оставшуюся часть дня он считается нормальным. Некоторые из существ в поддельном храме Мистры проделали множество путешествий через неудавшиеся Теневые Врата. У тех немногих, кто выжил в течение 10 путешествий, шаблон становится активным постоянно; однако, этот эффект также делает существо безвозвратно злым. См. стр. 152 для описания темного шаблона.

**Аура:** Сильное превращение.

**Ценность способности:** 5,000 gp.

## МАГИЧЕСКИЕ ИЗДЕЛИЯ

Это приключение представляет несколько магических изделий, весьма важных в его заговорах. Эти изделия вряд ли будут интересны игрокам, помимо того, что их используют злодеи.

### ДИСК СЕКРЕТОВ

**Цена:** 200 gp

**Ячейка на теле:** -

**Уровень заклинателя:** 1-й

**Аура:** Слабая; (DC 16) иллюзия

**Активация:** Командная фраза ("Открой свой секрет никому") заставляет диск секретов показать свою истинную внешность: иссиня-черный диск, окруженного кольцом пурпурных аметистов.

**Вес:** -

*Этот невыразительный серебряный диск висит на простой серебряной цепочке.*

Диск секретов функционирует как безобразный символ, когда им владеет клерик Шар, служа надлежащим божественным фокусом для заклинаний клерика и канала негативной энергии для упрека нежити.

Единственная магическая функция диска секретов - скрытие его внешности. Эта маскировка - эффект теневой иллюзии (частично реальный) и ей нельзя не поверить.

**Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, Магия Теневого Плетения, теневое призывание.

**Стоимость изготовления:** 100 gp, 4 XP, 1 день.

## ГАЛ-РАЛАН

**Цена:** 625 gr (+1), 2,500 gr (+2), 5,600 gr (+3), 10,000 gr (+4), или 15,600 gr (+5)

**Ячейка на теле:** Руки

**Уровень заклинателя:** 5-й

**Аура:** Слабая; (DC 17) некромантия

**Активация:** -

**Вес:** -

*Украшенные сложным абстрактным рисунком, эти кованые полосы холодного железа проникают в предплечье носящего 6-дюймовыми иглами, сделанными из того же металла.*

Пока персонаж носит *гал-ралан*, он получает 1 пункт урона Телосложению, который можно восстановить лишь удалением *гал-ралана*.

*Гал-ралан* обеспечивает носящему от +1 до +5 бонус сопротивления к спасброскам. Эта выгода увеличивается еще на 2 против смертельных эффектов, иссушения энергии и других эффектов (типа *теневого проклятия*), затрагивающих душу носящего.

**Знания:** Персонаж, имеющий разряды в Знании (тайны), может узнать следующий факт о *гал-ралане*, сделав успешную проверку DC 10:

Шадар-каи носят эти полосы, чтобы скрепить свои души с телами и не позволить им уйти на План Тени.

**Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, *сопротивление*, уровень заклинателя должен быть в три раза выше бонуса *гал-ралана*.

**Стоимость изготовления:** 312.5 gr, 25 XP, 1 день (+1); 1,250 gr, 100 XP, 3 дня (+2); 2,800 gr, 224 XP, 6 дней (+3); 5,000 gr, 400 XP, 10 дней (+4); 7,800 gr, 624 XP, 16 дней (+5).

## ТЕНЕВОЙ ОСКОЛОК

**Цена:** Малый артефакт

**Ячейка на теле:** Горло

**Уровень заклинателя:** 16-й

**Аура:** Сильная; (DC 23) некромантия

**Активация:** Пять полнорандовых действий

**Вес:** 1 фунт.

*Этот глубинно-пурпурный кристалл размером с большой палец установлен в бронзовом зажиме. К зажиму прикреплена прочная бронзовая цепочка, чтобы осколок можно было носить как кулон.*

Три раза в день *теньевым осколком* можно затронуть живущее существо в пределах 60 фт, у которого нет умения Магия Теневого Плетения. Существо должно преуспеть в DC 30 спасброске Воли или перенести один из двух эффектов.

Если существо использует магию Плетения (включая заклинания и подобные заклинаниям или сверхъестественные способности - использование магических изделий не считается), его здоровье немедленно уменьшается до 1d4 очков жизни и оно теряет способность использовать любую из своих связанных с Плетением способностей (заклинания и подобные заклинаниям или сверхъестественные способности; магические изделия могут использоваться) в пределах 60 фт от *теневого осколка*. Существо, попавшее под такое воздействие, остается под ограничением использования магии Плетения около *теневого осколка*, пока находится рядом с ним и 1 час после этого.

Если существо не использует магию Плетения, неудавшийся спасбросок немедленно убивает его и поднимает в виде убитого тенью существа. См. шаблон убитого тенью на стр. 152. Убитое тенью существо не подчиняется пользователю артефакта.

Если цель имеет умение Теневое Плетение, она может по желанию получить воздействие и стать убитым тенью существом.

**Проклятие:** Этот артефакт - святой для Шар. Любой, кто пытается использовать его, не будучи прихожанином Шар, должен сделать успешный DC 30 спасбросок Воли или стать его целью.

*Теневой осколок* - магическое изделие Теневого Плетения. Таким образом тот, кто использует его, не имея умения Магия Теневого Плетения, получает 1d4 пунктов урона Мудрости.

**Знания:** Персонаж, имеющий разряды в Знании (история) или Знанием (тайны), может узнать следующие факты о *теньевых осколках*, делая успешную проверку против обозначенного DC:

*История DC 10:* *Теневой осколок* - маленькая часть *Камня Мадироха*, мощного артефакта Теневого Плетения (часто упоминаемого как *Теневой Камень*).

*История DC 15:* Хотя сам камень был уничтожен в Симбаре магом Эйроном Морайтом, осталось некоторое количество маленьких осколков. За годы после его уничтожения служители Шар разыскали эти маленькие частички *Теневого Камня*.

*Аркана DC 10: Подобно оригиналу, у этих осколков есть мощная сила к искажению магии Плетения, уничтожению жизни и созданию на ее месте темной нежизни. Осколок - предмет Теневого Плетения и использовать его заклинателям Плетения рискованно.*

**Предпосылки:** Малый артефакт.

**Стоимость изготовления:** Малый артефакт.

## НЕКРИМ И ЕГО КОМАНДНЫЙ АМУЛЕТ

**Цена:** 9,000 gp

**Ячейка на теле:** - и горло (командный амулет)

**Уровень заклинателя:** 3-й

**Аура:** Слабая; (DC 16) некромантия

**Активация:** действие движения

**Вес:** 6,000 фунтов (Некрим); - (командный амулет)

*Некрим - окрашенная в черный цвет лодка-плоскодонка, название которой написано выбеленными костями на борту. У нее маленькая каюта в носу, набор скамеек для гребцов и приподнятая платформа для шкипера и рулевого в корме. На веслах - четыре скелета орков.*

Некрим - простая лодка-плоскодонка, гребцы которой - оживляемые скелеты. Сама лодка - не магическая; магия находится в командном амулете, который позволяет носителю управлять скелетами, прикованными к ее веслам.

Персонаж, носящий командный амулет лодки, может отдавать указания гребцам-скелетам. Направление гребцов требует действия движения каждый раунд. Персонаж может управлять рулем лодки одновременно с направлением гребцов (это в любом случае требует действия движения каждый раунд).

Некрим движется из расчета 2 мили в час, когда гребут четыре Средних скелета. Скелеты управляются командным амулетом и они повинуются любому, кто носит его. Чтобы использовать скелета в качестве гребца, персонаж с контролем над скелетом (например, клерик, преуспевший в попытке командования нежитью) просто приказывает скелету повиноваться носящему амулет. Скелет больше не входит в пределы Hit Dice управляемой нежити того, кто им до этого управлял, а можно и держать его под контролем.

Если им не отдают новых указаний, гребцы продолжают делать то, что им приказали последним, так что персонаж может дать им указание продолжать грести и заняться другими делами. Однако, лодка не может управляться самостоятельно или избегать опасностей, так что подобный подход достаточно опасен. Скелетам нельзя отдать команду помимо "грести" или "прекратить грести".

**Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, командование нежитью или способность упрека или командования нежитью, лодка-плоскодонка (или другое подходящее судно).

**Стоимость изготовления:** 4,500 gp, 240 XP, 3 дня.

## ЗВЕЗДНЫЙ ГНОЗИС

**Цена:** Малый артефакт

**Ячейка на теле:** - (держать)

**Уровень заклинателя:** 9-й

**Аура:** Умеренная; (DC 19) зачарование

**Активация:** Стандартное действие (околдовывание, командование доминируемыми существами) или - (темновидение 60 фт)

**Вес:** 5 фнт.

*Этот предмет - хрустальная сфера размером с грейпфрут с темным сердечником внутри. Внутрь ее не может проникнуть свет, но крошечные точки света, словно звезды, мерцают внутри сферы на краю темного ядра.*

Если тот, кто держит Звездный Гнозис, громко скажет командную фразу "Знание лежит меж звездами", будет произведен околдовывающий эффект. Все, кроме держателя и его союзников, находящиеся в пределах 30 фт от активировавшего, должны сделать успешный DC 16 спасбросок Воли или будут околдованы. Те, кто подверглись трехдневному ритуалу, описанному для просителей в среднем внутреннем дворе, берут -5 штраф на спасброски Воли.

Околдованная жертва берет -1 штраф на все броски атаки и урона оружия против держателя Звездного Гнозиса и в каждом раунде на ходу держателя жертва должна сделать еще один успешный спасбросок против первоначального DC или получить очередной совокупный -1 штраф на броски атаки и урона оружия против держателя. Она должна делать попытку этого спасброска независимо от того, насколько впоследствии удалится от держателя. Если жертва делает успешный спасбросок прежде, чем наложится совокупный штраф -4, она сбрасывает эффект и штрафы и больше делает спасбросков. Она успешно сопротивляется Гнозису.



Однако, если жертва попадает под совокупный штраф -4 против держателя, на нее словно воздействует заклинание *доминирование над персоной*, наложенное держателем *Звездного Гнозиса*. Любое *доминирование* воздействует (доминированием и штрафом) в течение девяти дней. Если жертва освобождена от доминирования или околдовывания, штраф также заканчивается.

Когда его держат, *Гнозис* обеспечивает вторичный эффект, предоставляя держателю темновидение до 60 фт.

Предмет может использоваться для околдовывания существ раз в три дня. Когда *Звездный Гнозис* активизирован, крошечные звезды внутри него исчезают и не появляются в течение трех дней.

**Проклятие:** Если пользователь *Звездного Гнозиса* не поклоняется Шар, предмет срабатывает до наложения на врага штрафа -4. В этот момент *Гнозис* ломается и взрывается, выпуская взрыв тени, подобный черному огненному шару. Существа в пределах 5-футового радиуса получают 6d6 пунктов холодного урона (Рефлексы DC 16 - вполровину).

*Звездный Гнозис* - магическое изделие Теневого Плетения. Таким образом, если тот, у кого нет умения Магия Теневого Плетения, использует его околдовывающую силу, использует его для командования кем-то уже *доминируемым* или использует его темновидение, немедленно получает 1d4 пунктов урона Мудрости. Непрерывное удержание его для получения темновидения выливается в ежедневный подобный урон, если у пользователя нет умения Магия Теневого Плетения.

**Знания:** Персонажи, имеющие разряды Знания (религия), могут исследовать *Звездный Гнозис*, чтобы больше узнать о нем. Когда персонаж делает успешную проверку, открываются следующие знания, включая информацию для более низких DC.

**DC 10:** Ранее драгоценность, украшающая массивную статую Шар в Храме Старой Ночи в Калимпорте, ныне эта темная сфера служит мощным предметом для ментального доминирования.

**DC 15:** Ни один известный артефакт или святой предмет, священный для Мистры, не носит названия *Звездный Гнозис*; если такой предмет реально существует, он должен быть уникален для определенной секты прихожан Мистры, не сообщившей о нем собственно церкви.

**DC 25:** В религиозных текстах есть некоторое упоминание о чем-то, называемом *Звездным Гнозисом*, но не в связи с Мистрой.

**DC 32:** *Звездный Гнозис* - хрустальная сфера, оторванная от статуи, изображающей богиню Шар в Храме Старой Ночи в Калимпорте. Сфера наполнена божественной силой самой богини под руководством высокой жрицы Эсвел Серый Замок.

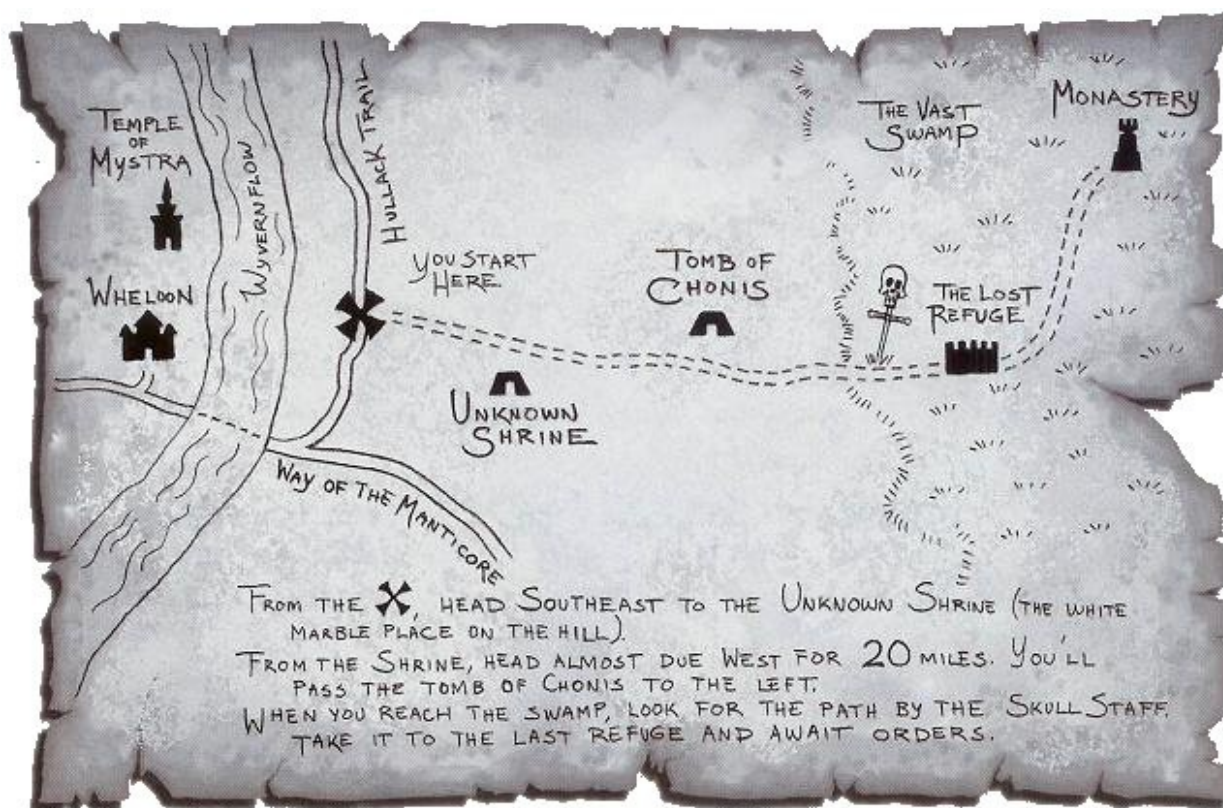
**Предпосылки:** Малый артефакт.

**Стоимость изготовления:** Малый артефакт.

## ЛИСТОВКИ ДЛЯ ИГРОКОВ

Вы можете распечатать следующие листовки и в нужный момент дать их своим игрокам.

### КАРТА ПУТИ К ПОТЕРЯННОМУ УБЕЖИЩУ



#### ТЕКСТ НА КАРТЕ:

От точки X идите на юго-восток к Неизвестной Святыне (белая, мраморная, на холме).

От Святыни идите прямо на восток 20 миль. Слева по ходу будет Гробница Чониса.

Когда дойдете до болота, идите по дороге к Посоху Черепов.

Проходите его к Потерянному Убежищу, далее делаете то, что прикажут.

### ПИСЬМО, НАЙДЕННОЕ У КИТЛОРДА ТИРАВЕНА

Китлорд Тиравен,

Моя Владычица не может нарушить связь душ вашего народа с Ее святым царством, но я гарантирую, что если Ее планы увенчаются успехом - Вы будете жить на Фазруне, где не почувствуете эффектов проклятия. Обширное Болото должно стать великолепной базой, где ваш народ сможет собраться и откуда он установит истинное свое присутствие в мире. Никто не заподозрит, ничьи любопытные глаза не обнаружат вас, помимо нескольких маленьких племен, которые Вы можете вырезать или поработить - как Вам будет удобнее. Успех этих усилий в свою очередь приведет к другим успехам, и в назначенное время в вашем распоряжении будет много мест, где Вы сможете жить без страха лишиться своей души.

Как всегда, Она предоставляет Вам доступ к Теневому Плетению и я предлагаю обучить Вас использовать его. Мы торопим Вас убедить побольше ваших соотечественников принять этот дар. Вы уже видели его выгоду, и в грядущие месяцы и годы ваш народ познает его силу.

- Эсвел Серый Замок

### ПИСЬМО В СТОЛЕ ШАН ТАРА

Отец Шан Тар,

Нам нужно больше новичков во внутреннем храме. Начните сильнее проталкивать Священное Доверие, хорошо? Эсвел через Деспайра передает, что нам пора продвигаться. Я знаю о ваших сомнениях, но делайте то, что вам сказано, и богиня встретит вас в тенях.

- Леди Артас

## ПИСЬМО, НАЙДЕННОЕ НА АЛТАРЕ

Деспайр,

Леди Потерь видела вашу преданность и вознаграждает ее.

Я посылаю Вам Тиравена, который принес Вам это письмо. У него есть способ вновь открыть Проход Сумеречного Владыки, так что у Вас будет великолепный новый дом и средство для наших взаимных целей.

Пройдя сквозь Проход, Вы окажетесь в отражении твердыни. Оттуда еще один представитель расы Тиравена, шадар-кай, отведет Вас в Монастырь Эбенового Купола. Я с нетерпением жду Вас там; у нас есть много тем для обсуждения.

Храните свои секреты. Их вес в один прекрасный день завершит Мистерии.

- Эсвел Серый Замок

## НЕЗАКОНЧЕННОЕ ПИСЬМО ЭТАР

Достойнейший Осторожный Череп, Черная Воля Акхмелир, примите поздравления от вашей кровавой руки, Служителя Черепа Этар. Как и ожидалось, шарраны хорошо скрывают свои секреты, но я обнаружила кое-что, что может помочь нам понять их вышший план. Мы помогаем им в их ритуале по созданию области мертвой магии над Обширным Болотом. Очевидно, их преимущество в том, что в этом месте работает лишь теневая магия, но выбор болота в качестве базы действий кажется глупым. Эта несуразность обеспокоила меня и я молилась Черному Солнцу, чтобы он дал мне узнать об их планах. Я не получила видения, но хвала Цирику - живя здесь, в одном из их старых монастырей, я обнаружила кусок пергамента, который я прилагаю к этому письму. Я полагаю, что это письма монаха, когда-то жившего в Монастыре Эбенового Купола.

Похоже, у шарран есть секретная Ведомость Лет. Не могу ничего сказать о ее происхождения или точности, но некоторые названия кажутся странно близкими к истории, свидетелями которой мы являемся - возможно, даже более близкими, чем записанные Потерянным Мудрецом, Аугатрой Безумной. Вы можете увидеть, что Черная Хронология охватывает всего 34 года, но, возможно, просто лишь это есть на обрывке пергамента. Чтение Книги Черноты может объяснить больше и сообщить нам, что же в действительности планируют шарраны.

Я ищу уже неделю, но не могу найти других подобных писем. Я задавал осторожные вопросы шарранам и Деспайру. Деспайр, похоже, ничего не знает, но по его виду всегда трудно что-либо понять. Другие шарраны говорят, что не понимают, о чем я и сообщают, что монахи в этом монастыре сошли с ума - но в них я ощущаю некую осторожность. Я думаю, что мы должны найти эту Книгу Черноты и...

## ПЕРГАМЕНТ

Тени падают как надо, а другие знаки делают все еще яснее. Давно уже идет Черная Хронология. Я доверяю теням, танцующим на грани моего зрения, ибо Шар окутывает меня своими темными объятиями. Я могу с определенной уверенностью заявить, что этот год, 1352 DR - действительно Год Потерянного Короля, первый год Черной Хронологии. Я знаю, что вскоре произойдут события, напророченные в Книге Черноты. Созерцайте Ведомость Лет и ее Тень. В назначенное время все мы станем свидетелями того, как развернется величайшая работа Шар.

1352	Год Дракона	Год Потерянного Короля
1353	Год Арки	Год Масок
1354	Год Лука	Год Великой Жатвы
1355	Год Арфы	Год Отступления
1356	Год Червя	Год Дроу
1357	Год Принца	Год Пламени Заклинаний
1358	Год Теней	Год Возвышения
1359	Год Змеи	Год Карнавала
1360	Год Башенки	Год Армий
1361	Год Дев	Год Золотого Открытия
1362	Год Шлема	Год Солнца
1363	Год Виверна	Год Зимы
1364	Год Волны	Год Лордов
1365	Год Меча	Год Радостных Эльфов
1366	Год Посоха	Год Ледяных Вод
1367	Год Щита	Год Разоблачения
1368	Год Знамени	Год Сыновей
1369	Год Перчатки	Год Городских Печалей
1370	Год Пивной Кружки	Год Глубинной Войны
1371	Год Бесструнной Арфы	Год Сваливающих Башен
1372	Год Дикой Магии	Год Темных Возвращений
1373	Год Бродячих Драконов	Год Безумия

1374	Год Молнии	Год Вырвавшихся Штормов
1375	Год Возвышения Эльфийского Рода	Год Суровых Целей
1376	Год Согнутого Клинка	Год Ложных Надежд
1377	Год Заполнения	Год Черного Знамени
1378	Год Котла	Год Разбитых Сердец
1379	Год Потерянной Твердыни	Год Потерянной Мудрости
1380	Год Сверкания	Год Руки Тусклого Клинка
1381	Год Голодания	Год Глупца
1382	Год Черной Эмблемы	Год Неприятных Гостей
1383	Год Утвержденного Воина	Год Несправедливой Награды
1384	Год Трех Кровавых Поток	Год Украденных Тронов
1385	Год Синего Огня	Год Откровения