

Крепость Царства Теней

*Героический, 1-10
Конверсия для Забытых Царств*

*Грег Билсланд
Иллюстрации - Джон Станко
Картография - Майк Шлей*



Источник: Dungeon Magazine #155

Keep of the Shadowfell

D&D 4ed

Перевод: LE_Ranger, le_ranger@mail.ru, icq 307744148

Вводное приключение 4-го издания игры "подземелья и Драконы", именуемое Крепостью *Царства Теней*, подходит для игровых персонажей (PC) 1-го - 3-го уровней. Игрокам или Ведущему (DM) для использования приключения *Крепость Царства Теней* не требуются *Руководство Игрока*, *Руководство Ведущего* или *Руководство Монстров*. В приключении обеспечены все необходимые правила для игры, и оно разработано так, чтобы вписываться в большинство сеттингов кампаний. Дальнейший материал - руководство для адаптации приключения к сеттингу Забытых Царств. Статья включает дополнительные столкновения, адаптацию народа и мест приключения и расширенное взаимодействие с неигровыми персонажами (NPC). С этим руководством DM может начать свою кампанию Забытых Царств еще до того, как на его полке появятся три базовые книги D&D.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ СТАТЬЮ

Крепость Царства Теней преднамеренно оставляет пробелы в географии и истории, позволяя DMу разместить приключение в своей кампании где угодно. Для встраивания *Крепости Царства Теней* в Фаэрун требуется эта статья - обеспечивающая (а в некоторых случаях и меняющая) многие имена, подоплеку и истории, представленные в оригинальном приключении. Будучи DMом, Вам следует быть готовым к адаптации оригинального текста приключения к информации, представленной здесь. Прочтите текст приключения вкуче с этой статьей, прежде чем начать приключение. Вы можете вклеить стикеры с пометками в текст приключения, чтобы напоминать себе об изменениях, по мере того, как игроки проходят приключение.

ПОДГОТОВКА К ПРИКЛЮЧЕНИЮ

Для начала действий *Крепость Царства Теней* дает несколько зацепок и столкновение, называемое "Засада кобольдов". Вы можете использовать это готовое столкновение и зацепки либо дополнительную зацепку и столкновение, представленные здесь. Альтернатива начало позволяет Вам начать приключение в большем городе, иначе оно начинается в безопасном поселке в Диппингдейле или в восточном Кормире.

Вы можете дать партии несколько зацепок. Зацепки на следующей странице позволяет Вам вовлечь в приключение всех PC. Однако, у отдельных PC могут быть определенные интересы к делам в Зимнем Приюте. Пробуйте скроить зацепки так, чтобы у каждого из персонажей были личные, моральные или финансовые интересы в этом приключении.

Сеттинг

В сеттинге Забытых Царств городок Зимний Приют - вокруг которого вращается большая часть приключения - находится на Восточном Пути между Арабелом и Высокой Луной. Городок расположен глубоко в Громовых Пиках, почти на границе влияния Сембии.

Угроза

Задолго до прихода в Громовые Пики драколича Орглороасы (известного некоторым как Свистящая Тень) в горах бродил другой дракон. Великий вирм Шадраксил, был тeneвым драконом, родителем матери Орглороасы, Шшуушшуру. К рождению Кормира в 26 DR Шадраксил уже был великим вирмом и родителем многих других драконов, включая Шшуушшуру.

По мере того, как сила Кормира росла, страна строила крепости вдоль своих границ, включая таковые в Громовых Пиках. В то время Шадраксил устроил там логовище, и в 236 DR великий вирм начал нападать на заставы Кормира. Среди этих фортов было место, которому было суждено стать Крепостью Царства Теней.

В ответ Кормир послал храбрых солдат во главе с рыцарем Джеролдом Киганом. Киган придумал, как заманить тварь в арканную ловушку, где Военные Волшебники Кормира сумели заточить вирма на Плане Тени.

Шадраксил был заточен в течение двенадцати столетий, забытый большинством и считающийся мертвым теми немногими, кто помнили его имя.

После столетий заточения Шадраксил полагал, что никогда не сбежит. Однако, когда Шар после Чумы Заклинаний преобразовала План Тени в Царство Теней, дракон пробудился и увидел свой шанс. Чума Заклинаний ослабила защитную печать, удерживающую заточенного дракона, так что Шадраксил ударил по рукам с Шар, предложив свои услуги в ее темной цели, если она сможет использовать своих агентов для его освобождения. После нескольких лет раскопок и подготовки служители Шар наконец были готовы освободить Шадраксила - тварь достаточно могучую, чтобы опрокинуть баланс сил в регионе. Освобождение Шадраксила может быть возможностью, которой жаждали Нетерил и Сембия в надежде нанести убийственный удар Кормиру и Долинам.

Недавние события

Низший священник Шар по имени Каларел проник в близлежащий городок Зимний Приют. Его культ работает из городка, снабжая Каларела и его последователей, плотно работающих в Крепости Царства Теней в подготовке выпускания вирма.

КРАТКО О ПРИКЛЮЧЕНИИ

РС узнают, что что-то не так в городке Зимний Приют, и путешествуют туда, чтобы исследовать это.

Затем персонажи обнаруживают, что то, что казалось незначительной угрозой - фактически часть огромной опасности. По мере того, как персонажи говорят с NPC в Зимнем Приюте и сталкиваются с агентами Каларела, они получают ключи, помогающие им раскрыть планы Каларела и дающие им информацию, необходимую для срыва махинаций злого культа.

Зацепка: Аколит-беглец

Авантюристы начинают в деревне или в городе около Громовых Пиков, возможно - за выпивкой, говоря о недавних событиях или занимаясь своими делами. В некоторый момент группа хулиганов входит в таверну и приближается к худому, жилистому человеку, сидящему в углу. Человек - житель Зимнего Приюта и аколит Чонти. Он был послан жрицей Зимнего Приюта, Сестрой Линорой. Хулиганы зажимают его в угол и начинают угрожать. Наконец, один из них вытаскивает кинжал и, похоже, собирается убить его.

Альтернатива: Худой, жилистый человек входит в таверну, где РС наслаждаются выпивкой. Увидев их, он говорит, что ему нужна помощь, чтобы искоренить злой культ в его родном городке (см. Просьбу Геварна на странице 8).

ГОЛОВОРЕЗЫ В ТАВЕРНЕ

Уровень столкновения 1 (500 XP)

Основа

Игровые персонажи прибывают в таверну Позолоченная Леди в городе у подножия Громовых Пиков. Если у Вас нет своих предпочтений к городу, в котором начинают персонажи, используйте Высокую Луну, столицу Диппингдейла и город в нескольких днях пути к востоку от Зимнего Приюта. Долины состоят из свободных округов, полных теплосердного, независимого народа.

Уложите на стол тактическую карту и разместите миниатюру человека в точке, отмеченной "М". Вы не должны размещать миниатюру бармена, поскольку он не будет участвовать в столкновении; в остальном таверна пуста. Позвольте игрокам разместить миниатюры своих персонажей в пределах таверны. Как только они выбрали себе места, начинается действие.

Это столкновение включает следующих существ:

4 человека-головореза (Т)

2 человека-хулигана (R)

1 человек-наемник (H)

Как только игроки разместят свои миниатюры, прочтите:

Небольшой очаг горит в этой удобной комнате для отдыха. В таверне, называемой Позолоченная Леди, пусто, если не считать одинокого человека.

Вскоре после того, как вы усаживаетесь со своей выпивкой, группа жестко выглядящих людей входит в таверну и неторопливо идет к центру комнаты. Человек в углу склоняется в тени своей кабинки. Однако, семь новоприбывших замечают его. Четверо идут к главному и черному ходу, а трое пересекают комнату, направляясь к посетителю.

В этот момент дайте РС возможность действовать. Разместите миниатюры банды согласно позициям, отмеченным на тактической карте. Если РС обращаются к любому из членов группы, человек-наемник фыркает и велит им заниматься своими делами.

Если РС не нападают на людей, прочтите:

Лидер группы, человек со шрамом и в цепной кольчуге, угрожающе наклоняется над столом посетителя.

"Ты - тот самый, не так ли?" - вопрошает он.

Другой человек, бормоча, отскакивает в кабинку. Вы слышите, что он заикается, "Я н-н-не знаю, о чем вы говорите".

Человек со шрамом хватается посетителя за грудки, рвет на нем рубаху и срывает святой символ.

В этот момент дайте РС новую возможность действовать или задавать вопросы.

Проверка Восприятия

ДС 12 Святой символ на человеке в углу сделан из дуба и несет на себе символ розы. Это - символ богини Чонти, доброжелательного божества природы и урожая.



Если РС не нападают, прочтите:

"Это он самый," - с издевкой говорит человек со шрамом. Он вытаскивает свой меч, направляя его на испуганного человека.

Когда РС встают на защиту аколита Чонти - физически или словесно - человек-наемник отпихивает аколита обратно в кабину и поворачивается к РС, говоря своим союзникам: "Позаботьтесь об этой черни". Если РС не приходят на помощь аколиту, то человек-наемник убивает его. В этом случае вовлеките РС в приключение при помощи столкновения "Кобольды-бандиты" из *Крепости Царства Теней*, когда они пойдут по Восточному Пути через Громовые Пики.

4 человека-головореза (Т) Миньон уровень 1

Средний естественный гуманоид ХР 25 каждый

Инициатива: +0 **Чувства:** Восприятие +0

ОЖ 1; промахнувшаяся атака никогда не повреждает миньона

АС 14; **Стойкость** 13, **Рефлексы** 11, **Воля** 11; см. также *правило толпы*

Скорость 6

Р. Дубинка (стандарт; по желанию) **Оружие**

+5 против АС; 2 урон.

Правило толпы

Человеческая чернь получает +2 бонус силы ко всем защита, пока по крайней мере еще два представителя человеческой черни находится в пределах 5 квадратов от нее.

Мировоззрение: Злое; **Языки:** Общий

СИЛ 14 (+2) **ЛОВ** 10 (+0) **МУД** 10 (+0)

ТЕЛ 12 (+1) **ИНТ** 9 (-1) **ХАР** 11 (+0)

Оснащение: Дубинка

Описание: Мускулистые и небритые, эти люди напоминают тех, с кем не хочется встречаться в темном переулке.

Человек-наемник (М) Солдат уровень 3

Средний естественный гуманоид ХР 150

Инициатива: +5 **Чувства:** Восприятие +6

ОЖ 47; **Кровотоочащий** 23

АС 18; **Стойкость** 16, **Рефлексы** 15, **Воля** 14

Скорость 5

Р. Длинный меч (стандарт; по желанию) **Оружие**

+10 против АС; 1d10+3 урон, и цель отмечена до конца следующего хода человека-наемника.

Р. Нажим преимущества (стандарт; перезарядка 5 6) **Оружие**

Требуется длинного меча; +10 против АС; 1d10+7 урон, и цель сдвинута на 1 квадрат и ошеломлена (dazed) (спасбросок заканчивает).

Д. Арбалет (стандарт; по желанию) **Оружие**

Дальность 15/30; +9 против АС; 1d8+2 урон.

Мировоззрение: Злое; **Языки:** Общий

Навыки: Мудрость Улиц +7

СИЛ 16 (+4) **ЛОВ** 14 (+3) **МУД** 11 (+1)

ТЕЛ 15 (+3) **ИНТ** 10 (+1) **ХАР** 12 (+2)

Оснащение: Цепная кольчуга, длинный меч, арбалет с 20 зарядами

Описание: У этого высокого, мускулистого человека имеет длинные волосы, тонкий рот и острый нос. Он носит цепную кольчугу и уверенно обращается с мечом.

2 человека-хулигана (R) Ударник уровень 2

Средний естественный гуманоид ХР 125 каждый

Инициатива: +6 **Чувства:** +1 Восприятие

ОЖ 37 каждый; **Кровотоочащий** 18

АС 16; **Стойкость** 12, **Рефлексы** 14, **Воля** 12

Скорость 6

Р. Булава (стандарт; по желанию) **Оружие**

+7 против АС; 1d8+1 урон, и человек-бандит смещается на 1 квадрат.

Д. Кинжал (стандарт; по желанию) **Оружие**

Дальность 5/10; +7 против АС; 1d4+3 урон.

Р. Ошеломляющий удар (стандарт; столкновение)? **Оружие**

Требуется булавы; +7 против АС; 1d8+1 урон, цель ошеломляется (dazed) до конца следующего хода человека-бандита, и человек бандит смещается на 1 квадрат.

Боевое преимущество

Человек-бандит наносит дополнительные 1d6 урона при рукопашных и дальноточных атаках против любой цели, против которой имеет боевое преимущество.

Мировоззрение: Злое; **Языки:** Общий

Навыки: Скрытность +9, Мудрость Улиц +7, Воровство +9

СИЛ 12 (+2) **ЛОВ** 17 (+4) **МУД** 11 (+1)

ТЕЛ 13 (+2) **ИНТ** 10 (+1) **ХАР** 12 (+2)

Оснащение: Кожаный доспех, булава, 4 кинжала

Описание: Эти безжалостно выглядящие женщины одеты в кожанки, и на лицах их самодовольное выражение, словно сулящее неприятности.

Тактика

Люди-головорезы стоят на страже у двери. Однако, по сигналу своего лидера они подходят к персонажам с боков. Человек-наемник игнорирует аколита и обращает свое внимание на РС. Хотя наемники работают на службе культа Шар, они - практичные противники, и бегут, если борьба кажется проигранной.

Особенности области

Освещение: Яркий свет.

Кабинки: Они установлены на земле и скреплены со стеной. Это - трудный ландшафт.

Стулья: Стулья не ограничивают и не перекрывают движение через квадрат.

Стол: Стол высок достаточно, чтобы Маленькое существо могло передвигаться под ним и получать от этого покрытие. Запрыгивание на стол стоит 2 квадратов движения. Персонаж может использовать стандартное действие, чтобы опрокинуть стол, который после этого может предоставить покрытие для стоящего существа или превосходящее покрытие - для склонившегося.

Очаг: Слабо горящий огонь обеспечивает комнату теплом. Камин встроен в стену и не влияет на передвижение.

Стулья у очага: Они обеспечивают покрытие для тех, кто смежен с ними. Они также считаются трудным ландшафтом.

Коврик: Персонаж, смежный с ковром, может использовать стандартное действие для DC 10 проверки Силы, чтобы дернуть ковер. Любые существа в квадратах, занимаемых ковром, должны преуспеть в DC 15 проверке Акробатики или будут склонившимися.

Бар: У этой стойки твердая внешняя сторона, и она может обеспечить покрытие стоящему персонажу или превосходящее покрытие - склонившемуся. Бар - трудный ландшафт.

Сокровище: У человеческой банды есть 5 зм и 83 см, независимо от того, скольким из них РС нанесут поражение.

Что дальше?

Когда борьба заканчивается, игровые персонажи имеют возможность поговорить с запуганным аколитом Чонти, который представляется как Геварн. (См. Просьбу Геварна на следующей странице для информации об аколите и его тяжелом положении).

Персонажам не следует волноваться о властях городка; бармен, скрывавшийся во время драки за барной стойкой, рассказывает о геройстве РС городскому констеблю, и тот не заводит дела.

ПРОСЬБА ГЕВАРНА

В этой секции представлен вводный текст и вопросы-ответы для того, чтобы выяснить, что знает Геварн. Вы вольны вести и перестраивать беседу по своему усмотрению и по обстоятельствам. Когда РС приблизятся к Геварну, прочтите следующее:

Человек, забывшийся в кабинку, одет в простую одежду, неотличимый от ремесленника или фермера, если бы не святой символ, который он стиснул так, что аж суставы побелели.

Каштановые волосы человека сильно взъерошены, и даже теперь его тонкое, жилистое тело дрожит от пережитого. Он смотрит на Вас огромными синими глазами, когда Вы приближаетесь, и говорит:

"С-с-спасибо огромное, что спасли меня. Чонти благословит Вас; благослови вас всех! Я был уверен, что у-у-умру. Меня зовут Геварн, я аколит Чонти".

В: Что это были за люди?

"Нанятые уличные хулиганы, посланные силами зла, чтобы остановить меня в моей миссии".

В: Ваша миссия? Кто стоит за Вами?

"Я иду из городка Зимний Приют в Громовых Пиках. Клерик, которому я служу - Сестра Линора - узнала, что в нашем городке обосновался культ Шар. Она послала меня за помощью, но я боюсь, что не понимаю путей этого мира, и эти люди, должно быть, выследили меня, чтобы не дать найти помощь".

В: Что Вы еще можете сообщить нам об этом культе?

"Сестра Линора узнала через свою связь с Великой Матерью, что Шар обратила свой взор на наш скромный небольшой городок. Шар, Хозяйка Ночи, постоянно стремится усилить свое влияние на мир и делает все, чтобы обратить его в руины. Сестра велела мне идти за помощью, пока она пытается раскрыть культ и обнаружить его темную цель".

Геварн может в общих чертах описать Зимний Приют. Видевший, как РС разобрались с хулиганами, он выражает желание получить их помощь:

"Я благодарю вас, что пришли мне на помощь. Я видел, как ловко вы справились с этими головорезами, и могу ли я молить Вас прийти на помощь нашему осажденному городку? Лорд городка, конечно же, вознаградит Вас, если Вы сумеете найти этот культ и устранить его. Вам также будем благодарны я, Сестра Линора и Великая Мать, если Вы окажете нам помощь".

НАПРАВЛЕНИЕ В ЗИМНИЙ ПРИЮТ

Если РС внемлют просьбе Геварна, он сопровождает их в четырехдневном путешествии в Зимний Приют. Когда РС находятся уже недалеко от Зимнего Приюта, на них нападают кобольды (см. столкновение Кобольды-бандиты из *Крепости Царства Теней*). Геварн во время столкновения прячется, и кобольды не нападают на него. Геварн ничего не знает о существах, но уверяет, что персонажи могут узнать больше по прибытии в Зимний Приют.

АДАПТАЦИЯ ЗИМНЕГО ПРИЮТА

Следующий текст заменяет оглашаемый в начале секции Зимнего Приюта *Крепости Царства Теней*:

Изрытый колеями Восточный Путь вьется по Грозовым Пикам, в конечном счете упираясь в окруженный стеной городок Зимний Приют. Городок гнездится в лесистой долине посреди Грозовых Пиков. Каменные стены побиты непогодой, но все еще поддерживают защитный палисад.

Вокруг Зимнего Приюта стоят маленькие крытые соломой дома, перед каждым - маленькое сельхозугодье, расчищенное от деревьев. За фермами, на запад и на юг, простирается темный лес, и во всех направлениях вздымаются высокие горные пики.

Названия и имена

Многие из названий и имен из приключения *Крепость Царства Теней* следует изменить для адаптации к сеттингу Забытых Царств.

Оригинальное	Новое
Дорога Короля	Восточный Путь
Пики Кайрнгорн	Грозовые Пики
Оркус	Шар
Авандра	Чонти
Нерат	Кормир

Что дальше?

Когда РС прибывают в Зимний Приют, Геварн отделяется от компании и направляется в храм (область 10). Он приглашает их прийти в храм и поговорить с Сестрой Линорой, как только они здесь обоснуются. За комнатой и питанием он направляет их в Гостиницу Вraithона (область 2).

Важные места

Эта статья подробно останавливается на нескольких местах опубликованного приключения. Вы должны включить в оригинальную информацию дополнительные описания, данные здесь.

Башня Валтруна: В оригинальном приключении этой пятиэтажной башне, по слухам, больше 300 лет. В действительности она намного старше. Персонаж, преуспевший в DC 25 проверке Тайн, может определить, что башня зачарована ритуалом, позволяющей ей не бояться воздействия стихий. Персонаж, преуспевший в DC 20 проверке Истории или Строительства Подземелий может понять, что башне по крайней мере 1,000 лет и что датируется она зарождением Кормира.

Правда - в том, что шпиль был построен в качестве наблюдательной башни для крепости, в те времена известной как Крепость Кигана. Когда Крепость Кигана была разрушена (см. Правду о Крепости на странице 34), тома, содержащиеся в библиотеке крепости, были переданы в башню. Они оставались запечатными подальше на нижних уровнях башни, куда Валтрун не ходит. Позже в приключении персонажи могут убедить Валтруна поискать эти древние библиотеки, чтобы узнать правду о Крепости Царства Теней.

Великий Шоппи Баирвина: В оригинальном приключении Баирвин - путешественник по миру, имеющий местный магазин различных товаров. Однако, в этой адаптации Баирвин - подчиненный Каларела и лидер культистов, расположенных в Зимнем Приюте.

Баирвин оперирует культом из подвала своего магазина. Он прибыл несколько лет назад одновременно с Каларелом и тайно снабдил его инструментами и припасами, необходимыми для раскопок Крепости Царства Теней. Он также начал вербовать на свое дело других.

Важные люди

Эта статья дает новую информацию для отыгрыша нескольких NPC из оригинального приключения.

Нинаран: Хотя Баирвин оперирует культом в Зимнем Приюте и снабжает Каларела провиантом, именно Нинаран следит за всем. У нее есть коттедж за пределами городка, но она проводит вечера в Гостинице Вraithона, слушая людей и убеждаясь, что никто не подозревает о деятельности в крепости. Также она контактирует с гоблином Железным Зубом, руководящим кобольдами.

Нинаран тиха и редко говорит, но если РС ищут беседы, она задает вопросы, не рассказывая ничего о себе. Когда РС отвечают на вопрос, она уклончиво говорит что-то типа "Ааа..." или "Вот как?" Нинаран может задать любой из следующих вопросов:

"Откуда вы?"

"Что привело вас в Зимний Приют?"

"Вы сюда надолго?"

"Нравится вам Зимний Приют?"

"С кем вы уже встречались?"

Если персонажи раскрывают, зачем они пришли в Зимний Приют, Нинаран проявляет случайный интерес. Затем она сообщает всем, что они говорят о Калареле.

Если РС пытаются задавать Нинаран вопросы, она уклончива и придерживается истории, что она - простой ловец и охотник. РС могут сделать DC 14 проверку Понимания, чтобы понять, что она целенаправленно скрывает информацию о себе.

Баирвин Вилдарсон: Бывший житель Сембии и приверженец Шар, Баирвин поначалу кажется просто эксцентричным владельцем магазина. Среди приключенческих устройств и провианта в его магазине есть разнообразные странные изделия, имеющие свою историю.

Баирвин особенно заинтересован мрачными персонажами - колдунами, жуликами или расами типично недоброго мировоззрения, типа дроу или тифлингов. Он заинтересован обнаружением большого количества потенциальных новичков для своего культа и сосредотачивается на разговорах с любым из представителей вышеупомянутых рас или классов.

Тайр Угольщик: Этот грубый дварф плоско отшучивается об успехах магазина Баирвина. Он открыто жалуется на внезапный успех Великого Шоппи. Он объясняет, что Баирвин прибыл в городок с фургоном, полным барахла, несколько лет назад и с тех пор сумел построить магазин, который, судя по всему, постоянно приобретает все больше товаров и дорогих изделий, несмотря на недостаток клиентов.

Персонажи, далее расспрашивающие Тайра, узнают, что Баирвин поначалу был частым клиентом Тайра. Баирвин часто покупал металлические товары типа совков, лопат и тачек. Тайр предполагает, что Баирвин поднялся на выгодной перепродаже этих изделий кому-то в области - возможно, дварфам в близлежащих холмах. Невзирая на это, дварф-кузнец ожесточен ростом магазина Баирвина.

Сестра Линора: Эта человеческая женщина средних лет руководит городским храмом. Это тихая, скромная, мягко говорящая женщина - кроме тех моментов, когда она сталкивается с Шар. Она выражает открытое расстройство тем, что городок (и особенно Лорд Падрайг) не желает признавать угрозу. Она, подобно аколиту Геварну, умоляет РС найти культ и дать доказательства его существования лорду и гражданам городка.

Вопросы и ответы

В: Что Вы знаете о культе Шар?

В этот момент большинство рассмеется и отмахнется. Персонажи могут сделать DC 15 проверку Мудрости Улиц для изучения любой или всех последующих пунктов информации, связанной с культом:

- В городке нет никаких подземных пещер или скрытых мест, о которых знают его граждане.
- В городке нет никаких новых или подозрительных людей. Самая новая из персон - Баирвин, и он прибыл несколько лет назад.
- Ворота по ночам закрыты, и единственные, кто уходят через них, возвращаются в свои дома за пределами городка. Фермеры, типа Эйлиана Старого, и ловцы, типа Нинаран, уходят вскоре после наступления темноты.
- Большинство народа больше обеспокоено кобольдами, нападающими на путешественников и горожан, чем неким губительным культом.
- Большинство людей полагает, что если бы и был культ, он находился бы за пределами городка - в месте захоронения дракона к юго-западу от городка или в старой разрушенной крепости на северо-востоке. Даже в этом случае народ считает это весьма сомнительным.

В: Что Вы знаете о Шар?

Сестра Линора или Геварн: "Она - Хозяйка Ночи, одна из великих богов, и в сердце ее - лишь зло. Она и ее сестра Селунэ создали мир из исконного хаоса. Однако, в отличие от ее доброй сестры, Шар хочет видеть, как мир падет во тьму и зло".

Баирвин или Нинаран: "Почему Вы спрашиваете о Хозяйке Ночи? Она не имеет к нам никакого отношения".

Кто-либо еще: "Шар? Хорошо же, я знаю о ней, но какое отношение она имеет ко мне? Она - злая богиня, и Чонти присматривает за нами здесь, в Зимнем Приюте - это все, что мне следует знать".

Изучение области

Позвольте персонажам сделать проверки Истории на предмет информации, связанной с Громовыми Пиками и проверки Религии - на знания, связанные с Шар.

Громовые Пики

ДС 15: Громовые Пики стоят на границе между Кормиром и Долинами, Сембия находится прямо на юго-восток. После расширения Сембии Громовые Пики и дорога через них пронизаны опасностями.



ДС 20: По пикам рыскает драколич, известный как Свистящая Тень. Хотя и бездействующий в последние годы, драколич иногда расшевеливается, охотиться на особенно загруженные сокровищами караваны, проходящие через Громовой Промежуток по Восточному Пути.

ДС 25: Когда Кормир во время своего основания поглощал страны Эспарин и Орва, он построил ряд крепостей в Громовых Пиках для охраны своей восточной границы. По давно уже забытым причинам эти крепости перестали функционировать, и Кормир отвел свои вооруженные силы для охраны менее высокогорных земель.

Шар, Хозяйка Ночи

ДС 15: Шар - великая богиня, вместе со своей сестрой Селунэ создавшая Абер-Торил. Она стремится увидеть пустынный мир, заполненный лишь злом и отчаянием.

ДС 20: После Чумы Заклинаний Шар удалось изменить План Тени, который она преобразовала в Царства Теней. Царства Теней - темное отражение Торила, где рыскает по земле нежить и темные гуманоиды.

ДС 25: Шар имеет сильное влияние в Нетериле и Сембии, жители которых поклоняются ей открыто. Хотя деятельность в ее защиту за пределами этих стран ограничена, существуют маленькие ячейки, представляющие ее интересы. Монахи Темной Луны - одна из самых преданных и грозных групп последователей.

ВОВЛЕЧЕНИЕ РС

Как только РС обосновываются в Зимнем Приюте, у Вас есть несколько вариантов вовлечения их в приключение. В зависимости от зацепки, которой последуют персонажи, могут случиться разные вещи. Секция ниже обсуждает, как разобраться с этими ситуациями и как адаптировать их к сеттингу Забытых Царств.

Засада кобольдов

Когда РС покидают Зимний Приют после первого своего прихода туда, на них нападает группа кобольдов (см. столкновение Засада кобольдов из оригинального приключения). В этом столкновении персонажи обычно получают маленькую статуэтку дракона с символом Оркуса на основании. Для этой адаптации приключения этот символ следует заменить на символ Шар: черный диск с тонким пурпурным ободком. После этого персонажи могут понять, что кобольды так или иначе связаны с деятельностью культа.

Место захоронения дракона

В оригинальном приключении место захоронения дракона было косвенно связано с махинациями Каларела. Однако, в этой адаптации место захоронения дракона дает свидетельства об истинной цели Крепости Царства Теней (см. Правда о Крепости на странице 34).

Дракон действительно захоронен в этом месте, но это существо - лишь подросток, что персонаж может идентифицировать с ДС 15 проверкой Природы. РС, преуспевший в проверке, также решает, что кости - таковые теневого дракона, а это место насчитывает уже более 1,000 лет.

Это место - ухо от селедки, уловка, созданная давно мертвыми кормирскими рыцарями, чтобы сделать вид, что Шадраксил мертв, а не запечатан в Теневой Трещины. Схема, которой следует Каларел, раскрывает правду. Гном Агрид - один из миньонов Каларела, и у него есть информация, которую РС могут использовать для раскрытия деятельности культа в Зимнем Приюте. В отличие от многих других служителей Каларела, Агрид не предан целям Каларела или Шар. Каларел нанял его для захвата Доувена и занятий раскопками. Встав лицом к лицу со смертью, Агрид выкладывает все, что знает. Будучи кровоточащим или когда у него остается лишь один союзник, гном сдается и предлагает персонажам информацию в обмен на свою жизнь. Если РС соглашаются, гном говорит:

"Каларел - тайный главарь! Он держал в этом ящичке зеркало для какого-то ритуала в крепости в горах. Я не знаю, зачем. В городке я контактировал с владельцем магазина по имени Баурвин; он мне платил и он сказал мне, где найти старого дурака Доувена".

Как только гном выкладывает свою информацию, он старается упрощать РС позволить ему уйти, напирая на то, что он не убивал Доувена, и со стороны РС будет жестоко убить его. Если РС настаивают на том, чтобы доставить Агрида в городок в качестве свидетеля деятельности культа, он ищет любой возможности сбежать.

Как только Доувер освобожден, он также выдает РС важную частицу информации:

"Когда я намеревался копать, я думал, что здесь захоронен великий вирма, Шадраксил. Это был ужасный теневой дракон, убитый группой кормирских солдат во главе с рыцарем, Сэром Киганом. Однако, здешний скелет дракона слишком мал, чтобы быть таковым Шадраксила. Мне остается лишь задаваться вопросом, что случилось с великой тварью".

Логовище кобольдов

Эти столкновения остаются почти идентичным оригинальным. Единственное изменение - в том, что при смерти Железный Зуб кричит "Хозяйка Ночи, прими меня".

Точно так же, записка Каларела Железному Зубу идентична, кроме последней строки, которая должна вместо этого гласить: "После чего народа Зимнего Приюта будет служить Шар, а иначе направится напрямик в брюхо Шадраксила".

Персонажи, нашедшие эту записку, могут задаться вопросом, кто или что такое Шадраксил. Персонажи, делающие ДС 20 проверку Истории, распознают в имени таковое великого вирма, предположительно убитого кормирцами в третьем столетии (DR).

ОТКРЫТИЯ

Если РС обнаруживают, что Баирвин возглавляет культ в Зимнем Приюте, они, вероятно, будут противостоять ему сами или обратятся к Лорду Падрайгу. Если РС придут в магазин Баирвина, он тепло их приветствует. Если РС начинают задавать вопросы, из которых становится ясно, что они знают о его причастности, он стремительно бежит в подсобку, где секретная дверь ведет к подземной палате. Если персонажи последуют за ним - вызывается описанное далее столкновение.

Если персонажи обращаются к Падрайгу, он требует доказательств. Если персонажи не смогут представить ему гнома, он говорит, что не будет принимать мер против жителя городка без веских причин. В случае, если РС представляют ему Агрида, жалобно рассказывающего, как с ним обошлись, но сообщающего о причастности Баирвина, то Падрайг просит РС помочь прощупать Баирвина (см. следующую страницу).

КУЛЬТ ШАР

Уровень столкновения 3 (700 XP)

Основа

Противостоят ли персонажи Баирвину сам по себе или пытаются арестовать его от имени Лорда Падрайга, владелец магазина бежит в заднюю комнату при первом же признаке опасности. Персонажи, следующие за ним, находят в подсобке магазина приоткрытую секретную дверь. Дверь выходит на узкую лестницу, спиралью уходящую вниз, во тьму.

Баирвин специально оставляет дверь приоткрытой, надеясь заманить персонажей за собой, чтобы они встретились с его союзниками. Два слепых потрошителя бдительно стоят у входа в подземную святыню. Два приверженца стоят около алтаря, Баирвин, готовый к атаке - за ними.

Это столкновение включает следующих существ:

2 темных служителя (D)

2 слепых потрошителя (R)

Баирвин, лидер культа (B)

Когда персонажи войдут в область, прочтите:

Покров тусклого пурпурного света окутывает комнату. Вдоль стен - свечи, горящие мерцающим пурпурным пламенем. Три ряда скамеек ведут к алтарю. Длинный ковер с повторяющимся символом - черным диском с тонкой пурпурной каймой - ведет вперед. Несколько одетых в темное фигур стоят в комнате, приготовившись к действию.

Тактика

Существа, занимающие эту комнату, пытаются схватиться с РС около входа, где начинается ковер. Слепые потрошители особенно аытаются заблокировать главный коридор, вынуждая РС перемещаться через скамейки, если они хотят добраться до Баирвина.

Темные служители по необходимости движутся через скамейки, ударяя РС с флангов и затем используя *теневое смещение* и действие движения, чтобы отступить за пределы досягаемости.

Баирвин остается в задней части, ослепляя РС *завесой ночи*, чтобы слепые потрошители могли получить боевое преимущество и попытаться задержать их на месте *клинком потрошителя*. Баирвин и его последователи крайне преданы Шар и плану Каларела, и они с удовольствием быются насмерть.

2 темных служителя (D) Ударник уровень 2

Средний естественный гуманоид, человек XP 125 каждый

Инициатива: +6 **Чувства:** Восприятие +1; видение при слабом освещении

ОЖ 38 каждый; **Кровоточащий** 19

АС 16; **Стойкость** 14, **Рефлексы** 15, **Воля** 12

Скорость 6

Р. Короткий меч (стандарт; по желанию) **Оружие**

+7 против АС; 1d6+1 урон

Р. Гнев тени (стандарт; перезарядка у з) **Некротический, Оружие**

+5 против Стойкости; 1d6+1 урон плюс продолжающийся 5 некротический урон.

Теневое смещение (незначительное, по желанию)

Темный служитель смещается на 1 квадрат как незначительное действие.

Боевое преимущество

Темный служитель наносит дополнительные 1d6 урона при рукопашных атаках против любой цели, против которой он имеет боевое преимущество.

Мировоззрение: Злое; **Языки:** Общий

Навыки: Скрытность +9



СИЛ 12 (+2) **ЛОВ** 16 (+4) **МУД** 10 (+1)

ТЕЛ 14 (+3) **ИНТ** 12 (+2) **ХАР** 9 (+0)

Оснащение: Черная роба, короткий меч

Описание: Одетые в роботы полночной черноты, эти люди с болезненной кожей имеют запавшие глаза из чистой тьмы с тонким ободком глубоко-пурпурного.

2 слепых потрошителя (R) Солдат уровень 3

Средний теневой гуманоид XP 150 каждый

Инициатива: +4 **Чувства:** Восприятие +1; слепое видение 5

ОЖ 47 каждый; **Кровоточащий** 23

АС 19; **Стойкость** 13, **Рефлексы** 15, **Воля** 13

Соппротивление 5 некротический

Скорость 6

Р. Теневая коса (стандарт; по желанию) **Некротический, Оружие**

+10 против АС; 2d4+4 некротический урон.

Р. **Клинок потрошителя** (стандарт; по желанию)

+8 против Стойкости; 1d8+3 урон и цель обездвижена (спасбросок заканчивает).

Преследующая тень (непосредственная реакция; когда смежный противник сдвигается; по желанию)

Слепой геарег смещается на 1 квадрат.

Мировоззрение: Злое; **Языки:** Общий

Навыки: Скрытность +7

СИЛ 14 (+3) **ЛОВ** 13 (+2) **МУД** 11 (+1)

ТЕЛ 15 (+3) **ИНТ** 10 (+1) **ХАР** 12 (+2)

Оснащение: Черные роботы, коса

Описание: Эти подобные призракам фигуры скрыты темными, пространными одеяниями.

Баирвин, лидер культа (B) Контроллер уровень 3

Средний естественный гуманоид, человек XP 150

Инициатива: +2 **Чувства:** Восприятие +3; видение при слабом освещении

ОЖ 47; **Кровоточащий** 23

АС 16; **Стойкость** 14, **Рефлексы** 14, **Воля** 17

Скорость 6

Р. **Четвертной посох** (стандарт; по желанию) **Оружие**

+9 против АС; 1d8+1 урон.

Д. **Завеса ночи** (стандарт; по желанию)

Дальность 10/20; +7 против Стойкости; 1d8+3 некротический урон и цель ослеплена (спасбросок заканчивает).

К. **Развязанная тьма** (стандарт; столкновение)

Близкий взрыв 2; +7 против Стойкости; 1d4+3 некротический урон, цель сталкивается на 2 квадрата и ослеплена до конца следующего хода Баирвина.

Мировоззрение: Злое; **Языки:** Общий

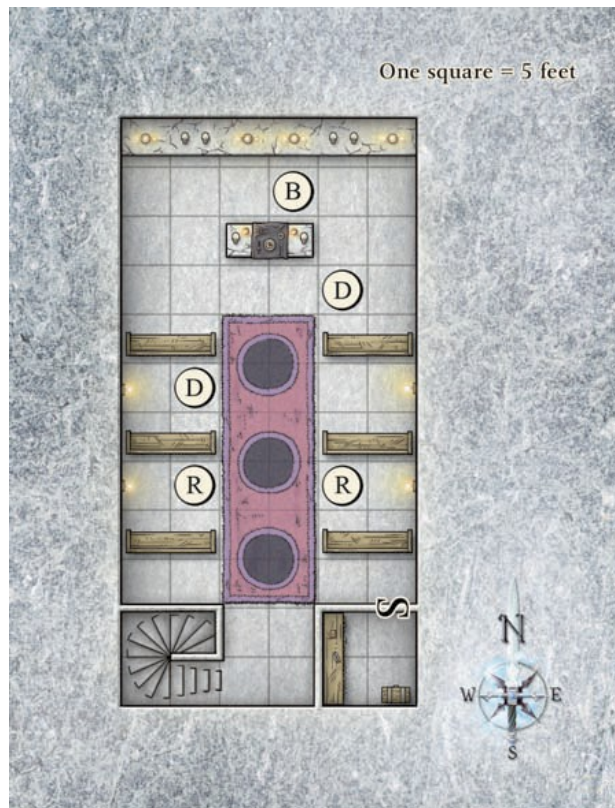
Навыки: Природа +8, Религия +7

СИЛ 13 (+2) **ЛОВ** 12 (+2) **МУД** 14 (+3)

ТЕЛ 15 (+3) **ИНТ** 12 (+2) **ХАР** 18 (+5)

Оснащение: Кожаный доспех, четвертной посох

Описание: Этот человек средних лет в очках носит многочисленные одеяния из пурпурного и черного. Его оригинальность делает его маловероятным подозреваемым в качестве лидера культа.



Особенности области

Освещение: Тусклый свет; по всей комнате пурпурным пламенем горят свечи. Хотя Баирвин и служители - люди, благословение Шар предоставило им видение при слабом освещении. Если РС не обеспечат свет, враги в этой комнате имеют укрывательство против персонажей, не имеющих видения при слабом освещении.

Ковер: Этот ковер выткан символом Шар и является священным объектом святыни. Ковер предоставляет последователям Шар (Баирвину и его когортам) +1 бонус ко всем защита. Персонаж может сделать DC 15 проверку Тайн, чтобы заметить,

Знания о Культе Шар

Персонаж, сделавший проверку Религии, может распознать определенные особенности существ в этом столкновении и узнать следующую информацию:

DC 15: Поклонение Шар преобладающе располагается в Нетериле и Сембии, но маленькие группы приверженцев есть по всему Фаэруну. Эти ячейки обычно независимы и действуют согласно тому, что, как они верят, исполняет волю Шар.

DC 20: Служители Шар начинают физически преобразовываться по мере того, как их вера позволяет пагубному влиянию богини проникнуть в их души. Через какое-то время гуманоидные приверженцы получают видения, позволяющие им проникать сквозь тьму, а также они получают силы, позволяющие выпускать на своих противников некроэнергию.

DC 25: Самые преданные из последователей Шар зачастую подвергаются превращению, деформирующему их тело и оставляющему от них лишь изнуренный отголосок самих себя. Этот народ становится существами тени - менее мощными, чем шейды, но тем не менее устрашающими.

что враги на ковре получают выгоду от этого объекта. Если объект вынесен из святыни, он теряет свои магические свойства.

Скамейки: Эти скамейки изготовлены из темной древесины и представляют собой трудный ландшафт. Также персонаж может обратить внимание с DC 15 проверкой Интеллекта, что скамейки, занимающие комнату, способны разместить намного большую группу, чем существа, в настоящее время занимающие комнату. РС, обративший на это внимание, может понять, что у культа есть и другие последователи в городке и его окрестностях. Хотя это приключение не вызывает других членов культа, Вы должны иметь в виду, что есть некие члены культа, которые могут желать отомстить РС за их действия, нападая на них, пока они спят у Вرافтона.

Секретная дверь: Юго-восточный угол комнаты состоит из кирпича и цемента, подобно остальной части святыни. Однако РС, сделавший DC 15 проверку Восприятия, может заметить шов на стене.

Секретная комната: В этой комнате есть полки вдоль западной стены и маленький сундук, стоящий у южной стены комнаты (см. Сокровища, ниже).

На полках стоит дюжина одинаковых изданий о преданности Шар. Многие из книг - более мирские, включая трактаты по истории, рассказывающие о подвигах темной богини. Несколько томов, фактически не являясь книгами ритуалов, описывают ритуалы развязывания. Несколько книг описывают историю Громовых Пиков, и РС, потратившие время на просмотр книг, может (с DC 15 проверкой Восприятия) заметить книгу, в которой предполагается, что смерть великого теневого дракона Шадраксил в действительности была уловкой, дабы удержать тех, кто может захотеть выпустить тварь.

Эти книги - часть библиотеки Каларела, которую он уже полностью изучил. Теперь, когда его ритуал почти завершен, он оставил их Баирвину на хранение.

На полке есть одна книга ритуалов, которую может распознать персонаж, сделавший отмеченную выше проверку Восприятия. Ритуальная книга содержит *достигать языки*.

Также на вершине полок находится переписка между Каларелом и Баирвином. Она гласит следующее:

Вашей последней поставки припасов должно хватить крепости до завершения ритуала, что теперь может произойти в любой день. Я сообщу, если потребуется что-то еще. Респ уверил, что Вы будете вознаграждены за ваши дела от имени Шар, когда Шадраксил освободится из своей тюрьмы. - Каларел

Сокровище: Сундук содержит ровно 200 см и 100 зм.

КРЕПОСТЬ ЦАРСТВА ТЕНЕЙ

Как только персонажи исчерпают все варианты действий в городке и вычислят опасность, представляемую Каларелом и его когортами, они, вероятно, направятся в крепость. Однако, персонажи могут узнать еще кое-что благодаря усилиям Валтруна, NPC.

Правда о Крепости

Когда Валтрун узнает о подозрительной активности в Крепости Царства Теней и вокруг Зимнего Приюта, он тревожится и сообщает персонажам, что должен проконсультироваться с историческими текстами, запечатанными во втором и третьем хранилище его башни. Если РС дадут ему несколько часов на поиск томов, он может раскрыть им секрет Крепости Царства Теней - секрет, охранявшийся столетиями. Следующий текст, выдаваемый Валтруном РС, заменяет информацию Валтруна из секции вопросов-ответов в оригинальном приключении:

Крепость Царства Теней, как люди называют ее теперь, не всегда была известна под этим именем. Похоже, это имя возникло лишь в прошлом столетии от народной боязни плана, по которому путешествуют мертвые. Не так давно - но большинство этого не помнит - крепость была известна как Крепость Кигана.

Истории говорят о том, что лорд Крепости Кигана, Сэр Джеролд Киган, свихнулся и убил свое семейство и друзей, навсегда прокляв это место. Однако, правда намного трагичнее.

Сэр Киган был известным охотником на драконов. Таким образом, когда великий вирм Шадраксил, теневой дракон с особенно зловредным характером, начал терроризировать Кормир, он пал перед Киганом, нашедшим способ одолеть тварь.

Рыцарь заманил тварь в крепость, и там он сумел мечом и колдовством задерживать существо достаточно долго, чтобы исполнить ритуал для заточения его в теневом пространстве. Тут бы история и закончилась, если бы не сила Шадраксила.

Рассерженный своим поражением, вирм обратил всю свою злобу в месть рыцарю, заманившему его в эту ловушку. Такой был сила дракона, что даже из-за Теневой Трецины он смог уверить Кигана, что его друзья и семейство сговорились против него. В конечном счете разум рыцаря помутился.

Автор исторических трактатов предполагает, что Киган перенес параноидальную иллюзию, поскольку он промчался по крепости, убив свою жену и товарищей, прежде чем тяжелые раны заставили его бежать в склепы крепости. Что случилось с ним после этого - неизвестно.

Лидеры Кормира, опасаясь, что Шадраксил может продолжить наносить ущерб, даже находясь в крепости, приказали разрушить это место, скрыв его секреты. Они убили юного теневого дракона и создали ложное место похорон в усилиях скрыть правду - что Шадраксил все еще жив и ожидает у трещины возможности отомстить тем, кто обидел его столь давно.

Независимо от того, что встретится в крепости, это наверняка будет означать нечто плохое для Зимнего Приюта и окрестных земель. Пожалуйста! Вы поможете?

ПРОВЕДЕНИЕ АДАПТИРОВАННОЙ КРЕПОСТИ ЦАРСТВА ТЕНЕЙ

В этой секции детализированы изменения для адаптации *Крепости Царства Теней* для Забытых Царств. Многие из названий и имен из *Крепости Царства Теней* следует изменить для адаптации к другому сеттингу.

Краткий обзор крепости

- 1. Комната стражи:** Без изменений.
- 2. Пыточная:** Гоблин-пленник Сплуг может дать информацию о культе, которое еще нет у РС.
- 3. Область раскопок:** Святой символ, найденный в этой комнате - символ Селунэ, а не Бахамута.
- 4. Палаты Балгрона:** Персонаж, пытающийся выудить у Балгрона фразу для прохода, может сделать DC 20 проверку Религии, чтобы выяснить, что "Вся жизнь падает по тьму" - посвящение себя Шар.
- 5. Склеп Теней:** Без изменений.
- 6. Скрытый арсенал:** Без изменений.
- 7. Скелетный Легион:** На потолке восточной секции этой комнаты есть фреска. Когда персонажи войдут сюда, прочтите следующее вместо оригинального текста приключения:
Серебристо-белый свет сверху заливает эту широкую часть склепа. Купол изображает сияющее небо с яркими серебряно-синими глазами, пристально глядящими вниз. Глаза окружены шестью равноудаленными серебряными точками света, и еще одна большая светящаяся точка находится над глазами. Это сияющее изображение окружают темные плитки. Алтари, inscribed сложным шрифтом, стоят с обеих сторон. На стенах за каждым из алтарей есть барельефы солдат в пластинчатых доспехах, преклонивших колени в молитве.
Текст из *Крепости Царства Теней*, связанный с алтарем и статуями дракона, также изменяется. Надписи на алтарях сделаны на Общем, и на обоих алтарях можно прочесть:
При свете жизнь процветает, стойко держится и противостоит тьме. Наша Леди Серебра, дай нам силу противостоять тьме и встретить ночь с бдительностью и отвагой.
В секретной нише в южном алтаре содержатся кулоны лунного камня, количество которых равно количеству членов партии. Кроме их внешнего вида, они ведут себя таким же образом, как статуи дракона, описанные в оригинальном приключении.
- 8. Гробница Сэра Кигана:** Ответы Кигана на следующие вопросы должны быть адаптированы для соответствия секции Правды о Царстве Теней на соседней странице.
В: Кто Вы?
"Я - Сэр Киган. Я был лордом этой крепости. Это я решил держать Теневую Трещину запечатанной, не давая Шадраксилу вырваться на свободу и заполнить Кормир господством ужаса."
В: Что здесь произошло?
"Сила Шадраксила была настолько велика, что вирм смог расширить свое влияние за стены своей теневой тюрьмы и поглотить меня безумием. Мною овладели! В ярости я убил свою жену и затем пошел по крепости, убивая своих товарищей одного за другим, пока они стояли ошеломленными. Я стал извергом, убийцей!"
В: Почему Вы здесь? Что случилось потом?
Текст идентичен, кроме имени короля - должно быть Король Тарианн.
В: Чем мы можем помочь?
Текст идентичен, за исключением того, что Бахамута следует заменить на Селунэ.
- 9. Лабиринт пещер:** Без изменений.
- 10. Гнездо Крутика:** Без изменений.
- 11. Водная пещера:** Без изменений.
- Прогулка Мертвецов:** См. столкновение на следующих страницах.
- 12-14. Комнаты хобгоблинов:** На ваше усмотрение, Вы можете играть хобгоблинами как когортами Каларела или можете заменить некоторых из них культистами из столкновения с культом Шар на странице 12. Если Вы хотите включить нескольких культистов, замените солдат-хобгоблинов слепыми духами, а лучников или военных заклинателей - темными служителями. Вы должны отслеживать регулировку уровня столкновений, чтобы не создать столкновение, слишком легкое или слишком сложное для РС.
- Еще одно примечательное изменение происходит в Комнате Совета Военного Вождя, где на карте, демонстрирующей нападение на Зимний Приют, не должно быть никакой нежити.
- 15. Туннели куба:** Без изменений.
- 16. Палата-ловушка:** Без изменений.
- 17. Лабиринт гголов:** Без изменений.
- 18. Собор Тени:** Это - подхрам, посвященный Шар, а не Оркусу. Замените все упоминания об "Оркусе" на "Шар", чтобы адекватно адаптировать столкновение. По своему усмотрению Вы можете также изменить описание низшего священника, дав ему татуированный символ Шар.
- 19. Теневая Трещина:** Все упоминания об "Оркусе" должны быть заменены на "Шар". Используйте следующий текст вместо оригинального текста столкновения:
Вы опускаетесь в кошмар. Базровые потоки льются сверху, собираясь в кровавый пруд посреди палаты. Пурпурный свет предчувствия освещает комнату.
Сияющий черный портал царит на северной стене палаты. Огромные когтеподобные формы тянутся из портала, словно тьма - тонкая пленка, ограничивающая некую тварь. Сверкающие руны начертаны на полу перед порталом.

Напротив портала стоит массивная черная статуя красивой женщины, одетой в ниспадающие одежды. Статуя кажется темной, словно полночь в беззвездную ночь.

На востоке ступени ведут к платформе, где две маленькие статуи демонов стоят по краям от небольшой ямы.

На западе другие ступени поднимаются к каменному алтарю между широкими столбами. За алтарем стоит человек, одетый в тяжёлые доспехи и держащий палочку, увенчанную черепом. Глаза его закрыты, перед ним открыта книга. Он поет низкую, гудящую молитву Шар, Хозяйке Ночи.

Игроки могут обратить внимание, что на карте, прилагающейся к приключению, большая статуя изображает скорее демона, чем Шар. Вы можете показать иллюстрацию в начале этой статьи, чтобы более точно выразить то, что напоминает сцена.

Остальная часть столкновения работает так же, как и оригинальное приключение. Нечто в портале - фактически Шадраксил, рвущийся из Теневой Трещины. Для усиления эффекта - и чтобы указать игрокам, что все кончено - Вы можете описать, как после смерти Каларела оглушительный драконий рев исходит с другой стороны трещины и медленно затихает.

Статуи дракона, описанные в финальном столкновении *Крепости Царства Теней*, замените на кулоны лунного камня, которые персонажи могут взять с алтаря в столкновении Скелетный Легион. В остальном эти кулоны имеют такой же эффект.

КОТТЕДЖ НИНАРАН

Уровень столкновения 4 (875 XP)

Основа

То, как произойдет это столкновение, зависит от того, как PC будут взаимодействовать с Нинаран. Если PC не столкнутся с Нинаран до столкновения-прерывания Прогулка Мертвецов, то это столкновение, вероятно, последует сразу за ним.

Это столкновение предполагает, что Нинаран бежит от PC и пробирается в свой коттедж, чтобы дать им бой. Нинаран бежит с кладбища (либо через трещину в стене большого мавзолея, либо через передние ворота, либо через по забор), когда начинает кровоточить. Затем она бежит к ближайшей секции леса. PC, следующие прямо за ней, могут не потерять ее, но с ее скоростью 7 она, скорее всего, будет всегда впереди. PC, не способные преследовать ее немедленно, могут узнать у членов в городке, где расположена ее комнатка. Когда они идут туда, происходит столкновение.

PC могут вместо этого подозревать Нинаран до столкновения на кладбище. Если PC разыскивают ее дом, охранники-селезни встанут на ее защиту, рыча и оповещая ее о присутствии персонажей. Нинаран поначалу пытается избавиться от PC мирно; если они не уходят, происходит столкновение.

Если PC тайно следуют за Нинаран к ее коттеджу или иначе пытаются ворваться в коттедж, столкновение происходит, когда PC входят на поляну, и охранники-селезни узнают персонажей и нападают.

Независимо от того, как персонажи начинают это столкновение, Нинаран начинает с полными очками жизни, даже если персонажи уже нанесли ей урон.

Это столкновение включает следующих существ:

2 охранника-селезня (D)

3 теневых волка (W)

Нинаран, эльф-лучник (N)

Когда PC приблизятся к поляне, прочтите:

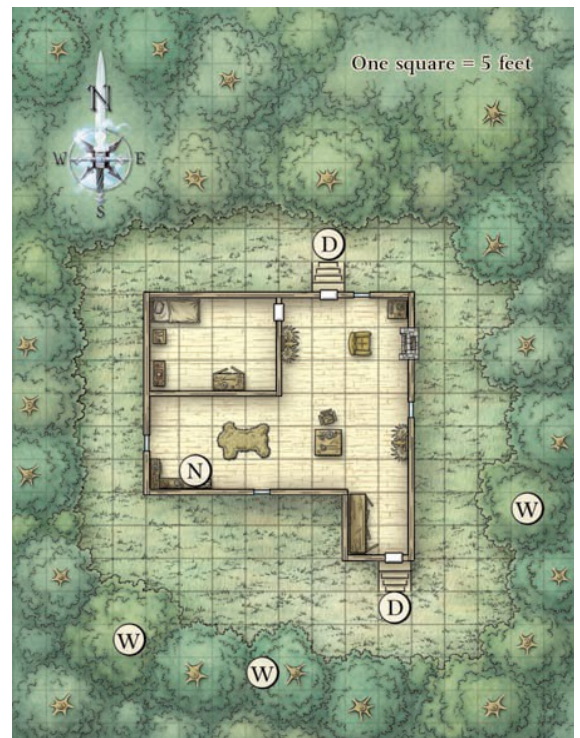
Ольха и деревья золы стоят вокруг большого коттеджа на травянистой поляне. Подлесок заполняет область между деревьями, но в остальном область свободна от листвы. Коттедж сделан из длинных стволов деревьев, прерываемых лишь несколькими окнами. Перед дверью коттеджа стоят две чешуйчатых твари, каждая размером примерно с собаку. Они угрожающе рычат на Вас.

PC появляются из леса в квадратах к югу от охранников-селезней. Если они попытаются продвинуться за линию деревьев, существа атакуют.

Пассивная проверка Восприятия

DC 18 Собачьи силуэты таятся в подлеске вдоль линии деревьев.

DC 24 Темный силуэт двинется внутри коттеджа.



3 теневого волка Скрывающийся уровень 3

Средняя теневая тварь ХР 150 каждый

Инициатива: +5 **Чувства:** Восприятие +7; видение при слабом освещении

ОЖ 38; **Кровоточащий** 19

АС 17; **Стойкость** 15, **Рефлексы** 16, **Воля** 14

Скорость 8

Р. Укус (стандарт; по желанию)

+8 против АС; 1d8+2 урон,

Боевое преимущество

Если теневого волка имеет боевое преимущество против своей цели, он наносит дополнительные 1d6 урона и ослепляет цель (спасбросок заканчивает) при успешной рукопашной атаке.

Исчезновение в ночи (непосредственное прерывание, когда теневого волка - цель рукопашной атаки; по желанию)

Теневым волком получает боевое преимущество против нападающего и делает рукопашную основной атакой против нападающего. Затем теневого волка смещается на 1 квадрат.

Теневая стебель

Если теневого волка перемещается по крайней мере на 3 квадрата от своей стартовой позиции или если он не атакует в этом раунде, он получает укрывательство до конца своего следующего хода.

Мировоззрение: Злое; **Языки:** -

Навыки: Скрытность +8

СИЛ 13 (+2) **ЛОВ** 14 (+3) **МУД** 13 (+2)

ТЕЛ 14 (+3) **ИНТ** 2 (-3) **ХАР** 10 (+1)

Описание: Созданные последователями Шар из темной энергии, вытянутой из Царства Теней, эти волки абсолютно черны. Когда они движутся, кажется, что это поднимающиеся тени.

Нинаран, эльф-лучник (N) Артиллерия уровень 4

Средний фэй гуманоид ХР 175

Инициатива: +7 **Чувства:** Восприятие +12; видение при слабом освещении

Понимание группы аура 5; союзники-неэльфы в ауре получают +1 расовый бонус к проверкам Восприятия.

ОЖ 44; **Кровоточащий** 22

АС 17; **Стойкость** 14, **Рефлексы** 18, **Воля** 15

Скорость 7; см. также *дикий шаг*

Р. Длинный меч (стандарт; по желанию) **Оружие**

+8 против АС; 1d8+3 урон.

Д. Длинный лук (стандарт; по желанию) **Оружие**

Дальнобойная 20/40; +9 против АС; 1d10+5 урона; см. также *мобильность лучника*.

Мобильность лучника

Если эльф-лучник перемещается по крайней мере на 4 квадрата от своей первоначальной позиции, он получает +2 бонус на дальнобойные атаки до начала своего следующего хода.

Эльфийская точность (свободно; столкновение)

Эльф может перебросить бросок атаки. Он должен использовать второй бросок, даже если он ниже.

Дикий шаг

Эльф игнорирует трудный ландшафт при перемещении.

Мировоззрение: Злое; **Языки:** Общий, Драконий, Эльфийский

Навыки: Природа +12, Скрытность +12

СИЛ 13 (+2) **ЛОВ** 20 (+6) **МУД** 16 (+4)

ТЕЛ 14 (+3) **ИНТ** 12 (+2) **ХАР** 11 (+1)

Оснащение: Кожаный доспех, короткий меч, длинный лук, колчан 30 стрел

Описание: У этой бледной эльфийки темные волосы и смертельная целеустремленность в острых глазах.

2 охранника-селезня (D) Зверь уровень 2

Маленькая естественная тварь (рептилия) ХР 125

Инициатива: +3 **Чувства:** Восприятие +7

ОЖ 42; **Кровоточащий** 21

АС 15; **Стойкость** 15, **Рефлексы** 13, **Воля** 12

Иммунитет страх (находясь в пределах 2 квадратов от союзника)

Скорость 6

Р. Укус (стандарт; по желанию)

+6 против АС; 1d10+3 урон, или 1d10+9 урон, находясь в пределах 2 квадратов от союзника.

Мировоззрение: Нет; **Языки:** -

СИЛ 16 (+4) **ЛОВ** 15 (+3) **МУД** 12 (+2)

ТЕЛ 18 (+5) **ИНТ** 3 (-3) **ХАР** 12 (+2)

Описание: Эта четвероногая рептилия выглядит сильной и мощно сложенной.

Тактика

Когда персонажи входят на поляну, охранники-селезни движутся вперед и атакуют, пытаясь заблокировать им проход к коттеджу. Затем в атаку на персонажей идут волки, стараясь замкнуть их с флангов.

Ночные волки пытаются получить боевое преимущество, согласуя свои позиции с охранниками-селезнями. Они бросаются вперед, пытаясь ударить и ослепить персонажей перед тем, как отойти или сместиться, получая укрывательство от *теневого стебля* или использования *исчезновение в ночи*. По возможности волки держатся за пределами рукопашной досягаемости.

Из коттеджа Нинаран стреляет в РС, пользуясь выгодой покрытия, обеспечиваемого окнами. Она держит обе двери закрытыми, не давая никому из РС войти и получая время занять позицию для рукопашной или сбежать.

Особенности области

Освещение: Дневной свет (если РС не путешествуют ночью).

Спальня: В спальне Нинаран есть маленький алтарь, посвященный Шар, ночная стойка, кровати и платяной шкаф. Квадраты с этой обстановкой считаются трудным ландшафтом. Ночная стойка и платяной шкаф содержат лишь мирские принадлежности.

Книжная полка: У Нинаран есть множество книг, большинство из которых - религиозный трактаты о Шар и Царстве Теней.

Шкаф: Маленький шкафчик стоит в нише у прохода. Он не препятствует движению, но существо может открыть шкаф незначительным действием и переместиться на его квадрат, предотвращая линию эффекта и линию видимости, если дверь шкафа закрыта. В шкафу содержится меховое пальто, плащи и другие зимние вещи.

Дверь: Эти деревянные двери заперты. Персонаж может отпереть двери с DC 20 проверкой Воровства или сломать их с DC 16 проверкой Силы.

Лес: Края поляны укрыты густой листвой. Эти области не обеспечивают покрытия или укрывательства, но считаются трудным ландшафтом.

Стол и стулья: Столы и стулья - трудный ландшафт. Стол можно опрокинуть как действие движения, и после этого он может обеспечивать покрытие стоящему существу или превосходящее покрытие - склонившемуся существу.

Окна: Окна могут обеспечивать покрытие. Пару ставней на окнах можно открыть или закрыть как незначительное действие. Существо может забраться через открытое окно как действие движение, но это вызовет атаку возможности от противника, смежного с окном.

Сокровище: Если персонажи потратят время на обыск коттеджа Нинаран, они не обнаружат почти ничего ценного. Единственное исключение - пара серебряных подсвечников на ее алтаре (стоящие по 50 см каждый). Если персонажи захватят или убьют Нинаран, РС также обнаружат сокровище, описанное в столкновении Прогулка Мертвецов. Если персонажи схлестнутся с Нинаран до столкновения на кладбище, то они обнаружат письмо Каларела (описанное в столкновении Прогулка Мертвецов) на ее книжной полке. В этом случае столкновения на кладбище не произойдет, и персонажи, не зная об этом, спасут жизни десятка граждан Зимнего Приюта.

Об авторе

Грег Билсланд - редактор игры и автор-контрактник компании Wizards of the Coast. Написанное им включает "Руководство Игрока по Забытым Царствам" и несколько статей D&D Insider. Вне основной работы он проводит немало свободного времени за написанием дискуссионной беллетристики в одной из многих кофеен Сиэтла.