

Out of Body, Out of Mind

by Patrick Kapera

Welcome to the youngest and most turbulent of the realms, a mountainous expanse known as Tirna'cel. This place was once well known for its power-mongering warlords, magic-wielding sorcerers, and archfiends from the deepest pits of the Abyss. But in the last 600 years, this has changed. Tirna'cel is a peaceful and welcoming land now, due in no small part to the efforts of the warlord Tirna'gael, a member of the land's founding nobility.

Tirna'gael turned against the other rulers without warning, attacking and overwhelming them without remorse. He is said to have suddenly grown stronger and more powerful. The reasons for his remarkable gain in power are unknown, though they are routinely connected to items believed to have been entombed with him by the then-newly formed paladin's Order of Garadon.

After his death, Tirna'gael's body was interred in his central citadel, a large stone fortress suspended over an immense lava pit. There he has rested for nearly 600 years, protected by the surrounding hostile environment and a small cadre of supernatural guardians summoned and permanently bound by the Order of Garadon.

But recently, rumors have reached the corridors of Tirna'cel's capital city that invaders have struck the fallen hero's burial place, in search of one or more of his legendary magic items. So far, all that is known of these foul creatures is that they are native to the environment, being resistant to the fiery dangers of the area.

Your party has been summoned by the lord of the realm, who has charged you with ending the threat to Tirna'gael's tomb and the potential destruction of the land's long-enduring peace. If the sources of Tirna'gael's power were to fall into the wrong hands, it could mean the end of the nation as you know it.

Out of Body, Out of Mind

by Patrick Kapera



**Requires the use of the
Dungeons & Dragons® Player's Handbook,
Third Edition, published by
Wizards of the Coast®**

Out of Body, Out of Mind is a d20 System adventure booster designed for 3-5 characters levels 4-6. It can be played as a stand-alone adventure or dropped into any ongoing campaign setting.



Alderac Entertainment Group

WWW.ALDERAC.COM
© 2000 Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved.



Alderac Entertainment Group

Приключение для 3 редакции DnD.

Оригинальная версия называется: AEG8306 Out of Body, Out of Mind.

Перевод осуществлял: Demonand(<mailto:Demonand@mail.ru>)

Вступление

Добро пожаловать в молодое и наиболее бурное из царств, гористое пространство, известное как Тирнакель. Это место было известно из-за своих военачальников, могучих волшебников, и Демонов из «Бездны». Но за прошлые 600 лет, все изменилось. Тирнакель – мирная теперь земля, благодаря Тирна'гаэлю. Как пишется в древних эпосах, в молодости Тирна'гаэль нашёл древний и могущественный артефакт и при помощи него смог остановить и отбросить орды из «Бездны». По традициям Паладинов ордена «Гарадон» этот артефакт был похоронен вместе с ним.

После его смерти, тело Тирна'гаэля было погребено в его центральной цитадели - большая каменная крепость, стоящая возле огромной ямы с лавой. Там он покоился в течение почти 600 лет, защищенный от всяких посягательств.

Но недавно, слухи достигли столицы Тирна'кэля, что захватчики атаковали место погребения героя, дабы найти его легендарные предметы. Пока, все, что известно об этих существах - то, что они по всей видимости вышли из лавы, так, как они себя прекрасно чувствуют в «пламенной» обстановке которая окружает цитадель.

Ваша партия была вызвана Королем царства. Он рассказал вам историю Тирнакель-а и попросил вас разобраться с причинами угрозы могиле Тирна'гаэля, и потенциального разрушения мира на земле. Если источник мощи Тирна'гаэля окажется не в тех руках, это может означать конец нации. Он пообещал вам, что вернет Вас назад в том случае если вы ему поможете.

Это официальная телега для приключения, но честно говоря она мне не очень нравится, и я решил предложить другую завязку для приключения. К примеру, партия приключенцев сидит в таверне, отдыхая от последних приключений. В таверне селиться некий человек, который пытается найти людей способных выполнить задание по доставке некой вещи(если вы играете в прописанном мире, в котором однозначно такого не может быть, то используйте например другой плейн). Он различными способами заманивает их на выполнение задания. Когда Персонажи согласятся, он при помощи заклинания(находиться у него в кольце, а дабы ПС не боялись он говорит, что это Телепорт) перемещает их на другой плейн. Там все просто, город в осаде, все очень плохо, единственное, что может спасти королевство – это кольцо, их проводят к цитадели, ну а дальше ...

Как Использовать Это Изделие

Это приключение предназначено, специально чтобы быть легко введенным в вашу компанию. Этот модуль можно провести за один вечер, при этом вы получите массу удовольствия. Для того, чтобы модуль прошел хорошо, прочитайте несколько раз материалы по модулю, а также внимательно изучите карту. После этого, Вы готовы начать. Удачи!

D&D 3ed

Этот модуль требует использования Книги Игрока, Третьего Издания, изданного Волшебниками Побережья. Вы не сможете провести приключение без нее.

Вне тела и без мыслей

Информация для Dm-а.

Это приключение предназначено для трех - пяти персонажей уровней 4-6.

Слухи об угрозе - ошибочны, но герои не знают этого. Правдивую легенду о Тирна'гаэле, тщательно берегут Паладины ордена «Гарадон». Они знали, кто на самом деле был Тирнгаэль: человеческая оболочка охваченная древней, разрушительной силой из «Бездны».

Демон от природы, это существо – называется: "Несцент" – обычно оно бестелесно и невидимо. Оно бессмертно, перемещаясь от тела к телу, чтобы приобрести материальную власть и территорию. (См. "Новый Монстр" в конце этого приключения для более подробной информации.) Несцент использовал тело Тирнгаэля, чтобы убрать других военачальников, используя неожиданность и специальное кольцо. Некоторые думают, что при помощи него он получил свою мощь и силу.

Паладины «Гарадон» обнаружили истинную природу демона, после чего решили устроить ловушку в цитадели. Там они убили оболочку Тирнгаэля и заманили в ловушку Несцента, посадив в антимагическое поле(antimagic field). Они переделали крепость в могилу, и защитили ее при помощи Мепфитов (Mephits).

Поход к Цитадели

Партия без особых трудов добралась за неделю до цитадели.

1. Начало

Могила Тирна'гаэля находится на высоте приблизительно 100 футов относительно лавы, прикрепленная четырьмя огромными железными цепями, вбитыми в скалу кратера. Места, в которых крепятся цепи к цитадели, являются платформами, там есть двери, через которые можно попасть в гробницу. Единственный способ добраться до цитадели, это пройти по цепям.

Две стороны восьмиугольной цитадели открыты для горячего воздуха поднимающегося от ямы с лавой (см. 10), но если РС не умеют летать, то они ни как не смогут туда попасть. Посмотрев туда, РС могут разобрать колонны, в виде скульптур, и дверьми, ведущие дальше.

Цепи грубые, и лазить по ним тяжело. Прохождение по цепи требует двух чеков: Climb(DC 10 на половину пути). Если сумма чека меньше или равна 5 то персонаж падает вниз, при этом сгорает на половине пути, без попытки удержаться. Если сумма меньше 10, но больше 5 то, для того, чтобы успеть схватиться он должен сделать проверку Dexterity (DC 15) в случае провала персонаж падает в лаву. На платформе PC находят две укрепленные железные двери (break DC 28), которые закрыты. Между дверьми и по бокам от них, есть бойницы, но они закрыты металлическими листами.

2. Коридоры

На внешней стене этого коридора следы стрел и оружия. По всей видимости, эта область была второй линией обороны. Но теперь здесь все тихо и только Ваши шаги отзываются эхом.

Эти коридоры были первоначально сделаны, чтобы позволить стрелкам и волшебникам убивать тех, кто пытается пробраться по цепям. В коридорах есть ловушки, но они активируются вручную из секретных проходов (лок.5). Только жулики(Rogue) имеют шанс на обнаружение их, хотя любой может обратить внимание, что пол немного наклонен в районе ловушки (лок.3) Spot (DC 25).

Каждый из этих коридоров содержит, по крайней мере, одну секретную дверь, которая может быть найдена только в том случае, если ее ищут Search (DC 30). При их открытии срабатывает "ловушка-валун"

3. "Ловушка-валун"

Каждая из этих ловушек содержит два валуна, каждый из которых катится в свою сторону, и срабатывает она в том случае, если открывается секретная дверь. Оба камня подогнаны под размеры коридора и хорошо обтесаны. Так как со временем механизмы пришли в упадок, бросайте d6, если выпало 1-2, то секретная дверь открылась, а ловушка не сработала.

Boulder Trap; CR 4; +5 melee (6d6); Search (DC 20); Disable Device (DC 20). Roll one attack for every character in the corridor. If the attack is unsuccessful, the PC is assumed to have dodged the boulder by ducking through one of the doors in the hallway.

Ловушка-валун; CR 4; Атака +5 (повреждение 6d6); Поиск (Сложность 20); Обезвреживание устройства (сложность 20). Бросайте одну атаку для каждого персонажа находящегося в коридоре. Если по результатам броска камень промахивается, то это означает, что персонаж успел спрятаться в одну из дверей в проходе.

4. Взрыв Холода

Ловушка срабатывает в области 10 футов шириной (цепляет максимум двух персонажей) с эффектом "замораживающей вспышки"(flash-freeze).

Blast of Cold Trap; CR3; 10-ft. length of corridor (5d6); Reflex save (DC 15) avoids; Search (DC 27); Disable Device (DC 25).

Взрыв Холода, ловушка; CR 3; 10 футов длинны коридора (повреждение 5d6); спас-бросок на Рефлексе (сложность 15), тот кто выбросил ничего не получает; Поиск (сложность 27); Обезвреживание устройства (сложность 25).

5. Секретные Проходы

В эти комнаты нельзя попасть, кроме как через секретные двери.

Секретная дверь открывается, чтобы показать новую область могилы, между внешними коридорами и внутренними комнатами. Большое количество оружия находится в этой комнате, а так же видны механизмы ловушек, что находятся на внешней стене. Вы видите два коридора, что ведут в сердце гробницы.

Каждая комната имеет пять секретных дверей, которые соединяют различные комнаты цитадели. Мепхиты (лок.10) и призраки архитектора (лок.12а) знают о проникновении, как только они пробуждаются, они стараются отрезать партию от выхода, устроить засаду, или пытаются выйти на контакт с партией.

В комнате 5а есть магический меч. Он стоит в стойках рядом со всеми (+2 greatsword) (Search DC20). К сожалению, оружие все еще имеет печать семейства лейтенанта, что означает, что никто в Тиранакеле не купит это, поскольку все такие вещи рассматриваются как религиозные реликвии. Удаление печати семейства требует одного часа работы. Для этого чек на Craft(Weaponsmithing) DC20.

6. Холлы

Эта 30-на-30-футов комната украшена гобеленами, показывающими несколько самых великих подвигов Тирна'гаэля. Между гобеленами стоят подсвечники с неиспользованными свечами. Непосредственно напротив Вас расположена деревянная дверь.

Стропила в этой комнате были оживлены и защищают эту комнату от вторжения. Любой, кто проходит здесь без печати "Гарадон" (можно найти в лок.14с) будет атакован. Стропила прогибается, хватая злоумышленника, поднимает его вверх, и сжимает до тех пор, пока тот не перестанет дергаться.

Animate Rafters (2): CR 3; SZ M (construct); HD 3d10; hp 16; Init +0 (-1 Dex, +1 natural); Spd can reach anywhere in the room in one action; AC 11(+2 natural, -1 Dex); Slam +6 melee (1d8 + 6); Face 10 ft. by 1 ft.: Reach 15 ft.; SA bind (if a rafter succeeds by 5 or more with Grapple check, the target is held, lifted off the ground, and crushed; 1d6 points of damage each round until the target succeeds with a Strength check (DC 15), "plays dead"(притвориться мертвым) or dies); SQ construct, hardness 5; SV Fort +0, Ref +0, Will -5; Str 16, Dex 9, Con -, Int -, Wis 1, Cha 1; AL N.

Стропила не могут отличить одного злоумышленника от другого. Также, они игнорируют все неподвижные цели, включая те, что уже схвачены. РС может притвориться мертвым, чтобы убедить стропило отпустить его, но вынужден будет иметь дело с нападениями стропил еще раз, когда он начнет двигаться снова.

В каждой комнате, только два стропила.

7. "Передние Двери"

После входа в эту 10-на-10 футов комнату вы ощущаете жуткое зловоние. Пол и низ стены покрыты кровью и засохшими внутренностями.

Эта комната с ловушкой в виде падающего потолка. Любой РС должен это легко обнаружить (Search DC10). Принцип действия ее прост – две стенки сдвигаются друг к другу, раздавливая все что, встретят на своем пути.

В отличие от обычной западни такого рода, ловушку можно просто проскочить, для этого требуется Reflexes Save DC20. Успех указывает, что РС удалось, проскочить до того как потолок упал. Герои могут также избежать этой западни, если пролетят, не дотрагиваясь до пола. Также можно попытаться перепрыгнуть.

Ловушку можно обезвредить, если вставить предмет, который выдержит 20d6 повреждений. Если такой предмет будет найден то каждый раунд , добавляйте еще 20d6 повреждений. Если предмет выдержит пять раундов, то механизм сломается. За один раунд может пройти один человек.

Crushing Wall Trap: CR 11; +20 melee (20d6); Search (DC 10); Disable Device (34).

Ловушка со сдвигающимися стенами: CR 11; атака +20 (повреждение 20); Поиск (сложность 10); Обезвреживание устройства (сложность 34).

8. Хранилища Тирна'гаэля.

Эта 30-на-30-футов комната содержит множество пьедесталов и стеклянных, прозрачных коробок. Здесь храниться личные вещи Тирна'гаэля. Оружие, броня, свитки, книги, и много других изумительных вещей остаются на своих местах уже более 600 лет.

Двери в эти комнаты укреплены и запорены. Для того что бы сломать их Break (DC 20).

Эти хранилища содержат наиболее любимые вещи Тирна'гаэля, приобретенные в течение его жизни. Здесь есть огромная коллекция вещей из различных мест. Некоторые из них волшебные, а некоторые просто представляют огромную ценность.

Комната 8а содержит:

1. 70 платиновых монет, имеющих оригинальную печать царства. Из-за их редкости и эти монеты стоят вдвое их номинальной стоимость.
2. 4 драгоценных камня турмалина, стоящие 125 gp каждый.
3. 6 фарфоровых котов, каждый с окрашенной лапкой под мех и украшенные драгоценными камнями глаза. Каждый стоит 750 gp.
4. 1 точная копия первоначальной столицы царства. Она очень тяжелая - более чем 100 фунтов - но ценность приблизительно 10.000 gp.

Комната 8б содержит:

1. +1Клепанный кожаный доспех тихого движения (+1 studded leather armor of silent moves).
2. +2 Латные рукавицы шока (+2 gauntlet of shock).
3. +1 легкий арбалет.
4. +1 Кинжал окаменения (+1 dagger of petrification). Когда это оружие наносит критический удар, вместо удвоения цель должна кинуть Fort Save(DC 16) или на цель действует заклинание flesh to stone.
5. свиток опознавания [3-еьего уровня заклинателя](identify scroll [3rd-level caster]) и свиток шаровой молнии[5-ого уровня заклинателя] (lightning bolt scroll [5th-level caster]).
6. 12 позолоченных дартов (стоящий 50 gp каждый).

Кроме того, комната 8б содержит Dretch-a, отчаянно ищущего кольцо, которое он 600 лет тому предложил "Несцент"-у в оплату. У этого Dretch-a, были огромные неприятности после того, как он случайно оскорбил военачальника по имени Тирна'гаэль. Поэтому Dretch вызвал "Несцент"-а, надеясь, что он подчинит Тирна'гаэль, после чего его неприятности закончатся. За это Несцент потребовал семейную реликвию демона. Теперь Dretch ищет кольцо здесь, где Несцент - и все что с ним связано, навечно похоронено.

Dretch: CR 2; SZ S (outsider, chaotic, evil); HD 2d8; hp 9; Init +0; Spd 20; AC 16 (+1 size, +5 natural); Atk: 2 claws +3 (1d4), bite +1 (1d4); SA spell-like abilities (as if cast by 2nd-level sorcerer; at will: darkness, scare, and telekinesis: 1/day: stinking cloud), summon tanar'ri (summon one dretch once per day, 35% chance): SQ damage reduction 5/silver, SR 5, tanar'ri qualities (immunity: poison and electricity; resistance 20: void, fire, and acid; telepathy: 100 ft., in Abyssal); SV Fort +3, Ref +3, Will +3; Str 10, Dex 10, Con 10, Int 5, Wis 11, Cha 11; AL CE. Feats: Multiattack.

Dretch убежден, что его кольцо расположено где-то в могиле. (Кольцо находится в могиле (9), в которой он еще не был из-за страха столкновения с "Несцентом"). Dretch пытается заключить сделку с Чарами. Он хочет , что бы они нашли ему кольцо, взамен он будет работать на них в течение какого-то времени (Время выбирает ДМ).

Dretch всегда бежит от боя. Стыдясь обстоятельств, из-за которых он здесь, он отказывается вызывать Dretch-ей.

9. Могила Тирна'гаэля.

Эта область защищена постоянным антимагическим полем(antimagic field). Заклинание было сфокусировано на двери, при этом двери использовались как материальные компоненты для заклинания. Все четыре двери физически запорены (Break, DC 25), хотя два человек могут попытаться открыть их. Если любая из них открыта, эффекты antimagic field исчезают, и при этом Несцент освобождается.

Если РС уничтожают заклинание и входят в комнату, читайте следующее:

Это сердце могилы Тирна'гаэля - огромная, готическая палата, украшенная высокими, арочными альковами на всех сторонах, возвышаясь к крыше приблизительно на 80 футов вверх. Единственный житель комнаты - тяжелый, черный, мраморный, расположенный на широком возвышении - саркофага. Четыре цепи прикреплены одним концом к нему, а другим к углам комнаты. Крышка саркофага украшена гербом Тирна'гаэля.

Для открытия крышки нужна проверка силы (Strength, DC 20), при этом срабатывает механизм западни могилы, слышен звук размола металла и камня, и этаж начинает колебаться. РС имеют два раунда прежде, чем пол комнаты разрушится (кроме саркофага и остатков Тирна'гаэлем), проваливаясь в яму с лавой (гроб повисает на четырех цепях).

Эта западня связана с mephit-ами в Палатах опекуна (*10), которые пробуждаются, после того как саркофаг был вскрыт. DC для того, чтобы найти и отключить западню могут быть найдены в главе "Механизм ловушки в Могиле" (*15).

Персонажи могут попытаться выпрыгнуть из комнаты (Reflex save, DC 15).

РС могли бы пытаться взять кое-что изнутри саркофага. Это требует полного действия, и взять можно только два предмета. Герой может схватить кольцо Тирна'гаэля или длинный меч. Те, кто упорствует в попытке украсть его броню, обречены, погрузиться в пламенные глубины магмы.

Любой, кто смотрит в саркофаг, имеет право на Spot check (DC 5), для того, чтобы заметить движение внутри саркофага. Тело Тирна'гаэля хранит память о том, что он был жестоко убит. Многие из его костей расколоты надвое, а задняя часть его черепа была вскрыта. Эта информация должна быть неожиданностью для РС, кто знает легенду героя, в которой он постарел и умер от естественных причин.

После того, как Несцент выпущен, он немедленно начинает искать новое тело, чтобы заселить его. Вероятно один из умерших mephits, или один из РС будет подходящим телом. После, он попытается уничтожить злоумышленников.

Несцент всегда пытается захватить самое сильное существо. Он пытается всех уничтожить и захватить цитадель. Он помнит о могуществе Паладинского ордена «Гарадон», поэтому будет преследовать Персонажей, дабы те не могли рассказать о том, что Несцент на свободе.

Описание кольца, см. "Новый Волшебные Вещи" в конце этого приключения.

10. Палаты Опекуна

Ряды колон в виде скульптур стоят вдоль этого зала, который открыт для воздуха распространяющегося из ямы с лавой. На каждой колонне запечатлена тварь, которую убил Тирна'гаэль. Каждая из них также переносит сходство крошечного демона, гравированного с поразительно реалистичными деталями.

Каждый из шести столбов, который ближе к центру зала, содержит в себе одного из двенадцати Мепхитов, которые связаны с могилой (*9). Они начинают действовать в том случае если одна из дверей могилы открыта. Обратите внимание, что силы, руководящие этой волшебной западней стали несколько вялыми за столетия; как только могила открыта, только два из Мепхитов пробуждаются каждые три раунда (один в каждой комнаты, 10a и 10b).

Мепхиты немедленно нападают на любого ответственного за вскрытие склепа. Они перестают атаковать, если злоумышленники покинут это место немедленно. С Мепхитами невозможно договориться, так как они были призваны служить ордену «Гарадон».

Mephits (12): SZ S (outsider, fire); HD 3d8; hp 13; Init +5 (+1 Dex, +4 Improved Initiative); Spd 30, fly 50; AC 16 (+1 size, +1 Dex, +4 natural); Atk 2 claws +4 (1d3 and 2 fire); Face 5 ft. by 5 ft. : Reach 5 ft; SA breath weapon (every 1d4 rounds; cone of fire, 15 ft.; damage 1d8, Reflex half (DC 12)), spell-like abilities (save DC 12 + spell level; 1/hour: magic missile cast by 3rd-level sorcerer; 1 /day; heat metal, cast by 6th-level sorcerer). summoned mephit (1/day, only 25% same kind; roll d%, on failure, no mephit appears; summoned creature cannot summon another for 1 hour); SQ fire subtype (immune to fire, double damage from cold if save fails), fast healing (heal 2 points/round when touching torch-sized or larger flame), damage reduction 5/+1; SV Fort +3, Ref +4, Will +3; Sir 10, Dex 13, Con 30. Int 12, Wis 11, Cha 15. Skills: Bluff+5, Hide +11, Listen +6. Move Silently +7, Spot +6. Feat: Improved Initiative. CR 3.

Как только Мепхиты выпущены, приключение может измениться. Несцент может контролировать одно из этих существ, при помощи своей способности: командование над младшими существами (command lesser creatures) (см. Приложение). При этом остальные Мепхиты, начинают его атаковать. Таким образом РС могут получить хороших союзников.

11. Склепы Падших.

Эта темная комната тесна, но при входе в нее вас охватывает ощущение почтения. От света, проливающегося в могилы, Вы можете разобрать несколько вертикальных склепов, стоящих возле стен. Каждый склеп имеет символ господства Тирна'гаэля. Они - его самые лучшие воины, захороненные с ним на вечность.

Двери к этим комнатам все заперты (Break, DC 15). Если любой из склепов открыт, РС находят только скелет одетый в простой Plate armor, с личным оружием. Все оружие и броня, абсолютно обыкновенные. Все оно практически бесполезно.

12. Жилые Помещения.

Большая часть крепости Тирна'гаэля была оставлена в покое, когда место было преобразовано в могилу. Вы входите в одну из таких областей.

Все области кроме *12a, не представляют из себя никакой ценности.

а. Барак: Эта комната является домом одного давнего "гостя": призрак Теодора Биггса, архитектора, который перестроил эту цитадель в могилу.

Биггс знает ужасную правду о Тирна'гаэле. Он связан здесь его виной по введению в заблуждение людей о Тирна'гаэле. Он ищет помощь РС для того, что бы они помогли ему, хотя только после того, как они докажут ему, что помыслы их чисты. Злых персонажей он начинает атаковать. Он просит их уничтожить Несцента, после чего его душа будет спокойна.

Хорошие РС наверное согласятся ему помочь, после того как узнают правдивую историю о Тирна'гаэле. Биггс сообщает им, что уничтожить Несцента невозможно. Он предлагает им заманить Несцента в ловушку. План операции очень прост, после того как Несцент вселится в какое-то тело, нужно применить заклинание flesh to stone. К счастью, Биггс предлагал такое решение ордену «Гарадон» и даже привез специальный кинжал, dagger of petrification который до сих пор здесь храниться. Это оружие находится теперь в хранилищах (*8b), куда призрак с удовольствием ведет РС, чтобы найти кинжал.

Как архитектор могилы. Биггс ведет РС, отключая все ловушки (и - если Вы хотите - даже показывает им, как использовать их против монстров и опекунов в могиле). Он также сообщает РС, что все они должны приобрести печати "Гарадон", если они намереваются проходить через холлы (*6)

б. Столовая: Также иногда используемая как штаб. Эта комната содержит один большой стол, окруженный несколькими стульями с высокими спинками.

с. Цех: В этой комнате когда-то ремонтировали оружие и доспехи, конструировали и строили боевые машины. В комнате можно найти большое количество всевозможных инструментов.

д. Барак: В этой комнате стоит большое количество двухъярусных кроватей. Возле каждой из них стоит сундук, только один из них содержит что-то интересное (золотая фигурка волка, стоящая 250 gp).

Biggs' Ghost: SZ M (undead, incorporeal); HD 7d12; hp 45; Init +6 (+2 Dex, +4 Improved Initiative); Spd fly 30 (perfect); AC 13 (+2 Dex, +1 deflection) or 12 (+2 Dex, when it manifests); Atk Incorporeal touch +3 melee (1d4. +1 against ethereal): SA manifestation (can strike with touch, can be attacked), frightful moan (living creatures in 30-ft. spread must Will save or panic 2d4 rounds; those that save are immune for one day), telekinesis (free action once per round, as cast by 12th-level sorcerer), detect evil (as cast by a 7th-level sorcerer): SQ rejuvenation (if destroyed, returns in 2d4 days with a successful level check (1d20+7. DC 16: may be destroyed for good by relieving its suffering); turn resistance +10, undead, incorporeal: SV Fort+10, Ref+9; Will +10; Str 12; Dex 15; Con-; Int 17; Wis 17; Cha 20; AL LG, Skills: Craft: Blacksmithing +3, Craft: Carpentry +5. Craft Locksmithing +3, Craft: Stonemasonry +5, Craft: Trapmaking +9, Hide +8, Knowledge: Architecture +10, Knowledge: Religion +3, Listen +8, Profession: Architect +10, Search +8, Spot +8. Feats: Improved Initiative, Improved Unarmed Strike, Skill Focus (knowledge: architecture). CR 5.

13. Подсобные помещения.

Большая часть крепости Тирна'гаэля была оставлена в покое, когда место было преобразовано в могилу. Вы вошли в одну из таких областей.

Каждая из этих комнат полностью заполнена различными вещами.

а. Склад: В этой комнате хранятся различные строительные материалы, нужные для ремонта цитадели.

б. Кухня: Кладовая: В этой комнате стоит огромная печь для приготовления пищи. С обеих сторон стоят железные полки, на которых храниться посуда.

с. Тренировочная комната: Центр этой комнаты утоплен в пол. Вокруг имеется большое количество деревянных брусков, мишеней, подвесных лестниц. По всей видимости, здесь проходили различные тренировки и соревнования.

д. Склад: В этой комнате, судя по количеству корзин и горшков, хранился провиант.

14. Охранные помещения.

Эта комната содержит длинный офицерский стол и несколько стульев.

Это – простые охранные посты, где отряды Тирна'гаэля размещались во время вахты. Каждый из них содержит что-то интересное. В местоположении *14с, несколько скелетов сидят в комнате. Они одеты в полный пластинчатый доспех, имеющий печать "Гарадон". Они - паладины, те, кто заманили в ловушку Несцента и закрыли в могилу, а затем умерли с тайной. Их броня и оружие давно бесполезны, но печати на их туниках выглядят как новые. Любой носящий одну из печатей, игнорируется оживающими опекунами в холлах (*6).

15. Механизмы Западни Могилы

Эта западня может быть разоружена, хотя это трудно.

Tomb Trap: CR 8; death (if still in the room when it falls); Reflex save (DC 20 avoids, but only if the PC is within 5 feet of an exit with a clear path out of the room when it falls); Search (DC 20); Disable Device (DC 20).

Западня Могилы: CR 8; смерть(всем тем кто находиться в комнате в момент разрушения пола); спас-бросок на Рефлекс (сложность 20, но только в том случае, если персонаж находиться в пяти футах от выхода и ему никто не перекрывает выход); Поиск (сложность 20); Обезвреживание устройства (сложность 28).

Эпилог

Самая чистая дорожка к победе для РС – это обнаружить и использовать кинжал окаменения на существе, и затем уничтожить статую, но есть и другие варианты.

Если Вы хотите вернуть Несцент позже в вашей кампании, Вы могли бы опустить призрака из сценария, вынуждая РС попасть в ловушку, в которой ничего нет, увеличивая при этом их шансы на выживание. Если герои берут кольцо Тирна'гаэля и с ним уезжают, то Несцент, с большой вероятностью будет их преследовать, пока он не погибнет или не вернет себе кольцо.

Новое волшебное Изделие

Кольцо Турна'гаэля

Это самое обыкновенное кольцо. Оно выглядит ржавым и очень старым. При выкинутом чеке Appraise (DC 15), можно сказать, что оно стоит не больше 2 гр. Но если кто-то его носит в течении одной недели, то оно меняет вид в лучшую сторону.

Через неделю, после того как его стали носить, кольцо добавляет +1 ко всем повреждениям которые нанес владелиц(а). Это относится ко всем типам повреждения. Это повреждение добавляется после всех других модификаторов. Если владелец продолжает носить кольцо, и получает уровень, то премия увеличивается еще на +1 за каждый полученный уровень. Эта премия немедленно теряется, если кольцо находится неделю без владельца.

Также кольцо защищает владельца от заклинаний пытающихся его убить(Death Effect), или разрушить его тело(Disintegrate). Это кольцо – является артефактом, и его очень тяжело уничтожить.

Новый монстр

Несцент

Creating a Несцент

Medium-Size Outsider (Neutral, Evil, Incorporeal)

Hit Dice: Same as the host or d10, whichever is higher.

Initiative, Speed, AC, Attacks: Same as the host.

Damage: Same as the host, plus the effects of Nascent possession.

Face/Reach: Same as the host.

Special Attacks: A nascent retains all the special attacks of the host and also gains those listed here. Unless noted otherwise, saves have a DC of 10 + half the Nascent's HD + the Nascent's Charisma modifier.

Nascent Possession (Su): Once per round, a Nascent can enter a new host of evil or neutral alignment, on the Material Plane. The target can resist the attack with a successful Will save [DC 15 + Nascent's Charisma modifier]. A creature that successfully saves is immune to the Nascent's possession effect for one day. If the save fails, the Nascent enters the host's body and seizes control of its physical functions. The host immediately gains the effects of the Augment and Damage Reduction abilities, which it retains until the Nascent leaves. The host is also affected by Body Destruction (see below).

Augment (Su): The body of a host possessed by a Nascent grows stronger, tougher, and faster the longer the Nascent remains within it. Starting on the first day, the Nascent chooses one physical ability (Strength, Dexterity, or Constitution) to increase by 1 (to a maximum of 30). The Nascent may increase one such ability per day.

Command Lesser Creatures (Su): While possessing a host, the Nascent can control other creatures with fewer HD than those of its host. Any creatures the Nascent targets must succeed at a Will save or follow the Nascent's commands as though affected by a dominate person spell cast by a 10th-level sorcerer. This ability has a range of 50 yards, although it's telepathic, so line of sight is not required.

Special Qualities: The Nascent retains all qualities of its host, and the host gains the outsider type while possessed.

Incorporeal: When not possessing a target creature, a Nascent may only be harmed by other incorporeal creatures, +1 or better magic weapons, or magic, with a 50% chance to ignore any damage from a corporeal source. It can also pass through solid objects at will, and its own attacks pass through armor. It always moves silently.

Invisible (Su): While incorporeal, a nascent is invisible. Since the nascent has no body, this prevents die use of mundane Spot or Listen checks to find it.

Know Alignment (Su): A Nascent sees alignments as physical elements and automatically knows the true alignment of any creature it spies.

Invulnerable (Su): While incorporeal, a Nascent can only be attacked physically if found on its home plane -which has never been located, even by the Tanar'ri.

Damage Reduction (Su): The body of a host slowly grows tougher the longer the Nascent remains within it. Every day of possession, the base creature gains 1/- points of damage reduction, up to a maximum value of 20/-.

Resistance (Su): A Nascent has fire resistance 20.

Body Destruction (Su): For every day a host is possessed, it loses 1 hit point permanently, and its maximum hit point potential is reduced by 1. This is unavoidable and irreversible. When the host body reaches 0 hp, it crumbles into smoldering ash, leaving the Nascent to find a new host.

Saves; Fort and Ref are the same as the host, plus any ability modifiers. Add +20 to Will saves.

Abilities: Int 14, Wis 11, Cha 20. While incorporeal, a Несцент has no Strength or Constitution, but it has a Dexterity of 12 for purposes of moving about only. In a host, the Nascent uses its own Intelligence, Wisdom, and Charisma scores and the host's Strength, Dexterity, and Constitution scores.

Skills: Intimidate +9, Knowledge: Other Planes +10. Search +5, Speak Language: Common, Spot +5, Tumble +5. The Nascent does not have access to the host's skills.

Feats: Blind-Fight, Endurance, Power Attack. The Несцент does not have access to the host's feats.

Climate/Terrain: Any (though usually any land or underground).

Organization: Solitary.

Challenge Rating: Same as the host' CR+2.

Treasure: Standard for the host, though after six months in the body, the ratio between monetary treasure and items shifts to half the standard money and twice the standard items.

Alignment: Always neutral evil

Advancement: See nascent possession, augment, and damage reduction, above.

Fortress Tomb of Tirna'gael (suspended over molten laba)

No wall or railing

No wall or railing

	= Door
	= Secret Door
	= Pillar
	= Sculpted Pillar

0	10	20
Scale in feet		

