

ВЕЛИЧАЙШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА В МИРЕ

DUNGEONS & DRAGONS®



BEYOND

СДЕРЖАТЬ МЕРТВЕЦОВ

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Ведущий дизайнер: Рон Лунден
Разработчик правил: Макензи Де Армас
Редакторы: Джаника Картер (ведущий), Джуди Бауэр
Арт-директора: Эми Танджи (ведущий), Джош Герман
Графический дизайнер: Мэтт Коул (ведущий)
Художник обложки: Орор Фолни
Картограф: Дамьен Маммолити
Иллюстраторы: Аликс Бранвин, Лейк Гурвиц, Тайлер Джейкобсон, Титус Люнтер, Киран Яннер
Консультанты: Шон Банерджи, Джеймс Мендес
Продюсеры: Сиера Брюггеман (ведущий), Билл Бенхэм

Перевод: [Александр «Ланс» Фиглин](#)

Первичная редакция: ChatGPT

Финальная редакция: [Koroz](#), команда [dungeons.ru](#) (группа в ВК)

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Использование этого документа.....	3
Предыстория	3
Сюжетные завязки.....	3
Мир для приключения	3
Обзор.....	3
Своевременное прибытие	4
Инструктаж Корли	4
Расспросы Корли	5
Железный хребет	5
Особенности крепости	5
Области обороны	5
Врата Баддура (север).....	5
Мифрил Холл (северо-запад).....	7
Невервинтер (запад).....	7
Сильвермун (восток).....	7
Вотердип (северо-восток).....	7
Первая волна	7
Развязка.....	7
Вторая волна	8
Развязка.....	8
Саботаж осадных орудий	8
Развязка.....	8
Военачальник	8
Заключение	9
Награды.....	9
Приложение А. Существа.....	9
Приложение В. Магические предметы	12

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Dragonlance, Eberron, Forgotten Realms, Greyhawk, Wizards of the Coast, амперсанд в виде дракона, Руководство игрока, Бестиарий, Руководство мастера подземелий, все остальные названия продуктов Wizards of the Coast, их соответствующие логотипы и The World's Greatest Roleplaying Game являются товарными знаками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и их изображения являются собственностью Wizards of the Coast. Материалы, описанные в этом заявлении, защищены законами об авторском праве Соединенных Штатов Америки и всего мира в соответствии с международными договорами об интеллектуальной собственности. Любое воспроизведение или несанкционированное использование содержащихся здесь материалов или представленных здесь иллюстраций запрещено без прямого письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2025 Wizards of the Coast LLC, P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. euproductcompliance@hasbro.com. Represented by: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43 Newport, NP19 4YH, UK.

This document is for non commercial use only!

ВВЕДЕНИЕ

Крепость Железный хребет — единственное, что стоит на пути ужасной орды, посланной злобным личом Сзассом Тэмом. Персонажи игроков должны защитить участок крепостных стен от наступающих армий мертвецов и шпионов внутри крепости, иначе весь регион падёт под натиском Сзасса Тэма.

«Сдержат мертвецов» — приключение, выходящее в рамках годового празднования Dungeons & Dragons и 50-летнего юбилея игры. Это приключение рассчитано на группу из четырёх-шести персонажей 4-го уровня. В комплекте с приключением вы найдёте готовые листы персонажей для шести главных героев любимого мультипликационного сериала Dungeons & Dragons 1980-х годов: Бобби, Дианы, Эрика, Хэнка, Престо и Шейлы, ставших взрослыми. Седьмой лист персонажа представляет Нико, жреца из другой группы искателей приключений, недавно попавшего в мультивселенную D&D. Каждый игрок может выбрать одного из этих персонажей или создать своего.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭТОГО ДОКУМЕНТА

Этот документ и «Книга игрока 2024» содержат всё необходимое для проведения приключения. Включены следующие приложения:

Приложение А содержит блоки характеристик существ, встречающихся в этом приключении. Их названия выделены в тексте приключения **жирным**.

Приложение В содержит карты областей обороны крепости. Для игры вам понадобится только одна.

Текст в такой рамке, предназначен для чтения вслух или пересказа игрокам, когда их персонажи впервые прибывают в определённое место или оказываются в конкретной ситуации, как описано в тексте приключения.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Много лет крепость Железный хребет была заброшена. Недавно представители Альянса лордов, объединения сильнейших городов Побережья Мечей, профинансировали экспедицию по восстановлению крепости. Крепость позволила бы Альянсу лордов эффективнее следить за опасностями в регионе. Изначально персонажей игроков нанимают для охраны Железного хребта, что, как ожидается, будет весьма лёгкой задачей.

Сзасс Тэм, коварный лич, стоящий во главе зловещих Красных волшебников Тэя, планирует собрать армию в этом районе Западного Сердцеземья. Железный хребет идеально подходит для того, чтобы спрятать его силы, и Сзасс Тэм не может позволить могущественным городам Побережья Мечей взять эту крепость под контроль. Он направил легион под командованием призрачного военачальника, чтобы сорвать восстановительные работы. Чтобы вселить страх в рабочих, ремонтирующих укрепления, Сзасс Тэм создал над крепостью внушительную иллюзию самого себя, предвещая её скорую гибель.

Альянс лордов не собирается отступать. Вместо того чтобы оставить крепость, пять городов, поддерживающих реконструкцию, обязались защищать Железный хребет от мёртвых орд Сзасса Тэма.

Когда персонажи прибывают, ожидая обычной вахты, они узнают о приближающейся нежити и должны присоединиться к одному из пяти городов. Именно от них зависит, падёт ли крепость Железный хребет.

СЮЖЕТНЫЕ ЗАВЯЗКИ

Полурослик-командир Корли Халвахар (маленькая, нейтрально-добрая, **рыцарь**), представитель Альянса лордов, предлагает персонажам непыльную работу по охране далёкой крепости. Корли просит персонажей прибыть в крепость и послужить на благо пяти великих городов Побережья Мечей, совместно восстанавливающих крепость. В начале приключения персонажи игроков прибывают в Железный хребет, чтобы встретиться с рыцарем Халвахаром.

Если вам кажется, что такая зацепка не слишком заинтересует ваших игроков, можете воспользоваться одним из следующих вариантов:

Близкие в беде. Семья или близкие одного из персонажей, живущие в Западном Сердцеземье сообщают о том, что в регионе становится опаснее жить и о своей радости по поводу восстановления крепости Железный хребет. Они просят персонажей помочь Корли Халвахару в крепости, чтобы защитить эти земли.

Преступление и наказание. Если персонажи игроков нарушили закон во Вратах Балдура, Миффрил Холле, Неввервинтере, Сильвермуне или Уотердипе, представитель закона или правитель города предлагает им простить их преступления, если они некоторое время послужат в охране крепости Железный хребет под командованием Корли Халвахара.

МИР ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Действие этого приключения разворачивается в Западном Сердцеземье региона Побережья Мечей в сеттинге Забытых королевств. При желании вы можете перенести приключение в другой мир. Рассмотрите следующие предложения:

Драконье копьё. Старая крепость возвышается над Хинтерландом в Соламнии. Она была построена ещё до Катаклизма и оставалась необитаемой до недавнего времени. Корли Халвахар — рыцарь Короны. Силы лорда Сота наступают из крепости Даргаард.

Эберрон. Дварфы давным-давно построили эту крепость в Чертогах Мрора, но покинули её, когда местная шахта истощилась. Союзные силы недавно вернули её, но крепость находится на пути орды чудовищ, посланной зловецим личом леди Имарроу.

Мир Серого Ястреба. Недавно отвоёванная крепость находится в северной части королевства Фурионди. Вместо Сзасса Тэма крепость атакуют войска злого камбиона Иуза.

ОБЗОР

Это приключение рассчитано на три-четыре часа игры и разделено на следующие части:

Первая волна. Персонажи игроков узнают об угрозе, исходящей от Сзасса Тэма, берутся за оружие и сражаются с врагами, пытающимися взобраться на крепостные стены. Персонажи могут использовать против нападающих осадное оружие, находящееся на их участке стены.

Вторая волна. Понимая, что персонажи представляют угрозу для их планов, армия противника пытается уничтожить их, забрасывая чудовищ прямо на стены.

Саботаж осадного орудия. Пока герои отдыхают, шпион, способный менять свой облик, и его приспешники пытаются вывести из строя осадное орудие и убить персонажей.

Военачальник. Предводитель орды нежити решает лично устранить персонажей. Победив военачальника, персонажи лишают врага лидера и спасают крепость.

СВОЕВРЕМЕННОЕ ПРИБЫТИЕ

Приключение начинается с прибытия персонажей в крепость Железный хребет для службы в охране. Несколько безоружных рабочих, в том числе каменщики и кузнецы, занимаются ремонтом на скорую руку. В их глазах читаются решимость и явные признаки страха. Сразу по прибытии персонажи встречают Корли Халвахар.

Чтобы начать приключение, зачитайте вслух или перескажите следующий текст:

У входа в крепость вас встречает крепкая девушка-полурослик в пластинчатых доспехах.

«Как же вы вовремя!» — говорит она. «Я Корли Халвахар, представитель Альянса лордов. Ситуация здесь сильно, очень сильно ухудшилась. Я введу вас в курс дела, но сначала, пожалуйста, расскажите о себе».

Дайте каждому игроку возможность представить и описать своего персонажа. Корли расспрашивает персонажей об их способностях, но очевидно, что её что-то сильно беспокоит.

ИНСТРУКТАЖ КОРЛИ

После представления Корли мрачно улыбается. Продолжайте:

Корли ведёт вас на север через крепость. Рабочие ремонтируют кладку стен, складывают копья и затачивают мечи.

«Пять великих городов Побережья Мечей объединили усилия для восстановления этой крепости», — объясняет она. «Мы ожидали, что это даст нам больше информации о проблемах на границе. Но, похоже, Красные волшебники Тэя не хотят, чтобы здесь был наш форпост».

Сегодня утром в небе над крепостью появилось изображение отвратительного некроманта Сзасса Тэма, лидера Красных волшебников. Он приказал всем в крепости бежать, а те, кто рискнул остаться встретятся с его армией».

Корли с гордостью указывает на рабочих.

«Мы не позволим себя запугать и не оставим крепость, которую Красные волшебники могли бы использовать в качестве плацдарма в этом регионе. Мы остаёмся».

Но у нас не так много солдат; у меня даже нет сквайров и оруженосцев, которые могли бы помочь. Так что вы нужны нам».

Разведчики обнаружили направляющуюся к крепости армию скелетов, зомби и другой нежити. Они придут в течение часа, вероятно, несколькими волнами. Нам на стенах нужны такие храбрые герои, как вы».

Но на какой стене? Каждый город укрепил часть крепости, и вас разместят в зоне обороны от имени одного из пяти городов. Вы можете сами решить, от какого из городов Альянса лордов будете выступать».

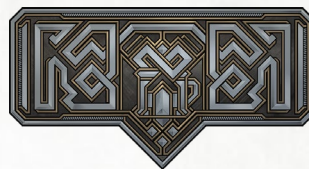
Корли предлагает персонажам выступить от имени Врат Балдура, Мифрил Холла, Невервинтера, Сильвермуна или Вотердипа. Она уже договорилась о том, что выбранный персонажами город выплатит им компенсацию за риск в размере 1000 золотых монет каждому. Все персонажи должны выступить от одного города-покровителя. Покажите игрокам Карту 1.1 и укажите, какие зоны обороны соответствуют какому городу.

Корли описывает города и их зоны обороны следующим образом:



ВРАТА БАЛДУРА

Врата Балдура — это суматошный портовый город, полный декадентствующих дворян, уличных банд и священников, таких как последователи Гонда, бога изобретений. Врата Балдура обороняют критически важный северный край крепости. Чтобы помочь оборонять крепость городские изобретатели установили там механический требушет.



МИФРИЛ ХОЛЛ

Мифрил Холл — это древний город dwarves, который они за последние несколько лет отвоевали у злых захватчиков. Его шахты и кузницы делают его важным и процветающим экономическим центром. Мифрил Холл обороняет северо-западную часть крепости. Дварфы-инженеры установили кузнечный бомбомёт, швыряющий в нападающих баки с перегретым металлом.



НЕВЕРВИНТЕР

Невервинтер — торговый город, который до сих пор пытается оправиться от произошедшей в нём катастрофы. Он приобрел влияние, за счёт того, что его граждане восстанавливают свой разрушенный город и воссоздают торговые сети. Невервинтер обороняет западную сторону крепости, на которой установлена автоматическая баллиста.



СИЛЬВЕРМУН

Сильвермун — мирный город с высокими башнями, живыми деревьями и красивой архитектурой. Он напоминает великие города древности. Сильвермун отвечает за оборону восточной стороны крепости и установил там зачарованную баллисту.



ВОТЕРДИП

Вотердип, «Сияющий город», — богатый мегаполис, где торговцы борются за престиж, торгуя разного рода чудесами. Вотердип обороняет северо-восточную часть крепости, а его богатые торговцы предоставили дорогостоящую магическую штормовую пушку.

РАССПРОСЫ КОРЛИ

Пока Корли сопровождает персонажей к выбранной ими зоне обороны, она может ответить на их вопросы. Вот пример некоторых ответов:

Из кого состоит эта орда? «Наши разведчики не смогли подобраться достаточно близко, но говорят, что на этом участке крепости нам предстоит сразиться с десятками или даже сотнями скелетов и зомби. У них есть несколько повозок или, возможно, крупных существ — точно выяснить не удалось. Я получила противоречивые сведения о лидере этой орды, но кажется привидение или существо, созданное из тёмного тумана».

Кто защищает другие участки стены? «У нас есть несколько солдат, готовых встать на стены. Несколько отважных рабочих согласились взять копья и арбалеты для защиты крепости. Наши силы растянуты по всей длине стен, поэтому я не смогу оказать вам никакой поддержки».

Где будете вы? «Солдатам понадобится моя поддержка больше, чем вам. Я буду координировать оборону на других участках стены. Мы с вами не встретимся до окончания битвы».

Может нам стоит отступить? «И позволить Красным волшебникам создать свой форпост в Западном Сердцеземье? Нет, мы должны отбросить их здесь и сейчас».

Можете ли вы заплатить больше? «Город, который вас спонсирует, санкционировал выплату компенсации за риск в размере 1000 золотых монет каждому. Я могу отдать вам свою компенсацию, разделите её между собой. Мне очень нужна ваша помощь».

ЖЕЛЕЗНЫЙ ХРЕБЕТ

Альянс лордов отвоевал Железный хребет всего несколько дней назад и не ожидал такой быстрой и мощной атаки, поэтому крепость всё ещё находится в плохом состоянии. Старые трещины портят кладку, а когда-то подогнанные камни лежат неровно. По всей крепости растут жёсткие сорняки. Густой кустарник вырос гораздо ближе к стенам, чем это позволил бы любой разумный командующий. У новых обитателей не было времени его выкосить, так что высокий кустарник скрывает передвижения орды.

Карта 1.1 показывает важную для этой битвы северную часть Железного хребта, на который и нападёт нежить. На самом деле крепость больше и простирается на юг за пределы карты.

ОСОБЕННОСТИ КРЕПОСТИ

Территория крепости обладает следующими особенностями:

Зубцы и галереи. Широкие галереи, окружающие крепость, сделаны из осыпающегося камня. Зубцы высотой в три фута окружают внешнюю сторону галерей; они обеспечивают персонажам **укрытие на половину**. На внутренней стороне галерей нет зубцов или перил. Галереи находятся на высоте 20 футов над землёй.

Здания. Высота внутренних строений крепости 40 футов. В них хранятся обычные припасы. Во время атаки те, кто не сражаются, прячутся там. Не предполагается, что персонажи игроков, посетят их, по этому в этом приключении нет карт внутренних помещений зданий.

Туман. Начиная с первой волны атаки, крепость окружает магический туман. Этот туман появляется у края карты и простирается на несколько сотен футов за её пределы. Область внутри тумана считается **сильно заслонённой**, и туман невозможно развеять. Туман не рассеивается до тех пор, пока герои не победят военачальника орды.

Свет. Это приключение начинается солнечным днём, но магический туман быстро закрывает небо. Хотя прямого солнечного света нет, все области вне тумана, считаются областями **яркого света**, а области тумана считаются областями **тьмы**.

Осадные орудия. В крепости есть пять осадных орудий, предоставленных городами Альянса лордов. Каждое из них является чудом магической или механической инженерии. Орудия можно вращать, но не их нельзя перенести. Каждое осадное орудие описано в разделе «Области обороны» ниже.

Обычные и верёвочные лестницы. По внутренним стенам крепости к галереям ведут каменные лестницы. Кроме того, на каждой галерее есть две свёрнутые верёвочные лестницы, которые можно сбросить через зубцы, чтобы спуститься с внешней стороны стен, если это необходимо. Персонаж может совершить действие **использовать**, чтобы сбросить или поднять верёвочную лестницу.

Стены. В стенах крепости мало точек опоры, поэтому для подъёма по ним требуется успешная проверка **Силы (Атлетика)** Сл 10.

ОСАДНЫЕ ОРУДИЯ

Осадными орудиями считаются объекты, предназначенные для нападения или защиты замков и других окружённых стенами укреплений. Чтобы перемещать, заряжать, прицеливаться или стрелять из осадных орудий, требуются существа. В описаниях осадных орудий описываются действия, необходимые для подготовки их к стрельбе. Персонажи не обязаны использовать осадные орудия, но в процессе игры могут обнаружить, что некоторые столкновения становятся легче, если они будут это делать. В части приключения «Вторая волна» персонажи увидят, как осадные орудия используются против них!

ОБЛАСТИ ОБОРОНЫ

Предоставьте игрокам карту выбранной ими области обороны (см. приложение В).

Ниже приводится описание осадных орудий для каждой области обороны. У каждого орудия достаточно боеприпасов для 20 выстрелов.

ВРАТА БАЛДУРА (СЕВЕР)

В области обороны Врат Балдура (см. карту 1.2) расположен требушет, механизированный жрецами Гонда. При помощи одного рычага можно зарядить и навести требушет на цель.

МЕХАНИЧЕСКИЙ ТРЕБУШЕТ

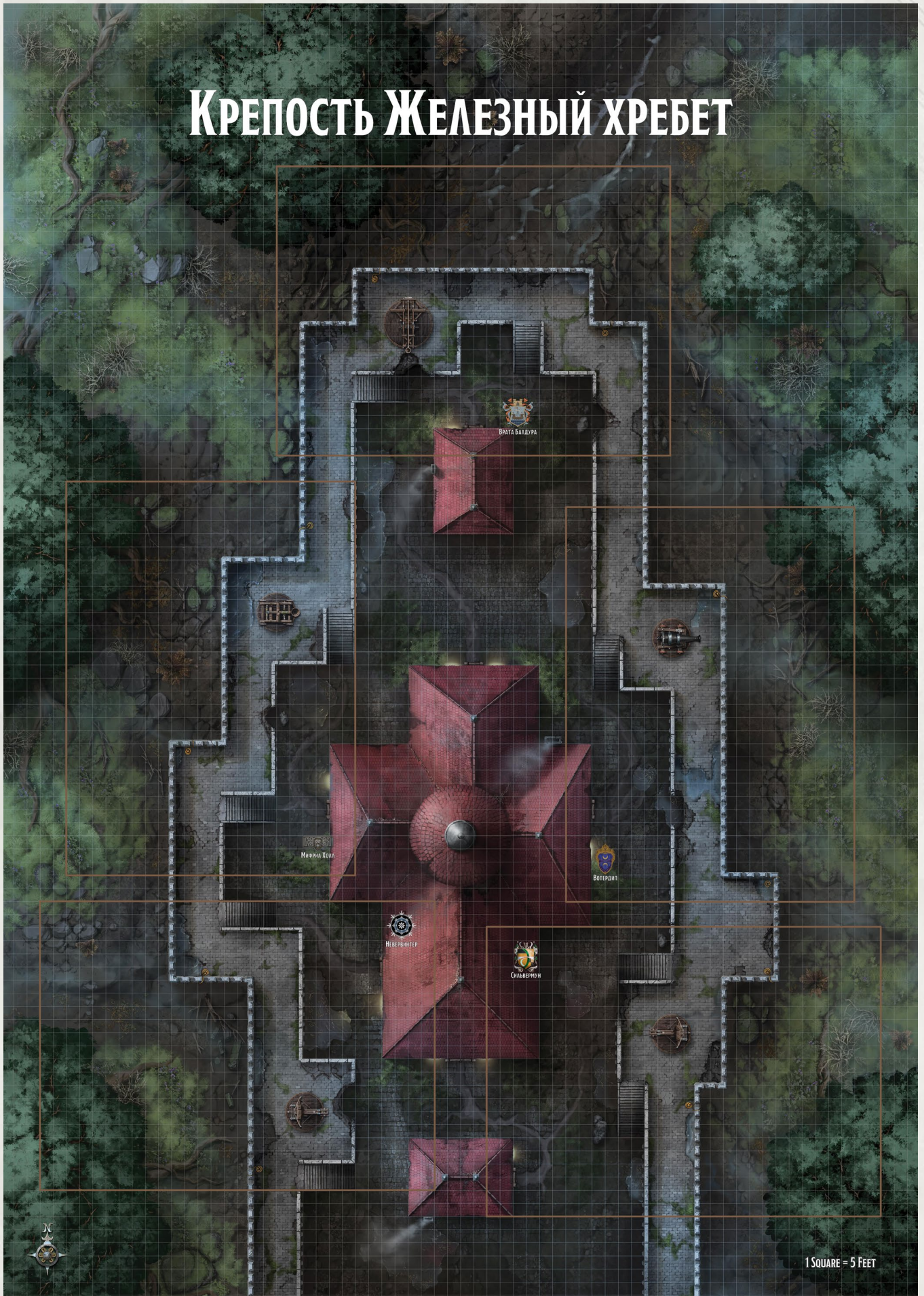
Огромный объект

Класс доспеха: 15 **Хиты:** 100

Камень из требушета (необходимо нажать на рычаг). *Дистанционная атака:* +5, дистанция 200/800 футов (не может поражать цели, находящиеся в 30 футах от себя). *Попадание:* 27 (5к10) дробящего урона.

Чтобы нажать на рычаг, существо должно совершить действие **Использовать**, после чего можно совершать действие **Камень из требушета**.

КРЕПОСТЬ ЖЕЛЕЗНЫЙ ХРЕБЕТ



КАРТА 1.1

МИФРИЛ ХОЛЛ (СЕВЕРО-ЗАПАД)

В области обороны Мифрил Холла (см. карту 1.3) установлен кузнечный бомбомёт — модифицированная катапульта, которая запускает железные контейнеры с перегретым металлом, взрывающиеся при ударе. Хитроумное механизированное устройство помещает новый контейнер на место выпущенного, автоматически перезаряжая бомбомёт сразу после выстрела.

КУЗНЕЧНЫЙ БОМБОМЁТ

Большой объект

Класс доспеха: 15 **Хиты:** 30

Зажигательная канистра (необходимо прицеливание). *Спасбросок Ловкости:* Сл 15, все существа в сфере радиусом 20 футов с центром на расстоянии от 30 до 300 футов от бомбомёта. *Провал:* 14 (4к6) урона огнём. *Успех:* половина урона.

Чтобы прицелиться, существо должно совершить действие **Использовать**, после чего можно совершать действие **Зажигательная канистра**.

НЕВЕРВИНТЕР (ЗАПАД)

В области обороны Невервинтера (см. карту 1.4) установлена баллиста, модифицированная таким образом, что её отдача автоматически загружает другой болт из магазина с боеприпасами.

АВТОМАТИЧЕСКАЯ БАЛЛИСТА

Большой объект

Класс доспеха: 15 **Хиты:** 50

Болт для баллисты (необходимо прицеливание). *Дальнобойная атака:* +6, дистанция 120/480 футов. *Попадание:* 22 (4к10) колющего урона.

Чтобы прицелиться, существо должно совершить действие **Использовать**, после чего можно совершать действие **Болт для баллисты**.

СИЛЬВЕРМУН (ВОСТОК)

В области обороны Сильвермуна (см. карту 1.4) установлена зачарованная баллиста. Незримые духи фей позволяют осадному оружию прицеливаться автоматически. Однако духи недостаточно сильны, чтобы поднимать тяжелые болты для баллисты, поэтому её необходимо заряжать вручную.

ЗАЧАРОВАННАЯ БАЛЛИСТА

Большой объект

Класс доспеха: 15 **Хиты:** 50

Болт для баллисты (необходимо прицеливание). *Дальнобойная атака:* +6, дистанция 120/480 футов. *Попадание:* 22 (4к10) колющего урона.

Чтобы зарядить баллисту, существо должно совершить действие **Использовать**, после чего можно совершать действие **Болт для баллисты**.

ВОТЕРДИП (СЕВЕРО-ВОСТОК)

В области обороны Вотердипа (см. карту 1.5) стоит небольшая, установленная на тяжёлой платформе, бронзовая пушка, украшенная магическими рунами. Она выпускает шары потрескивающего электричества.

ШТОРМОВАЯ ПУШКА

Средний объект

Класс доспеха: 18 **Хиты:** 30

Шар молний (необходимо прицеливание). *Дальнобойная атака:* +6, дистанция 200/800 футов. *Попадание:* 22 (4к10) урона электричеством.

Чтобы прицелиться, существо должно совершить действие **Использовать**, после чего можно совершать действие **Шар молний**.

ПЕРВАЯ ВОЛНА

После того, как игроки изучили карту выбранной ими области для обороны (см. приложение В) и поставили на ней своих персонажей, зачитайте или перефразируйте для них следующий текст:

Разведчики на стенах кричат о приближении орды. Вдали, возле близлежащих холмов, с нескольких сторон появляются тени закованных в броню скелетов и шатающихся мертвецов. В этот момент отвратительный чёрный туман поднимается из-под земли и встаёт кольцом вокруг крепости, скрывая все, что находится дальше нескольких десятков ярдов от стен.

В крепости царит смятение, никто не может разглядеть передвижения врага. Однако вскоре их намерения становятся очевидны: из тумана к стенам бросается волна нежити.

Из тёмного тумана появляются восемь **скелетов** и два **огра зомби**. К спине каждого зомби прикреплена 20-футовая металлическая лестница, закреплённая крюками, впившимися в их гниющую плоть. Зомби медленно двигаются прямо к стене и остаются там, пока все скелеты не поднимутся на стену. Скелеты продвигаются вперёд и производят дальнобойные атаки, пока не смогут подняться по лестнице, чтобы вступить в ближний бой. Последними на стену поднимаются зомби. Все эти противники сражаются до тех пор, пока не будут уничтожены.

РАЗВЯЗКА

У персонажей есть всего несколько минут, чтобы исцелиться или перегруппироваться, прежде чем вторая волна пойдёт на приступ.

БОЙ НА ДРУГИХ УЧАСТКАХ СТЕНЫ

У персонажей и так будет много работы на своем участке стены, поэтому они вряд ли будут отвлекаться на другие области обороны. Но если игроки проявят любопытство, опишите им, какой ожесточённый бой происходит на других участках стены. Когда персонажам игроков приходится нелегко, дайте понять, что их союзникам тоже тяжело. И наоборот, когда персонажи игроков перехватывают инициативу, их союзники тоже успешно сдерживают врага.

ВТОРАЯ ВОЛНА

Не сумев пробить брешь в стене, которую защищают персонажи игроков, враги используют два ветхих мангонеля (см. характеристики в конце этого раздела) для штурма их позиции.

Зачитайте или перефразируйте следующий текст вскоре после завершения предыдущей схватки:

В тумане, окутывающем крепость, воцаряется тишина. Вы слышите звук резко натягивающихся веревок и дерева. Внезапно в воздух взмывают два беспомощно размахивающих руками зомби и, как тряпичные куклы, падают на галерею.

Два **зомби** находятся на галерее возле персонажей. Каждый из них из-за падения получил состояние **лежащий ничком**. Кроме того, бросьте инициативу за четырёх **скелетов**, которые находятся в тумане. На начало боя персонажи их не видят.

Сначала скелеты выкатывают в поле зрения персонажей игроков ветхий мангонель. Затем они заряжают её мешками, наполненными извивающимися отрубленными руками и запускают эти мешки на галерею.

У скелетов есть три мешка, в каждом из которых находится **рой ползающих рук**. Как только все три мешка будут выпущены или когда ветхий мангонель будет уничтожен, скелеты устремятся к стенам, чтобы взобраться на них и вступить в ближний бой.

Ветхий мангонель

Большой объект

Класс доспеха: 12 **Хиты:** 30

Мешок рук (необходимо зарядить и прицелься). Запускает мешок в место на расстояние от 30 до 100 футов от мангонеля. Там, где приземляется мешок, появляется **рой ползающих рук [swarm of crawling claws]**.

Чтобы зарядить ветхий мангонель, необходимо совершить два действия **использовать**, и ещё одно действие **использовать**, чтобы прицелься. После этого существо может совершить действие Мешок рук.

РАЗВЯЗКА

После того, как персонажи отражают атаку второй волны, по всей крепости разносятся радостные крики. Враги временно отступают, и персонажи понимают, что у них достаточно времени, чтобы перевести дух и устроить короткий отдых, если им это необходимо.

САБОТАЖ ОСАДНЫХ ОРУДИЙ

Помимо полчищ нежити, Сзас Тэм отправил в крепость диверсионную группу. Они считают персонажей игроков ключевыми защитниками и планируют вывести из строя осадное орудие на их территории, а затем устранить героев.

Примерно через час после предыдущей схватки (или после короткого отдыха) зачитайте игрокам следующий текст:

Из одного из внутренних зданий крепости выходит Корли, за ней следуют трое солдат с угрюмыми лицами. Она приветливо улыбается вам:

«Друзья, благодаря вашей отваге мы держим оборону! Но нам нужно перебросить ваше осадное орудие на менее укрепленный участок стены. Мои оруженосцы его разберут и перенесут. Не утруждайтесь, просто отойдите и дайте нам спокойно поработать».

На самом деле «Корли» — это **допельгангер**, а трое сопровождающих её «оруженосцев» (средние, нейтрально-злые, **разведчики**) — прислужники Красных волшебников.

Если персонажи почувствуют неладное, они могут совершить действие **поиск** и пройти проверку **Мудрости (Проницательность)** Сл 19. Если кто-то вспомнит, что Корли говорила, что у неё нет оруженосцев, проверка проводится с преимуществом. В случае успеха становится понятно, что это самозванка: она немного выше ростом, а её голос звучит ниже, чем обычно.

Если персонажи не остановят их, «Корли» и её подручные начнут ломать осадное орудие. Вскоре станет очевидно, что они не разбирают его, а намеренно уничтожают, что должно насторожить персонажей.

Если осадное орудие будет уничтожено или если персонажи прервут диверсию, фальшивая Корли и её подручные нападут на героев и будут сражаться до конца.

РАЗВЯЗКА

Примерно через минуту после завершения схватки с диверсантами, военачальник нежити решает взять ситуацию в свои прозрачные руки и разобраться с противниками лично.

ВОЕНАЧАЛЬНИК

После неудачной диверсии, предпринятой приспешниками Красных волшебников, командир вражеской орды решает лично расправиться с отважными героями, которые так успешно защищают крепость. Зачитайте игрокам следующий текст:

Чёрный туман клубится и расступается. Внушительная призрачная фигура, пропитанная жгучей злобой, скользит по воздуху в направлении крепости.

Голос этой твари эхом разносится по всему Железному хребту: «Я уничтожу этих назойливых защитников! И когда они падут, крепость будет нашей!»

Военачальник — это **призрак**. Четыре **зомби** ковыляют за ним. Призрак взмывает на галерею, а зомби ковыляют к стене, чтобы взобраться наверх и вступить в бой.

Дух военачальник слишком силен, чтобы его так просто уничтожить. Когда здоровье призрака опустится до 0, он взорвётся, разделившись на три **тени**. Каждая тень напоминает более прозрачную версию военачальника. Тени продолжают бой до полного уничтожения, стараясь в первую очередь атаковать персонажа, который победил призрака.

Когда тени побеждены, туман вокруг крепости рассеивается. Разрозненные группы приспешников либо разбегаются по окрестностям, либо предпринимают несогласованные атаки, которые легко могут отразить другие защитники крепости. Орда разбита.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

С гибелью военачальника и разгромом вражеских сил, Железный хребет теперь надёжно защищён силами Альянса лордов. Возвращается израненная, но радостная Корли и провозглашает персонажей игроков величайшими защитниками крепости.

НАГРАДЫ

Корли добивается, чтобы город, спонсирующий персонажей, выплатил каждому из них компенсацию за риск в размере 1000 золотых монет. Если Корли ранее обещала добавить свою долю к награде персонажей, она отдаёт и эти деньги.

Корли должна вернуться на Побережье Мечей, но она настаивает на том, что Железному хребту нужны лидеры, способные обеспечить его защиту. Крепость станет отличной базой для будущих приключений на границе. Вы можете использовать правила для бастиионов из Руководстве Мастера 2024 года. Никто не знает, зачем Сзассу Тэму понадобилась эта крепость, но он наверняка попытается испытать её защитников вновь!

ПРИЛОЖЕНИЕ А. СУЩЕСТВА

В этом приключении задействованы следующие существа из Бестиария 2025 года

ТЕНЬ [SHADOW]

Средняя нежить, хаотичная злая

КД 12	Инициатива: +2 (12)							
Хиты 27 (5к8 + 5)								
Скорость 40 фт.								
	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 6	-2	-2	Лов 14	+2	+2	Вын 13	+1	+1
Инт 6	-2	-2	Мдр 10	+0	+0	Хар 8	-1	-1

Навыки Скрытность +6

Уязвимость излучение

Иммунитет урон некротической энергией, урон от яда; истощённый, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, опутанный, бессознательный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки нет

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Аморфный. Тень может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без затрат дополнительного перемещения.

Слабость на солнечном свете. Под солнечным светом тень совершает с помехой тесты к20.

ДЕЙСТВИЯ

Вытягивание силы. Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 фт. Попадание: 5 (1к6 + 2) урона некротической энергией, и значение Силы цели уменьшается на 1к4. Цель умирает, если значение её Силы уменьшается до 0.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Скрытность тени. Если тень находится в области тусклого света или темноте, она выполняет действие засада.

ДОППЕЛЬГАНГЕР [DOPPELHANGER]

Средний монстр, нейтральный

КД 14 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 фт.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 11	+0	+0	Лов 18	+4	+4	Вын 14	+2	+2
Инт 11	+0	+0	Мдр 12	+1	+1	Хар 14	+2	+2

Навыки Обман +6, Проницательность +3

Иммунитет очарованный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 11

Языки общий и три других языка

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Ультратака. Доппельгангер совершает 2 атаки Ударом, а затем применяет способность Пугающий облик, если она доступна.

Удар. Бросок рукопашной атаки: +6 (с преимуществом в первом раунде каждого боя), досягаемость 5 фт. Попадание: 11 (2к6 + 4) дробящего урона.

Чтение мыслей. Доппельгангер применяет заклинание обнаружение мыслей [detect thoughts], не требующее компонентов и использующее Харизму в качестве заклинательной способности (спасбросок по Сл 12).

Пугающий облик (перезарядка 6). Спасбросок Мудрости: Сл 12, каждое существо в пределах 15-футовой эманации, исходящей от допельгангера, которое видит допельгангера. Провал: Цель получает состояние Испуганный и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода. Эффект состояния заканчивается в случае успеха. Через 1 минуту эффект автоматически спадает.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Смена облика. Доппельгангер принимает облик гуманоида Среднего или Малого размера, или возвращается к своему истинному облику. Его характеристики, за исключением размера, остаются неизменными в любой форме. Снаряжение, которое на нём надето или находится у него в руках, не трансформируется.

РЫЦАРЬ [KNIGHT]

Средний или маленький гуманоид, нейтральный

КД 18 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 фт.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 16	+3	+3	Лов 11	+0	+0	Вын 14	+2	+4
Инт 11	+0	+0	Мдр 11	+0	+2	Хар 15	+2	+2

Иммунитет испуганный

Снаряжение двуручный меч, тяжёлый арбалет, латы

Чувства ПВ 10

Языки общий и один другой язык

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Рыцарь совершает 2 атаки, используя двуручный меч или тяжёлый арбалет.

Двуручный меч. Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 фт. **Попадание:** 10 (2к6 + 3) рубящего урона плюс 4 (1к8) урона излучением.

Тяжёлый арбалет. Бросок дальнобойной атаки: +2, дистанция 100/400 фт. **Попадание:** 11 (2к10) колющего урона плюс 4 (1к8) урона излучением.

РЕАКЦИИ

Парирование. *Срабатывание:* когда по рыцарю попадает рукопашная атака и он держит в руках оружие. *Эффект:* рыцарь получает +2 КД, из-за чего атака может промахнуться.

ОГР ЗОМБИ [OGRE ZOMBIE]

Большая нежить, нейтральная злая

КД 8 **Инициатива:** -2 (8)

Хиты 85 (9к10 + 36)

Скорость 30 фт.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 19	+4	+4	Лов 6	-2	-2	Вын 18	+4	+4
Инт 3	-4	-4	Мдр 6	-2	+0	Хар 5	-3	-3

Иммунитет урон от яда; истощённый, отравленный

Снаряжение

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 8

Языки понимает общий и язык гигантов, но не говорит

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Стойкость нежити. Если зомби получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются всего лишь до 1.

ДЕЙСТВИЯ

Удар. Бросок рукопашной атаки: +6, досягаемость 5 фт. **Попадание:** 13 (2к8 + 4) дробящего урона.

РАЗВЕДЧИК [SCOUT]

Средний или маленький гуманоид, нейтральный

КД 13 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 30 фт.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 11	+0	+0	Лов 14	+2	+2	Вын 12	+1	+1
Инт 11	+0	+0	Мдр 13	+1	+1	Хар 11	+0	+0

Навыки Природа +4, Внимательность +5, Скрытность +6, Выживание +5

Снаряжение кожаный доспех, длинный лук, короткий меч

Чувства ПВ 15

Языки общий и один другой язык

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Разведчик совершает 2 атаки, используя атаки коротким мечом и длинным луком в любой комбинации.

Короткий меч. Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 фт. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Длинный лук. Бросок дальнобойной атаки: +4, дистанция 150/600 фт. **Попадание:** 6 (1к8 + 2) колющего урона.

ЗОМБИ [ZOMBIE]

Средняя нежить, нейтральная злая

КД 8 **Инициатива:** -2 (8)

Хиты 15 (2к8 + 6)

Скорость 20 фт.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 13	+1	+1	Лов 6	-2	-2	Вын 16	+3	+3
Инт 3	-4	-4	Мдр 6	-2	+0	Хар 5	-3	-3

Иммунитет урон от яда; истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 8

Языки понимает общий и один дополнительный язык, но не говорит

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Стойкость нежити. Если зомби получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются всего лишь до 1.

ДЕЙСТВИЯ

Удар. Бросок рукопашной атаки: +3, досягаемость 5 фт. **Попадание:** 5 (1к8 + 1) дробящего урона.

СКЕЛЕТ [SKELETON]

Средняя нежить, законная злая

КД 14 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 13 (2к8 + 4)

Скорость 30 фт.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 10	+0	+0	Лов 16	+3	+3	Вын 15	+2	+2
Инт 6	-2	-2	Мдр 8	-1	-1	Хар 5	-3	-3

Уязвимость дробящий

Иммунитет урон от яда; истощённый, отравленный

Снаряжение короткий лук, короткий меч

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 9

Языки понимает общий и один дополнительный язык, но не говорит

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Короткий меч. Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 фт. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Короткий лук. Бросок дальнбойной атаки: +5, дистанция 80/320 фт. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) колющего урона.

РОЙ ПОЛЗАЮЩИХ РУК [SWARM OF CRAWLING CLAWS]

Средний рой крошечной нежити, нейтральный злой

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 49 (11к8)

Скорость 30 фт., лазание 30 фт.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 14	+2	+2	Лов 14	+2	+2	Вын 11	+0	+0
Инт 5	-3	-3	Мдр 10	+0	+0	Хар 4	-3	-3

Сопротивление рубящий, колющий и дробящий

Иммунитет урон некротической энергией, урон от яда; очарованный, истощённый, испуганный, схваченный, недееспособный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, опутанный, ошеломлённый

Чувства слепое зрение 30 фт., ПВ 10

Языки понимает общий, но не говорит

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и может проходить через любое отверстие, достаточно большое для крошечного существа. Рой не может восстанавливать хиты или получать временные хиты.

ДЕЙСТВИЯ

Рой цепких рук. Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 фт. **Попадание:** 20 (4к8 + 2) урона некротической энергией или 11 (2к8 + 2) урона некротической энергией, если рой получил состояние Окровавленный. Если цель среднего размера или меньше, она получает состояние Лежащий ничком.

ПРИЗРАК [WRAITH]

Средняя или маленькая нежить, законная злая

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 5 фт., полет 60 фт. (парение)

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 6	-2	-2	Лов 16	+3	+3	Вын 16	+3	+3
Инт 12	+1	+1	Мдр 14	+2	+2	Хар 15	+2	+2

Сопротивление кислота, рубящий, колющий, дробящий, холод, огонь

Иммунитет урон некротической энергией, урон от яда; очарованный, истощённый, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, опутанный, ошеломлённый

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 12

Языки общий и два других языка

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

ОСОБЕННОСТИ

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.

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

ДЕЙСТВИЯ

Вытягивание жизни. Бросок рукопашной атаки: +6, досягаемость 5 фт. **Попадание:** 21 (4к8 + 3) урона некротической энергией. Если цель является существом, максимум её хитов уменьшается на то же значение.

Создание спектра. Призрак нацеливается на гуманоида в пределах 10 футов, который умер насильственной смертью не более 1 минуты назад. Дух цели восстает **спектром [specter]** в пространстве трупа или ближайшем свободном пространстве. Спектр находится под контролем призрака. У призрака может быть не более семи спектров под контролем одновременно.

Приложение В. МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

В оригинале в этом разделе приведены карты каждой области обороны. Их вы найдёте отдельными файлами. Здесь я описываю магические предметы, которыми владеют готовые персонажи (в каждом предмете указано, кому он принадлежит).

Палица грома [THUNDEROUS GREATCLUB]

Оружие (палица), очень редкий (требуется настройка), предмет Бобби

Пока вы настроены на это магическое оружие, показатель вашей Силы становится равен 20, если он уже не был равен или не превышал это значение. Оружие наносит дополнительные 1к8 урона громом любой цели, по которой попадает, и дополнительные 3к8 урона громом предметам, по которым попадает, если эти предметы не надеты на других персонажей или не находятся у них в руках.

Это оружие обладает следующими дополнительными свойствами:

Раскат грома. Используя действие Магия вы можете ударить оружием по твёрдой поверхности, чтобы вызвать громкий раскат грома, слышимый на расстоянии до 300 футов. Вы также создаете 30-футовый конус грозовой энергии. Все существа в конусе должны совершить спасбросок Силы Сл 15 или **упасть ничком**. Немагические предметы, которые никто не носит, попавшие в конус, получают 3к8 урона звуком.

Землетрясение. Используя действие Магия вы можете ударить оружием о землю, чтобы создать сильное сейсмическое возмущение в круге радиусом 50 футов с центром в точке удара. Строения и конструкции, находящиеся в этой области, получают 50 дробящего урона, и каждое существо, стоящее на земле в этой области, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 20 или получить состояние Лежащий ничком. Если это существо держит Концентрацию на заклинании, оно должно успешно совершить спасбросок Сл 20 или его Концентрация будет нарушена. Кроме того, вы можете вызвать появление расщелины глубиной 30 футов и шириной 10 футов на земле в любом месте в этой области. Любое существо, находящееся в месте, где открывается расщелина, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 20. В случае успеха, существо оказывается на краю расщелины, а в случае провала — падает в неё. Любое строение, находящееся там, где открывается расщелина, разрушается, падая в неё. Как только вы воспользуетесь этим свойством, вы не сможете использовать его вновь до следующего рассвета.

Посох акробата [QUARTERSTAFF OF THE ACROBAT]

Оружие (посох), очень редкий (требуется настройка), предмет Дианы

Вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием.

Пока вы держите это оружие, бонусным действием или сразу после броска инициативы, вы можете заставить его излучать зелёный **тусклый свет** на расстояние до 10 футов. Бонусным действием вы можете погасить свет.

Пока вы держите это оружие, вы можете бонусным действием изменить его форму, превратив его в 6-дюймовую палку (для удобства хранения), 10-футовый шест или посох; оружие удлинится настолько, насколько позволит окружающее пространство.

В определённых формах оружие обладает следующими дополнительными свойствами:

Акробатическая помощь (только в форме посоха или 10-футового шеста). Пока вы держите это оружие, вы получаете преимущество на проверки Ловкости (Акробатика).

Отражение атаки (только в форме посоха).

Когда по вам попадают атакой, пока вы держите это оружие, вы можете использовать реакцию, чтобы раскрутить оружие вокруг себя, получив бонус +5 к вашему классу доспеха против этой атаки. Это может заставить атаку по вам промахнуться. Вы не можете использовать это свойство снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

Дальнобойное оружие (только в форме посоха). Это оружие получает свойство метательное с нормальной дальностью 30 футов и максимальность дальностью 120 футов. Сразу после того, как вы совершаете дальнобойную атаку этим оружием, оно возвращается к вам в руку.

Щит кавалериста [SHIELD OF THE CAVALIER]

Доспех (щит), очень редкий (требуется настройка), предмет Эрика

Держа этот щит, вы получаете бонус +2 к КД. Этот бонус является дополнением к обычному бонусу от щита.

Пока вы держите в руках щит, вы можете использовать следующие его свойства:

Мощный удар щитом. Когда вы совершаете действие **атака**, вы можете совершить одну из своих атак, используя щит против цели в пределах 5 футов от вас. К броску атаки добавьте ваш бонус мастерства и модификатор Силы. При попадании Щит наносит цели 2к6 + 2 плюс ваш модификатор Силы урона силовым полем, и если цель является существом, вы можете оттолкнуть его на расстояние до 10 футов от себя по прямой. Если это существо вашего размера или меньше, вы также можете сбить его с ног. В таком случае существо получает состояние **лежащий ничком**.

Защитное поле. Если вы или союзник, которого вы видите в пределах 5 футов от себя, становитесь целью атаки или совершаете спасбросок против площадного эффекта, вы можете использовать реакцию, чтобы создать неподвижную 5-футовую эманацию, исходящую от вас. Когда эманация появляется, любые существа или объекты, не полностью оказавшиеся внутри неё, выталкиваются в ближайшие свободные пространства за её пределами. Атака или эффект, вызвавшие вашу реакцию, не оказывает никакого эффекта на существ и объекты внутри эманации, которая длится до тех пор, пока вы поддерживаете концентрацию, до 1 минуты. Ничто не может пройти внутрь или выйти за пределы эманации. Существо или объект внутри эманации не может быть целью атак или эффектов, исходящими извне, и существо внутри эманации не может причинить вред чему-либо за её пределами. После использования этого свойства его нельзя использовать снова до следующего рассвета.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ ЛУК [ENERGY BOW]

Оружие (длинный или короткий лук), очень редкий (требуется настройка), предмет Хэнка

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием, у которого нет тетивы. Каждый раз, когда вы натягиваете тетиву, появляется готовая к выстрелу волшебная стрела, созданная из золотой энергии. Стрела, выпущенная из этого оружия, при попадании наносит не колющий урон, а урон силовым полем, и исчезает после попадания в цель или промаха. Пока стрела не исчезнет, она излучает яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый – еще на 20 футов.

Это оружие обладает следующими дополнительными свойствами.

Опутывающая стрела. Когда вы используете это оружие для дальнбойной атаки против существа, вы можете попытаться опутать цель, вместо того чтобы нанести ей урон. Если стрела попадает в цель, цель должна совершить спасбросок Силы Сл 15 или получит состояние Опутанный на 1 минуту. Действием существо, опутанное стрелой, может совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 20, чтобы попытаться разорвать удерживающие её путы.

Переносящая стрела. Действием Магия вы можете выпустить в видимую цель на расстоянии 60 футов от себя одну энергетическую стрелу. Целью может быть как обычное существо среднего или меньшего размера, так и предмет, который никто не носит, при условии, что этот предмет достаточно мал, чтобы поместиться внутри куба со стороной 5-футов. Стрела телепортирует цель в незанятое место, которое вы можете видеть на расстоянии 10 футов от себя.

Энергетическая лестница. Действием Магия вы можете выпустить шквал энергетических стрел из этого оружия в стену на расстоянии до 60 футов от себя. Стрелы превращаются в светящиеся перекладыны, которые торчат из стены, образуя магическую лестницу длиной до 60 футов. Эта лестница существует в течение 1 минуты, а затем исчезает.

БУЛАВА НИКО [NIKO'S MACE]

Оружие (булава), очень редкий (требуется настройка заклинателем), предмет Нико

У этой булавы есть 6 зарядов и на рассвете она восстанавливает 1к6 зарядов. Пока вы держите в руках булаву, вы можете потратить 1 заряд, чтобы сотворить заклинание *призыв духа небожителя* [summon celestial] (+9 к попаданию магическими атаками).

ШЛЯПА МНОГИХ ЗАКЛИНАНИЙ [HAT OF MANY SPELLS]

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка волшебником), предмет Престо

Эта остроконечная шляпа обладает следующими свойствами.

Заклинательная фокусировка. Пока вы держите шляпу, вы можете использовать её в качестве заклинательной фокусировки для своих заклинаний волшебника. Любое заклинание, которое вы произносите с помощью шляпы, приобретает особый соматический компонент: вы должны залезть в шляпу и «вытащить» из неё заклинание.

Неизвестное заклинание. Пока выдержите шляпу, вы можете попробовать применить неизвестное вам заклинание уровня 1+. Заклинание должно быть из списка заклинаний волшебника, оно должно быть того уровня, который вы можете сотворить, и оно не должно использовать материальные компоненты суммарной стоимостью более 1000 золотых монет.

Как только вы выберете заклинание, вы должны потратить ячейку заклинаний, соответствующее уровню заклинания. Чтобы определить, удалось ли вам сотворить заклинание, совершите проверку Интеллекта (Магия) (Сл 10 плюс уровень заклинания). В случае успеха вы применяете заклинание, используя его обычное время произнесения, и вы не сможете использовать это свойство вновь, пока не закончите короткий или длительный отдых. В случае провала вам не удастся сотворить заклинание, и вместо этого происходит случайный эффект, определяемый по следующей таблице.

1к100 Эффект

- | | |
|-------|---|
| 01-50 | Вы творите случайное заклинание, определяемое броском 1к10: 1 — <i>увеличение/уменьшение</i> [enlarge/reduce] (эффект увеличения); 2 — <i>увеличение/уменьшение</i> [enlarge/reduce] (эффект уменьшения); 3 — <i>огонь фей</i> [faerie fire]; 4 — <i>огненный шар</i> [fireball]; 5 — <i>порыв ветра</i> [gust of wind]; 6 — <i>невидимость</i> [invisibility] (целью считается вы); 7 — <i>молния</i> [lightning bolt]; 8 — <i>воображаемая сила</i> [phantasmal force]; 9 — <i>полиморф</i> [polymorph]; 10 — <i>зловонное облако</i> [stinking cloud]. |
| 51-55 | Вы получаете состояние ошеломлённый до конца своего следующего хода, веря, что только что произошло нечто потрясающее. |
| 56-60 | Безобидный рой бабочек заполняет 10-футовый куб на расстоянии 30 футов от вас. Рой исчезает через 1 минуту. |
| 61-65 | Вы достаёте из шляпы немагический предмет. Бросьте 1к4, чтобы определить, что это за предмет: 1 — фиал с кислотой; 2 — колба с алхимическим огнём; 3 — фомка; 4 — зажжённый факел. |
| 66-70 | Вы страдаете от приступа «магической болезни» и получаете состояние отравленный на 1 час. |
| 71-75 | Вы получаете состояние окаменевший до конца своего следующего хода. |
| 76-80 | Вы достаёте из шляпы немагический предмет. Бросьте 1к4, чтобы определить, что это за предмет: 1 — кинжал; 2 — верёвка с крюком; 3 — мешок калтропов; 4 — драгоценный камень стоимостью 50 золотых монет. |
| 81-85 | В незанятом месте как можно ближе к вам появляется существо. Вы его не контролируете и оно ведёт себя как обычно, и исчезает через 1 час или когда количество хитов падает до 0. Бросьте 1к4, чтобы определить существо: 1 — верблюд [camel]; 2 — удав [constrictor snake]; 3 — слон [elephant]; 4 — мул [mule]. |
| 86-90 | Из шляпы вылетает враждебный рой летучих мышей . Он занимает ваше пространство и атакует вас. |
| 91-95 | Вертикальный двусторонний портал в другой мир диаметром 10 футов открывается в незанятом пространстве на расстоянии 30 футов от вас и остаётся открытым до конца вашего следующего хода. Куда он ведёт определяет мастер. |
| 96-00 | Вы достаёте из шляпы магический предмет. Бросьте 1к6, чтобы определить его редкость. На 1-3 — обычный; на 4-5 — необычный; на 6 — редкий. Предмет выбирает мастер. Предмет исчезает через 1 час, если он не был съеден или уничтожен до этого. |

ПЛАЩ НЕВИДИМОСТИ [CLOAK OF INVISIBILITY]

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка), предмет Шейлы

У этого плаща есть 3 заряда и на рассвете он восстанавливает 1к3 заряда. Надевая плащ, вы можете совершить действие Магия, накинуть капюшон на голову и израсходовать 1 заряд, чтобы стать невидимым на 1 час. Эффект заканчивается раньше, если вы откидываете капюшон (никаких действий не требуется) или перестанете носить плащ.