

Лабиринт Громогого Шпиля

*Героический, 1-10
Конверсия для Забытых Царств*

*Грег Билсланд
Иллюстрации - Крис Симан*



Источник: Dungeon Magazine #156
Thunderspire Labyrinth – FR conversion
D&D 4ed

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

Эта статья обеспечивает детали для внедрения *Н2: Лабиринт Громового Шпиля* в сеттинг кампании *Забывших Царств*. *Лабиринт Громового Шпиля* следует после *Крепости Царства Теней* в Н-линейке приключений, и, во многом подобно статье, адаптирующей *Н1* к *Забывшим Царствам*, эта статья дает более глубокое взаимодействие с НРС, нового монстра и географические детали, уместные для Царств. Эта статья предполагает, что Вы уже ознакомились с *Лабиринтом Громового Шпиля*.

СЕТТИНГ

В сеттинге кампании *Забывших Царств* Гора Громовой Шпиль расположена примерно в часе езды от Восточного Пути - дороги, идущей через Громовые Пики из Арабела в Кормире в Высокую Луну в Долинах. Гора находится в трех днях пути на запад от Зимнего Приюта, городка, описанного в *Крепости Царства Теней*.

УГРОЗА

Десятилетиями Кормир бросал свои военные ресурсы защиту своих границ и на нейтрализацию влияния Сембии и Нетерила. Однако, сдерживая эти угрозы, он оставлял без внимания другие части страны. Очаги беззакония раздулись вдоль восточных пограничных областей. Один из таких очагов - Гора Громовой Шпиль, где группа волшебников, называемых Магами Сарууна, основала город с черным рынком в палате, известной как Зал Семи Колонн.

Зал Семи Колонн - одна из множества палат, являющихся частью Саруун Кхела, древнего города минотавров. Хотя иногда и упоминаемый как "Лабиринт", Саруун Кхел - фактически город-спутник обширной области Подземья далеко на северо-западе. Во многом подобно своим собратьям из оригинального Лабиринта, жители Саруун Кхела пали в борьбе и разрушительных войнах со своими соседями, в конечном счете оставив пустынный город. С тех пор прошли столетия, и новые опасные жители заполнили это место.

Никто - даже Маги Сарууна - не понимает, какую угрозу представляет Палдемар, если он получит власть над Громовым Шпилем.

НЕДАВНИЕ СОБЫТИЯ

Действия Кровавых Опустошителей, дуэргаров Гриммержула и гноллов Черного Клыка идентичны описанным в приключении. Однако, Палдемар Хранитель заклинаний представляет в сеттинге *Забывших Царств* совершенно иную угрозу.

Палдемар родом из Амна и является преданным последователем Цирика. Он переправляет незаконные арканские изделия в Вестгейт через Проскур и обратно, но после того, как в Кормире раскрыли его деятельность и положили ей конец, он ищет мести. Он присоединился к Магам Сарууна в надежде заставить организацию стать шипом в сторону Кормира. Однако, Маги Сарууна не пожелали навлекать ярость Кормира, опасаясь, что страна прикроет их выгодные дела. Взбешенный их отказом, Палдемар стал готовиться к уничтожению своих товарищей-волшебников. Никто - даже Маги Сарууна - не понимает, какую угрозу представляет Палдемар, если он получит власть над Громовым Шпилем: он может серьезно поразить экономику Кормира, захватив прибыльный торговый маршрут между Кормиром и Долинами.

ИЗМЕНЕНИЯ НАЗВАНИЙ И ИМЕН

В *Лабиринте Громового Шпиля* есть названия мест и имена божеств, не являющихся частью сеттинга *Забывших Царств*. Названия перечислены ниже рядом с адаптированными для Царств.

Оригинальное название	Название Забывших Царств
Векна	Цирик
Эратис	Торм
Торог	Гонадор
Авандра	Чонти
Торговая Дорога	Восточный Путь
Харкенволд	Лес Хуллак

НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

В Зале Семи Колонн есть неигровые персонажи (НРС) - и рядом, и далеко. Хотя большинство торговли в Зале Семи Колонн незаконно, там живут и добрые, и злые персонажи. Эта секция описывает адаптацию этих персонажей, добавляя к их личностям и предыстории подоплеку *Забывших Царств*.

Гендар

Гендар - дроу-невозвращенец из Ссшиндирилина, города дроу в Подземье под Кормиром. После конкуренции с бесчисленными торговцами Подземья в городе в течение десятилетий Гендар решил продвигать свои интересы за границей. Именно в течение своих путешествий он наткнулся на Зал Семи Колонн. Он подкупил Магов Сарууна, чтобы те позволили ему основать магазин, и с тех пор он получает прибыль.

Гендар саркастичен, считает юмор издержками и говорит снисходительно со всеми, кого считает ниже себя - то есть практически со всеми вообще. Однако, РС, желающим общаться с ним, он предлагает немало информации и возможностей. Кроме его миссии по возвращению скипетра черепа (страница 14 *Книги Приключений Один из Лабиринта Громового Шпиля*) и многогранного кристалла (см. "Эхо Лабиринта Громового Шпиля" в этом выпуске журнала *Подземье*), у него есть и еще несколько запросов. Взамен он предлагает деньги и информацию.

Задания Гендара

- В Лабиринте есть гнездо крутиков, и их панцири - ценный материал для определенных доспехов. Убейте крутиков и принесите их панцири Гендару. Награда: 250 зм и 1 частица информации.

- Безумный дварф по имени Тайн Карданас блуждает по Лабиринту. Убив родственника, он сбежал сюда, чтобы основать новый клан. Он носит с собой серебряную корону, украденную из своего клана, и дварфы хотят вернуть ее. Добудьте корону и принесите ее Гендару. Награда: 500 зм и 1 частица информации.
- Во Дворце Заамдула есть статуэтка Бафомета, некогда принадлежавшая высокому священнику Саруун Кхела. Добудьте статуэтку и возвратите ее Гендару. Награда: 750 зм и 1 частица информации.
- В Зале Сломанного Дракона есть большая статуя синего дракона, первоначально бывшая знаком преданности, построенным для Орглорасы жителями-минотаврами. Орглораса иногда использовал магию для самопревращения, посещая залы Саруун Кхела, бродя среди минотавров и любясь религиозной статуей. Большинство ценностей зала было разграблено, но несколько изделий все еще осталось. У статуи есть два больших обсидиановых глаза, все еще установленных на ней. Добудьте обсидиановые глаза и возвратите их Гендару. Награда: 1,000 зм и 1 частица информации.

Информация от Гендара

- Один из Магов Сарууна недавно исчез. Его имя - Палдемар Хранитель Заклинаний, и у него есть сжигающая ненависть к Кормиру. Эта ненависть исходит от вмешательства Кормира в его незаконную торговлю арканскими изделиями в Проскуре. Ходят слухи, что он был последователем бога раздора и лжи, Цирика.
- Торговый Пост Гриммержул - прикрытие для тайной активности в Рогатой Твердыне. Дуэргары используют заставу для сбора припасов на кормление рабов, помогающих им делать оружие.
- Несколько путешественников из Сембии недавно проникли через Зал Семи Колонн. Они молчат о своих делах. Похоже, они как-то связаны с Нористо, тифлингом, лордом Дома Азер.
- Белендитас из Сумрака, убийца-шейд, иногда проникает через Зал Семи Колонн. Когда он здесь, все ходят на цыпочках, опасаясь убийцы. Говорят, что за убийство он просит всего 100 зм, но в качестве дополнительной платы требует новорожденного человеческого ребенка.
- Нористо, тифлинг-лорд Дома Азер - изгнанник из Арабела. Его отказ поддержать нанимателей в Предписании Сюзейла - документе, ограничивающем власть дворян и объявляющем, что весь народ получит суд равных - закончился падением его дома. Кое-кто подозревает, что он здесь просто пережидает, пока не найдет возможность расширить свою власть и отобрать потерянное.

Кедира

В оригинальном тексте приключения Кедира была дуэргаром-теургом, владеющим различными арканскими атаками. Ее роль в приключении не меняется; однако, в этой адаптации она обучена как мечемаг. Хотя у немногих из дуэргаров есть терпение и дисциплина, чтобы обучиться на мечемага, но Кедира не такая. Она провела много времени, путешествуя в Подземье, включая области на востоке, под Миф Драннором. Там она встретила элладрина по имени Салатрин, вышвырнутого из Охраны Коронала. С ним она оказалась способна изучить искусство мечемага.

Кедира, дуэргар-мечемаг (Г) Солдат уровень 5

Средний естественный гуманоид, дварф (дьявол) XP 200

Инициатива +4 **Чувства** Восприятие +4; темновидение

ОЖ 64; **Кровоточащий** 32

АС 21; **Стойкость** 17, **Рефлекс** 19, **Воля** 16

Иммунитет иллюзии; **Соппротивление** 10 огненный, 10 яд

Скорость 5

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

+12 против АС; 1d10 + 4 урон.

М. Удар-порыв (стандарт; столкновение) **Гром**

+10 против Стойкости; 1d10+5 громового урона, и цель сталкивается на 2 квадрата. Кедира может использовать эту силу вместо рукопашной базовой атаки при разгоне. Когда Кедира использует свою немедленную реакцию *эгиды штурма*, она может использовать эту силу вместо рукопашной базовой атаки.

Д. Молниеносная приманка (стандарт; по желанию) **Телепортация**

Дальность 3; +10 против Стойкости; 1d6+5 урона, и цель притягивается к ближайшему незанятому квадрату, смежному с Кедирой.

К. Эгида штурма (малый; по желанию) **Сила**

Близкий взрыв 2; Цель - одно существо во взрыве. Кедира отмечает цель, и цель остается отмеченной, пока Кедира не использует эту силу для отметки другого существа или пока ее не заменит другая метка.

Если существо, отмеченное этой силой, находясь в пределах 10 квадратов от Кедиры, поражено атакой, не связанной с Кедирой, она может использовать немедленную реакцию, чтобы телепортироваться к квадрату, смежному с целью, и сделать рукопашную базовую атаку против нее. Если рядом с целью нет свободного места, она не может использовать эту немедленную реакцию. См. также *удар-порыв*.

К. Взрыв меча (стандарт; по желанию) **Сила**

Близкий взрыв 1; +10 против Рефлексов; 1d6+5 силового урона.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Глубинная Речь, Дварфский

Навыки Аркана +12, Строительство Подземелий +11

СИЛ 16 (+5) **ЛОВ** 13 (+2) **МУД** 14 (+4)

ТЕЛ 16 (+5) **ИНТ** 20 (+7) **ХАР** 11 (+2)

Оснащение Полуторный меч



Террлен Темный Искатель

Террлен - бывший член Рыцарей Пурпурного Дракона, группы элитных воинов Кормира. После двух десятилетий лояльной службы Террлен разочаровался в политике рыцарства. Он - квалифицированный воин и добродушный

индивидуум, так что он искал свои способы бороться со злом. Это привело его в Громовой Шпиль. Как и в приключении, на Террлена воздействует ликантропическое проклятие.

Подсказки для отыгрыша роли Террлена:

- Террлен груб, но с удовольствием ведет беседу.
- У Террлена есть неприятные эмоции в отношении Кормира, особенно - к Рыцарям Пурпурного Дракона. Он озвучивает свое мнение любому, кто выслушает его.
- Террлен неохотно говорит о своем прошлом рыцарстве. Он подчеркивает угрозу, представляемую Нетерилом. Он также высмеивает Сембию и их отношения с Нетерилом.

Бенник Странник

Бенник недавно прибыл с Запада. Первоначально житель Уотердипа, он несет с собой истории и слухи. Любая из его историй может оказываться основанием для следующего приключения партии. У него также есть немало карт, которые он готов продать, если РС заинтересуются.

ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ:

Орки в Каменных Землях: Из Арабела приходит информация о неприятностях в Каменных Землях. Племя орков в северной области Кормира не владеет собой. Орки продвинулись гораздо южнее, чем обычно, словно что-то гонит их с традиционной родины. Некоторые лорды Арабела беспокоятся и желают заплатить группе предприимчивых авантюристов, чтобы подавить угрозу и обнаружить источник вторжения.

Бич Юга: Беглец из тюремного города Велун принял меры для объединения бандитов и преступников южного Кормира. Беглец-полуэльфа известен как Бич Юга, и его банда злодеев живет в Обширной Трясине. Если они получат поддержку Сембии, группа бандитов сможет потягаться с небольшой армией.

Кровавый олень: В Лесу Короля на западе по лесу бродит олень цвета крови, убивая и охотников, и путешественников. Угроза неуловима, и ни один из рейнджеров Кормира не смог захватить тварь. Король Азун VI бросил клич охотникам царства - выследить и убить злобную тварь, с наградой в 2,500 зм за голову существа. Многие из людей предполагают, что существо - часть некоего ужасного проклятия.

Похищенный: Эта зацепка предполагает, что по крайней мере один из РС родом из города близ Громовых Пиков. По мере своих путешествий РС наталкиваются на родной город одного из членов своей партии. Это может быть большой город, типа Арабела или Высокой Луны, или меньший городок, типа Тетгарда или Эльфийской Твердыни (если персонаж - эльф). Как альтернатива, Вы можете сделать это и в провинциальной придорожной деревне, типа тех, что показаны в оригинальном тексте приключения.

Когда партия прибывает в городок, персонаж обнаруживает, что в его отсутствие один из членов его семейства был взят бандой мародерствующих работоторговцев, известной как Кровавые Опустошители. Эта банда хобгоблинов ушла всего несколько дней назад, и, хотя городок просил солдат выследить обидчиков, пока ничего так и не было сделано. Друзья и семейство персонажа волнуются, что если так ничего и не сделать сразу, будет слишком поздно. Кровавые Опустошители, как известно, живут в Громовых Пиках, вокруг пользующегося дурной репутацией "города" в Горах Громовой Шпили. Жители городка могут указать персонажам, как найти Зал Семи Колонн.

Во многом подобно зацепке "Расследование Кровавых Опустошителей" из приключения, эта зацепка посылает персонажей на помощь захваченным рабам. Эта зацепка добавляет личную мотивацию, и для добавления стимула захваченный член семейства должен быть одним из двух заключенных, освобожденных в столкновении W10.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ВЫЗОВ НАВЫКА (A2-2)

Это столкновение - альтернатива вызову навыка, происходящему перед входом РС в Башню Тайн. Поскольку Палдемар и его последователи поклоняются Цирику, а не Векне, этот вызов навыка предназначен для одурманивания и запутывания персонажей, поколебания их здравомыслия.

Основа

Этот вызов навыка вовлекает авантюристов и спектральное проявление Цирика.

Открыв секретную дверь серебряным ключом и пройдя по скрытому проходу, авантюристы попадают в неопишемую палату, на полу которой начертан 10-футовый круг, слабо пульсирующий арканным светом.

ADC15 проверка Арканы позволяет персонажу сделать вывод, что это - круг телепортации.

Когда персонаж перемещается на клетку, смежную с кругом, прочтите:

Круг на мгновение ослепительно вспыхивает. Когда свет исчезает, внутри круга стоит спектральная фигура, одетая в толстые глубоко-пурпурные одежды. Фигура безумно хихикает, а затем говорит высоким, острым голосом: "Ну-ка, ну-ка, что Вы думаете обо мне? Что Вы думаете о самих себе? Вы ничего не знаете - ничего из ничего! Секреты башни даются ценой вашего здравомыслия. Ваши умы хрустят в моих руках. Вы должны заплатить за право войти в это место".

Цирик - незаботливое божество, с удовольствием предающее своих последователей, если это означает выпускание еще большего хаоса. Он полагает, что, если его адепты достойны его благословения, они должны быть способны

преодолеть авантюристов.

Дух высокомерен и надменен. Ему нельзя нанести урон, и он смеется на любые попытки убить

Вызов: Авантюристы должны преодолеть своих спектральных двойников и удержать свое здравомыслие неповрежденным.

его. Произнеся речь, дух призывает иллюзорные версии каждого из РС. Эти образы идентичны РС, кроме своих лиц перекошенных и взбешенных.

Вызов

Авантюристы должны преодолеть своих спектральных двойников и удержать свое здравомыслие неповрежденным. Сначала они должны вынести испытание знаний, в котором их отражения загадывают загадки. Каждый из персонажей должен участвовать в этом вызове. Если после того, как каждый из РС закончил проверку навыка, вызов навыка все еще не решен, персонажи переходят к испытанию понимания. Позвольте игроку с персонажем, обученным одному из нижеперечисленных навыков, выбрать тот навык, в котором он хочет состязаться.

Сложность: 2 (Шесть успехов перед тремя провалами. РС также терпит неудачу, если заканчивает весь вызов навыка, не накопив шесть полных успехов).

Первичные навыки: Аркана, Строительство Подземелий, История, Природа, Понимание, Религия, Мудрость Улиц
Аркана, Строительство Подземелий, История, Природа, Религия или Мудрость Улиц: В свою очередь, каждое из отражений дразнит соответствующего ему РС и бросает ему вызов следующей загадкой: "Расскажите мне то, чего я не знаю". К счастью для РС, каждое из отражений - перекошенная и несовершенная версия их самих, и есть множество вещей, которые РС может знать, а его отражение - нет. DC17 проверка Арканы, Строительство Подземелий, Истории, Природы, Религии или Мудрости Улиц выдает некую частицу знаний, которую отражение не знало, пока РС ее не произнес.

Каждого из РС спрашивают лишь однажды, так что каждый из РС может получить лишь один успех в этом раунде вызова навыка.

Понимание: После того, как отражения зададут каждому из РС вопросы по знаниям, отражения в свою очередь сообщают каждому из РС некую ложь. Возможно, они утверждают, что члены семейства и друзья были убиты или, если персонаж не знает своего семейства, это может быть иная ложь. Они могут утверждать, что смерть персонажа неизбежна, описывая ее с мельчайшими подробностями.

Если РС преуспел в раунде вызова знания, требуется DC 12 проверка Понимания, чтобы получить еще один успех вызова и не пострадать от лжи. РС, потерпевшие неудачу в первой части этого вызова навыка, должна преуспеть в проверке DC17, чтобы получить успех вызова навыка и не пострадать от лжи. РС, провалившие эту часть вызова навыка, получают 5 пунктов психического урона.

Другие навыки: Атлетика, Акробатика, Дипломатия. Каждая из этих проверок может быть предпринята вместо первичных методов вызова.

Атлетика или Акробатика: Персонаж, обученный Атлетике или Акробатике, может сделать DC17 проверку Атлетики или Акробатики, чтобы сбежать от зловещного отражения. Образ, от которого уклоняются подобным способом, исчезает. Персонаж получает при этом два успеха, но больше не может участвовать в вызове навыка. При неудавшейся проверке РС получает 10 психического урона.

Блеф: Персонаж, обученный Блефу, может делать DC17 проверку Блефа, чтобы перехитрить отражение, так возмущаясь, что оно исчезает с яростными завываниями. Отражение, побежденное таким образом, зарабатывает партии, два успеха, но этот РС больше не может участвовать в вызове навыка. При неудавшейся проверке РС получает 10 психического урона.

Заключение

Переговоры продолжаются, пока РС не заработают шесть успехов или три провала. РС получают информацию, основанную на общем количестве успехов, достигнутых к концу вызова. После этого образ Цирика отходит в сторону, позволяя персонажам использовать круг телепортации.

Награда: Когда РС заканчивают вызов, они получают доступ к кругу телепортации. Если они заработали шесть успехов, они не переносят бесящих эффектов проявления Цирика.

Провал: Если у РС есть три провала, здравомыслие каждого из РС страдает от испытания. Каждый из персонажей получает по 10 психического урона.

Независимо от количества успехов, персонажи могут активизировать круг телепортации, как стандартное действие. Каждый вставший на него немедленно телепортируется к кругу на первом уровне Башни Тайн.

Когда РС закончили вызов и оплатили его стоимость, прочтите:

"Теперь Вы можете войти в эту Башню Тайн, но Вы никогда не должны уходить. Ваш разум разрушится, ваш обет сломается. Я, Цирик, буду пировать на вашем здравомыслии, пока от него ничего не остается!" - После этого спектральная фигура исчезает.

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.