



ЗАБЫТЫЕ ТРАДИЦИИ

История рун давно утеряна для большинства волшебников и мудрецов, кроме немногих, в чьих жилах течёт великанья кровь. Однако, когда не стало Уложения, магия рун вернулась в Королевства. Приключенцы должны попасть в разрушенный комплекс под Хребтом Мира, где, как подозревает ВИДЯЩАЯ, когда-то родилась эта таинственная традиция.

Четырёхчасовое приключение для персонажей 5–10 уровня



JAMES INTROCASO

Автор приключения

Код приключения: DDAL05-11

Версия: 1.0



Development and Editing: Claire Hoffman, Travis Woodall

Organized Play: Chris Lindsay

D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearls, Matt Sernett

D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: Кирилл Кубер

Вёрстка: Павел Вдовин, Майя Эверетт

Вычитка: Майя Эверетт, Max Corpseater

Переведено при поддержке [клуба «Башня»](#)

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, Лига Приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Вступление	2	Опыт	22
Введение	2	Сокровища	22
Лига Приключенцев D&D	2	Слава	23
Подготовка приключения	2	Время простоя	23
Перед игрой	2	Активности за дни простоя	23
Изменение сложности приключения	2	Сюжетные награды	23
Проведение приключения	3	Награда Мастера	23
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4	Дополнение для Мастера: Сводка ПМ	24
История Хартсвэйла	5	Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	25
Предыстория приключения	5	Приложение. Ловушки в коридорах	35
Семь Камней	5	Сокрушающие стены	35
Хотун-Шул	5	Залп иголок	35
Обзор приключения	5	Меня здесь нет	36
Зацепки приключения	6	Бездыханье	36
Часть 1. Семь Заснеженных Камней	7	Приложение. Ловушки в комнатах	37
Семь Камней	7	Горящий яд	37
Часть 2. Залы Хотун-Шула	9	Алое пламя	37
Основные особенности	9	Ослеплённые жадностью	38
Ловушки и столкновения	10	Острое словцо	38
Секретные миссии!	11	Приложение. Столкновения	39
А. Круглый зал	11	Сборище страшнейших страхов	39
В. Зал Всеотца	13	Слепая ярость	40
С. Величайший из потомков	13	Чёрная смерть	41
D. Зал Харткиллера	13	Какая у нас хорошая семья	42
Е. Лив, Руна Жизни	14	Ярость ремораза (тайная миссия: Изумрудный Анклав)	43
F. Восточный коридор	15	Сокрушение (тайная миссия: Жентарим)	43
G. Уложение	15	Приложение. Карта Хотун-Шула	44
H. Ферд, Руна Странствий	16	Раздаточный материал 1. Журнал Жентарима	45
I. Зала Иллсенстада	16	Раздаточный материал 2. Опал руны Ильд	46
J. Семь Камней	17	Раздаточный материал 3. Активности за дни простоя	47
K. Западный коридор	17	Активности за дни простоя	47
L. Дод, Руна Смерти	18	Раздаточный материал 4. Сюжетные награды	48
M. Незавершённое послание	19		
N. Поиск разгадок	20		
O. За пределами Фаэруна	20		
Развитие событий	20		
Часть 3. Рунный страж	21		
Возвращение в Круглый Зал	21		
Завершение	21		
Вознаграждение	22		

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию «Забывшие традиции», часть организованной системы игр в рамках Лиги Приключенцев D&D, сезона *Гром Штормового Короля*.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 5–10 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 7 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении.

Приключение проходит исключительно в Ледяных Шпилях — холодном и опасном горном кряже, представляющем собой западную границу Хартсвэйла. В Ледяных Шпилях персонажи в первую очередь встречаются с каменным великаном, погружённым в созерцание, после чего исследуют Хотун-Шул, храм, в котором хранятся записи об истории великаньего рода и рождении рун.

Лига Приключенцев D&D

Лига Приключенцев D&D — это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, посетите сайт Лиги Приключенцев D&D:

www.dndadventurersleague.org

Подготовка приключения

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или Книга игрока.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Внимательность) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на *Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D*.

Если игроки хотят потратить дни простоя и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дожидаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 7 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ОТРЯДА

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не даёт рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и разрешайте вопросы о правилах так, чтобы это, когда возможно, делало приключение более интересным и приносящим больше удовольствия.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

Все карты в ваших руках. Именно вы принимаете решения о том, как группа будет взаимодействовать с ПМ и окружающей средой в приключении. Вы можете вносить в приключение серьёзные изменения или импровизировать, если сохраните при этом дух оригинала.

Давайте игрокам достойные испытания.

Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените уровень опыта игроков (не персонажей). Попробуйте понять (или спросить), чего они хотят от игры, и попытайтесь дать каждому из них тот опыт, которого они ищут, играя в D&D. У всех должна быть возможность проявить себя.

Следите за временем. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попробуйте предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.

Двигайте приключение вперёд. Когда игра топчется на месте, не стесняйтесь предоставлять своим игрокам подсказки и наводящие вопросы, чтобы они могли попытаться решить загадки, вступить в бой и отыграть взаимодействие с миром, не испытывая раздражение от недостатка информации. Это даёт игрокам «маленькие победы» за принятие ими хороших решений, исходя из имеющихся у них сведений. *Руководство Мастера* содержит дополнительную информацию об искусстве проведения игры в D&D.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: максимум три раза в день, если не сказано иное.

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молебен лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвыми	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1 250 зм
Воскрешение*	3 000 зм
Истинное воскрешение*	50 000 зм

* Эти заклинания дополнительно требуют траты дней простоя (150 для воскрешения и 350 для истинного воскрешения). Эти расходы можно уменьшить на 50 дней простоя за каждый фракционный ранг выше первого, которым обладает персонаж. Это время простоя тратится на общественные работы для церкви, предоставившей услуги заклинателя. Предыстория послушника НЕ уменьшает стоимость этого заклинания ни в зм, ни в днях простоя.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПОСЛУШНИКА

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает **одно заклинание в день** из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, — это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Послушники могут воззвать к услугам заклинателей следующих богов в трёх городах:

- **Парнаст (этап 1).** Майлики
- **Стэгвик (этап 2).** Чонтия
- **Берегост (этап 3).** Латандер, Вокин

БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

БОЛЕЗНИ, ЯДЫ И ПРОЧИЕ ОСЛАБЛЯЮЩИЕ ЭФФЕКТЫ

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не

избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

СМЕРТЬ

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое), а игрок хочет вернуть персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание *оживление* из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание *оживление* будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое, что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание *оживление*. Однако персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

История Хартсвэйла

Уложение [Ordning] определяло иерархию всего великаньего рода Королевств: штормовые великаны на самом верш, холмовые великаны в самом низу и другие между ними. Аннам Всеотец, бог и создатель расы великанов, отменил Уложение, увидев апатию, после Тирании Драконов. Теперь каждый великан стремится наверх для создания нового великаньего общества. Земли Фаэруна погрузились в хаос, когда воинственные огненные великаны разразились войной против мудрых каменных великанов, расчётливые ледяные великаны против хитрых облачных, жестокие холмовые великаны превращают в руины всё вокруг, а более мирные штормовые великаны пытаются разобраться во внезапном хаосе, нависшем над миром.

Этот хаос не полностью дошел до долины Хартсвэйл, далеко на севере Побережья Меча. Великаный род занимает важное место в истории Хартсвэйла, в долине, когда-то служившей домом всем великанам. Раздробленных поколениями междоусобицы великанов выгнал из долины один из своих: Харткиллер, герой-великан и младший сын Аннама. Харткиллер собрал племена людей долины и победил свой великаный род. Великаны бежали в другие места Побережья Меча. Великаны, решившие остаться в Хартсвэйле, жили в относительно мире с людьми. Сам Харткиллер наблюдал за Хартсвэйлом и его жителями из замка Хартвик, его дома, возведенного на острове, посреди реки Чистый Вихрь.

Годами продолжался этот мир. Поколение за поколением рождалось, жило и умирало в Хартсвэйле. Кровь гигантов смешивалась с людской. Внутри замка Хартвик возникла сельская община Стэгвик. Хотя город маленький и тихий, в жилах людей Стэгвика течет великанья кровь: они выше обычного, неимоверно сильны и гордятся своим происхождением. Они возделывают землю, охотятся в лесах долины и работают на реке Чистый Вихрь в блаженном неведении о том, что творится за пределами гор, окружающих Хартсвэйл.

Предыстория приключения

Много эпох назад был построен храм Хотун-Шул. На стенах его залов сотни и тысячи гравюр, хранящих историю Аннама и его детей. Эти гравюры вырезал Иллсенстад, сын Обада — отца каменных великанов. Среди этих гравюр есть три старшие руны, магические символы, хранящие великую силу, и крайне важные для истории великанов.

Теперь ярл Риндольг, ледяной великан, в своём не знающем конца стремлении побеждать сильнейших из своих врагов ищет силы этих рун. Но почему..?

Без ведома народа Хартсвэйла и даже могущественной ВИДЯЩЕЙ Риндольг решил призвать

могущественное существо и победить его в поединке, используя свой топор, *Эксавмакт*, в битве, грозящей бедами всему, что окружает горы Ледяных Шпилей.

Семь Камней

Этот анклав каменных великанов разместился в центре большой поляны, о нескольких сотнях футов в поперечнике. Он заполнен лабиринтом, состоящим из сотен сложенных из камней туров. В центре анклава находится и сам круг, где семеро каменных великанов медитируют и обсуждают внешний мир и его значение. Однако, в последнее время медитирует и предаётся рассуждениям лишь один великан. Крышилир, Шепчущий Камень, стоит и следит за шестью другими, глубоко погружёнными в Олах Морра — Великий Покой.

Хотун-Шул

Этот храм был построен тысячи лет назад, но был скрыт последние 500 лет. Большинство не знает, что этот комплекс был разрушен подземными гуманоидами, которых называют гримлоки. Они использовали элементарную магию и обрушили горы на комплекс. Ни один из живущих в нем великанов не выжил.

Его залы хранят несметные богатства и, что важнее, секреты рун, на поиски которых теперь отправились фракции. Это сделало храм маяком для приключенцев, охотников за сокровищами и различных историков, но большинство ищущих храм либо не нашли его, либо пропали.

Обзор приключения

Это приключение состоит из трёх частей.

Часть 1. Приключение начинается, когда приключенцы прибывают (посланные ВИДЯЩЕЙ, своими фракциями или по личным причинам, в поисках приключений и золота) в Семь Камней, анклав каменных великанов.

Часть 2. Посетив круг, приключенцы направляются в Хотун-Шул и путешествуют по его залам и комнатам в поисках тайн магии рун и истории Риндольга.

Часть 3. Вторжение персонажей в храм пробуждает давно спящего стража, покрытого рунами, которого персонажи должны победить, если они хотят сбежать из комплекса.

СПРОСИТЕ ЗАРАНЕЕ

Из-за большого количества ловушек в этом приключении перед началом игры стоит записать пассивные Внимательность и Анализ персонажей. Таким образом вам не придется портить сюрприз, прерываясь в середине игры для того, чтобы спросить.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В ответ на многочисленные сообщения о вторжениях великанов по всему Побережью Меча фракции отправили своих агентов в Парнаст, Стэгвик и Берегост. Главные опасения фракций вызывает повышенную активность ледяных великанов в горах Ледяных Шпилей. Недавно новый ярл по имени Риндольг начал набирать себе на службу местных огров Ледяных Шпилей и отправил их на поиски рун. Также известно, что он владеет древним топором, имя которому *Эксавмакт*. Чтобы удовлетворить любопытство фракций, персонажей инструктирует ВИДЯЩАЯ, могущественный прорицатель и член Альянса Лордов. Их задание — найти Семь Камней и отправиться в Хотун-Шул, на поиски информации о топоре и его истории.

Следующие зацепки приключения могут быть использованы персонажами для введения в эту историю:

За золото. Сложно устоять перед золотом, и вы явились в Стэгвик в ответ на зов Доброго Короля Хартвика. Королю нужны люди, готовые отправиться в Ледяные Шпили.

Мудрость веков. Мудрость Семи Камней — легенда для живущих на севере. Возможно, великаны из анклава смогут объяснить, чем вызвана возросшая активность великанов на Побережье Меча, или даже смогут ответить на вопросы, которые могут возникнуть у персонажей об их собственном прошлом.

Тайная миссия: Жентарим. Любые члены Жентарима 2-го ранга (Волки) или выше знают, что фракции заинтересованы в рунах. Трое агентов были посланы в Горы Ледяных Шпилей месяц назад на поиски сведений о силе, которой можно найти применение.

Один из трёх агентов вернулся пару недель назад и доложил, что говорил с Семью Камнями перед тем, как вернуться в горы. Чёрная Сеть не получала новостей с тех пор. Отправляйтесь в Анклав каменных великанов и узнайте о судьбе пропавших агентов.

Тайная миссия: Изумрудный Анклав. Любые члены изумрудного Анклава 2-го ранга (Летний Скиталец) или выше знают о планах Риндольга призвать легендарное чудовище и сразиться с ним один на один. К сожалению, Изумрудный Анклав может только догадываться, что за существо он решил пробудить.

Зная это, Изумрудный Анклав отправляет своих агентов повсюду на поиски компонентов, нужных для ритуала изгнания больших морозных чудовищ из тех мест Фаэруна, где ярл может их разыскать. Они считают, что таких существ можно найти в Хотун-Шуле, и члены Анклава должны разыскать их, уничтожить и вернуться с любыми их частями, которые могут послужить компонентами для ритуала.

ЗИМНЯЯ ОДЕЖДА

Хартсвэйл — это холодное место, и люди здесь знают это. Таким образом, только «чужаки» оказываются мертвыми за пределами Стэгвика без красивой, теплой одежды (Акцент на слове «мертвыми»). Мы, как добрые люди, готовы отдать вам эти прекрасные комплекты одежды за ничтожные 10 зм — гроши, если подумать. Я имею в виду — разве маленький платиновый кругляк не стоит того, чтоб не превратиться в кубик льда где-нибудь в Ледяных Шпилях? Какой идиот отклонит это предложение? Глупый чужак, вот кто. Ты-то из умных?

Так что говоришь? У меня есть лишний набор, если хочешь купить.

Часть 1. Семь Заснеженных Камней

Ориентировочное время: 15 минут

ВИДЯЩАЯ, в сотрудничестве с другими фракциями, отправила вас на поиски помощи от Крышилира Шепчущего Камня, в поисках Хотун-Шула. Эта часть начинается, когда персонажи прибывают в Семь Камней, дом анклава каменных великанов.

Семь Камней

Крышилир (и другие великаны Семи Камней) находятся на поляне, в предгорьях Ледяных Шпилей — ужасно холодного горного хребта к западу от Стэгвика.

Основные особенности

Семь Камней имеют следующие особенности:

- **Местность.** Поляна состоит из одного огромного (300 футов в поперечнике) круглого, серого и плоского камня. По всему камню спиралью выгравированы написанные рунами и древними языками истории о роде великанов (см. «Гравюры» ниже). Однако многие из этих гравюр накрыты сложенными из камней турами (см. «Туры» ниже).
- **Погода.** Небо облачно, и морозный воздух кусает кожу. Сильный ветер, проходя через пустые камни, звучит как навязчивая, воющая мелодия. В предгорьях Ледяных Шпилей холодно, но не так холодно, чтобы понадобилась спецодежда.
- **Освещение.** Если персонажи прибывают ночью, здесь находится только один источник света (кроме тех, что есть у персонажей) — огромный костёр, горящий в кругу монолитов в центре. В противном случае днём облачно, но светло.
- **Запахи и звуки.** Щёлканье горящих веток. По ветру разносится запах горячей сосны. Ветер дует через полые камни. Слышен шёпот.
- **Туры.** Это место представляет из себя извилистый лабиринт из туров — огромных груд камней, сложенных друг на друга, высотой от 5 до 10 футов. Многие из них сложены так, словно притяжение на них не влияет. Несмотря на ненадёжный внешний вид, они довольно устойчивы. Сбить тур возможно, но довольно сложно, это требует успешной проверки Силы (Атлетика) со Сл 19. Однако это хороший способ привести Крышилира в ярость.
- **Гравюры.** Гравюры движутся по спирали к центру поляны, и, видимо, рассказывают множество разных историй на разных древних языках и рунах, но, к сожалению, они были вырезаны явно до того, как на них — видимо, наугад — были сложены туры.

Прочитайте или перефразируйте:

Лес едва прорывается через огромный плоский камень. Сотни каменных туров, порой сложенных так, словно они бросают вызов законам природы, создают глубокий, извилистый лабиринт. Холодный ветер блуждает меж камней, издавая призрачную, но красивую музыку. Где-то на поляне горит огонь, его отблески видны на шести высоких каменных монолитах, возвышающихся вдали. Каждый монолит покрыт тонким слоем снега.

Путешествие через лабиринт простое, скорее разочаровывающее. Камни многих из туров полые, из-за чего ветер создаёт музыку. После нескольких минут блуждания по лабиринту персонажи достигают круга камней в центре.

Прочитайте или перефразируйте следующее:

Вы проходите через круг из шести каменных монолитов, высотой в 20 футов каждый. Они грубо обработаны и стоят неровным кругом примерно 100 футов в поперечнике. Гравюры покрывающие пол завиваются в плотную спираль, идущую к кругу из рыхлого песка, шириной в 50 футов, в центре которой горит огромный костёр.

У костра скрестив ноги сидит каменный великан, медленно рисуя круги на песке и тихо что-то шепчущий себе под нос.

Это Крышилир, Шепчущий Камень (**каменный великан** [stone giant]). Пока персонажи не дают о себе знать, Крышилира не беспокоит их присутствие. Пока приключенцы наблюдают, он сидит, скрестив ноги в центре круга, рисуя символы и замысловатые узоры, стирая их рукой и повторяя вновь. Он не спит. Он не ест. Он только рисует, стирает и вновь рисует.

Отыгрыш Крышилира, Шепчущего Камня

Крышилир умирает. Старший из Семи Камней, он долгое время давал мудрые советы своим товарищам, каждый из которых ныне увяз глубоко в Олах Морре — некоторые на десятилетия, другие дольше. Он ходит среди медитирующих великанов изо дня в день, шепотом направляя их путешествие по снам и предупреждая, что скоро им нужно проснуться, чтоб присмотреть за ним после смерти. Он высокий и худой, как и любой каменный великан, но ходит сутулой походкой, опираясь на трость из тонкого резного камня. Он говорит медленно и задумчиво, глубоким резонирующим голосом. Почти каждый дюйм его кожи покрыт спиральными узорами. Большинство из них нарисованы, но некоторые словно вырезаны в его серой коже.

Он также является членом Изумрудного Анклава — выбор, вызвавший смятение среди других великанов.

Цитата: «Воздух, вода и камни дарят мудрость тем, кто умеет слушать».

Если издать любой звук, Крышилир оглядывается. Прочитайте:

Каменный великан смотрит вам прямо в глаза и встаёт одним плавным движением. Его глаза сужаются, когда он по очереди смотрит на каждого из вас и медленно произносит: «Вы опоздали».

Не потрудясь узнать, пришли ли персонажи от ВИДЯЩЕЙ, Крышилир выясняет причину их визита.

- ВИДЯЩАЯ встречалась с Крышилиром последний раз десять дней назад. Она убедила его дать убежище любым приключенцам, ищущим храм, и объяснить как его найти.
- Хотун-Шул был построен великанами, давным-давно. За его стенами первые Заклинатели Рун обучались таинствам этой магии.
- Они могли представить землю, небо и всё между ними. Они могли взять их силу и связать её с предметом.
- Многие века Хотун-Шул был местом обучения. Он хранит всю историю великаньего рода.
- История этих великанов и детей Аннама вырезана в стенах Хотун-Шула Иллсенстадом, сыном Обада.
- Пять веков назад Хотун-Шул опустел. Гора «громко говорила» и «поглотила храм и всё, что было в нём».
- Крышилир не знает кто, или что уничтожило Хотун-Шул. Но он знает, что храм «спит под землёй» горы на севере.
- Если у персонажей есть карта региона, он покажет, где «слышно дыхание храма» на севере. В противном случае он скажет персонажам идти на север, пока те тоже его не услышат.
- Храм хранит древние знания. Крышилир предполагает, что там опасно, и отмечает это фразой: «Мерзкие и ужасные твари обитают в тёмных местах мира. Хотун-Шул — не исключение. Сам храм, возможно, будет против вашего вторжения».

ЗАДАНИЕ ФРАКЦИИ

Крышилир предоставляет дополнительную информацию персонажам, посланных к Семи Камням своими фракциями:

Изумрудный Анклав. «Множество опасных существ живет под горами Ледяных Шпилей. Я видел йети, мантикор, реморазов, однажды даже белого дракона, парящего над пиками».

Жентарим. «И правда, двое мужчин и женщина проходили здесь недавно в поисках знаний о рунах. Они остались на ночь, и один из них отправился в Хартсвэйл. Остальные ушли в Хотун-Шул. С тех пор никто не вернулся».

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Крышилир позволяет персонажам остаться настолько надолго, насколько они пожелают, но

настаивает на том, что в пробуждающемся мире есть неотложные дела, требующие их внимания.

У него нет ни еды, ни крова для персонажей, но он в шутку говорит, что они многому бы научились, проведя пару дней без удобств. Всем, кому это покажется интересным, он предлагает после путешествия вернуться в анклав, где Крышилир обещает научить их «ходить по снам». Те, кто возвращается после приключения, получают активность за дни простоя — **Сноходец**.

Если любой из персонажей заинтересуется другими великанами анклава, Крышилир с радостью представит их, тихо проходя по кругу, представляя каждого из шести монолитов отдельно, в следующем порядке:

- **Баредрин.** Смеющийся Камень.
- **Валм.** Поющий Камень.
- **Роулин.** Плачущий Камень.
- **Нифурд.** Молчаливый Камень.
- **Гознил.** Танцующий камень.
- **Вунаш.** Ругающийся Камень.

Олах Морра, Великий Покой

Каменные великаны ценят созерцание, а Фазрун может быть очень раздражающим местом. Борясь с этим, каменные великаны медитируют на мир, ветер, камень и реку. О каменных великанах вошедших в эту медитацию говорят что они вошли в «Великий Покой». Великаны, вступившие в Олах Морра, затвердевают, медленно превращаясь в камень, где их обычно находят. Великаны могут оставаться в этом состоянии годами, даже веками, до пробуждения.

Крышилир указывает им направление к Хотун-Шул, глубоко в горах Ледяных Шпилей, на северо-востоке. Переходите к Части 2 ниже.

Часть 2. Залы Хотун-Шула

Ориентировочное время: 3 часа

Персонажи добираются до пещеры, описанной Крышилиром, без препятствий. Прочитайте:

Впереди, сквозь снегопад, вы видите пещеру в горе. Время от времени из неё вылетают порывы ветра, подобные мощному храпу какого-то огромного зверя.

Когда персонажи войдут в пещеру, прочитайте:

Гладкий пол из чёрного камня изгибается вверх в куполообразную форму. Когда вы вглядываетесь в него, вы понимаете. Это не чёрный камень. Это очень толстое стекло.

Стекло твёрдое. У персонажей нет рисков при падении. Тем не менее, оно трескается от ударов или зловеще скрипит, для усиления напряжения. Вершина погребенного купола где-то глубоко внутри пещеры.

Одна из стеклянных панелей отсутствует, давно обрушившись в здание внизу. Как персонажи спустятся — решать им, но это может быть сложно; они входят через отверстие в потолке, рядом со стеклянным куполом, и это долгий путь вниз, в круглый зал (примерно 160 футов).

Основные особенности

Хотун-Шул имеет следующими особенности:

- **Местность.** Земля сделана из 10-футовых плит, неровных, покореженных временем. Куски толка обрушились здесь и там, оставив груды разбитых камней и щебня на полу внизу. Части пола покрыты гравировкой. Некоторые из гравюр достаточно глубоки, чтобы сбить с толку существ Среднего или меньшего размера.
- **Температура.** Внутри Хотун-Шула ужасно холодно, ниже 0 градусов по Фаренгейту (–18 по Цельсию). В конце каждого часа, проведённого в Хотун-Шуле, существо, подверженное воздействию холода, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе получит один уровень истощения. Сопротивление к урону холодом или ношение зимней одежды даёт преимущество на этот спасбросок; существа, обладающие иммунитетом к холоду, проходят его автоматически.
- **Коридоры и потолки.** Большинство коридоров имеют 40 футов в ширину и столько же в высоту. Все стены украшены мастерски сделанными гравюрами, изображающими важные события истории великаньего рода. Стены обрушились во многих местах — там остатки тоннелей грим-локов, проникнувших внутрь храма пять веков назад.
- **Гравюры.** Верхние 10 футов стен храма покрыты причудливо вырезанными гравюрами, хранящими историю великанов. Если не указано иное,

содержимое комнаты можно интерпретировать с помощью успешной проверки Интеллекта (История) со Сл 15. Все тексты написаны на великаньем.

- **Двери.** Если не указано иного, двери здесь шириной 20 футов, толщиной 5 и высотой 40. Для открытия двери требуется успешная проверка Силы (Атлетика) со Сл 25. Использование шеста в круглом зале позволяет персонажам открывать дверь без проверки. В противном случае двери могут быть уничтожены (КД 17, 82 хита, иммунитет к урону ядом и психической энергией, сопротивление к рубящему, колющему и дробящему урону от немагических атак, от оружия сделанного не из адамантина).
- **Свет.** Света нет. Единственные источники света — это те, что персонажи взяли с собой. В некоторых местах руны могут светиться элементарной или магической энергией, но только после активации.
- **Запахи и звуки.** Пыль, пыль и ещё раз пыль. Местами падающие камни. Шёпот каких-то существ, кажется, сидящих за углами.
- **Зоны мёртвой и дикой магии.** Это места, где Плетение было повреждено или отделено от мира. Они указаны на карте. Точно так же существа не могут телепортироваться в комплекс или из него, такие заклинания просто проваливаются при сотворении. Тем не менее можно телепортироваться в пределах комплекса. Заклинатели с пассивной Магией 13 или выше при входе в область нестабильного Плетения автоматически обнаруживают нестабильность.

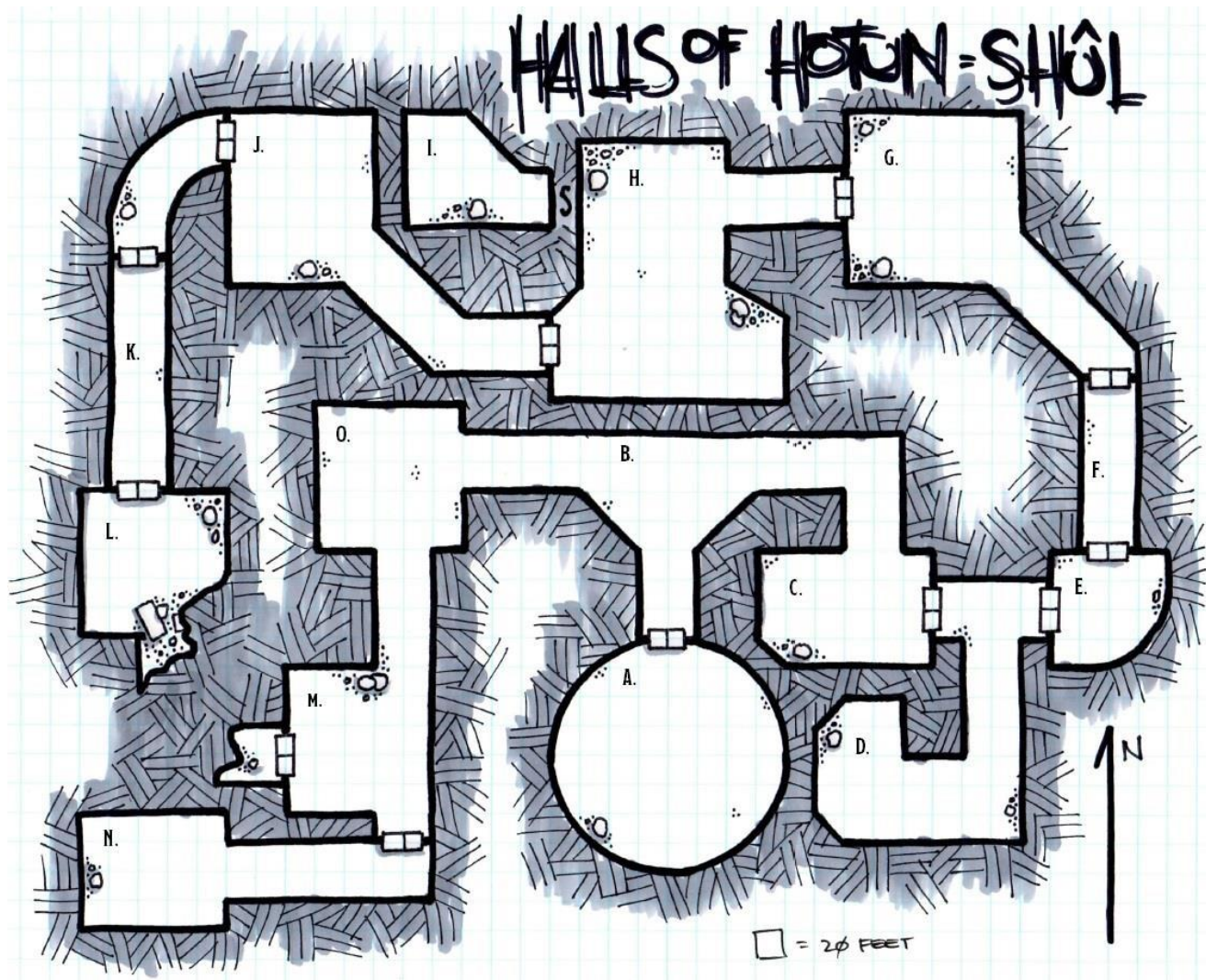
Мёртвая и дикая магия

В Фаэруне есть места, где Плетение (энергия, которую маги используют для создания заклинаний) было повреждено, создавая области, где магия действует хаотично, или не действует вообще. Когда персонажи попадают в столкновение, бросьте кубик. Если результат четный — это зоны мёртвой магии. Если нечётный, то это зоны дикой магии (см. ниже).

Области не размещены на карте или в столкновениях; просто укажите от одной до трёх областей нестабильного плетения. Они должны быть достаточно большими чтобы создавать трудности, но не настолько большими или частыми, чтобы сделать персонажей-заклинателей бесполезными.

Зоны мёртвой магии. Плетение отсутствует. Зона мертвой магии действует как заклинание *преграда магии* [antimagic field].

Зоны дикой магии. Плетение повреждено. Каждый раз, когда в зоне дикой магии сотворяется заклинание, сделайте бросок по таблице «Волна дикой магии» из *Книги игрока*.



Ловушки и столкновения

Множество залов храма заполнены ловушками. Хотя большинство из них уже давно не работают, некоторые всё ещё функционируют. В комплексе есть два типа ловушек: для комнат и для коридоров, описанные ниже.

В Хотун-Шул есть ещё несколько активных ловушек. Кроме того, сейсмическая активность, открывшая проход в храм, привлекла не только приключенцев.

В некоторых коридорах и комнатах есть столкновение или ловушка. Несмотря на то, что в описании некоторых мест есть различные ловушки и встречи, вы можете заменять их на другие, если считаете что это пойдет на пользу игре. Вся необходимая информация находится в приложениях. Всего есть три приложения, содержащие по шесть ловушек каждое:

- *Ловушки в коридорах*
- *Ловушки в комнатах*
- *Столкновения*

ОБНАРУЖЕНИЕ ЛОВУШЕК

Обычно какая-либо часть ловушки видна при внимательном осмотре. Персонажи могут заметить неровную каменную плиту, скрывающую нажимной механизм, заметить проблеск света от растяжки, увидеть дыры на стенах, из которых может вырваться пламя, или иным образом обнаружить что-то, указывающее на присутствие ловушки. В описании ловушки указана сложность проверки. Для поиска ловушек персонажи могут попытаться применить Интеллект (Анализ) или Мудрость (Внимательность) против сложности обнаружения ловушки. Вы также можете сравнивать сложность обнаружения ловушки с пассивной Внимательностью или Анализом каждого персонажа для определения того, замечает ли кто-нибудь в группе ловушку, проходя мимо. Описание каждой ловушки указывает, каким именно навыком её можно обнаружить.

Если приключенцы обнаружили ловушку до того, как она сработала, они могут обезвредить её, как навсегда, так и на время, достаточное для прохода через неё. Вы можете попросить игрока совершить проверку Интеллекта (Анализ), если персонаж хочет понять, каким образом можно её обезвредить, совершив проверку Ловкости с воровскими инструментами. Также некоторые из магических ловушек могут быть обез-

врежены только с использованием заклинаний, вроде *рассеивания магии* [dispel magic].

ИЗМЕНЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Столкновения и ловушки, описанные в областях ниже — это минимум, необходимый для того, чтобы можно было завершить приключение в течение четырёх часов за соответствующее количество опыта. Однако вы можете использовать приложение в конце приключения как для ускорения, так и для замедления приключения.

Изменение стандартных столкновений. Если вы решите заменить стандартные столкновения и ловушки на любые, найденные в приложениях, вы не обязаны делать этого случайно. Более того, случайный выбор может навредить ходу повествования. Предварительная подготовка поможет не выходить за временные рамки, которые могут быть ограничены. Если это так, просто выберите столкновения и ловушки, которые вы хотите дать своим игрокам, на этапе подготовки. В противном случае кидайте кубик, и пусть судьба ведёт вас!

Добавление столкновений. Если вы считаете, что игроки успеют, или у вас нет ограничений по времени, рассмотрите возможность добавления одной или двух случайных встреч или ловушек, для продления. Имейте в виду, что эти столкновения не увеличивают вознаграждение, которое получают персонажи (например, опыт, зм и т.д.).

СЕКРЕТНЫЕ МИССИИ!

Следующие изменения стоит ввести, если кто-либо в группе состоит во фракции и хочет выполнить тайную миссию.

Изумрудный Анклав. Если какие-либо члены **Изумрудного Анклава** хотят выполнить свою **тайную миссию** (см. «Зацепки приключения» выше), замените столкновение в Зоне Е, Руну Жизни (см. ниже) на столкновение «Ярость ремораза!», которое можно найти в приложении ниже.

Жентарим. Если любые члены **Жентарима** хотят выполнить свою **тайную миссию** (что можно сделать в Зоне А, Круглый Зал), замените столкновение в Зоне Л, Дод, Руна Смерти (см. ниже) на столкновение «Обрушение!», которое можно найти в приложении ниже.

ПОДОЖДИ-КА, РАЗВЕ ЭТО МЕСТО НЕ ЗАБРОШЕНО?

Несмотря на то, что Хотун-Шул пустовал веками, недавние землетрясения, открывшие проход в храм, привлекли ряд различных существ, великаны из Ледяных Шпилей и гримлоки из Подземья — даже дроу пришли расследовать происшествие и разграбить полный сокровищ и магии храм.

Важно то, что многие встречаемые здесь существа

— такие же разумные приключенцы, и их снаряжение и тактика должны это отражать. Огры могут нести толстые бухты верёвки, у гримлоков могут быть пайки с едой и водой, а у дроу — кирки и другие инструменты для отбивания драгоценных камней, а также сумки для сбора добычи. Даже маленькие вещи, такие как маленькие карикатуры на близких, спрятанные в карманах (кроме гримлоков, они слепые), или музыкальные инструменты, могут помочь продемонстрировать это.

А. КРУГЛЫЙ ЗАЛ

Когда персонажи войдут в зону, прочитайте:

Спускаясь в центр круглого зала, вы видите стены, покрытые искусно вырезанными гравюрами. Далеко внизу видна величественная фигура, неподвижно стоящая на коленях в центре комнаты. Правая рука с жертвенной чашей вытянута и указывает на юг.

Когда персонажи спускаются, они словно проходят через историю. Слой за слоем истории высечены на стенах зала.

Спустившись более чем на сто пятьдесят футов, вы обнаруживаете, что пол состоит из гладких, ровных плит, некоторые из которых уже покрыты трещинами, от прошедшего времени. Когда вы касаетесь земли, чаша в нескольких шагах от центра оживает, вспыхивая холодным, голубым пламенем, освещающим весь огромный зал. В центре комнаты стоит, преклонив колено, высокая статуя с двумя предметами: пустой чашей в правой руке и длинным деревянным посохом в левой. Толстый слой льда покрывает голову и плечи статуи, словно полупрозрачный белый капюшон.

Зал имеет ширину 160 футов, с куполом, столь же высоким, в высшей точке. Масштаб этой залы не могут быть преувеличены. Огромная, вогнутая дверь шириной 40 футов расположена в северной стене.

Синие огни в чаше, что держит статуя, тускло освещает весь зал.

СЕВЕРНАЯ ДВЕРЬ

Двойные двери шириной 40 футов на севере комнаты закрыты изнутри каменными блоками сверху и снизу. Разворот статуи к дверям активирует механизм, выдвигающий и втягивающий эти блоки внутрь и наружу дверей, позволяя их открыть. Единственный способ открыть их — это физически уничтожить (см. Основные особенности ниже).

СТАТУЯ

Если персонажи присмотрятся к статуе, прочитайте:

Это статуя великана, высотой 20 футов, очень стройного телосложения. Вся статую покрывают грубо вырезанные руны, контрастирующие с изяществом самой статуи. Её глаза сделаны из двух огромных бриллиантов, каждый размером с кулак. Большая чаша, лежащая в правой руке поднята вверх, и наполнена синим пламенем. В другой — деревянный шест длиной 15 футов, покрытый рунами.

В шестигранном постаменте, на котором стоит статуя, равномерно выбиты отверстия.

Статуя в центре — это **рунный страж** (См. Часть 3, «Рунный страж» ниже), который сейчас неактивен. Пока что он не реагирует на присутствие персонажей. Благодаря своей способности «Обмачивая внешность» его **невозможно** отличить от обычной статуи. Судя по всему, он изображает Иллсенстада, как дань уважения предку-великану. В данный момент он неактивен. Чаша в руке статуи заполнена только синим пламенем. Персонажи, решившие осмотреть постамент статуи, могут заметить, что статуя поворачивается вокруг своей оси.

Чтобы открыть дверь на север, статую нужно повернуть к северу. Вращение статуи требует успешной проверки Силы (Атлетика) со Сл 30. Размещение шеста в одном из отверстий позволит использовать его как рычаг и значительно облегчит эту проверку. Хотя это и будет сложно даже при совместных усилиях, это позволит персонажам вращать статую без проверки.



ХАУГ
(РУНА «ХОЛМ»)

Посох

Статуя держит 15-футовый посох. Его диаметр около полутора футов, а вес 700 фунтов. Он увенчан коротким железным шипом, с выгравированной на нем руной Хауг (Холм). Если использовать *обнаружение магии* [detect magic], посох излучает сильную магию преобразования. Заклинание *опознание* [identify], применённое к посоху, раскрывает следующее:

- Посох зачарован на сопротивление физическому урону (КД 17, 55 хитов, иммунитет к яду и психическому урону, сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону от немагических атак оружием, сделанным не из адамантина). На нём нет следов прошедших лет.
- Посох зачарован давать своему носителю силу холмового великана (Сила 21) и считает его на один размер больше, но только при использовании посоха в качестве рычага или точки опоры.
- Посох не требует настройки и теряет свою магию, как только покидает Хотун-Шул.

Подъём и перенос

Значение Силы определяет вес, который вы можете переносить. При этом используются следующие термины:

Грузоподъёмность. Ваша грузоподъёмность — это ваше значение Силы, умноженное на 15. Такой вес (в фунтах) вы можете носить, и это достаточно много, так что большинству персонажей не нужно об этом заботиться.

Толкание, волочение и подъём. Вы можете толкать, тянуть и отрывать от земли вес в фунтах, вдвое превышающий вашу грузоподъёмность (то есть равный вашему значению Силы, умноженному на 30). Если вы толкаете или тянете вес, превышающий грузоподъёмность, ваша скорость падает до 5 футов.

Размер и сила. Существа Большого размера могут тащить больше, а Крохотные существа — меньше. За каждую категорию размера выше Средней удвойте его грузоподъёмность и вес, который оно может толкать, тянуть и поднимать. Для существа Крохотного размера уменьшите эти значения вдвое.

При перемещении шеста используйте объединённую Силу всех персонажей, пытающихся его поднять, для определения возможного переносимого веса. Например, один персонаж с Силой 18 (может тянуть, толкать или поднимать максимум 540 фунтов, или 245 кг) не может поднять посох сам, но два персонажа с Силой 13 (могут максимум тянуть, толкать или поднимать максимум 780 фунтов, или 354 кг) могут.

В качестве альтернативы персонажи могут придумать другой способ перемещения посоха, например, используя заклинание *увеличение/уменьшение* [enlarge/reduce]. Вознаграждайте творчество, а не броски кубика.

Этот посох может быть использован при попытке открыть двери, но его перенос по всему комплексу может стать серьёзной проблемой.

Тайная миссия: Жентарим

Если кто-то из персонажей является **членом Жентарима (ранг 2)**, они найдут здесь окровавленные тела двух людей, мужское и женское, скрюченные в жуткой позе на полу комнаты (добавьте их в конце вступления выше). Тела одеты в зимнюю одежду, и рядом с ними лежат два рюкзака. У них есть крайне незаметная татуировка на шее, говорящая о том, что они члены Чёрной Сети.

Если персонажи обещают тело женщины они найдут **Раздаточный материал 1**. В противном случае в их рюкзаках находятся запасы еды, сменная одежда (простая, не зимняя) и факела. Также у них есть набор молотков, зубил и других инструментов каменщика. Всё остальное в рюкзаке было уничтожено — судя по всему, ударом.

Прочитав записку, члены Жентарима получают тайную миссию: персонажи должны найти и забрать три старшие руны (Жизнь, Путешествие и Смерть) в храме и

отдать их Чёрной Сети. Однако они не знают, что послан на Ярл Риндолг послал за этими рунами банду огров Разбитой Крови.

Награда опытом

Если персонажи открыли дверь, каждый из них получает 350 опыта.

Сокровища

Бриллианты в статуе можно вытащить набором воровских инструментов или ломиком, пройдя успешную проверку Силы со сложностью 20. Они стоят 1000 золотых за каждый.

В. Зал Всеотца

Коридор расширяется в стороны, словно образуя гигантский Т-образный перекресток. Стены расходятся на восток и запад, образуя коридоры, ведущие глубже в огромный подземный комплекс.

Фреска в центре комнаты, шириной 80 футов, изображает седовласого гиганта в синей мантии, с парой чёрных и золотых камней вместо глаз.

Эта фреска демонстрирует Аннама Всеотца во всём его великолепии. Любой персонаж, прошедший проверку Интеллекта (История) со Сл 15, понимает это.

Эта комната содержит **ловушку** (см. ниже). Хотя это стандартная ловушка для этой области, вы можете заменить её на любую из ловушек, представленных в разделе «Приложение: Ловушки в комнатах».

Фрески

Фрески в этой зале запечатлели прибытие Аннама в Фаэрун, его женитьбу на Отее и рождение его любимого сына (см. врезку в Области С).

Брось так, как будто она горячая

Глаза фрески — это пара огненных опалов, каждый из которых — приманка ловушки. Оба опала подключены к серии тросов и железных прутьев, удерживающих на потолке 10-футовый квадратный каменный блок.

Обнаружение и обезвреживание. Персонаж, обследующий опалы и прошедший проверку Интеллекта (Анализ) со Сл 17, обнаруживает тросы. Успешная проверка Ловкости со Сл 20 с использованием воровских инструментов обезвреживает ловушку. Каждый опал — это отдельная ловушка; чтобы ловушка не сработала, оба должны быть обезврежены.

Срабатывание. Если результат проверки обезвреживания на 5 или более меньше сложности, или если кто-то из персонажей попытается за-

брать опалы без обезвреживания тросов, ловушка срабатывает.

Эффект. Железные прутья задвигаются, отпуская камень, который сразу же повинуется гравитации. Любое существо под блоком (это любое существо, стоящее рядом с объектом) должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15, получая 33 (6к10) дробящего урона при провале или половину урона при успехе. При этом опалы уничтожаются, разбитые огромным камнем весом 75 тонн. Без хитрости (и возможно магии) эти камни уничтожаются окончательно.

Награда опытом

Если персонажи обезвредили ловушку, каждый из них получает 350 опыта.

Сокровища

Если игроки достали (и не уничтожили камнем) огненные опалы, каждый из них можно продать за 350 зм.

С. Величайший из потомков

Прочитайте или перефразируйте:

Эта комната в полном хаосе, от стен откололись огромные куски, а потолок — не что иное, как грязь и вечная мерзлота. Фрески, что когда-то украшали потолок, теперь лежат в семи огромных кучах.

Фрески

Если персонажи осмотрят разрушенные фрески, они с лёгкостью поймут, что в каждой куче лежат фрески, изображающие предков самых распространенных великаньих родов, их деяния и деяния их потомков. Седьмая куча изображает титанов, эттинов и огров.

Величайшие дети Аннама

Каждый из детей Аннама основал одну из рас великанов. Самые известные из них:

Масуд. Предок огненных великанов.

Никиас. Предок облачных великанов.

Обадай. Предок каменных великанов.

Оттар. Предок ледяных великанов.

Рук. Предок холмовых великанов.

Вилмос. Предок штормовых великанов.

Ланаксис. Предок титанов.

Арно и Джулин. Двухголовый предок эттинов.

Вапрак. Предок огров.

D. Зал Харткиллера

Прочитайте или перефразируйте:

Все фрески в этой комнате были искажены до неузнаваемости. Некоторые из них были оцарапаны, но большинство камней с гравюрами были вырваны из стен и разбиты чуть ли не в порошок, лежащий на полу.

В середине комнаты на коротком постаменте из белого мрамора покоится гранитный обелиск высотой 15 футов.

В центре этой залы находится каменный обелиск странной формы. На нём нет надписей, но он покрыт множеством красивых, бесполезных камней.

ФРЕСКИ

Здесь изображена история Харткиллера — основателя Хартсвэйла, что можно узнать, если кто-либо восстановит фрески. (Заклинание *починка* [mending] поможет, но его нужно будет произнести сотни раз, чтобы получить хотя бы смутное представление о том, что изображали фрески.)

ХАРТКИЛЛЕР, ГЕРОЙ ХАРТСВЭЙЛА

Самый младший из детей Аннама. Сам вылез из чрева умершей матери после того, как её отравил Ланаксис — отец титанов. Считаясь коротышкой, он в конечном итоге победил в Войне Харта. Убит в схватке с владыкой штормовых великанов, которая длилась 100 дней. Его преемником был его сын, полувеликан Брун.

Харткиллер носил рог, который протрубил первый зов к битве против великанов Хартсвэйла. Он был изготовлен из бивня мамонта и был окован железом с нанесёнными на него могучими рунами.

Е. Лив, Руна Жизни

Прочитайте или перефразируйте:

Фрески в этой комнате необычны тем, что на них нет изображений. Они состоят исключительно из текста. Строка за строкой руны покрывают стены залы. На огромной алебастровой плите в центре комнаты изображен великан, держащий в воздухе руну, излучающую восхитительный, как будто бы святой свет. Молодые великаны, расцветающие растения и животные вокруг руны словно греются в её сиянии.

Плита в центре комнаты хранит историю обретения и создания Лив, Руны Жизни.

ТАЙНАЯ МИССИЯ: ЖЕНТАРИМ

Эта руна — одна из трёх бездействующих старших рун, которые должны забрать члены Жентарима, чтобы выполнить своё задание. Забрать все три руны — требование к успеху этой тайной миссии.

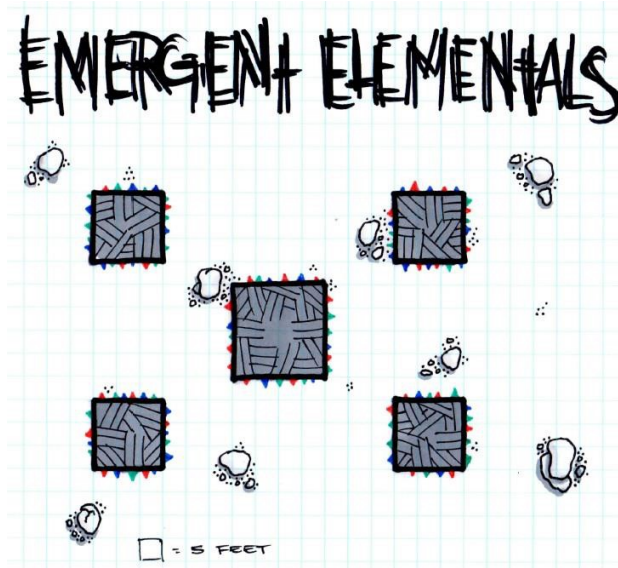
Столкновение. Внезапные элементали

Это стандартное столкновение для этого места; вы можете заменить его на любое столкновение из приложения «Столкновения» ниже.

ЗАМЕТКА: Если кто-либо из персонажей является членом **Изумрудного Анклава** и следует своей тайной миссии, замените это столкновение на **Ярость ремораза!** из приложения «Столкновения» ниже.

Тысячи кристаллов украшают стены этой залы. Когда вы проходите мимо них, вы видите тысячу отражений своего лица в них. Внезапно кристаллы начинают гармонично вибрировать, а затем разрушаются в унисон, осыпая всё осколками кристаллов.

Остатки кристаллов объединяются в двух **элементалей** [elemental]. Кроме того, появляется **привидение** [ghost] **великана**, связывающее элементалей с кристаллами. Огромное привидение возмущено тем, что его вековой покой потревожили, и не разговаривает.



ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот изменения для этого столкновения. Они не складываются.

- **Слабая или Очень слабая:** Уберите **привидение**.
- **Сильная:** Добавьте **привидение**.
- **Очень сильная:** Добавьте **элементалей**.

Цвет кристаллов и тип элементалей выбирается из списка ниже или определяется случайно:

ТИП КРИСТАЛЛОВ ЭЛЕМЕНТАЛЯ

1к4	Цвет кристалла	Тип элементалей
1	Синий	Водный
2	Зелёный	Земляной
3	Красный	Огненный
4	Белый	Воздушный

ФРЕСКИ

Фрески в этой зале хранят память о рождении тысяч и тысяч великанов. На стенах написаны их имена, род и земля, на которой они жили. Дата

последней записи — 500 лет назад, незадолго до потери храма.

Обследование фресок займет **час**, хотя персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (История) со Сл 13, сможет найти следующую информацию в два раза быстрее. Фрески в этой зале написаны на языке великанов, но содержат перевод на общий.

Персонажи находят запись о рождении ярла Эсмьёрга. Согласно записям, Эсмьёрг проживал в Кальдрике-те, в большом доме в лесу, высоко в горах Ледяных Шпилей. У него было две жены, Эльмия и Ройма, и два сына-близнеца: Грейгонанд и, как ни странно, Риндолг. Согласно записям, Риндолг родился более 600 лет назад.

Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Природа) со Сл 11, вспоминает что ледяные великаны обычно живут около 250 лет.



Лив
(РУНА «ЖИЗНЬ»)

Риндолг и Эксавмакт

После убийства его отца (см. L «Руна Смерти» ниже) топор *Эксавмакт* перешел к Риндолгу. Купая топор в крови могучих существ, Риндолг понял, что может временно отложить свою смерть. Хотя это объясняет, как Риндолг прожил столько лет (если слухи об этом эффекте правдивы), этот аспект топора известен только Риндолгу. Персонажи не могут узнать об этом.

СОКРОВИЩА

В плите хранятся два синих кристалла размером с кулак; они легко вытаскиваются. Если кристалл разрушить, его порошок действует как *зелье от личного лечения* [potion of greater healing]. Персонажи могут узнать об этом свойстве, пройдя проверку Интеллекта (Магия) со Сл 13, или с помощью заклинания *опознание* [identify].

СОКРОВИЩЕ ЗА СТОЛКНОВЕНИЕ

Если персонажи потратят некоторое время (час) и займутся поиском и сбором кристаллов, они смогут собрать остатков кристаллов на 250 зм.

ЗАМЕТКА МАСТЕРА: Если это столкновение заменено на другое из Приложения: Столкновения ниже, персонажи находят сокровище, описанное в выбранном столкновении, вместо описанного выше.

Г. Восточный коридор

Этот коридор содержит **ловушку**. Хотя это стандартная ловушка для этой области, вы можете заменить её на любую из ловушек, представленных в разделе «Приложение: Ловушки в комнатах».

КАТЯЩИЙСЯ КАМЕНЬ СОБИРАЕТ КРОВЬ

В нише над дверным проемом находится **каменный цилиндр** толщиной 5 футов и длиной с весь коридор. Ниша скрыта за скрытым люком.

Поиск и обезвреживание. Успешная проверка Мудрости (Внимательность) со Сл 17 позволит заметить скрытый люк на потолке. Обследование коридора с успешной проверкой Интеллекта (Анализ) со Сл 17 позволит обнаружить подозрительные камни, явно говорящие о наличии нажимной плиты. Заклинивание нажимной плиты чем-нибудь железным предотвратит срабатывание ловушки. Люк ловушки не может быть заблокирован, она просто слишком большая, а цилиндр слишком тяжёлый.

Срабатывание. Нажатие на плиту на полу в коридоре открывает люк, из которого выпадает цилиндр и катится вниз по коридору.

Эффект. При срабатывании ловушка и все присутствующие существа совершают бросок инициативы (бонус инициативы цилиндра +8). В свой ход цилиндр движется к противоположному концу коридора на 60 футов по прямой линии. Цилиндр может двигаться через занятое существами пространство, и существа могут двигаться через него как через труднопроходимую местность. Когда цилиндр попадает в пространство существа или существо пытается войти в пространство цилиндра, пока он катится, существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15, иначе получит дробящий урон 33 (6к10) и упадёт ничком.

Действием существо в 5 футах от цилиндра может попытаться замедлить его, совершив проверку Силы со Сл 20. При успешной проверке скорость цилиндра снижается на 15 футов. Если скорость цилиндра снижается до 0, он прекращает двигаться и более не представляет угрозы. Если цилиндр достигает конца коридора, пока дверь в конце не открыта, он блокирует дверь, и она не может быть открыта, пока цилиндр не будет уничтожен или передвинут. Вес цилиндра — 5 тонн.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи успешно обезвредили ловушку каждый персонаж получает 350 опыта.

Г. УЛОЖЕНИЕ

Прочитайте или перефразируйте:

Фрески в этой круглой комнате изображают высокого бородатого великана, говорящего с шестью молодыми великанами. По мере того, как ваш взгляд двигается по комнате, видно, как отец всё больше и больше устаёт от ссор своих детей, пока раз и навсегда не улаживает их разногласия. Так родилось Уложение.

На полу этой залы лежат несколько скелетов. Некоторые из них огромны; очевидно, они принадле-

жали великанам. Большинство из них, однако, принадлежат гуманоидам среднего размера. Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Природа) со Сл 15, понимает, что они принадлежат гримлоку.

ФРЕСКИ

Фрески в этой комнате повествуют о создании Уложения Аннамом Всеотцом. Великаны разных родов, узревшие это событие, стыдливо склоняют головы.

Н. ФЕРД, РУНА СТРАНСТВИЙ

Прочитайте или перефразируйте

Фрески в этой комнате необычны тем, что на них нет изображений. Они состоят исключительно из текста. Строка за строкой руны покрывают стены залы.

В центре комнаты, на идеально квадратной плите из кованого железа, изображен великан, кующий руну на наковальне, руну, что покраснела от жара тысячи кузниц.

В центре этой комнаты стоит плита, рассказывающая о открытии и создании руны странствий — Ферд. В центре плиты выгравирована немагическая старшая руна.

ФРЕСКИ

На стенах этой залы записаны великие достижения великаньего рода: откровения каменных великанов, победы ледяных великанов, творения огненных великанов, клады облачных великанов и тому подобное. Последняя запись, судя по дате, была сделана 500 лет назад.

Исследование фресок занимает **час**, хотя персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (История) со Сл 13, сможет найти следующую информацию в два раза быстрее. Фрески в этой зале написаны на языке великанов, но содержат перевод на общий.

Персонажи находят записи о создании топора *Эксавмакт*. Топор покрыт выгравированными на нём бесчисленными рунами и зачарован на истребление драконов. Первым владельцем топора был Эсмьёрг, ярл ледяных великанов, что жил возле Ледяных Шпилей. Топор был выкован из железа, упавшего с небес.

ТАЙНАЯ МИССИЯ: ЖЕНТАРИМ

Эта руна — одна из трёх бездействующих *старших рун*, которые должны забрать члены Жентарима, чтобы выполнить своё задание. Забрать все три руны — требование к успеху этой тайной миссии.



ФЕРД
(РУНА «СТРАНСТВИЕ»)

СОКРОВИЩА

Кристалл размером с кулак покоится в углублении в плите и легко удаляется. Если его раздавить, он подействует как *зелье силы огненного великана*. Персонажи могут узнать об этом свойстве, пройдя проверку Интеллекта (Магия) со Сл 13 или с помощью заклинания *опознание* [identify].

I. ЗАЛА ИЛЛСЕНСТАДА

Дверь в эту засу скрыта за огромной фреской, изображающей достижения великанов. Дверь в эту залу скрыта, и её обнаружение требует успешной проверки Мудрости (Внимательность) со Сл 17. При открытии весь участок стены сдвигается вправо. Прочитайте или перефразируйте:

Этот зал больше похож на жилую комнату, чем на что-либо другое. Здесь стоит пара огромных каменных кроватей, где когда-то было давно истлевшее ложе. В дальнем углу комнаты стоит огромный каменный сундук. Его крышка открыта и упирается в стену.

Все стены этой камеры покрыты резными узорами. Письмена, рисунки, и просто случайные узоры.

В углу грудой костей лежит скелет великана, судя по всему умершего насильственной смертью.

В этой зале когда-то жил хранитель храма, Иллсенстад. Его кости лежат в углу комнаты, где его несколько веков назад убили призванные элементы. Несмотря на то, что с тех пор прошло много времени, **призрак великана**, Иллсенстад, всё ещё обитает здесь. Прочитайте или перефразируйте:

Неземной холод охватывает комнату, заставляя тени стать немного темнее.

В воздухе появляется призрачная фигура высотой 20 футов в пышном одеянии. Она оглядывает комнату, смотрит налево и направо, а затем смотрит вниз и замечает вас.

«Не место вам здесь», — говорит призрак великана глухим, потусторонним голосом. — «Скажи же, что привело вас в Хотун-Шул».

Иллсенстад не враждебен; напротив, ему искренне интересно, как приключенцы смогли попасть в Хотун-Шул, как его нашли, и он сразу же начинает спрашивать.

ОТЫГРЫШ ИЛЛСЕНСТАДА

Иллсенстад — древнее существо. Древнее настолько, что некоторые персонажи могут плохо понимать, что он говорит. Его речь изобилует устаревшими терминами и фразами, вроде «ему/ей должно» и тому подобных.

Иллсенстаду интересен мир снаружи, но его раздражает любая «смертная слабость» (еда, питье, сон, и т.д.), что мешает персонажам рассказывать ему историю о внешнем мире.

Цитата: «Прошу! Не стой, продолжай толковать».

В ходе разговора с призраком он раскрывает следующее (если персонажи спрашивают, ему также интересно узнать что персонажи могут ему рассказать):

- Он — Иллсенстад, второй сын Обадая, отца каменных великанов. Отец велел ему сохранить в этих стенах историю всего великаньего рода.
- Он не знает, как долго он жил в храме и как долго он был мёртв.
- Храм Хотун-Шул должен был стать прекрасным местом познания для рода великанов. Также здесь были рождены три важнейшие старшие руны: *Лив* (Руна Жизни), *Ферд* (Руна Странствий) и *Дод* (Руна Смерти). Эти руны символизируют путь всех живых существ Фаэруна: они рождаются, путешествуют и умирают.
- Он рассказывает, что причиной падения Хотун-Шула были grimlocks. Они атаковали, призывая элементарей, и обрушили гору на вершину храма мощной магией земли.
- Он не знает судьбу ни grimlocks, ни великанов. Не знает он и того, где могут быть останки погибших в нападении.
- Иллсенстад ничего не знает о других обитателях храма. Он живёт исключительно в этой зале и области М.
- Он знает о Риндольге, но только то, что можно обнаружить на фресках в Областях Е, Н и I. Иллсенстад считает, что Риндольг давно умер, поскольку родился 600 лет назад.
- Он, однако, безоговорочный авторитет в Уложении, и его беспокоит весть о его отмене Аннамом Всеотцом.
- Тем не менее сильнее всего он оплакивает свою невозможность завершить фрески храма. Если персонажи заинтересуются, он взволнованно отведёт их в залу с незаконченными фресками в Области М. Если персонажи не сразу следуют за ним (несмотря на волнение, он понимает, что персонажи не умеют перемещаться сквозь стены), его нетерпение растёт, но агрессии он не проявляет.

УЛОЖЕНИЕ [ORDNING]

Общество великанов в первую очередь управляется Уложением, кастовой системой, созданной Аннамом Всеотцом и другими членами пантеона великанов. Уложение устанавливает для великана его положение в его роду.

Великан каждого вида улучшает свое положение, подражая своему прародителю: штормовые великаны-провидцы, облачные великаны копят сокровища, огненные великаны-великие кузнецы, ледяные великаны-могучие воины, каменные великаны-воятели камней, а холмовые великаны-прожорливы.

Драконы-главный враг великаньего рода. Когда великаны проигнорировали недавние попытки Культа Дракона привести Тиамат на Фаэрун (см. «Тиранию Дра-

конов»), Аннам и другие боги великанов разгневались на своих самодовольных детей. Аннам разрушил Уложение, чтобы вырвать своих детей из стагнации, натравив их друг на друга.

Дополнительную информацию об Аннаме можно получить в «Громе Штормового Короля».

Ж. СЕМЬ КАМНЕЙ

Прочитайте или перефразируйте:

Резные фигуры в этой зале простираются за пределы обычной границы, на верхушке стены. Во всю южную стену протянулось изображение высокого, худого великана, стоящего в центре круга из семи каменных великанов.

Кажется, каждый из каменных великанов выражает разные эмоции: радость, печаль, гнев и т.д. Исключение — тот, кто стоит, опираясь на тонкую, каменную трость, и спокойно наблюдает за своими сверстниками.

ФРЕСКИ

Эта зала рассказывает историю Семи Камней, анклава великанов на юго-западе от храма. Высокий великан в центре круга — Обадай, приказывающий великанам анклава созерцать мир и всё внутри него.

К. ЗАПАДНЫЙ КОРИДОР

Этот коридор содержит **ловушку**. Хотя это стандартная ловушка для этой области, вы можете заменить её на любую из ловушек, представленных в разделе «Приложение: Ловушки в комнатах».

ЛОВУШКА. ВНИЗ В ДЫРУ

Этот зал содержит **ловушку**. Хотя это стандартная ловушка для этой области, вы можете заменить её на любую из ловушек, представленных в разделе «Приложение: Ловушки в комнатах».

Эта ловушка представляет из себя простую **яму, 20 футов глубиной**.

Обнаружение и обезвреживание. Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Анализ) со Сл 17, замечает 20-футовую квадратную зону на полу, слегка отличающуюся цветом.

Срабатывание. Этот фальшивый пол имеет предел веса в 100 футов. Когда общий вес на этом участке пола превышает предел, вся секция обрушивается.

Эффект. Любое существо, находящееся на фальшивом полу, когда он обрушивается, падает в яму, получает дробящий урон 7 (2к6) и падает ничком. Стены ямы ровные и гладкие. Вылезти из ямы — действие, требующее успешной проверки Силы (Атлетика) со Сл 15.

Истинная опасность ямы заключается в том, что

находится в ней. Выберите одно из следующего:

- **Коричневая плесень.** Любые персонажи, попавшие в эту яму, оказываются в пятне коричневой плесени. Если упавший ничком персонаж несёт факел или любой другой источник света, основанный на огне, область коричневой плесени сразу же расширяется на 10 футов вверх по стене ямы (см. ниже). Когда существо перемещается в 5 футах от плесени в первый раз за ход или начинает свой ход там, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, получая 22 (4к10) урона холодом при провале, или половину при успехе. Коричневая плесень невосприимчива к огню, и любой источник огня в пределах 5 футов от неё заставляет её мгновенно расширяться в направлении огня, накрывая площадь в 10 футов (с источником огня в центре этой площади). Клочок коричневой плесени, подверженный эффекту, наносящему урон холодом, мгновенно уничтожается.
- **Охранные руны.** Любой персонаж попавший в эту яму, активирует *охранные руны* [glyph of warding] на дне ямы. Каждый персонаж в пределах 20 футов от центра ямы (то есть любой персонаж, попавший в яму) должен совершить спасбросок Ловкости со Сл 15. Существо получает урон 23 (5к8) при провале и половину этого урона при успехе. Тип урона определяется броском по таблице ниже:

Тип урона рун

1к10	Тип урона
1-2	Кислота
3-4	Холод
5-6	Огонь
7-8	Молния
9-10	Гром

- **Яма с шипами.** Любой персонаж, попавший в эту яму, получает дополнительно колющий урон 11 (2к10) от множества отравленных шипов на дне ямы и должен совершить спасбросок Телосложения Сл 13, получая урон ядом 22 (4к10) при провале или половину при успехе.

Награда опытом

Если персонажи обнаружили и избежали ловушку, каждый персонаж получает 350 опыта.

Л. Дод, Руна СМЕРТИ

Прочитайте или перефразируйте:

Фрески в этой комнате необычны тем, что на них нет изображений. Они состоят исключительно из текста. Строка за строкой руны покрывают стены залы.

На огромном куске обсидиана в центре комнаты изоб-

ражен великан, отбрасывающий руну, излучающую болезненный чёрный свет. Под ним лежат растения и животные, мёртвые и засохшие, а другие великаны отскакивают от страха, глядя на него.

Картина в этой зале описывает обретение и создание Дод, Руны Смерти.

Проход между этой областью и областью К рухнул под тысячей тонн камня. Разбор завала займет сотни человеко-часов.

Столкновение. ГИГАНТСКАЯ ПРОБЛЕМА

Это стандартное столкновение для этого места; вы можете заменить его на любое столкновение из приложения «Столкновения» ниже.

ЗАМЕТКА: Если кто-либо из персонажей — член Жентарима, замените следующее столкновение на столкновение «Обрушение», которое можно найти в Приложении. Столкновение начинается **после** того, как персонажи заберут руну *Дод* (см. «Фрески» ниже).

Перед тем как увидеть это, вы слышите: «тук, тук, ТУК». Дверь, через которую вы вошли, резко распадается, и в комнату врываются огромные существа, судя по виду — великаны.

«ТУТ!» — кричит один из них, указывая пальцем в вашу сторону и поднимая огромный замёрзший камень в руке.

Холмовой великан [hill giant] в сопровождении двух **огров Ледяных Шпилей**, а также пара их рабов-**орогов** [ogrog], следовали за персонажами. Это может быть первая встреча с ограми Ледяных Шпилей, так что подчеркните их более продвинутую тактику и использование кованой металлической брони и оружия.



ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот изменения для этого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая:** Замените **огров Ледяных Шпилей** на **холмового великана**
- **Слабая:** Замените **холмового великана** на **огра Ледяных Шпилей**
- **Сильная:** Замените **огров Ледяных Шпилей** на **холмовых великанов**
- **Очень сильная:** Замените холмового великана и **огров Ледяных Шпилей** на двух **ледяных великанов** [frost giant]

ФРЕСКИ

Эта зала хранит память о бесчисленных смертях великанов. Тут хранятся записи о смертях великанов, а также о месте и причине смерти. Дата последней записи — 500 лет назад.

Обследование фресок займет **час**, хотя персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (История) со Сл 13, сможет найти следующую информацию в два раза быстрее. Фрески в этой зале написаны на языке великанов, но содержат перевод на общий.

Персонажи находят запись о смерти ярла Эсмьёрга. Фрески содержат мало информации о его смерти: лишь то, что сын Эсмьёрга использовал топор своего отца, *Эксавмакт*, для свершения убийства и впоследствии занял положение своего отца в Уложении. Фрески не содержат имени убийцы.



Дод
(РУНА «СМЕРТЬ»)

ТАЙНАЯ МИССИЯ: ЖЕНТАРИМ

Эта руна — одна из трёх бездействующих старших рун, которые должны забрать члены Жентарима, чтобы выполнить своё задание. Забрать все три руны — **требование к успеху этой тайной миссии.**

СОКРОВИЩА

Чёрный кристалл размером с кулак лежит в углублении в камне и легко вытаскивается. Если сфокусироваться на кристалле, он действует как свиток заклинания *преграда жизни* [antilife shell]. После использования таким образом магия кристалла иссякает, и кристалл превращается в бесполезное, хоть и красивое чёрное стекло. Персонажи могут узнать об этом свойстве, пройдя проверку Интеллекта (Магия) со Сл 13, или с помощью заклинания *опознание* [identify].

СОКРОВИЩЕ ЗА СТОЛКНОВЕНИЕ

Один из огров носит плащ с меховой подкладкой и застежками из слоновой кости ценой 50 зм. У другого есть кожаный мешочек, в котором содержится 200 зм.

ЗАМЕТКА МАСТЕРА: Если это столкновение заменено на другое из Приложения: Столкновения ниже, персонажи находят сокровище, описанное в выбранном столкновении, вместо описанного выше.

М. НЕЗАВЕРШЁННОЕ ПОСЛАНИЕ

Прочитайте или перефразируйте:

Эта зала простая и безликая. Хоть фрески всё ещё находятся в этом коридоре, они не завершены. Остатки лесов и огромных инструментов для резьбы по камню разбросаны по всей комнате.

Эта комната была бы последней работой Иллсенстада, если бы не разрушение храма.

Проход между этой областью и областью J выше обрушился под тысячами тонн камней и вечной мерзлоты. Раскопать его невозможно без снаряжения и сотен человеко-часов.

ФРЕСКИ

Фрески в этой зале хранят историю эттинов и циклопов, что обнаруживается после успешной проверки Интеллекта (История) со Сл 11. Тем не менее фрески не завершены: они занимают лишь треть комнаты. Изношенные временем огромные инструменты и леса лежат вокруг. Они бесполезны, и все деревянные части инструментов уже давно сгнили.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

По завершении работы над стражем (см. Часть 3 ниже) **призрак великана** Иллсенстада проводит здесь большую часть своего посмертия, оплакивая свои незавершённые работы. Если персонажи ранее встретились с призраком (см. Зона Н выше), он приведёт персонажей сюда. В противном случае он уже находится здесь, с тоской глядя на незавершённую работу.

Только завершив их, дух Иллсенстада сможет обрести покой, чем он поделится с персонажами. Если кто-либо из персонажей предлагает помощь или интересуется возможностью помочь с этой задачей, он радуется.

Он примет предложение помощи только от одного персонажа; ему больше интересна передача своего мастерства и знаний единственному достойному кандидату, чем обретение вечного покоя. Персонаж, принявший эту монументальную задачу, получает активность за дни простоя «Ученик камня».

Н. ПОИСК РАЗГАДОК

Прочитайте или перефразируйте:

Воздух в этой комнате холодный и влажный.

Резьба на стенах изображает создание ужасного великана, стоящего в куче своих собственных конечностей. История здесь повествует о чернокожем и жестоком великане, проклятом на вечную жизнь.

В центре залы стоит грубый, 20 футов в высоту обелиск из чёрного камня, украшенный сотнями разноцветных камней.

Обелиск украшен драгоценными и полудрагоценными камнями.

Эта комната содержит **ловушку** (см. ниже). Хотя это стандартная ловушка для этой области, вы можете заменить её на любую из ловушек, представленных в разделе «Приложение: Ловушки в комнатах».

ФРЕСКИ

Персонаж, решивший изучить фрески и прошедший проверку Интеллекта (История) со Сл 13, понимает, что здесь рассказана история создания троллей.

ЛОВУШКА. КРУЧУ-ВЕРЧУ, ЗАПУТАТЬ ХОЧУ

На обелиске есть ловушка: **почти невидимая руна заклинания**.

Обнаружение и обезвреживание. Руна может быть обнаружена успешной проверкой Интеллекта (Анализ или Магия) со Сл 17 или автоматически любым персонажем, использующим заклинание *обнаружение магии* [detect magic] или аналогичное. *Рассеивание магии* [dispel magic] (Сл 17) обезвреживает ловушку.

Срабатывание. Ловушка активируется, когда существо касается обелиска или другим образом пытается достать камни.

Эффект. Обелиск становится центром заклинания *изменение тяготения* [reverse gravity]. Все существа и объекты в этой зале, не прикрепленные к полу, падают вверх и поднимаются до потолка. Существо может совершить спасбросок Ловкости со Сл 13, чтобы схватиться за стационарный объект, до которого может дотянуться (описаны в зале, содержащей объект с ловушкой), тем самым избежав падения.

Падающие предметы и существа ударяются о потолок (высота 80 футов), получая дробящий урон 28 (8к6). В конце продолжительности (1 минута) гравитация возвращается в нормальное состояние, и существа падают обратно, снова получая дробящий урон 28 (8к6), если каким-либо образом не предотвращают его (например, используя *падению пёрышком* [feather fall], *полёт* [fly] и т.д.).

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи обезвредили ловушку, каждый получает 350 опыта.

СОКРОВИЩА

Персонажи могут достать из обелиска камни на общую сумму 350 зм.

О. ЗА ПРЕДЕЛАМИ ФАЭРУНА

Прочитайте или перефразируйте:

Рисунки здесь изображают все мыслимые типы великанских застолий, пиров и прочих приятных моментов в огромном зале. Бесчисленные очаги, тарелки с едой, рога эля и других напитков стоят на одном длинном столе, вырезанном по всей окружности этой круглой комнаты.

ФРЕСКИ

Фрески изображают великанию загробную жизнь в залах Исгарда. В этих землях великаны испытывают свои силы против других великанов, драконов и других достойных врагов. Когда борьба заканчивается, они едят и празднуют, пока не опустеет стол. А потом, после хорошего ночного отдыха, всё повторяется вновь.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Как только персонажи полностью изучат храм и вернутся в круглый зал (Зона А), чтобы уйти, перейдите к Части 3 ниже.

Часть 3. Рунный страж

Ориентировочное время: 30 минут

Исследуя Хотун-Шул, персонажи разбудили стража храма.

Если вы хотите использовать в этом столкновении карту, предлагается использовать карту «Какая славная семья» (см. раздел «Столкновения» ниже).

Рунный страж

Статуя изначально была не чем иным, как обычной скульптурой, демонстрирующей величие рода великанов. Но после своей смерти и разрушения Хотун-Шула Иллсенстад решил, что храму нужен защитник, страж, что не будет спать, есть, стареть, и никогда не умрёт. Существо, которое смогло бы гарантировать, что история не повторится вновь.

К сожалению, из-за своего бестелесного существования Иллсенстад не смог делать то, что мог при жизни. Он, однако, мог манипулировать мелкими объектами, мелкие камешки и куски плит, лежащие на полу храма. И вот он коротал века, швыряя маленькие камешки в статую. Он делал это не из скуки или гнева: каждый камень был брошен с отработанной точностью и чётким намерением. И хоть это заняло много лет, камни медленно вырезали руны на поверхности статуи, хоть и очень медленно. С вырезанными рунами наполнить стража силой было достаточно просто.

Возвращение в Круглый Зал

Страж спокойно стоит на своем постаменте, пока персонажи не войдут в Круглый Зал. Пусть персонажи сами решат, что они хотят делать. Некоторые могут захотеть отдохнуть, другие пожелают скорее уйти.

Что бы они ни выбрали, страж реагирует соответственно. Если персонажи решат отдохнуть, например, страж может активироваться и повернуться к ним лицом, как только они разобьют лагерь. Если они попытаются уйти, он может подняться и схватить верёвку, как только первый персонаж поднимется над землёй. Независимо от того что происходит, прочитайте и перефразируйте:

Огромная статуя великана вздрагивает и встаёт со своего постамента. Обращаясь к вам, она говорит глубоким, резонирующим голосом.

«Вы ступили на священную землю и обрели запретное знание», — говорит огромная статуя, холодным тоном. — «Именем камня, огня, бури и волны ваша жизнь угаснет».

Рунный страж вступает в бой без активных рун. Страж сражается, пока не будет уничтожен; он служит лишь для защиты Хотун-Шула.

Тактика

Страж не безмозглый голем: он умён и использует свои руны не только для нападения, но и для защиты. Например, если он находится далеко от врагов с мощными заклинаниями дальнего боя, он может активировать руну Штайн, чтобы помешать врагам целиться в него. При столкновении с сильным противником в ближнем бою он активирует руну Винд, поднимается в воздух и бросает в них камни.

Если персонажи забрали алмазы из стража, он концентрирует атаки на тех персонажах, у которых они остались, но не глупо: это не бездумный робот.

Изменение сложности столкновения

Вот изменения для этого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая:** Снизьте здоровье **стража** до 138 и уберите действия логова
- **Слабая:** Уберите действия логова
- **Сильная:** Страж получает следующее действие: **Мультиатака**. Страж совершает две атаки.
- **Очень сильная:** Увеличьте здоровье **стража** до 241, страж получает следующее действие: **Мультиатака**. Страж совершает две атаки.

Сокровища

Если они ещё этого не сделали, персонажи могут легко забрать алмазы из статуи с помощью набора воровских инструментов или лома. Те, у кого нет ни того ни другого, должны проявить смекалку. Алмазы стоят 1000 зм каждый.

Кроме того, персонаж исследующий останки стража, находит в его груди сияющий *опал с руной Ильд*.

Завершение

После уничтожения стража персонажи могут покинуть Хотун-Шул. Они могут вернуться к Семи Камням, хоть и не обязаны. Если они это сделают, Крышилер радуется их приходу и предлагает всем поразмышлять о мире внутри круга. Любого персонажа, который делает это, получает активность за дни простоя — **Сноходец**.

ВИДЯЩАЯ слушает отчеты персонажей с плохо скрываемой завистью, а после, поблагодарив их за работу, отправляет персонажей к представителям их фракций.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

Убедитесь, что игроки внесли свои награды в журналы приключений. Предоставьте своё имя и номер DCI (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов, и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. **Небоевые** награды опытом перечислены в расчёте на одного персонажа. Небоевой опыт выдаётся в указанном количестве каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Название врага	Опыт за врага
Верёвочник	1 800
Драук	2 300
Гримлок-ветеран	700
Гримлок-гладиатор	1 800
Ледяной великан	3 900
Молодой ремораз	1 800
Огр Ледяных Шпилей	1 100
Орог	450
Привидение	1 100
Пронзатель	100
Холмовой великан	1 800
Шлемоносный ужас	1 100
Элементаль	1 800
Элитный воитель дроу	1 100
Рунный страж	5 900

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Дверь в Круглом Зале открыта	350
Ловушка обезврежена или обойдена	350
Тайная миссия завершена	350

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **3 750 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **5 000 опыта**.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища и делят их между группой. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересовано в конкретном расходном магическом предмете, Мастер может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. Посмотрите на врезке, награждает ли это приключение постоянными магическими предметами.

СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

Название предмета	Цена в ЗМ
Алмазы размером с кулак	2 000
Огненные опалы — глаза	350
Камни из обелиска	350
Останки элементарных кристаллов	250*
Плащ огра и кошелёк	250*
Прекрасно изготовленная булава	250*
Монеты гримлоков и кристаллы	250*
Ожерелье драука и алмаз	250*
Гранатовая статуэтка и алмазы	250*

* Персонажи могут получить только две награды из шести представленных. Дополнительные столкновения, кроме первых двух, не содержат наград.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОСТОЯННЫХ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

В Лиге Приключенцев D&D действует система, с помощью которой в конце сессии распределяются постоянные магические предметы. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны дать магический предмет конкретному персонажу, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, этот предмет достаётся персонажу с наименьшим количеством постоянных магических предметов. Когда у двух и более персонажей постоянных магических предметов поровну, Мастер случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

ОПАЛ РУНЫ ИЛЬД [OPAL OF THE ILD RUNE]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Треугольный огненный опал имеет размер примерно в три дюйма с каждой стороны и полдюйма в толщину. Внутри тёплого на ощупь камня сверкает руна Ильд (огонь). Описание этого предмета можно найти в **Раздаточном материале 2**.

ЗЕЛЬЕ СИЛЫ ОГНЕННОГО ВЕЛИКАНА [POTION OF FIRE GIANT STRENGTH]

Зелье, редкое

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

ЗЕЛЬЕ ОТЛИЧНОГО ЛЕЧЕНИЯ [POTION OF SUPERIOR HEALING]

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

СВИТОК ЗАКЛИНАНИЯ ПРЕГРАДА ЖИЗНИ [SPELL SCROLL OF ANTILIFE SHELL]

Свиток, редкое

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

СЛАВА

Все члены фракций получают одно очко славы за участие в этом приключении.

Каждый персонаж, входящий в **Изумрудный Анклав (ранг 2)**, успешно выполнивший секретную миссию фракции, получает **одно дополнительное очко славы** и должен отметить **завершение секретной миссии**.

Каждый персонаж, входящий в **Жентарим (ранг 2)**, успешно выполнивший секретную миссию фракции, получает **одно дополнительное очко славы** и должен отметить **завершение секретной миссии**.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Каждый персонаж получает **десять дней простоя** по завершении этого приключения.

АКТИВНОСТИ ЗА ДНИ ПРОСТОЯ

У персонажей есть возможность получить следующие активности за дни простоя в этом приключении.

Ученик камня. Иллсенстад избрал вас, и только вас, завершить то, что он не закончил при жизни, дабы дух его обрёл покой. Потратив 365 дней простоя (не обязательно тратить все сразу) на одержимость Иллсенстада и позволив ему запечатлеть историю в камне Хотун-Шула, вы получаете сюжетную награду **Ученик камня** (ниже). Если вы дварф, гильдейский ремесленник (каменщик

или резчик по камню) или владеете инструментами каменщика, вы можете завершить работу за половину этого времени.

Сноходец. Крышилер может научить вас смотреть за вуалью мира и странствовать по снам. Потратив 25 дней простоя, вы путешествуете к Семи Камням и медитируете под чутким руководством Крышилера. По завершению этой активности вы получаете сюжетную награду **Сноходец** (ниже).

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

Персонажи имеют возможность получить следующие сюжетные награды в ходе этого приключения.

Ученик камня. Вы учились под руководством Иллсенстада, легендарного великаньего мастера-каменщика. Вы получаете дварфийскую способность «Знание камня». Если у вас уже есть черта «Знание камня», вы утраиваете свой бонус, а не удваиваете его. Кроме того, вы также получаете владение инструментами каменщика и великаньим языком, если ещё не владеете ими.

Сноходец. Ваша медитация предоставила вам дар предвидения. Получив эту награду за историю, бросьте к20 и запишите число. Один раз вы можете заменить любой бросок атаки, спасбросок или проверку характеристики, совершённые вами или существом, которое вы видите, на результат броска. Вы должны сделать это до броска. Как только вы использовали эту сюжетную награду, удалите её. Эта сюжетная награда может быть получена вновь так часто, как вы хотите, но вы должны каждый раз **тратить дни простоя** и не можете зарабатывать её, пока снова не используете.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **1250 опыта, 625 зм и десять дней простоя** за проведение этого приключения.

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА: Сводка ПМ

Этот раздел предоставлен Мастеру, чтобы помочь разобраться в ПМ, встречающихся в приключении.

ВИДЯЩАЯ. Женщина, человек из народа Шу. Глава разведки Альянса Лордов и искусный прорицатель. Обычно носит шёлковую мантию, вышитую журавлями и другими птицами. Её псевдодракон с золотистой чешуей, Хсинг, часто служит ей посланником.

Илсенстад. Призрак мужчины — каменного великана. Сын Обадая, прародителя расы каменных великанов. Хранитель знания и мудрости Хотун-Шула и создатель фресок в храме.

Крышилур. Мужчина, каменный великан. Старший из семи каменных великанов, известных как Семь Камней. Член Изумрудного Анклава.

ДОПОЛНЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/ПМ

ВЕРЁВОЧНИК

Большой монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 20 (природный доспех)

Хиты 93 (11к10 + 33)

Скорость 10 фт., лазая 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	8 (–1)	17 (+3)	7 (–2)	16 (+3)	6 (–2)

Навыки Внимательность +6, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 16

Языки –

Опасность 5 (1 800 опыта)

Обманчивая внешность. Пока верёвочник остаётся без движения, он неотличим от обычного пещерного образования, такого как сталагмит.

Хваткие усики. У верёвочника может быть до шести усиков одновременно. Каждый усик можно атаковать (КД 20; 10 хитов; иммунитет к урону психической энергией и ядом). Уничтожение усика не причиняет урон верёвочнику, который может в своем следующем ходу создать усик на замену уничтоженному. Усик также можно сломать, если существо действием совершит проверку Силы со Сл 15 и преуспеет.

Паучье лазание. Верёвочник может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Верёвочник совершает четыре атаки усиками, использует Подтаскивание и совершает одну атаку укусом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 22 (4к8 + 4).

Усик. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 50 фт., одна цель. **Попадание:** цель становится схваченной (Сл высвобождения равна 15). Пока цель схвачена, она также опутана и совершает с помехой проверки Силы и спасброски Силы, а верёвочник не может использовать этот усик против другой цели.

Подтаскивание. Верёвочник подтаскивает всех схваченных существ на расстояние до 25 фт. к себе.

ВОДЯНОЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 15

Хиты 90 (12к10 + 24)

Скорость 0 фт., летая 90 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (–3)	10 (+0)	8 (–1)

Сопротивление урону кислота; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям Сбивание с ног, Паралич, Отравление, Опутанность, Окаменение, Истощение, Захват, Бессознательность

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Акваан

Опасность 5 (1 800 опыта)

Водяное тело. Элементаль может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Он может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Замерзание. Если элементаль получает урон холодом, он частично замерзает; его скорость уменьшается на 20 фт. до конца его следующего хода.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Элементаль совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 13 (2к8 + 4).

Захлест (перезарядка 4–6). Все существа в пространстве элементаля должны совершить спасбросок Силы со Сл 15. При провале цель получает дробящий урон 13 (2к8 + 4). Если размер цели не больше Большого, она также становится схваченной (Сл высвобождения 14). Пока цель схвачена, она опутана и не может дышать, если только не может дышать под водой. Если спасбросок был успешным, цель выталкивается из пространства элементаля.

Элементаль может одновременно держать в захвате одно существо Большого размера или до двух существ Среднего размера. В начале каждого хода элементаля каждая схваченная им цель получает дробящий урон 13 (2к8 + 4). Существо, находящееся в пределах 5 фт. от элементаля, может вытянуть существо или предмет, если совершит действием проверку Силы со Сл 14 и преуспеет.

Воздушный элементаль

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 15

Хиты 90 (12к10 + 24)

Скорость 0 фт., летая 90 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (—2)	10 (+0)	6 (—2)

Сопротивление урону звук, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям бессознательность, захват, истощение, окаменение, опутывание, отравление, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Ауран

Опасность 5 (1 800 опыта)

Воздушное тело. Элементаль может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Он может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 14 (2к8 + 5).

Вихрь (перезарядка 4–6). Все существа в пространстве элементаля должны совершить спасбросок Силы со Сл 13. При провале цель получает дробящий урон 15 (3к8+2) и отбрасывается на расстояние до 20 футов от элементаля в случайном направлении, после чего сбивается с ног. Если отброшенная цель ударяется о предмет, такой как стена или пол, цель получает дробящий урон 3 (1к6) за каждые 10 футов перемещения. Если цель отброшена в другое существо, это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, иначе получит такой же урон и будет сбито с ног. Если исходный спасбросок был успешным, цель получает половину дробящего урона, не отбрасывается и не сбивается с ног.

Гримлок-ветеран (Ветеран)

Средний гуманоид (grimlock), нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (наборный доспех)

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Атлетика +5, Внимательность +2, Скрытность +4

Иммунитет к состояниям слепота

Чувства пассивная Внимательность 12

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 3 (700 опыта)

Компенсация слепоты. Гримлок не может использовать слепое зрение, будучи оглохшим и лишённым обоняния.

Острый слух и тонкий нюх. Гримлок совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Каменный камуфляж. Гримлок совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на каменистой местности.

Действия

Мультиатака. Ветеран совершает две атаки каменным молотом с шипами. Если у него вынут шипастая дубинка, он может также ей совершить атаку.

Каменный молот с шипами. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 7 (1к8 + 3) плюс колющий урон 2 (1к4) или дробящий урон 8 (1к10 + 3) плюс колющий урон 2 (1к4), если оружие используется двумя руками.

Шипастая дубинка. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 5 (1к4 + 3) плюс колющий урон 2 (1к4).

Гримлок-гладиатор (Гладиатор)

Средний гуманоид (grimлок), нейтрально-злой

Класс Доспеха 16 (клепаный кожаный доспех, щит)

Хиты 112 (15к8 + 45)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Спасброски Тел +8, Мдр +3, Хар +4

Навыки Атлетика +5, Внимательность +2, Скрытность +4

Иммунитет к состояниям слепота

Чувства слепое зрение 30 фт. или 10 фт. если существо оглушено, пассивная Внимательность 12

Языки Подземный

Опасность 3 (700 опыта)

Компенсация слепоты. Гримлок не может использовать слепое зрение, будучи оглохшим и лишённым обоняния.

Храбрый. Гладиатор совершает с преимуществом спасброски от испуга.

Жестокость. Рукопашное оружие причиняет одну дополнительную кость своего урона, когда гладиатор попадает им (уже включено в атаку).

Острый слух и тонкий нюх. Гримлок совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Каменный камуфляж. Гримлок совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на каменистой местности.

Действия

Мультиатака. Гримлок совершает три рукопашные атаки или две дальнбойные атаки.

Каменный молот с шипами. Рукопашная или дальнбойная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт. и дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 13 (2к8 + 4) плюс колющий урон 3 (1к6).

Шипованный щит. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 9 (2к4 + 4) плюс колющий урон 2 (1к4). Если цель — Среднее или меньшего размера существо, то оно должно преуспеть в спасброске Силы со Сл 15, иначе будет сбито с ног.

Реакции

Парирование. Гримлок добавляет 3 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого grimлок должен видеть атакующего, и должен использовать рукопашное оружие.

ДРАУК

Большой монстр, хаотично-злой

Класс Доспеха 19 (природный доспех)

Хиты 123 (13к10 + 52)

Скорость 30 фт., лазающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	13 (+1)	16 (+3)

Навыки Скрытность +9, Внимательность +5

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 15

Языки Эльфийский, Подземный

Опасность 6 (2 300 опыта)

Мучительный заряд. Когда Драук использует заклинание Мистический заряд, он добавляет модификатор харизмы к урону, который наносит при попадании.

Дьявольское зрение. Волшебная тьма не мешает тёмному зрению драука.

Наследие фей. Драук совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой драука является Харизма (Сл спасброска от заклинания 15). Драук может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *пляшущие огоньки* [dancing lights]
1/день каждое: *тьма* [darkness], *огонь фей* [faerie fire], *левитация (только для себя)* [levitate]

Использование заклинаний. Драук является заклинателем 7 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 15, +7 к атакам заклинаниями). Он имеет 3 ячейки 4-го уровня, которые восстанавливаются после короткого или продолжительного отдыха, и знает следующие заклинания колдуна:

Неограниченно: *мистический заряд* [eldritch blast], *громовой клинок* [booming blade], *волшебная рука* [mage hand]
1 уровень: *доспех Агатиуса* [armor of Agathys], *сглаз* [hex]
2 уровень: *корона безумия* [crown of madness], *отражения* [mirror image]
3 уровень: *ужас* [fear], *огненный шар* [fireball]
4 уровень: *изгнание* [banishment], *огонь фей* [greater invisibility]

Паучье лазание. Драук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, драук совершает с помехой

броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Хождение по паутине. Драук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Драук совершает три атаки, либо длинным мечом, либо длинным луком. Он может заменить одну из этих атак атакой укусом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 2 (1к4) плюс урон ядом 9 (2к8).

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 7 (1к8 + 3), или рубящий урон 8 (1к10 + 3), если используется двумя руками..

Длинный лук. *Дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, дистанция 120/600 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к8 + 3) плюс урон ядом 4 (1к8).

РЕАКЦИИ

Туманный побег (1/отдых). Когда драук получает повреждения, он становится невидимым и телепортируется на расстояние до 60 футов в незапятнанное пространство, которое он может видеть. Он остаётся невидимым до начала следующего хода или до тех пор, пока не нападет или не произнесет заклинание.

ЗЕМЛЯНОЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 126 (12к10 + 60)

Скорость 30 фт., копая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	8 (—1)	20 (+5)	5 (—3)	10 (+0)	5 (—3)

Уязвимость к урону звук

Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям бессознательность, истощение, окаменение, отравление, паралич

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Терран

Опасность 5 (1 800 опыта)

Скольжение сквозь землю. Элементаль может перемещаться, копая, сквозь немагические и необработанные землю и камень. При этом элементаль не беспокоит материал, через который перемещается.

Осадное чудовище. Элементаль причиняет двойной урон предметам и строениям.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Элементаль совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 14 (2к8 + 5).

ЛЕДЯНОЙ ВЕЛИКАН [МОРОЗНЫЙ ГИГАНТ]

Огромный великан, нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (лоскутный доспех)

Хиты 138 (12к12 + 60)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	9 (—1)	21 (+5)	9 (—1)	10 (+0)	12 (+1)

Спасброски Тел +8, Мдр +3, Хар +4

Навыки Атлетика +9, Внимательность +3

Иммунитет к урону холод

Чувства пассивная Внимательность 13

Языки Великаний

Опасность 8 (3 900 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Великан совершает две атаки секирой.

Секира. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 25 (3к12 + 6).

Камень. Дальнобойная атака оружием: +9 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 28 (4к10 + 6).

МОЛОДОЙ РЕМОРАЗ

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 93 (11к10 + 33)

Скорость 30 фт., копая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	3 (—4)	10 (+0)	4 (—3)

Иммунитет к урону холод, огонь

Чувства темное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки —

Опасность 5 (1 800 опыта)

Раскаленное тело. Существо, касающееся ремораза или попадающее по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 фт. от него, получает урон огнём 7 (2к6).

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 20 (3к10+4) плюс урон огнём 7 (2к6).

ОГНЕННЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 13

Хиты 102 (12к10 + 36)

Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (–2)	10 (+0)	7 (–2)

Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состояниям бессознательность, захват, истощение, окаменение, опутывание, отравление, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Игнан

Опасность 5 (1 800 опыта)

Огненное тело. Элементаль может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания. Существо, касающееся элементаля или попадающее по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 фт. от него, получает урон огнём 5 (1к10). Кроме того, элементаль может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Когда он впервые за ход входит в пространство существа, это существо получает урон огнём 5 (1к10) и загорается; пока кто-нибудь не потушит огонь действием, это существо получает урон огнём 5 (1к10) в начале каждого своего хода.

Свечение. Элементаль испускает яркий свет в радиусе 30 фт. и тусклый свет в пределах ещё 30 фт.

Восприимчивость к воде. За каждые 5 фт. перемещения в воде, или за каждый вылитый на него галлон воды, элементаль получает урон холодом 1.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Элементаль совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Урон огнём 10 (2к6 + 3). Если цель — существо или горячий предмет, она вспыхивает. Пока какое-нибудь существо не потушит огонь действием, цель получает урон огнём 5 (1к10) в начале каждого своего хода.

ОГР ЛЕДЯНЫХ ШПИЛЕЙ

Большой великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (чешуйчатый доспех, щит)

Хиты 95 (7к10 + 21)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	9 (–1)	12 (+1)	8 (–1)

Спасброски Тел +6, Мдр +3

Навыки Внимательность +3

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13

Языки Общий, Великий

Опасность 4 (1 100 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Огр совершает две атаки ближнего боя.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 14 (2к8 + 5).

Ледяная голова. Дальнобойная атака оружием: +8 к попаданию, дистанция 30/60 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 12 (2к6 + 5). Дополнительно, каждое существо в 10 футах от цели должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 14, иначе получит колющий урон 7 (2к6). У огра Ледяных Шпилей есть четыре головы.

ОРОГ

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 42 (5к8 + 20)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)

Навыки Запугивание +5, Выживание +3

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Общий, Орочий

Опасность 3 (700 опыта)

Агрессивный. Орог может бонусным действием переместиться на расстояние, не превышающее его скорость, в сторону видимого враждебного существа.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Орог совершает две атаки секирой.

Секира. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 10 (1к12 + 4).

Ледяная голова. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 7 (1к6 + 4).

ПРИВИДЕНИЕ

Средняя нежить, любое мировоззрение

Класс Доспеха 11

Хиты 45 (10к8)

Скорость 0 фт., летая 40 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Сопротивление урону электричество, огонь, кислота, звук; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону некротическая энергия, холод, яд

Иммунитет к состояниям захват, испуг, истощение, окаменение, опутывание, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног

Чувства темное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11

Языки все, известные при жизни

Опасность 4 (1 100 опыта)

Эфирное зрение. Зрение привидения простирается на 60 фт. на Эфирный План, когда оно находится на Материальном Пlane, и наоборот.

Бестелесное перемещение. Призрак может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

ДЕЙСТВИЯ

Иссушающее касание. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** урон некротической энергией 17 (4к6 + 3).

Эфирность. Привидение входит на Эфирный План с Материального Плана, или наоборот. Оно видимо на Материальном Пlane, пока находится в Пограничном Эфире, и наоборот, хотя не может воздействовать на то, что находится на другом плане, и становиться целью эффектов, происходящих на другом плане.

Ужасный облик. Все существа, находящиеся в пределах 60 фт. от привидения, не являющиеся нежитью, и способные видеть его, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 13, иначе станут испуганными на 1 минуту. Если цель проваливает спасбросок на 5 и более единиц, она также стареет на 1к4 × 10 лет. Испуганная цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая испуганное состояние на себе при успехе. Если цель успешно совершила спасбросок или действие эффекта закончилось, она получает иммунитет к Ужасному облику этого привидения на следующие 24 часа. Эффект старения можно отменить заклинанием высшее восстановление, но только если оно будет наложено в течение 24 часов после воздействия.

Одержимость (перезарядка 6). Один гуманоид, видимый привидением в пределах 5 фт. от себя, должен преуспеть в спасброске Харизмы со Сл 13, иначе станет одержимым привидением; после этого привидение исчезает, а цель становится недееспособной и теряет контроль над своим телом. Теперь привидение контролирует это тело, но цель не теряет сознание. Привидение не может быть целью атак, заклинаний и прочих эффектов, кроме тех, что изгоняют нежить, и оно сохраняет своё мировоззрение, Интеллект, Мудрость, Харизму и иммунитет к испугу и очарованию. Во всём остальном привидение использует статистику одержимой цели, но оно не получает доступ к знаниям, классовым умениям и владениям цели. Одержимость длится до тех пор, пока хиты тела не опустятся до 0, пока привидение не окончит его бонусным действием, или пока привидение не изгонят или не заставят уйти таким эффектом как заклинание рассеивание добра и зла. Когда одержимость заканчивается, привидение возвращается в свободное пространство в пределах 5 фт. от тела. Цель получает на 24 часа иммунитет к Одержимости этого привидения после того как преуспеет в спасброске или после того как одержимость закончится.

ПРОНЗАТЕЛЬ

Средний монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 22 (3к8 + 9)

Скорость 5 фт., лагая 5 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	1 (–5)	7 (–2)	3 (–4)

Навыки Скрытность +5

Чувства слепое зрение 30 фт., темное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8

Языки –

Опасность 1/2 (100 опыта)

Обманчивая внешность. Пока пронзатель остаётся без движения на потолке, он неотличим от обычного сталактита.

Паучье лазание. Пронзатель может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

ДЕЙСТВИЯ

Падение. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, одно существо, находящееся точно под пронзателем. **Попадание:** колющий урон 3 (1к6) за каждые 10 фт. падения, вплоть до 21 (6к6). **Промак:** Пронзатель получает половину обычного урона за падение.

РУННЫЙ СТРАЖ (КАМЕННЫЙ ГОЛЕМ)

Большой конструкт, нейтральный

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 195 (17к12 + 85)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	9 (—1)	20 (+5)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)

Спасброски Мдр +4, Хар +6

Навыки Атлетика +10, Проницательность +4

Сопротивление урону яд, психический; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак оружием не из адамантина

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям испуг, истощение, окаменение, очарование, паралич

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Общий, Великий

Опасность 10 (5 900 опыта)

Элементальное поглощение. Когда страж получает урон того же типа, что активированная руна, он не получает урона и вместо этого восстанавливает хиты в количестве, равном половине нанесенного урона.

Обманчивая внешность. Пока страж остаётся неподвижным, он неотличим от обычной статуи.

Несменяемая форма. Страж имеет иммунитет к эффектам, меняющим его форму.

Легендарное сопротивление (3/день). Когда страж проваливает спасбросок, он может вместо этого выбрать пройти его.

Сопротивление магии. Страж совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием стража считаются магическими.

ДЕЙСТВИЯ

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 24 (4к8 + 6).

Бросок камня. Дальнобойная атака оружием: +10 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 21 (3к10 + 5).

Захлёт (перезарядка 5–6). Гolem нацеливается на одно или несколько существ, видимых в пределах 10 футов от себя. Все цели должны совершить спасбросок Мудрости со Сл 17 от этой магии. При провале цель не может совершать реакции, её скорость уменьшается вдвое, и она не может совершать более одной атаки за свой ход. Кроме того, цель может в свой ход совершать либо действие, либо бонусное действие, но не то и другое. Эти эффекты длятся 1 минуту. Цель

может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

РЕАКЦИИ

Активация рун. Когда страж получает урон кислотой, холодом, огнём или молнией, он может активировать начертанную на нём руну, чтобы настроиться на этот тип урона. Страж может поддерживать активной только **одну** руну.

Пока руна активна, она предоставляет следующие способности. Все сопротивления, данные руной, применяются к атаке, спровоцировавшей активацию.

- **Руна Ильд (Огонь).** Вырезанные на страже руны покрываются языками пламени, источая яркий свет в радиусе 20 футов.

Сопротивление к холоду. Страж получает сопротивление к урону холодом. **Дар пламени.** Кулаки стража добела раскаляются и покрываются огнём. Все его атаки дополнительно наносят урон огнём 7 (2к6).

- **Руна Ис (Лёд).** Руны загораются легким, синим светом, а тело стража покрывается коркой льда.

Сопротивление к огню. Страж получает сопротивление к урону огнём. **Ледяной покров.** Страж покрывается тонким слоем льда. В следующий раз, когда он получит дробящий, колющий или рубящий урон, страж не получает урона, но его покров уничтожается. Мантия восстанавливается в его следующий ход, если руна Ис всё ещё активна.

- **Руна Штайн (Кислота).** Руны загораются болезненно-зеленым светом, покрывая стража тонким слоем кислоты.

Чувство вибрации. Страж получает чувство вибрации 60 фт. **Пагубное облако.** Сфера радиусом 20 футов, заполненная ядовитыми испарениями, распространяется из рун стража. Она не передвигается вместе с ним и остаётся до конца следующего хода стража, когда он выпускает новое облако. Облако делает сильно заслонённым всё в своем радиусе. Первый раз, когда существо входит в облако в этом ходу, или начинает в нем свой ход, оно должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 17, иначе получит урон ядом 21 (6к6). Существо, прошедшее спасбросок, получает только половину урона.

- **Руна Винд (Молния).** Руны загораются бледным, белым светом, и все вокруг стража накрывает жестокий, хлещущий ветер.

Ограждающий ветер. Все дальнобойные атаки оружием, совершённые против стража, получают помеху, а страж получает сопротивление к урону от этих атак.

Могучий ветер. Страж получает скорость полёта 60 фт, так, как если бы использовал заклинание *полёт* [fly]. **Туманный шаг.** Бонусным действием страж может использовать заклинание *туманный шаг* [misty step].

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Страж может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Страж восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

- **Активация руны.** Страж активирует руну по своему выбору.
- **Элементальный удар.** Страж совершает атаку, дополнительно нанося 7 (2к6) урона того же вида, что активированная руна (если активирована).
- **Рывок и удар.** Страж передвигается на свою скорость и использует Размашистый удар. Это движение не вызывает провоцированных атак.
- **Левой-правой (стоит 2 действия).** Страж совершает два Размашистых удара против одного существа. Если обе атаки попадают в цель, она отталкивается на 30 футов и падает ничком. Если цель сталкивается с другим существом, второе существо получает дробящий урон 10 (3к6) и должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 17, иначе упадёт ничком.
- **Элементальное дыхание (стоит 3 действия).** Страж выдыхает 30-футовый конус стихии активной руны. Каждое существо в конусе должно пройти спасбросок Ловкости со Сл 17, получая урон 21 (6к6) при провале или половину этого урона при успехе.

ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

На инициативу 20 (проигрывая при одинаковой инициативе) страж совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов; страж не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- **Обвал потолка.** Часть потолка обваливается на одно существо, видимое стражем в пределах 120 футов. Существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15, иначе получит дробящий урон 10 (3к6) и будет сбито с ног и завалено. Заваленная цель опутана, не может дышать и вставать. Существо может действием совершить проверку Силы со Сл 10, переставая быть заваленным при успехе.
- **Эхо прошлого.** Иллюзорные образы прошлого окружают персонажа, которого видит страж. Эти иллюзии действуют как заклинание *гипнотический узор* [hypnotic pattern], но только на одну цель (Сл спасброска 15).
- **Морозный туман.** Замораживающий туман наполняет сферу радиусом 20 футов с центром на точке, видимой стражем в пределах 120 футов. Этот туман огибает углы является и делает местность сильно заслонённой. Все существа в области тумана, когда он появляется, должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 10, получая урон холодом 10 (3к6) при провале или половину этого урона при успехе. Порыв ветра силой 20 миль в час (32 км/ч) рассеивает туман. В противном случае туман держится, пока страж не воспользуется этим действием логова ещё раз или не погибнет.

ХОЛМОВОЙ ВЕЛИКАН

Огромный великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 105 (10к12 + 40)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	8 (–1)	19 (+4)	5 (–3)	9 (–1)	6 (–2)

Навыки Внимательность +2

Чувства пассивная Внимательность 12

Языки Великаний

Опасность 5 (1 800 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Великан совершает две атаки палицей.

Палица. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 18 (3к8 + 5).

Камень. *Дальнобойная атака оружием:* +8 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 21 (3к10 + 5).

Раздавливание. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, дистанция 5 фт., одна цель размером Средний или меньше. *Попадание:* дробящий урон 26 (6к6 + 5), гигант оказывается в пространстве существа и цель захватывается (для побега нужно преуспеть в спасброске Силы со сложностью 15). Пока данный захват не закончится, цель сбита с ног. Если великан встанет, захват закончится раньше.

ШЛЕМОНОСНЫЙ УЖАС

Средний конструктор, нейтральный

Класс Доспеха 20 (латный доспех, щит)

Хиты 60 (8к8 + 24)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Навыки Внимательность +4

Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак и оружия, изготовленного не из адамантина

Иммунитет к урону яд, силовое поле, некротическая энергия

Иммунитет к состояниям окаменение, ослепление, отравление, паралич, очарование, глухота, испуг, ошеломление

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 14

Языки понимает язык своего создателя но не говорит

Опасность 4 (1 100 опыта)

Сопротивление магии. Шлемоносный ужас совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Иммунитет к заклинаниям. Шлемоносный ужас обладает иммунитетом к трем заклинаниям, выбираемым его создателем. Обычно это *изгнание*, *превращение* и *раскаленный металл*.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Шлемоносный ужас совершает две атаки длинным мечом.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: рубящий урон 11 (2к6 + 4).

ЭЛИТНЫЙ ВОИТЕЛЬ ДРОУ

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 18 (проклёпанная кожа, щит)

Хиты 71 (11к8 + 22)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Спасброски Лов +5, Тел +4, Мдр +3

Навыки Внимательность +3, Скрытность +9

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 13

Языки Эльфийский, Подземный

Опасность 4 (1 100 опыта)

Наследие фей. Дроу совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дроу является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *пляшущие огоньки* [dancing lights] 1/день каждое: *тьма* [darkness], *огонь фей* [faerie fire], *левитация (только для себя)* [levitate]

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, дроу совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дроу совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: рубящий урон 7 (1к6+4) плюс урон ядом 7 (2к6).

Ручной арбалет. Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, дальность 30/120 фт., одна цель. *Попадание*: колющий урон 7 (1к6 + 4), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе станет отравленной на 1 час. Если спасбросок провален на 5 или больше единиц, цель также лишена сознания, пока отравлена таким образом. Цель просыпается, если получает урон или другое существо разбудит её действием.

РЕАКЦИИ

Парирование. Дроу добавляет 2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого дроу должен видеть атакующего, и должен использовать рукопашное оружие.

ПРИЛОЖЕНИЕ. ЛОВУШКИ В КОРИДОРАХ

Следующие ловушки могут быть найдены в зоне F. Восточный коридор и К. Западный коридор.

СОКРУШАЮЩИЕ СТЕНЫ

Магическая ловушка

Сокрушающие стены этой ловушки безликие и плоские, но персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Анализ) со Сл 11, замечает царапины на потолке и полу коридора. На нижнюю часть стен, в центре нанесен глиф.

Обнаружение и обезвреживание. Глифы могут быть замечены с помощью успешной проверки Интеллекта (Магия) со Сл 17 или автоматически, любым кто использует заклинание *обнаружение магии* [detect magic] или аналогичное. Заклинание *рассеивание магии* [dispel magic] обезвреживает ловушку. В противном случае, ловушка может быть обезврежена после срабатывания.

Срабатывание. Ловушка срабатывает после того, как существо проходит через центр коридора, не сказав пароль «*Все мы связаны Уложением*» на языке великанов.

Эффект. Два железных прута опускаются внутри дверей в этом коридоре. Это делает невозможным открытие дверей с помощью силы или воровских инструментов, но их все равно можно открыть с помощью заклинания *открытие* [knock] (хотя заклинание должно быть произнесено дважды, по одному разу для каждого прута) или уничтожить (КД 17, 82 хита, иммунитет к урону психической энергией и ядом, сопротивление дробящему, рубящему и колющему урону от немагических атак оружием, сделанным не из адамантина). Двери разблокируются при сбросе ловушки (см. ниже).

При активации ловушки все существа должны совершить проверку инициативы. Ловушка бросает инициативу с бонусом +5. В ход ловушки одна пара стен без дверей перемещается на 15 футов к центру коридора, толкая соседних с ними существ. Соседнее существо, успешно прошедшее проверку Силы (Атлетика) со Сл 20, может остановить движение стен в этот раунд при условии, что существо остаётся рядом со стеной. Железный клин или любой подобный объект даёт преимущество на эту проверку. Если существо передвигается в течение этого же раунда, оно немедленно перемещается к центру коридора на 10 футов. Стена останавливается, как только достигает центра коридора.

Если коридор становится слишком узким для протискивания существа, существо становится опутанным. Любое существо, начинающее ход, будучи опутанным сокрушительными стенами, должно успешно пройти спасбросок Силы со Сл

15, иначе получит дробящий урон 22 (4к10). Как только одна или обе стены достигают центра коридора, они остаются там на 3 раунда, после чего ловушка сбрасывается, и стены возвращаются в исходное положение.

После активации ловушка также может быть деактивирована двумя скрытыми переключателями. Обнаружение скрытого переключателя требует успешной проверки Интеллекта (Анализ) со Сл 20. Для отключения ловушки оба переключателя должны быть найдены по отдельности и активированы одновременно. После деактивации стены убираются со скоростью 10 футов за раунд. Как только стены возвращаются в исходное положение, ловушка сбрасывается, если только глиф не был рассеян).

ЗАЛП ИГОЛОК

Механическая ловушка

На стенах этого места вырезаны сотни великанских лиц. Каждое восхищённо открывает рот, словно в песне. В двух десятках из них спрятаны **трубки** во рту. Каждая трубка содержит отравленный дротик.

Обнаружение и обезвреживание. Любой персонаж, находящийся рядом с одним из лиц, замечает трубки при успешной проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 17. В центре области находится нажимная пластина. Любой персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Анализ) со Сл 17, замечает нажимную пластину. Заклинивание пластины металлическим предметом, засунутым под нажимную плиту, предотвращает срабатывание ловушки. Также заполнение трубок может предотвратить выстрелы дротиков.

Срабатывание. Ловушка срабатывает после того, как существо проходит через центр коридора, не сказав пароль «*Все мы связаны Уложением*» на великаньем языке.

Эффект. Ловушка выпускает тридцать шесть дротиков. Каждого персонажа в пределах 60 футов от нажимной пластины атакуют 1к4 дротиков. Каждый дротик является дальнобойной атакой с бонусом +8 (зрение не имеет значения для этого броска атаки). Если в области нет целей, дротики ничего не поражают. Каждый дротик, попавший в цель, наносит колющий урон 2 (1к4), и цель должна пройти спасбросок Телосложения со Сл 15, получая урон ядом 11 (2к10) при провале или половину этого урона при успехе.

МЕНЯ ЗДЕСЬ НЕТ

Магическая ловушка

Двери, ведущие из этого коридора, отмечены почти невидимыми **защитными рунами**.

Обнаружение и обезвреживание. Присутствие рун можно обнаружить успешной проверкой Интеллекта (Магия) со Сл 17 или автоматически любым, кто использует *обнаружение магии* [detect magic] или аналогичный эффект. Заклинание *рассеивание магии* [dispel magic] обезвреживает глиф.

Срабатывание. Глиф срабатывает, когда кто-либо приближается к нему на 5 футов.

Эффект. Глиф выпускает заключенное в нем заклинание *внушение* [suggestion]. Спровоцировавшее существо должно пройти спасбросок Мудрости ср Сл 15, иначе будет уверено в том, что «*никаких дверей здесь нет*».

Эта ловушка перезаряжает себя автоматически после срабатывания.

БЕЗДЫХАНЬЕ

Магическая ловушка

Пол этого коридора покрыт **облаком невидимого газа** высотой 10 футов, который, кажется, истощает жизнь тех, кто им дышит.

Обнаружение и обезвреживание. Газ не имеет цвета и запаха. Обнаружение ловушки возможно только с помощью заклинания *обнаружение болезней и яда* [detect poison and disease] или подобной магии. Хотя туман не может быть «отключен» и не улетучивается из коридора, его можно снести заговором *порыв ветра* [gust of wind] или другим подобным эффектом. Будучи разогнанным, он возвращается в конце следующего раунда.

Срабатывание. Вход в туман накладывает на существо эффект.

Эффект. Существо, вошедшее в облако или начинающее свой ход в нём, не удерживая дыхание, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе получит уровень истощения. Эти уровни истощения снимаются только в конце короткого отдыха, проведённого вблизи тёплого огня.

ПРИЛОЖЕНИЕ. ЛОВУШКИ В КОМНАТАХ

Горящий яд

Магическая ловушка

В зале стоит круглая колонна диаметром 20 футов, вырезанная в форме роя сплетённых змей.

Несколько голов, по количеству персонажей вокруг колонны, зачарованы и равномерно расположены вокруг колонны на высоте примерно 4 футов от земли.

Обнаружение и обезвреживание. Персонаж, изучающий змей и преуспевший в проверке Интеллекта (Анализ) со Сл 17, замечает, что на пасти змеев есть крошечный шов, как будто они открываются. Голова может быть обезврежена только с помощью заклинания *рассеивание магии* [dispel magic] или аналогичной способностью. Применение заклинания *рассеивание магии* на голове отключает эту конкретную голову на 1к4 раундов. Если все головы обезвредить разом, ловушка отключится навсегда.

Срабатывание. Ловушка срабатывает, когда персонаж касается колонны или одной из змеиных голов.

Эффект. Змеиные головы оживают, открывают рты и с резким «хссссс» выпускают в область бледно-зеленый, очень ядовитый газ без запаха. Двери в залу закрываются на три замка, что требует трёх применений заклинания *открывание* [knock] или другой подобной магии для открытия двери, по одному разу на каждый механизм.

В конце первого раунда газ наносит 1 урона ядом каждому существу в зале. Этот урон продолжает наноситься до тех пор, пока ловушка не будет отключена, но увеличивается на 1 каждый второй раунд (1 раунд — 1 урона, 2 раунд — 1 урона, 3 раунд — 2 урона, 4 раунд — 2 урона и т.д.).

Однажды активировавшись, ловушка может быть обезврежена, только если пасти змей будут закрыты. Поскольку они оживлены магией, нет никакого механизма для физического отключения, никаких петель или замков, которые можно двигать. Принудительное закрытие пасти змея требует проверки Силы (Атлетика) против проверки самого змея (змея имеет модификатор +2 на эту проверку). Когда пасть змея закрыта, её нужно удерживать закрытой каждый раунд (повторной проверкой Силы (Атлетика)), или же она откроется вновь. Дайте персонажам свободу творчества; использование верёвки или другого снаряжения для удержания или затыкания пасти может дать им преимущество на проверку. Использование заклинания *рассеивание магии* [dispel magic] на голову змея закрывает пасть на 1к4 раундов, после чего она открывается вновь и ловушка не обезвреживается. Уничтожение головы (КД 15, 15 хитов,

иммунитет к урону психической энергией и ядом) удваивает скорость увеличения урона (каждый раунд вместо каждого второго раунда). Когда все пасти будут закрыты, ловушка будет обезврежена.

Когда ловушка отключается, газ остаётся и продолжает наносить урон, пока не рассеется, хотя наносимый им урон перестаёт расти. От газа можно избавиться, открыв дверь, ведущую из зала. Кроме того, газ легко воспламеняем. Если открытое пламя находится внутри газа, газ воспламеняется, нанося урон огнём 7 (2к6) за каждый раунд, в течение которого персонажи обезвреживали ловушку, до максимума 35 (10к6) урона огнём. Успешный спасбросок Ловкости со Сл 13 уменьшает урон от огня на половину. Если газ загорается до того, как ловушка будет обезврежена, газ сгорает как обычно, но продолжает гореть, поскольку головы всё ещё закачивают его в комнату. Персонажи больше не получают урон от яда, но любое существо, начинающее ход в 20 футах от колонны, должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, иначе получит урона огнём 7 (2к6).

Алое пламя

Магическая ловушка

На объекте есть нечто, похожее на **идеальный красный рубин**.

Обнаружение и обезвреживание. Магическая аура может быть обнаружена персонажем, изучающим рубин, а также прошедшим проверку Интеллекта (Магия) со Сл 17 или автоматически, используя *обнаружение магии* [detect magic] или подобное заклинание. Успешное применение заклинания *рассеивание магии* [dispel magic] (Сл 15) обезвреживает ловушку.

Срабатывание. Когда рубин удаляется из ниши без *рассеивания магии*, ловушка активируется.

Эффект. Рубин взрывается сферой огня радиусом 20 футов. Любое существо, попавшее в зону действия, должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 15, получая урон 22 (4к10) при провале или половину этого урона при успехе.

Если ловушка обезвреживается, кристалл оказывается бесполезным куском красного стекла. Если ловушка срабатывает, кристалл уничтожается.

ОСЛЕПЛЁННЫЕ ЖАДНОСТЬЮ

Механическая ловушка

Небольшая порция яда «Злоба» [Malice poison] спрятана в герметичной капсуле внутри объекта. Взаимодействие с объектом без обезвреживания ловушки приводит к тому, что капсула внезапно разбивается, накрывая ядовитым облаком небольшую область вокруг объекта.

Обнаружение и обезвреживание. Успешная проверка Интеллекта (Анализ) со Сл 17 позволяет персонажу обнаружить присутствие ловушки. Успешная проверка Ловкости со Сл 20 с использованием воровских инструментов обезвреживает ловушку, предотвращая уничтожение капсулы.

Срабатывание. Если проверка для обезвреживания ловушки проваливается или с объектом взаимодействуют определённым образом (детали в описании объекта) без обезвреживания ловушки, трос рвётся, и ловушка срабатывает.

Эффект. Любое существо в 10 футах от ловушки должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе станет отравленным на 1 час. Отравленное существо ослеплено.

ОСТРОЕ СЛОВЦО

Механическая ловушка

Огромные, похожие на косы лезвия начинают раскачиваться над объектом, когда нажимается скрытая плита.

Обнаружение и обезвреживание. Нажимная плита может быть обнаружена проверкой Мудрости (Внимательность) со Сл 17. Персонажи, изучающие зону, могут заметить, что одна из плит отличается цветом от остального пола, при помощи проверки Интеллекта (Анализ) со Сл 17, а также то, что объект содержит отверстие (из которого они вылетают), также при помощи проверки Интеллекта (Анализ) со Сл 17. Заклинивание нажимной плиты железным клином или подобным объектом, предотвращающим нажатие плиты, предотвращает активацию ловушки.

Срабатывание. Любой вес более 50 фунтов, давящий на плиту, активирует ловушку.

Эффект. Лезвия появляются из пространства между стенами и режут каждое существо в 10 футах от объекта перед тем, как исчезнуть в стене. Лезвия совершают атаку против каждого существа на своём пути с бонусом атаки +7. При попадании атака наносит рубящий урон 33 (6к10).

Приложение. Столкновения

Столкновения в Зоне Е «Лив, Руна Жизни» и Зоне Л «Дод, Руна Смерти» могут быть заменены на нижеприведённые столкновения.

СБОРИЩЕ СТРАШНЕЙШИХ СТРАХОВ

Прочитайте или перефразируйте:

Центр этой комнаты приподнят и усеян остатками десятков доспехов размером с гуманоида; все они лежат невредимыми. Хотя вы и видите изредка скелетные останки паразитов, вы не находите никаких следов бывших носителей брони.

Проходя через комнату, вы замечаете, как в глазницах шлема одного из доспехов загораются жуткие красные огни, которые как будто наблюдают за вами, а вслед за этим красные огни загораются и в других шлемах. С жутким скрипом комплекты доспехов поднимаются и синхронно обнажают клинки.

Если персонажи осматривают выброшенную экипировку, четыре **шлемоносных ужаса** [helmed horrors] восстают вплотную к персонажам. Если смотреть издали, множество доспехов излучают

магию преобразования, хоть трудно определить сколько именно, из-за того что части доспеха разбросаны по всей области.

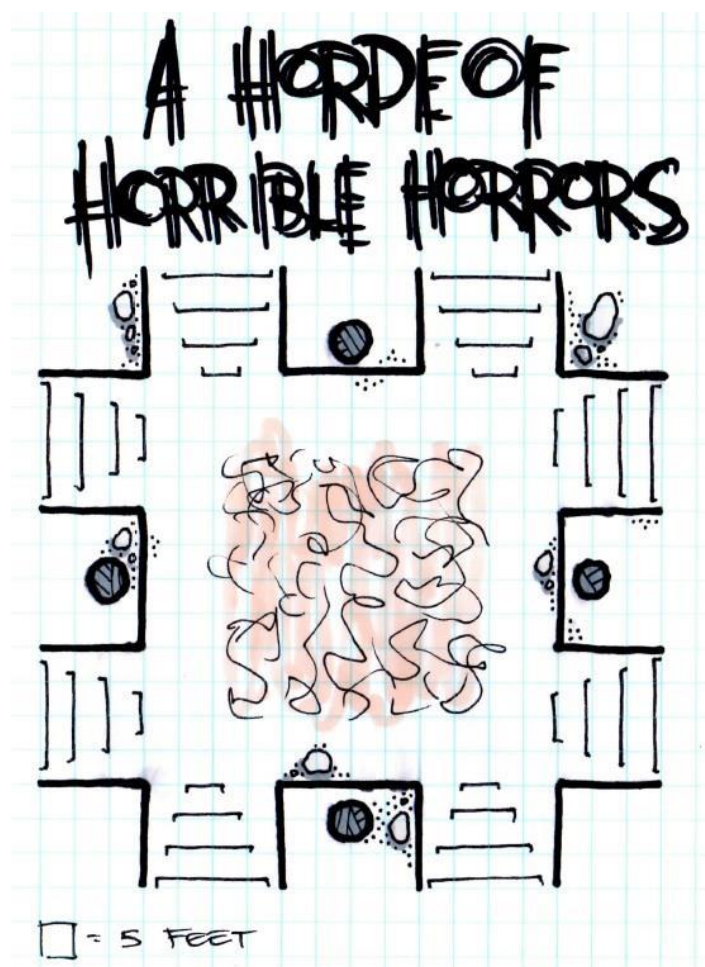
ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот изменения для этого столкновения. Они не складываются.

- **Слабая или Очень слабая группа:** Уберите одного **шлемоносного ужаса**.
- **Сильная группа:** Добавьте одного **шлемоносного ужаса**.
- **Очень сильная группа:** Добавьте одного **шлемоносного ужаса**; каждый ужас наносит дополнительные 7 (2к6) урона холодом к своей атаке *булавой*.

СОКРОВИЩА

Одна из булав шлемоносных ужасов сделана особенно старательно. Она посеребрена и инкрустирована бриллиантами и рубинами. Рукоять обмотана акульей шкурой, а яблоко украшено гранатом вдвое больше кулака. Эту булаву можно продать за 250 зм.



СЛЕПАЯ ЯРОСТЬ

Прочитайте или перефразируйте:

Огромные куски потолка, обрушившегося в этой зале, лежат на полу огромными обломками. Обилие обломков затрудняет перемещение через залу.

Гримлок-гладиатор [grimlock gladiator] и четыре **grimlocka-ветерана** [grimlock veteran] обнаружили подземный ход, ведущий в храм. Эта область завалена Огромными кусками щебня.

Гримлоки слышат, как персонажи приближаются и прячутся за укрытиями в зале, выпрыгивая только когда вся группа войдет. Благодаря каменистой местности grimlockи совершают проверки Скрытности с преимуществом.

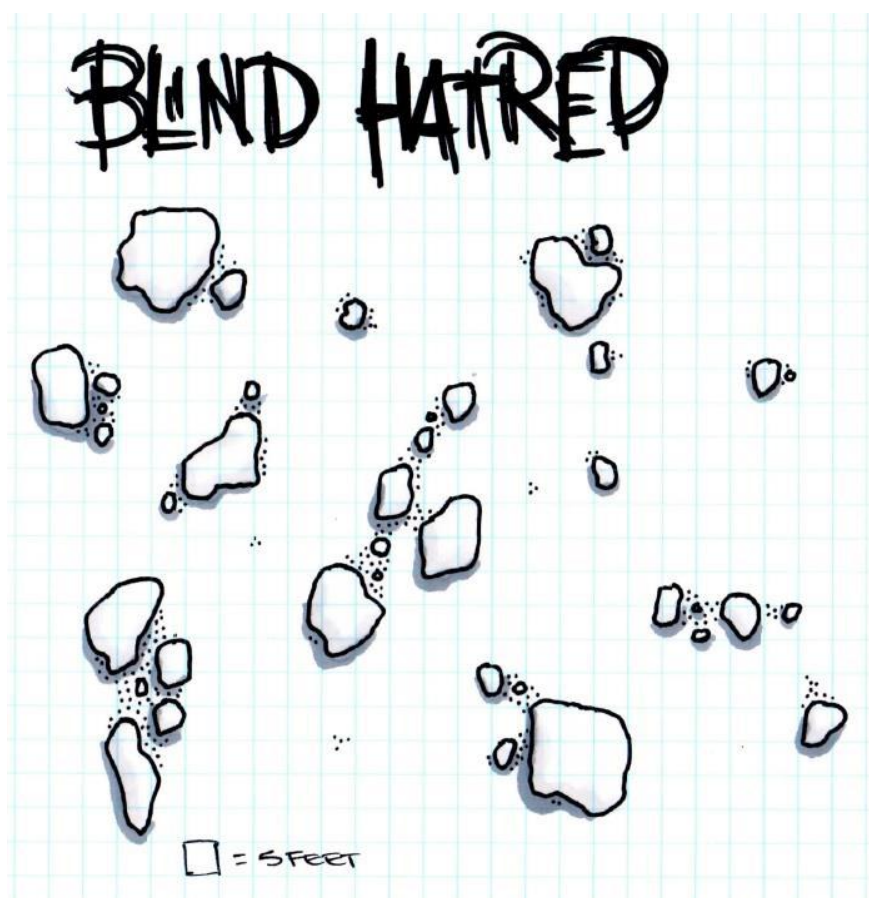
ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот изменения для этого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите двух ветеранов.
- **Слабая группа:** Уберите одного ветерана.
- **Сильная группа:** Замените одного ветерана на гладиатора.
- **Очень сильная группа:** Замените двух ветеранов на гладиаторов; уберите ветерана.

СОКРОВИЩА

Персонажи собирают в общей сложности 250 зм различными монетами и камнями, найденными у grimlockов.



ЧЁРНАЯ СМЕРТЬ

Прочитайте или перефразируйте:

Войдя в комнату, вы видите пару чернокожих эльфов, стоящих на коленях у большого куска рухнувшей стены и осматривающих гравюры на ней.

Увидев вас, они встанут и бегут в укрытие среди двенадцати равномерно расположенных колонн.

Драук [drider] и пара **элитных воителей дроу** [drow elite warrior] обнаружили путь в храм. В процессе грабежа руин они сталкиваются с персонажами.

Драук находится на верху ближайшей стены, осматривает участок фрески и совершает проверку Ловкости (Скрытность), когда персонажи входят. Воители имеют возможность наложить заклинание *тьма* [darkness] на камень или другой предмет рядом с драуком, который, в свою очередь, поднимет его перед тем, как использует заклинание *сглаз* [hex].

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот изменения для этого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите одного **элитного воителя дроу**.
- **Слабая группа:** Обоих **элитных воителей дроу** раздало камнем, упавшим с потолка, когда второй **драук** вошел в зал.
- **Сильная группа:** Добавьте одного **элитного воителя дроу**.
- **Очень сильная группа:** Добавьте двух **grimlokov ветеранов**.

СОКРОВИЩА

Драук носит ожерелье из прекрасной мифриловой цепи и изумруда, ценой 150 зм. Персонажи также находят огромный алмаз ценой 100 зм рядом с обрушенной стеной, которую изучали дроу.



КАКАЯ У НАС ХОРОШАЯ СЕМЬЯ

Прочитайте или перефразируйте:

Эта зала заполнена сталактитами и сталагмитами, в отличие от других комнат, в которых вы были. В центре комнаты стоит статуя великана с задумчивым лицом, держащего в руках открытую книгу.

Два **верёвочника** [gorer] в комнате прячутся за сталагмитами, каждый в 20 футах от статуи. Четыре **пронзателя** [piecer] спрятались за сталактитами на потолке. Высота потолка 60 футов.

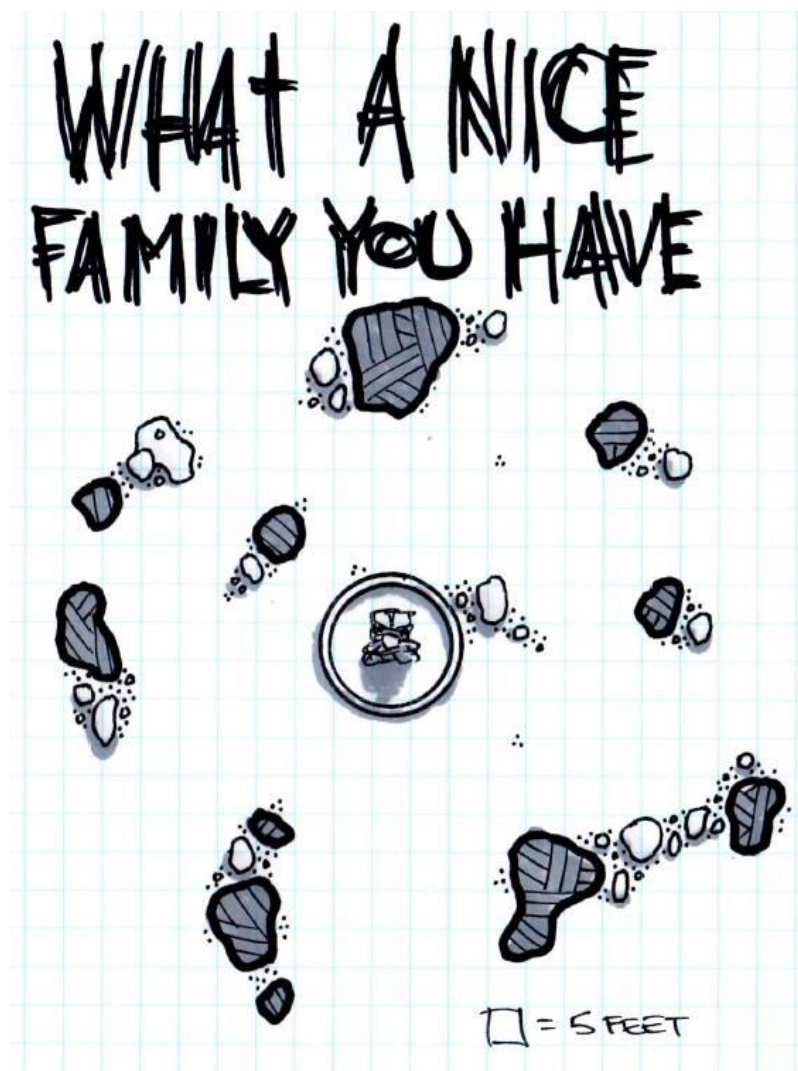
ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот изменения для этого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите одного **верёвочника**; добавьте двух **пронзателей**.
- **Слабая группа:** Уберите двух **пронзателей**.
- **Сильная группа:** Замените **пронзателя** на **верёвочника**.
- **Очень сильная группа:** Замените **пронзателя** двумя **верёвочниками**.

СОКРОВИЩА

Статуя украшена гранатами и алмазами общей стоимостью 250 зм.



Ярость ремораза (тайная миссия: Изумрудный Анклав)

Если в группе есть **член Изумрудного Анклава (ранг 2)**, следующее столкновение используется вместо элементарей (См. Зону Е выше).

Прочитайте или перефразируйте:

Жуткая тишина нарушается грохотом, наполняющим воздух. Внезапно соседняя стена разрывается ливнем камня и льда, когда жуткие насекомые, размером с лошадь, врываются в залу.

Два **молодых ремораза** врываются в зал, голодные до плоти. Эти реморазы **более сильные**, чем обычно — увеличьте хиты каждого ремораза до 113; добавьте следующее к их атакам укусом: «Если цель атаки существо — оно схвачено (Сл высвобождения 14). До окончания захвата существо опутано, и ремораз не может кусать другую цель».

Падающий лёд. В конце каждого хода бросьте кубик. Если результат нечётный, **кусок льда** падает с потолка на случайное существо. Этот персонаж и все существа в 10 футах от него должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, иначе получают дробящий урон 20 (6к6) при провале или половину этого урона при успехе.

Сокровища

Удары реморазов выбили бриллиант стоимостью 250 зм, легко обнаружимый после столкновения. Железы ремораза так же могут быть без труда добыты.

Требования тайной миссии

Для того, чтобы выполнить эту секретную миссию, персонаж должен добыть железы ремораза.

Награда опытом. За успешное выполнение тайной миссии наградите каждого персонажа 350 опыта.

Изменение сложности столкновения

Вот изменения для этого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Молодые реморазы остаются со стандартными характеристиками.
- **Слабая группа:** С потолка не падает лёд.
- **Сильная группа:** Добавьте **молодого ремораза**.
- **Очень сильная группа:** Добавьте двух **молодых реморазов**; увеличьте хиты каждого до 127.

Сокрушение (тайная миссия: Жентарим)

Если **член Жентарима (Ранг 2)** находится в группе, следующее столкновение заменяет «Огромную проблему (см. Зона L выше)» после того, как персонаж собирает все три *старшие руны*.

Прочитайте или перефразируйте:

Клубы пыли, внезапно начинают сыпаться с низкого потолка этой залы, в мгновение сменяются кусками льда и камня, когда одна из стен взрывается.

Нечеловеческий крик ярости заполняет залу, когда в комнату врываются огромные фигуры, похожие на темнокожих огров, но одетых в металлический доспех, и вооружённых не просто палками и камнями. Один из них вытаскивает из сумки нечто, похожее на красно-белый камень, и швыряет его в вашу сторону.

Предмет взрывается рядом с вами, рассыпаясь осколками красного стекла во все стороны. Только тогда вы понимаете, что это был вовсе не камень, а отрубленная голова, промёрзшая до костей.

«РАЗБИТАЯ КРОВЬ!», — кричат огры в унисон и бросаются в атаку!

Три **огра Ледяных Шпилей** и три **орога** входят в зал и атакуют персонажей.

Сокровища

Персонажи собирают в общей сложности 250 зм различными монетами и камнями, найденными у Огров.

Требования тайной миссии

Для того, чтобы выполнить эту секретную миссию, персонаж должен добыть все три старшие руны и победить налетчиков Разбитой Крови.

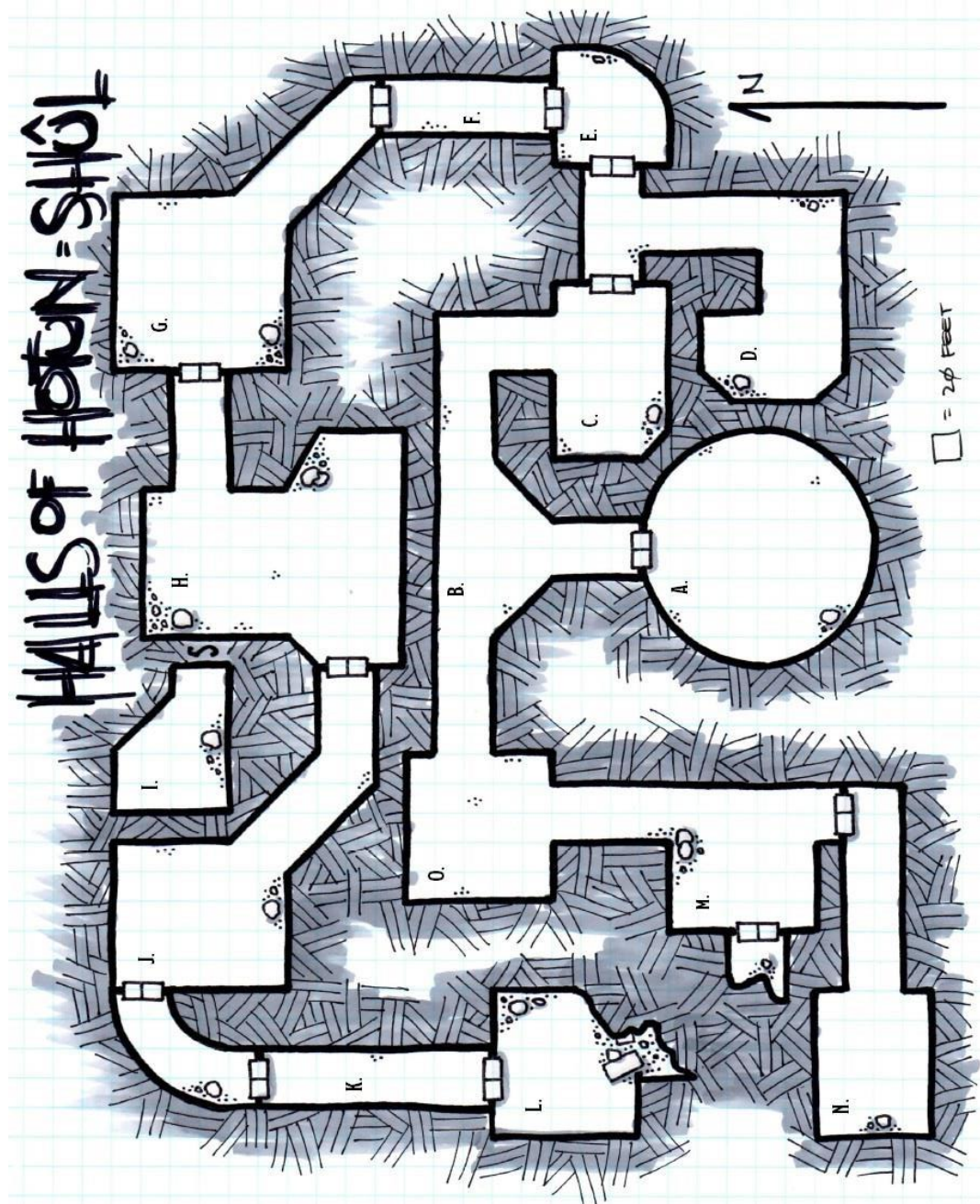
Награда опытом. За успешное выполнение тайной миссии наградите каждого персонажа 350 опыта.

Изменение сложности столкновения

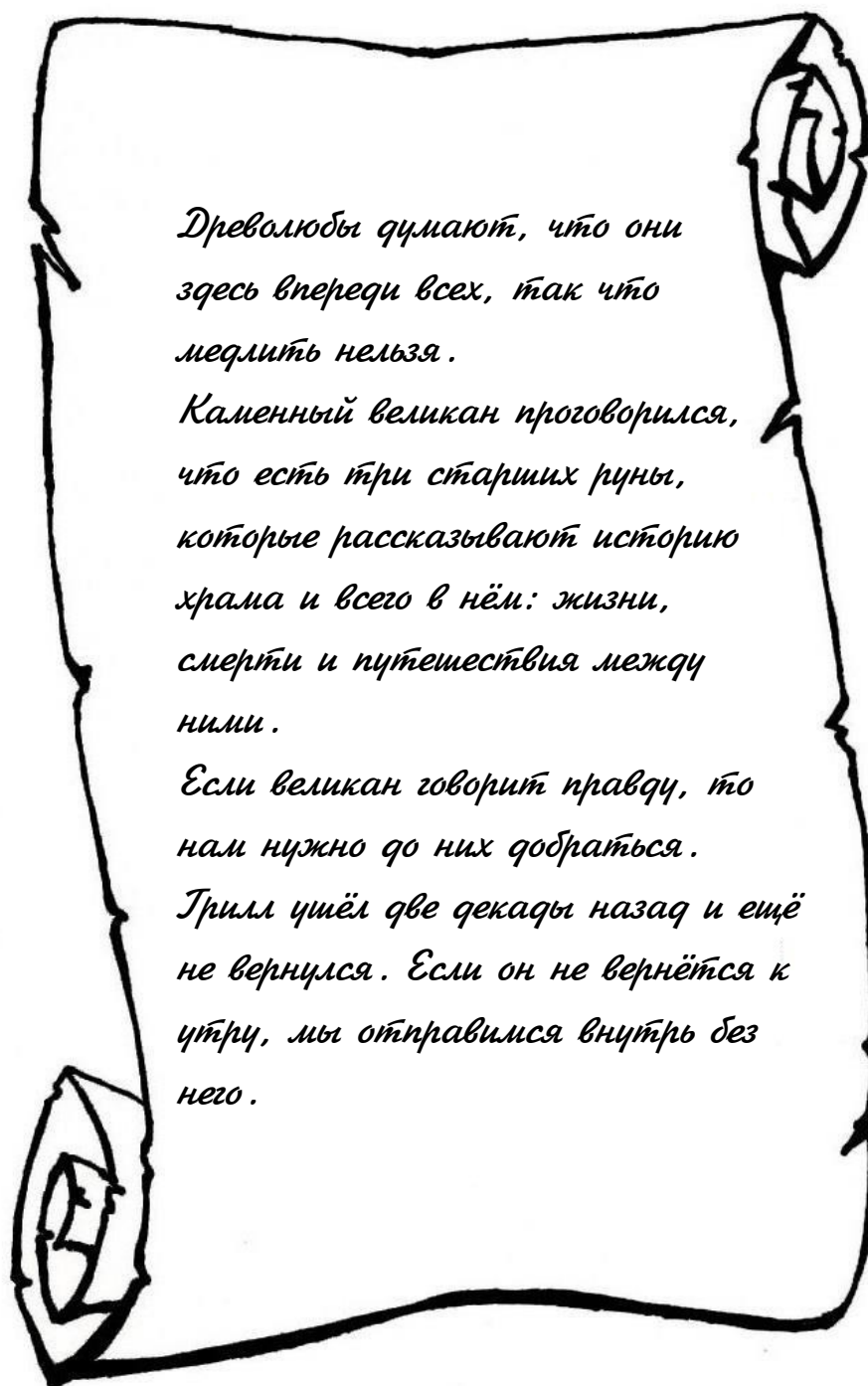
Вот изменения для этого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите **огра Ледяных Шпилей**.
- **Слабая группа:** Уберите трёх **орогов**; добавьте **огра Ледяных Шпилей**.
- **Сильная группа:** Добавьте **орога**.
- **Очень сильная группа:** Добавьте **огра Ледяных Шпилей**.

Приложение. Карта Хотун-Шула



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 1. ЖУРНАЛ ЖЕНТАРИМА



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 2. ОПАЛ РУНЫ ИЛЬД

ОПАЛ РУНЫ ИЛЬД [OPAL OF THE ILD RUNE]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Этот треугольный огненный опал имеет почти три дюйма по каждой из сторон и почти дюйм толщины. Руна Ильд (огонь) сверкает внутри камня, что делает его тёплым на ощупь. Опал обладает следующими свойствами, которые функционируют, пока он при вас. Этот предмет можно найти в приключении *Гром Штормового Короля*, приложение В.

Поджог. Действием вы можете поджечь предмет в пределах 10 футов от вас. Предмет должен быть способен гореть, и огонь разгорается в области не более 1 фута в диаметре.

Друг огня. Вы получаете сопротивление урону холодом.

Укротитель огня. Действием вы можете потушить любое открытое пламя в 10 футах от вас. Вы сами определяете, сколько огня вы хотите потушить в этом радиусе.

Дар огня. Вы можете перенести магию опала на немагический предмет — оружие или комплект доспехов — нарисовав на нём руну Ильд пальцем. Перенос требует 8 часов работы и того, чтобы опал и предмет находились в 5 футах друг от друга. В конце этого ритуала, опал уничтожается, а на предмете появляется серебристая руна и он получает следующие свойства:

- **Оружие.** Оружие теперь является необычным магическим оружием. Оно наносит дополнительные 1к6 урона огнём при попадании.
- **Доспехи.** Доспехи теперь является редким магическим предметом, требующий подстройки. Вы получаете сопротивление урону холодом, пока носите эти доспехи.



Ильд
(РУНА «ОГОНЬ»)

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 3. АКТИВНОСТИ ЗА ДНИ ПРОСТОЯ

Подумайте над тем, чтобы распечатать несколько копий этой страницы — по одной для каждого из ваших игроков, и вычеркните награду «Ученик камня» для тех, кто не был выбран Иллсенстадом.

АКТИВНОСТИ ЗА ДНИ ПРОСТОЯ

У персонажей есть возможность получить следующие активности за дни простоя в этом приключении.

Ученик камня. Иллсенстад избрал вас, и только вас, завершить то, что он не закончил при жизни, дабы дух его обрёл покой. Потратив 365 дней простоя (не обязательно тратить все сразу) на одержимость Иллсенстадом, позволив ему запечатлеть историю в камне Хотун-Шула, вы получаете сюжетную награду «**Ученик камня**» (ниже). Если вы дварф, гильдейский ремесленник (каменщик или резчик по камню) или владеете инструментами каменщика, вы можете завершить работу за половину этого времени.

Сноходец. Крышилир может научить вас смотреть за вуаль мира и странствовать по снам. Потратив 25 дней простоя, вы путешествуете к Семи Камням и медитируете под чутким руководством Крышилира. По завершению этой активности вы получаете сюжетную награду «**Сноходец**» (ниже).

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 4. СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

Подумайте над тем, чтобы распечатать несколько копий этой страницы — по одной для каждого из ваших игроков, и вычеркните награду «Ученик камня» для тех, кто не был выбран Иллсенстадом.

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

Персонажи могут получить следующие сюжетные награды.

Ученик камня. Вы учились под руководством Иллсенстада, легендарного великаньего мастера-каменщика. Вы получаете дварфийскую способность «Знание камня». Если у вас уже есть черта «Знание камня», вы утраиваете свой бонус, а не удваиваете его. Кроме того, вы также получаете владение инструментами каменщика и великаньим языком, если ещё не владеете ими.

Сноходец. Ваша медитация предоставила вам дар предвидения. Получив эту награду за историю, бросьте к20 и запишите число. Один раз вы можете заменить любой бросок атаки, спасбросок или проверку характеристики, совершённые вами или существом, которое вы видите, на результат броска. Вы должны сделать это до броска. Как только вы использовали эту сюжетную награду, удалите её. Эта сюжетная награда может быть получена вновь так часто, как вы хотите, но вы должны каждый раз **тратить дни простоя** и не можете зарабатывать её, пока снова не используете.