

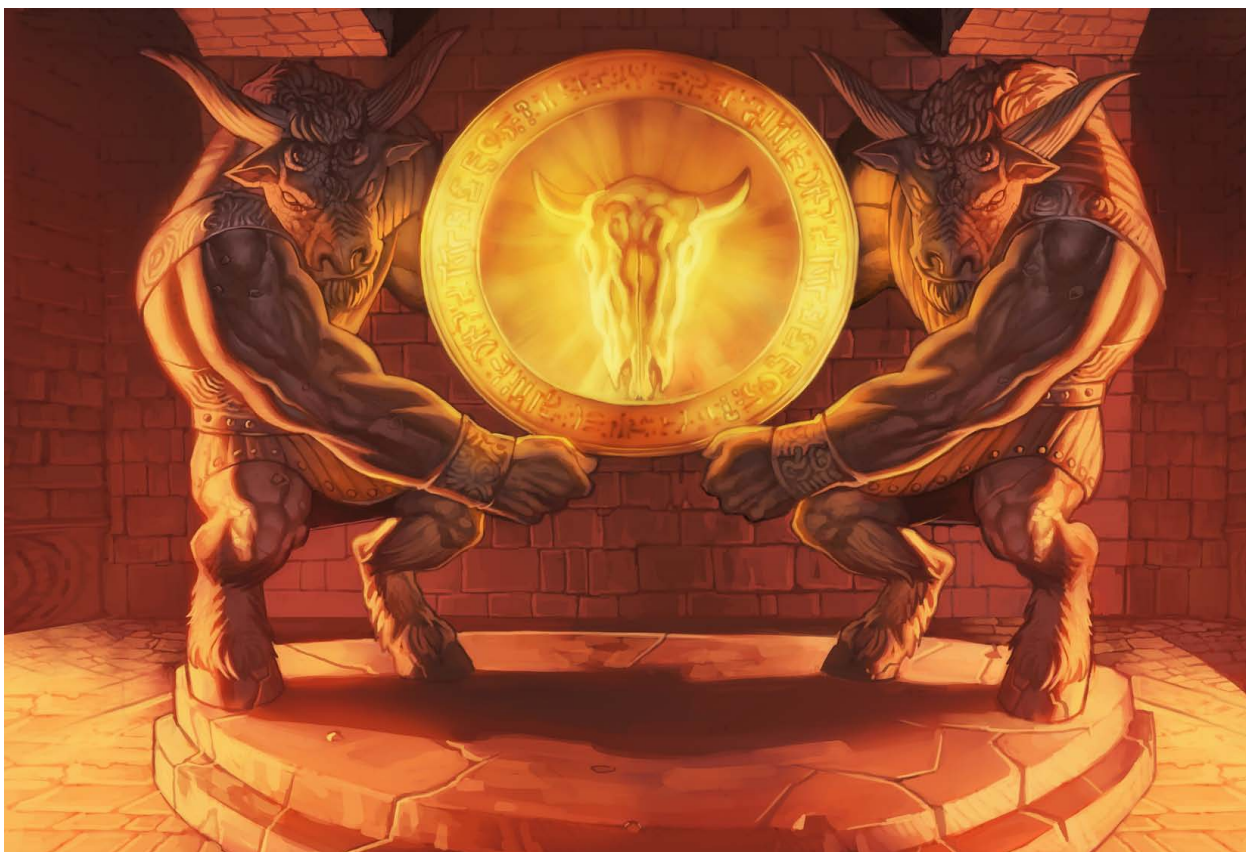
Эхо Лабиринта Громового Шпиля

Героический, 1-10

Лабиринт Громового Шпиля – Проход Стороной

Грег Билсланд

Иллюстрации - Крис Стивенс и Сэджин Ох, картография - Роберт Ли



Источник: Dungeon Magazine #156
Echoes of Thunderspire Labyrinth – Side Trek
D&D 4ed

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

В приключении *Лабиринт Громового Шпиля* есть много мест, существенных для завершения приключения. Однако, в нем также есть несколько несущественных, проходных мест для приключений. Этот Проход Стороной охватывает такие места. Вы можете либо обеспечить персонажей зацепками из секции ниже, либо позвольте им наткнуться на столкновения при исследовании ими Лабиринта.

Башня Заката

Уинн Длинное Седло (*Книга Приключений Один*, страница 17) - посыльная Магов Сарууна, несущая сообщения через Долину Кхел. Недавно по дороге ее побеспокоили горгульи. Персонаж, сделавший проверку Мудрости Улиц (DC 15), может узнать, что она ищет помощи против этой угрозы. Независимо от того, знают персонажи о ее потребности или нет, она говорит следующее, когда персонажи разговаривают с ней:

"В последние несколько недель меня в путешествии по Долинной Дороге мучали каменные летучие существа. Они спускаются с Громового Шпиля и стараются украсть сообщения и припасы, которые я несу. Я говорила с другими жителями долины, и они сообщают о подобных проблемах. Я подозреваю, что эти существа действуют по воле ведьмы шадар-кай, Деноа, обосновавшейся в Башне Заката. Маги Сарууна отказываются действовать, так что, пожалуйста, не можете ли Вы помочь положить конец этим атакам?"

Уинн может предложить РС в качестве компенсации за помощь всего 100 зм, но если персонажи проследуют к башне и устроят угрозу, партия также получит за это задание 1,000 XP. Уинн может дать указания, как добраться к башне.

Водоемы

Сырые палаты, лежащие под Лабиринтом, известны как водоемы, и в них живут опасные существа Подземья. Вадриар Мудрец (*Книга Приключений Один*, страница 17) при исследовании водоемов обнаружил троглодитский культ Торога, старающийся разработать ритуал для разрушения верхнего уровня Лабиринта. Проклятие, наложенное на него шаманом-троглодитом, не дает ему говорить о планах культа, но, когда персонажи говорят с ним, он рассказывает следующее:

"Великое зло таится в водоемах, и если его не остановить, оно может означать нашу гибель! Источник зла - это..." - прежде чем Вадриар может указать на источник, он словно проглатывает слова. - "В своем рвении к помощи я забыл о проклятии", - говорит он. - "Я не могу говорить о том, что это за опасность, но я могу показать Вам. Если Вы сопроводите меня к водоемам, возможно, мы сможем предотвратить это бедствие".

Вадриар не может заплатить РС за услуги, но он вызывает к их добропорядочности. Если РС соглашаются помочь, он ведет их к водоемам и показывает местоположение культа. Он избегает битвы, и как только РС наносят поражение шаману-троглодиту, он объясняет все тонкости махинаций культа. Партия получает 1,250 XP за помощь в срыве планов культа.

Дом Тишины

Если персонажи нанимают Террлена Темного Искателя (*Книга Приключений Один*, страница 17) в качестве проводника по Лабиринту, то они оказываются свидетелями его ликантропического превращения. Когда он трансформируется, прочтите следующее:

Тело человека перед Вами начинает дрожать, и сквозь его кожу начинают расти волосы, по мере того как он превращается в зверя. Террлен кричит: "Ч-ч-что со мной случилось? О боги, что происходит?" Момент спустя его слова превращаются в рычание, он поворачивается к Вам и нападает.

Когда партия наносит Террлену поражение, его тело возвращается в человеческую форму, и он остается живым с 1 хитом (если только персонажи не решат его прикончить). Когда персонажи спрашивают о его состоянии, он говорит:

Превратился в зверя, Вы говорите? Я ничего не помню, но, судя по моему состоянию, это так и есть. В последнее время, когда я забираюсь в Лабиринт, большинство моей памяти словно проваливается. Это все началось, когда я исследовал склепы в Доме Тишины. Теперь, когда я думаю об этом, я понимаю, что что-то там произошло. Я обнаружил бронзовый диск, и когда я рассматривал его, меня одолевала ярость. Возможно, в этом и есть причина моего несчастья. Я прошу Вас, пожалуйста, помогите мне сломать это проклятие.

Террлен может указать Вам путь к Дому Тишины, и если персонажи пойдут туда и уничтожат бронзовый диск, это сломает проклятие Террлена. Партия получает за это задание 1,000 XP.

Двор Костей

Если персонажи возвращают скипетр черепа в качестве зацепки приключения Искатель Сокровищ (*Книга Приключений Один*, страница 14), Гендар предлагает другие поиски. Когда персонажи приносят скипетр, он говорит:

"Итак, Вы вернули скипетр. Выходит, Вы вполне компетентны. У меня есть для вас еще кое-какая работа. Имеется объект, находящийся в месте, называемом Двором Костей. Объект - многогранный кристалл, и хотя он немагический, я желаю заполучить его в свою коллекцию. Вас это интересует?"

Гендар предлагает заплатить за возвращение предмета 250 зм. С DC 15 проверкой Дипломатии его можно убедить на 500 зм. Как только персонажи соглашаются, он дает им направление ко Двору Костей (*Книга Приключений Один*, страница 17). Он предупреждает, что еще один житель Лабиринта, дух по имени Аз'Ал'Бани, также ищет двор.

БАШНЯ ЗАКАТА

Уровень столкновения 6 (1,250 XP)

Основа

Путь, ведущий к Башне Заката - длинная, вьющаяся лестница, поднимающаяся из Лабиринта. Башня стоит на скале, выступающей в сторону от Громового Шпиля. Башня смотрит на Долину Кхел, и именно из башни ведьма шадар-кай Деноа посылает своих миньонов-горгулий беспокоить жителей долины.

Осыпающиеся ступени и сплошные утесы обычно не дают авантюристам и исследователям приблизиться к башне. В результате Деноа не особенно присматривает за подходами. РС могут благополучно достичь дверей башни, не начиная столкновения.

Это столкновение включает следующих существ:

Деноа, ведьма шадар-кай (W)

2 железных защитника (D)

2 горгульи (G)

1 теневая гончая (H)

Когда персонажи открывают дверь, прочтите:

Запах сушеных трав доносится из башни. Стол стоит посреди комнаты и окружен кое-какой скромной обстановкой. Три собачоподобных существа, рыча, стоят около стола. Из-за стола смотрит темнокожая женщина, говоря: "Входите, входите".

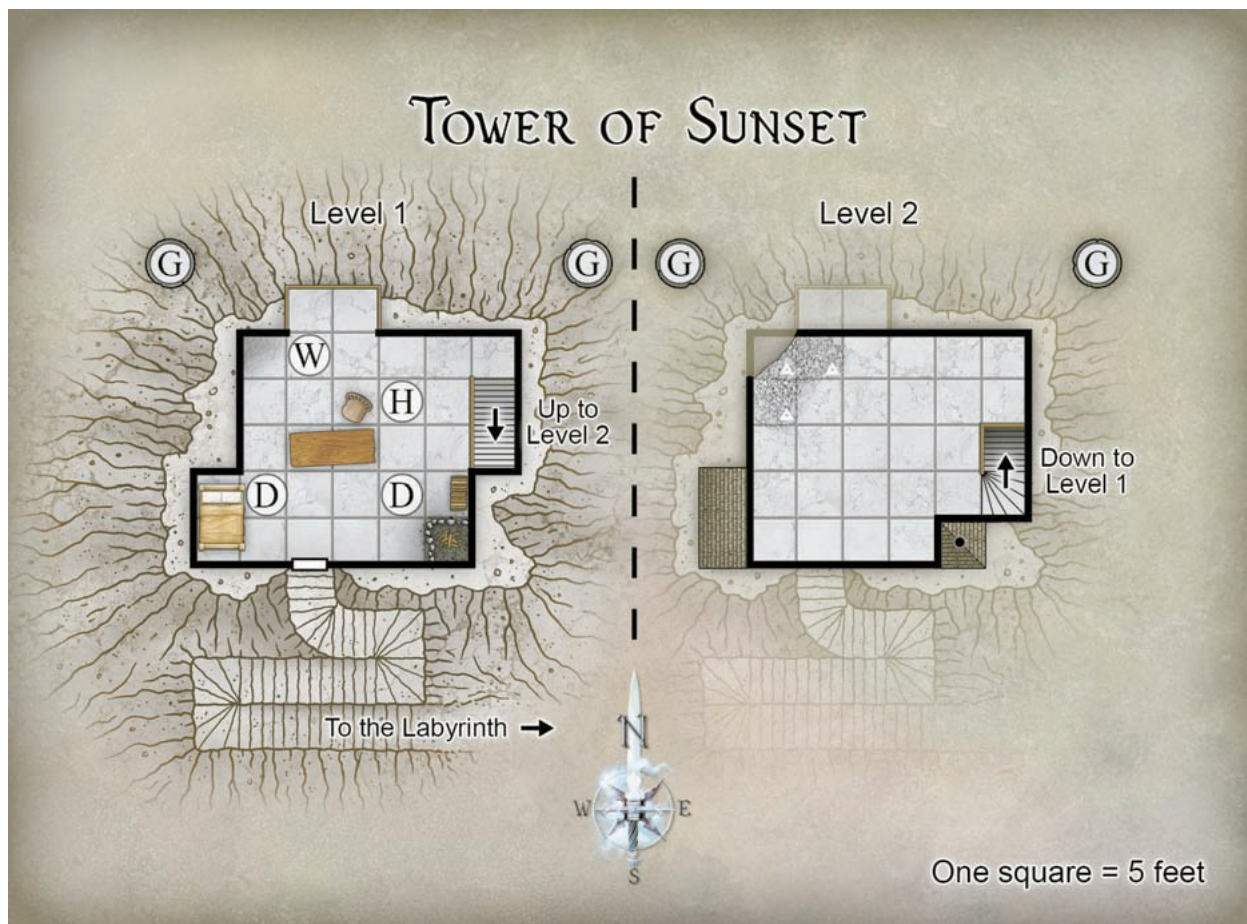
Если персонажи соглашаются войти, она позволяет РС пройти в южную часть комнаты, но не далее стола и железных защитников.

Как только все персонажи окажутся в комнате, прочтите:

Темное лицо женщины расплывается в улыбке, когда она протягивает свою узловатую руку и щелкает пальцами. Дверь захлопывается, и собачьи существа сразу же бросаются вперед.

Тактика

Деноа остается в задней части и бьет персонажей дальнобойными атаками, в то время как железные защитники удерживают РС на месте. Теневая гончая телепортируется к РС, атакует и затем при необходимости телепортируется подальше. Когда железные защитники побеждены, Деноа и теневая гончая (если она еще цела) отступают на верхний уровень башни, где горгульи оживают и нападают на врагов, если те преследуют Деноа. Если ситуация становится отчаянной, Деноа пытается прыгнуть через дыру в северо-западном углу (10-футовое падение) и сбежать за двери в Лабиринт.



Если персонаж делает попытку простукать стены башни, горгульи имеют право на проверку Восприятия для обнаружения вторгшегося, на которого они затем нападают.

Особенности области

Освещение: Яркий свет внутри башни; темнота или яркий свет вне ее в зависимости от времени суток.

Утесы: Средний или меньший персонаж может пересечь выступ, окружающий башню. Этот персонаж считается сжатым. Персонаж, упавший склоненным в одном из этих квадратов, падает. Персонаж, упавший таким образом, может схватиться сам (*КИ* 284). Утес опускается на 100 футов.

Камин: Камин - трудный ландшафт. Персонаж, входящий в квадрат с камином, получает 1d8 урона от огня.

Обстановка: Квадраты со стулом, столом, камином и кроватью - трудный ландшафт.

Лестница: Эти квадраты - трудный ландшафт для персонажа, поднимающегося по лестнице.

Крыша: Эти квадраты - склоны, с которых персонаж скатывается, если не сделает DC 17 проверку Атлетики или Акробатики, чтобы остаться на этом квадрате.

Щебень: Эти квадраты - трудный ландшафт.

Сокровище: У Деноа под кроватью есть сундук, содержащий 389 зм, черную жемчужину стоимостью 500 зм и +2 *шар* *бесспорной гравитации*.

Деноа, ведьма шадар-кай Контроллер уровень 7

Средний теневой гуманоид XP 300

Инициатива +6 **Чувства** Восприятие +4; видение при слабом освещении

ОЖ 77; **Кровоточащий** 38

АС 21; **Стойкость** 18, **Рефлексы** 19, **Воля** 19

Скорость 6; см. также *теневую прогулку*

Р. Касание черного огня (стандарт; по желанию) **Огонь, Некротический**

+11 против Рефлексов; 2d6+4 огненный и некротический урон.

Д. Помутнение разума (стандарт; перезарядка) **Некротический**

Дальность 10; +11 против Воли; 2d6+4 некротический урон, и цель не имеет линии видимости ни на что далее 2 квадратов от себя (спасбросок заканчивает).

К. Глубокая тень (стандарт; поддержка малый; столкновение)

Некротический

Аура 2; густые корчащиеся тени окружают ведьму шадар-кай. Ведьма и любые другие теневые существа в ауре получают укрывательство. Кроме того, враги, которые входят или начинают свой ход в ауре, берут 5 некротический урон, и враги (включая летучих) также считают область в пределах ауры трудным ландшафтом. Ведьма шадар-кай может поддерживать ауру как малое действие. Однако, эффект заканчивается, если она использует *теневую прогулку* или перемещается на своем ходу более чем на половину своей скорости.

Теневая прогулка (движение; столкновение) **Телепортация**

Ведьма шадар-кай телепортируется на 3 квадрата и становится иллюзорной до начала своего следующего хода.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Исконный

Навыки Акробатика +8, Аркана +12, Религия +12, Скрытность +13

СИЛ 13 (+4) **ЛОВ** 16 (+6) **МУД** 12 (+4)

ТЕЛ 13 (+4) **ИНТ** 19 (+7) **ХАР** 17 (+6)

2 железных защитника Солдат уровень 3

Средний естественный оживленный (конструкция, гомункулус) XP 150 каждый

Инициатива +5 **Чувства** Восприятие +6; темновидение

ОЖ 47 каждый; **Кровоточащий** 23

АС 18; **Стойкость** 16, **Рефлексы** 15, **Воля** 13

Иммунитет болезнь, яд

Скорость 6

Р. Укус (стандарт; по желанию)

+8 против АС; 1d8+3 урон.

Р. Существо-страж (немедленная реакция, когда смежный враг атакует существо, охраняемое железным защитником; по желанию)

Железный защитник делает атаку укусом против врага.

Преследование и атака

Когда железный защитник делает атаку при возможности, он смещается на 1 квадрат перед или после атаки.

Мировоззрение Нет **Языки** -

СИЛ 16 (+4) **ЛОВ** 15 (+3) **МУД** 11 (+1)

ТЕЛ 15 (+3) **ИНТ** 5 (-2) **ХАР** 8 (+0)

Теневая гончая Ударник уровень 6

Средняя теневая магическая тварь XP 250

Инициатива +7 **Чувства** Восприятие +9; темновидение

Саван ночи аура 5; яркий свет в ауре уменьшен до тусклого света, тусклый свет становится темнотой.

ОЖ 70; **Кровоточащий** 35

АС 19; **Стойкость** 20, **Рефлексы** 18, **Воля** 17

Уязвимость 5 сияющий

Скорость 7, телепортация 7

Р. Укус (стандарт; по желанию)

+11 против АС; 1d8+4 урон; см. также *теневую засаду*.

К. Лай (малый; перезарядка) **Устрашение**

Близкий взрыв 5; оглушенные существа иммунны; +8 против Воли; цель берет -2 штраф ко всем защита до конца следующего хода теневой гончей.

Теневая засада

Когда теневая гончая телепортируется на клетку, смежную с врагом, она получает боевое преимущество и наносит дополнительный 1d6 урон при следующей атаке, которую делает против этого врага на этом ходу.

Мировоззрение Нет Языки -

Навыки Выносливость +10, Скрытность +10

СИЛ 19 (+7) **ЛОВ** 15 (+5) **МУД** 13 (+4)

ТЕЛ 14 (+5) **ИНТ** 6 (+1) **ХАР** 16 (+6)

ВОДОЕМЫ

Уровень столкновения 6 (1,150 XP)

Основа

Персонажи, исследующие водоемы или стремящиеся помочь Вадриару, могут наткнуться на эту пещеру. Водоемы - соты естественных пещер. Многие из пещер заполнены водой или недоступны, но некоторые пригодны для жилья для тех, кто нормально уживается с почвами.

В этой палате обосновался троглодитский культ Торога, и они нападают на любых вторгшихся, посмевших войти в их святилище.

Это столкновение включает следующих существ:

1 певец проклятий троглодитов (C)

2 троглодита-мучителя (M)

1 грик (G)

Когда персонажи входят в палату, читайте:

Вода капает с потолка этой естественной пещеры, собираясь в лужи на скальном полу. Запах влажной земли смешивается со зловонием экскрементов, проникая в каждый уголок. В передней части пещеры пара гуманоидов-рептилий с дубинами стоит на страже рядом с синим червепоподобным существом. Откуда-то из-за существ видно зеленоватое свечение. Закричав, существа нападают.

Тактика

Мучители и грик рвутся вперед и атакуют ближайшего РС. Они пытаются не допустить кого-либо в остальную часть палаты, где скрывается певец проклятий. Певец проклятий стоит в рунном круге и бьет дальнобойными атаками ближайших РС. Когда союзники-троглодиты певца проклятий начинают кровоточить, он использует *темный вызов*, чтобы телепортировать их к себе, и использует *скандирование возобновления*.

Затем мучители бросают дротики с нижнего уровня, пока персонажи стараются пересечь выступ или спуститься по скату. Как только РС достигает основания, они набрасываются на него, пытаясь оставаться в рунном круге и использовать его выгоду. Певец проклятий остается за ними и продолжает использовать дальнобойные атаки.

Особенности области

Освещение: Тусклый свет; рунный круг освещает нижнюю половину пещеры зеленым светом. Темнота; верхняя половина палаты не освещена.

Алтарь: Квадраты с алтарем - трудный ландшафт. На алтаре есть различное снаряжение для жертвоприношений и для светских дел, включая жертвенные ножи, орудия пыток, канопы и чаши. В алтаре также есть скрытый тайник, который персонажи могут обнаружить с DC 15 проверкой Восприятия (см. Сокровище, ниже).

Кости: Эти квадраты - трудный ландшафт. В грудях - кости и внутренности существ, а также что-то вроде ржавого оснащения и разваливающихся изделий. Персонаж может также обнаружить в хламе несколько ценных изделий с DC 25 проверкой Восприятия (см. Сокровище, ниже).

Выступ: Выступ отделяет верхнюю половину пещеры (на юго-востоке) от нижней (на северо-западе). Между уровнями - перепад в 20 футов. Существо может сделать попытку DC 20 проверки Атлетики, чтобы вскарабкаться по стене.

Рунный Круг: Положение этого круга по отношению к алтарю формирует символ Торога, Короля Ползучих. Святыня и руны - начало ритуала, которой троглодиты надеются разрушить верхний уровень Лабиринта. Даже на стадии своего возникновения рунный круг обеспечивает некоторые незначительные выгоды, включая силу *темного вызова* певца проклятий.



Кроме того, круг дает прихожанам Торога (всем троим троглодитам) +1 бонус к защитах при нахождении в квадрате с этим кругом.

Как стандартное действие, персонаж может делать DC 24 проверку Арканы, чтобы распознать в круге часть незаконченного ритуала, планируемого для разрушения Лабиринта Громового Шпиля. Персонаж, сделавший эту проверку, также узнает, что троглодиты, будучи прихожанами Торога, получают защитную выгоду, пока стоят в круге.

Скат: Естественный скат сформирован при последнем уходе воды в пещере. Этот скат, соединяющий верхний и нижний уровни, скользок от грязи и воды. Квадрат со скатом - трудный ландшафт, требующий DC 17 проверки Акробатики, чтобы оставаться на нем. Персонаж, проваливающий эту проверку, немедленно скатывается в лужу грязи у подножия ската, падая склоненным, и заканчивает свое действие движения.

Троглодиты скрыли на стене пещеры небольшую веревку, которую используют для подъема по скату в случае необходимости. Персонаж, сделавший DC 25 проверку Восприятия, может обнаружить эту веревку. Персонаж, использующий веревку, чтобы не скатиться вниз, все еще считает квадрат трудным ландшафтом, но может обойтись без проверок Акробатики. Веревка закреплена на стене, и любое количество персонажей, перемещающихся по скату, может использовать ее одновременно.

Сокровище: В этом столкновении есть два источника сокровищ - куча костей и алтарь.

Покрытая драгоценными камнями золотая чаша покоится на вершине алтаря и стоит 250 зм. Также на алтарной плите есть несколько орудий для жертвоприношений и пыток, эквивалентных 4 кинжалам. Внутри скрытого тайника в алтаре - 90 зм.

В груде костей содержатся гниющие органические ткани и ржавые изделия и оснащение. Однако, в мусоре можно найти и одно сокровище. Следующий щит лежит почти у основания:

Щит скорости и уклонения Уровень 4

Серьезный удар, проскользнувший мимо этого щита, может укрепить вашу способность к возвращению сил.

Ячейка предмета: Руки 840 зм

Щит: Любой

Сила (Ежедневно): Немедленная реакция. Используйте эту силу, когда нападающий выбрасывает критический удар против вашего АС или защиты Рефлексов. Восстановите использование силы столкновения или потратьте очко действия для восстановления использованной ежедневной силы. Восстановленная сила должна иметь уровень, равный или ниже уровня этого предмета.

Певец проклятий троглодитов Контроллер уровень 8 (Лидер)

Средний естественный гуманоид (рептилия) XP 350

Инициатива +5 **Чувства** Восприятие +13; темновидение

Зловоние троглодита аура 1; живые враги в ауре берут -2 штраф на броски атаки.

ОЖ 93; **Кровоточащий** 46

АС 23; **Стойкость** 22, **Рефлексы** 17, **Воля** 22

Скорость 5

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

+12 против АС; 1d8+2 урон.

Р. Коготь (стандарт; по желанию)

+10 против АС; 1d4+2 урон.

Д. Отравляющий луч (стандарт; по желанию) **Яд**

Дальность 10; +11 против Стойкости; 1d6+5 урон ядом, и цель ослаблена (спасбросок заканчивает).

Д. Пещерное проклятие (стандарт; перезарядка) **Некротический**

Дальность 5; +11 против Стойкости; цель получает продолжающийся 5 некротический урон и замедлена (спасбросок заканчивает оба).

К. Туннельная благодать (малый 1/раунд; перезарядка)

Близкий взрыв 10; все союзники во взрыве получают +5 скорость до конца следующего хода шамана-троглодита.

К. Скандирование возобновления (стандарт; столкновение) **Лечение**

Близкий взрыв 5; Кровоточащие союзники во взрыве восстанавливают 15 хитов.

Темный вызов (малый; при нахождении на рунном круге; по желанию) **Телепортация**

Телепортирует союзника в пределах 10 квадратов в квадрат, смежный с этим существом.

Мировоззрение Хаотично злое **Языки** Драконий

Навыки Строительство подземелий +13, Выносливость +14, Религия +9

СИЛ 15 (+6) **ЛОВ** 12 (+5) **МУД** 18 (+8)

ТЕЛ 21 (+9) **ИНТ** 10 (+4) **ХАР** 14 (+6)

Оснащение робы, четвертной посох

Грик Зверь уровень 7

Средняя тварь-абберация XP 300

Инициатива +4 **Чувства** Восприятие +10; темновидение

ОЖ 96; **Кровоточащий** 48

АС 19; **Стойкость** 19, **Рефлексы** 14, **Воля** 15

Сопротивление 5 против эффектов, нацеленных на АС

Скорость 6, подъем 4

Р. Царапанье щипальцем (стандарт; по желанию)

+10 против АС; 2d6+4 урон, и продолжающийся урон 5 (спасбросок заканчивает).

Эксперт замыкания

Грик получает +2 бонус к броскам атаки против врага, которого он замыкает.

Мировоззрение Нет **Языки** -

Навыки Выносливость +11, Скрытность +9

СИЛ 18 (+7) **ЛОВ** 13 (+4) **МУД** 14 (+5)

ТЕЛ 16 (+6) **ИНТ** 2 (-1) **ХАР** 7 (+1)

2 троглодита-мучителя Солдат уровень 6

Средний естественный гуманоид (рептилия) ХР 250 каждый

Инициатива +6 **Чувства** Восприятие +5; темновидение

Зловоние троглодита аура 1; живые враги в ауре берут -2 штраф на броски атаки.

ОЖ 74 каждый; **Кровоточащий** 37

АС 22; **Стойкость** 21, **Рефлексы** 18, **Воля** 19

Скорость 5

М. Великая дубина (стандарт; по желанию) **Оружие**

+12 против АС; 2d4+4 урон, и цель отмечена до конца следующего хода троглодита-мучителя.

Р. Коготь (стандарт; по желанию)

+10 против АС; 1d4+4 урон.

Р. Укус (малый 1/раунд; по желанию)

Требует боевого преимущества; +10 против Стойкости; 1d6+4 урон, и до конца следующего хода троглодита-мучителя излечение на цели восстанавливает лишь половину от своего общего количества.

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

Дальность 10/20; +12 против АС; 1d6+4 урон.

Мировоззрение Хаотично злое **Языки** Драконий

Навыки Атлетика +12, Выносливость +12

СИЛ 18 (+7) **ЛОВ** 12 (+4) **МУД** 15 (+5)

ТЕЛ 18 (+7) **ИНТ** 6 (+1) **ХАР** 8 (+2)

Оснащение великая дубина, 2 дротика

ДОМ ТИШИНЫ

Уровень столкновения 6 (1,150 ХР)

Основа

Персонажи могут наткнуться на Дом Тишины при исследовании Лабиринта, или они могут прийти туда преднамеренно, дабы помочь Террлену Темному Искателю сломать его ликантропическое проклятие. Невзирая на причины достигнуть палаты, РС, если попытаются войти, столкнутся с несколькими вызовами.

Это столкновение включает следующие ловушки и существ:

1 светильник-ловушка

2 адских гончих (H)

1 безумный дух (W)

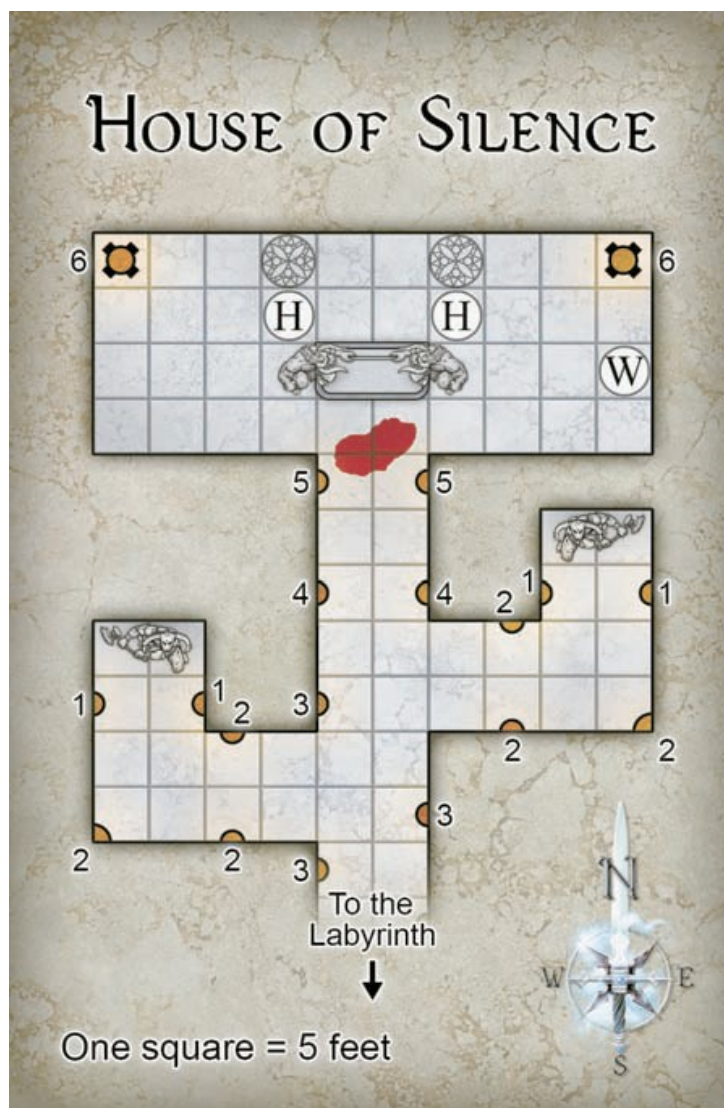
Когда персонажи входят в палату, прочтите:

50-футовый коридор тянется, выходя в большую палату. Коридор равномерно освещен раздельными светильниками, установленными на стенах и наполненными горящим маслом. Две дорожки ответвляются от основного коридора, обе они также освещены.

Столкновение может начаться несколькими способами, но бой не начнется, пока персонажи не войдут в северную палату. Когда персонаж попадает в пределы линии видимости от статуй с любой из сторон коридора, он вызывает срабатывание светильника-ловушки. Когда персонажи входят в северную палату, это вызывает срабатывание глифов, призывающих адских гончих.

Когда персонаж выйдет на линию видимости от статуи минотавра у края коридора, прочтите:

10-футовая бронзовая статуя воина-минотавра висит перед вами. Держащая великий топор статуя изображает существо в отважной позе. Внезапно янтарные глаза статуи вспыхивают, и в этот же момент светильники на стене испускают взрыв пламени.



Тактика

Адские гончие не начинают на карте, и дух в начале битвы скрывается (ДС 23 проверка Восприятия для обнаружения). Как только РС входят в северную палату или как только срабатывает светильник-ловушка, в комнату вызываются адские гончие. Если светильник-ловушка сработал на РС, адские гончие ждут до 3 раундов, чтобы убедиться, что РС входят в северную палату. Когда РС входят, адские гончие срываются с места и начинают свой ход. Они пользуются преимуществом огня, нападая из него, чтобы получить укрывательство.

Дух избегает пламени и ждет, пока РС не войдут в северную палату. Затем он использует фазу, чтобы войти в стену и обойти огонь в свободный квадрат, из которого он может использовать свои рукопашные атаки.

Если РС не входят в северную палату через 3 раунда, а вместо этого сбегает обратно в Лабиринт, дух проходит сквозь стены, избегая пламени, и следует за ними. Гончие ада также преследуют беглецов, используя свое сопротивление, чтобы игнорировать бушующий в коридоре огонь. При таком раскладе не стесняйтесь устроить столкновение в пределах одного из коридоров или одной из палат Лабиринта.

Особенности области

Освещение: Яркий свет.

Светильники: Эти контейнеры зачарованы на непрерывное горение. Хотя и наполненные маслом, они не тратят топливо. Пламя светильника наносит 1d6 урона, и их нельзя убрать от стены.

Статуи минотавров: Квадраты со статуями - трудный ландшафт. Пара статуй в северной палате держит меж собой бронзовый диск, inscribed with glyphs. ДС 20 проверка Арканы показывает, что диск содержит ликантропическое проклятие, которое уже было отдано. Проверка показывает, что разрушение диска ломает проклятие (АС 5, Стойкость 10, Рефлексы 5; ОЖ 50).

Глифы: Эти глифы вызывают адских гончих. ДС 20 проверка Арканы показывает, что способность глифов вызывать существ перезаряжается каждый день. ДС 25 проверка Воровства ликвидирует следующую перезарядку глифов.

Жаровни: Квадраты с жаровнями - трудный ландшафт. В остальном они идентичны светильникам.

Сокровище: В каждую из статуй минотавров вставлены янтарные глаза. Каждый кусочек янтаря стоит 100 зм, общее количество - восемь кусочков и 800 зм.

Светильник-ловушка Взрывник уровень 5

Ловушка XP 200

Эти латунные полусферы содержат масло и горят с мерцающим магическим пламенем, способным разгореться, словно адский огонь.

Ловушка: Когда срабатывает ловушка, светильники начинают последовательно выплескивать пламя вдоль коридора.

Восприятие

ДС 21: Персонаж замечает подпалины на стенах вокруг светильников.

ДС 25: Персонаж замечает панель управления на одной из статуй.

Инициатива +5

Срабатывание

Когда существо-неминотавр вступает в квадрат в пределах линии видимости от статуи минотавра, ловушка-светильник делает свою первую атаку в качестве немедленной реакции. Затем она бросает инициативу.

Согласно своей инициативе, светильники выключаются по очереди. Когда ловушка срабатывает в первый раз, срабатывают все светильники с номером 1. На своем ходу срабатывают все светильники с номером 2, и так далее.

Атака

Немедленная реакция или Стандартное действие Близкий взрыв 1

Цели: Все существа во взрыве

Атака: +9 против Рефлексов

Попадание: 2d8+4 урон от огня и продолжающийся 5 урон от огня (спасбросок заканчивает).

Промех: Половина урона, без продолжающегося урона.

Эффект: Взрыв создает зону огня. Зона обеспечивает укрывательство и продолжается в течение 5 минут или пока не убиты адские гончие. Ловушка атакует любое существо, которое входит в зону или начинает в ней свой ход очередь.

Контрмеры

Смежный персонаж может вывести из строя один светильник с ДС 21 проверкой Воровства.

Персонаж, смежный со статуей, может устроить вызов навыка для деактивации ловушки. Воровство ДС 25. Сложность 1 (4 успех перед 2 неудачами). Успех - ловушка выведена из строя. Провал заставляет панель управления взорваться (близкий взрыв 3, 2d8+4 урона всем существам во взрыве), и ловушка остается активной.

2 адских гончих Зверь уровень 7

Средняя элементная тварь (огонь) XP 300 каждый

Инициатива +5 Чувства Восприятие +11

Огненный щит (Огонь) аура 1; любое существо, вступающее в ауру или начинающее в ней свой ход, получает 1d6 урона от огня.

ОЖ 96 каждый; **Кровоточающий** 48

АС 20; Стойкость 18, Рефлексы 17, Воля 18

Сопротивление 20 огненный

Скорость 7

Р. Укус (стандарт; по желанию) **Огонь**

+10 против АС; 1d8+2 плюс 1d8 урон от огня.

К. Огненное дыхание (стандарт; перезарядка) **Огонь**

Близкий взрыв 3; +9 против Рефлексов; 2d6+3 урон от огня.

Мировоззрение Нет **Языки** -

СИЛ 14 (+5) **ЛОВ** 14 (+5) **МУД** 17 (+6)

ТЕЛ 16 (+6) **ИНТ** 2 (-1) **ХАР** 10 (+3)

Безумный дух Контроллер уровень 6

Средний теневого гуманоид (нежить) ХР 250

Инициатива +8 **Чувства** Восприятие +6; темновидение

Безумные шепоты (Психический) аура 3; оглушенные существа иммунны; любой враг в ауре в начале своего хода получает 5 психического урона и ошеломляется (dazed) до начала своего следующего хода (Если безумный дух получает сияющий урон, аура отменяется до конца следующего хода безумного духа).

ОЖ 54; **Кровотоочащий** 27

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

Иммунитет болезнь, яд; **Соппротивление** 10 некротический, иллюзорный; **Уязвимость** 5 сияющий (см. также *безумные шепоты*, выше)

Скорост полет 6 (парение); фаза

Р. Касание безумия (стандарт; по желанию) **Психический**

+8 против Воли; 1d6+5 психический урон, и цель берет -2 штраф к защите Воли (спасбросок заканчивает).

Р. Касание хаоса (стандарт; перезарядка) **Психический**

+9 против Воли; 2d6+4 психический урон, и цель движется со своей скоростью и делает базовую атаку против своего самого ближнего союзника как свободное действие.

Порождение духа

Любой гуманоид, убитый безумным духом, поднимается в виде свободовольного безумного духа в начале следующего хода своего создателя, появляясь на том месте, где он умер (или в ближайшем незанятом месте). Подъем убитого существа (использование ритуала *поднять мертвого*) не уничтожает порожденного духа.

Мировоззрение Хаотично злое **Языки** Общий

Навыки Скрытность +13

СИЛ 6 (+1) **ЛОВ** 20 (+8) **МУД** 6 (+1)

ТЕЛ 12 (+4) **ИНТ** 11 (+3) **ХАР** 19 (+7)

ДВОР КОСТЕЙ

Уровень столкновения 6 (1,150 ХР)

Основа

Персонажи, забравшиеся в Двор Костей по просьбе Гендара или из простого любопытства, сначала сталкиваются с Аз'Ал'Бани, привязанным в смерти духом, блуждающим по Лабиринту в поисках двора. У Аз'Ал'Бани есть ключ для дверей во Двор Костей, хотя персонажи могут войти и без него с достаточно высокой проверкой Воровства (DC 19).

Это столкновение включает следующих существ:

1 спектр (S)

2 скелета-минотавра (M)

2 сверкающих скелета (B)

Когда персонажи входят в палату, прочтите:

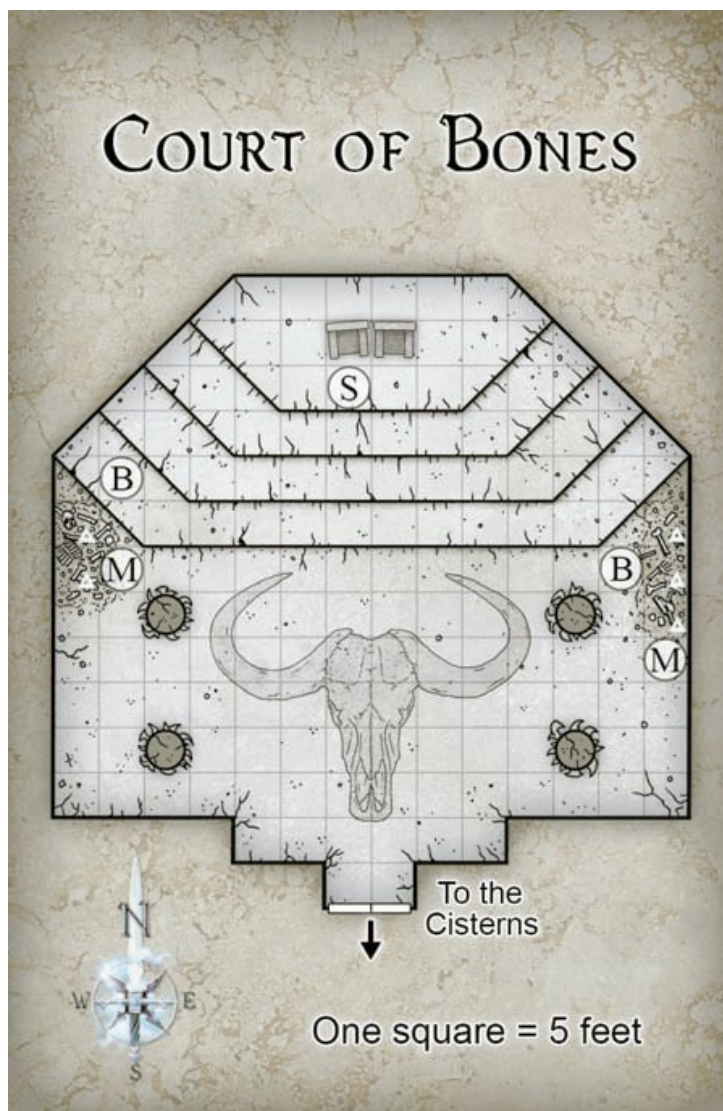
Двойные двери открываются, открывая большую каменную палату. На полу палаты рельефно выделяется огромный череп коровы. Четыре столба, усеянные костями, поднимаются к потолку. Около задней части палаты ступени ведут к паре тронов, на которых, похоже, восседают церемониально обернутые останки пары минотавров.

Когда персонажи проходят по рельефному коровьему черепу или по ступеням, прочтите:

Слабый ветерок пробегает по комнате, и палату наполняет звук гремящих костей. Из груд костей у боковых стен начинают подниматься скелетные формы.

Тактика

Едва поднявшись, скелеты идут в атаку. Скелеты-минотавры немедленно разгоняются на самых близких персонажей, занимая их рукопашной. Минотавры стараются биться над рельефным коровьим черепом, обеспечивающим



им выгоду регенерации (см. Особенности области). В остальном они неразумны, неуклонно преследуя своих врагов и атакуя, пока враги или они сами не умрут.

Сверкающие скелеты остаются настолько далеко от партии, насколько возможно, пуская в персонажей огонь своими *пламенными сферами*. Втянутые в рукопашную, скелеты отходят и пускают в нападающего огонь. Они пытаются заманить персонажей в квадраты, смежные с колоннами, где они могут попытаться получить покрытие и подвергнуть персонажей эффекту колонн (см. Особенности области).

Спектр перемещается по комнате, огибая битву, между персонажами и РС. Он перемещается вокруг и атакует любых уязвимых персонажей, остающихся у задней части палаты. Прежде чем начать атаку, он старается занять позицию, откуда лучше всего сможет использовать свое спектральное заграждение.

Особенности области

Освещение: Темнота; единственное освещение - то, которое обеспечивают РС. Персонаж имеет линию видимости на сверкающего скелета, даже если тот стоит в темноте.

Колонны кости: Эти каменные колонны усеяны острыми кусками костей минотавров. На расстоянии кости кажутся простыми украшениями. Однако, персонаж, перемещающийся в квадрат, смежный с одной из колонн, понимает, что у колонн есть своя воля. Кости тянутся, цепляясь за любого проходящего персонажа. Каждый раз, когда живущее существо перемещается в квадрат, смежный с колонной, оно получает урон 4. Персонаж может избавиться от нападений колонны, атакуя ее и нанеся достаточно урона для уничтожения костей (АС 4, Стойкость 12, Рефлексы 4, ОЖ 40).

Рельеф-минотавр: Череп, выпирающий из пола - магический, испускающий некротическую энергию, дающую жизнь определенной нежити. Если скелет (или скелет-минотавр, или сверкающий скелет) стоит на рельефе в начале своего хода, он восстанавливает 3 хита. Персонаж, делающий DC 25 проверку Арканы, может распознать в этом изображении источник регенеративных сил минотавров. Однако, ничего, кроме уничтожения плитки в квадрате (АС 4, Стойкость 12, Рефлексы 4, ОЖ 80) не прерывает этот эффект.

Груды костей: Эти квадраты - трудный ландшафт. Кости выглядят очень старыми и пожелтели от времени. DC 15 проверки Природы достаточно, чтобы различить, что большинство костей принадлежат минотаврам, кроме нескольких экземпляров, принадлежавших дварфам и людям.

Ступени: Это - нормальный ландшафт.

Троны: Эти квадраты - трудный ландшафт. Троны сделаны из камня, и на них выгравированы на Абиссале похвалы Бафомету. На каждом троне находятся церемониально обернутые останки минотавра. Хотя формы существ прогнили настолько, что остались лишь скелеты, левые руки тел все сжимают многогранный кристалл; он немагический, но это и есть та реликвия, которую ищет дроу Гендар.

Сокровище: У правого трона есть скрытая ячейка под сидением, в которой содержится 200 зм и книга с ритуалами *зачаровать магическое изделие* и *арканный замок*.

2 скелета-минотавра Солдат уровень 6

Средний естественный оживленный (нежить) ХР 250 каждый

Инициатива +8 **Чувства** Восприятие +5; темновидение

ОЖ 61 каждый; **Кровоточащий** 30

АС 20; **Стойкость** 17, **Рефлексы** 18, **Воля** 17

Иммунитет болезнь, яд; **Соппротивление** 10 некротический; **Уязвимость** 5 сияющий

Скорость 5

Р. Великий топор (стандарт; по желанию) **Оружие**

+12 против АС; 1d12+2 урон, и цель отмечена до конца следующего хода скелета.

К. Подсекающий удар (стандарт; перезарядка) **Оружие**

Требует великого топора; близкий взрыв 1; +11 против АС; 1d12+2 урон, и цель склонена.

Разгон минотавра

При разгоне скелет получает +2 бонус к броску атаки вместо +1 и наносит дополнительный урон 1d6.

Мировоззрение Злое **Языки** -

СИЛ 15 (+5) **ЛОВ** 17 (+6) **МУД** 14 (+5)

ТЕЛ 13 (+4) **ИНТ** 3 (-1) **ХАР** 3 (-1)

Оснащение цепная кольчуга, великий топор

2 сверкающих скелета Артиллерия уровень 5

Средний естественный оживленный (нежить) ХР 200 каждый

Инициатива +6 **Чувства** Восприятие +4; темновидение

Огненная аура (Огонь) аура 1; любое существо, начинающее ход в ауре, получает 5 урона от огня.

ОЖ 53 каждый; **Кровоточащий** 26

АС 19; **Стойкость** 15, **Рефлексы** 18, **Воля** 16

Иммунитет болезнь, яд; **Соппротивление** 10 огненный, 10 некротический; **Уязвимость** 5 сияющий

Скорость 6

Р. Сверкающий коготь (стандарт; по желанию) **Огонь**

+8 против АС; 1d4+1 урон и продолжающийся 5 урон от огня (спасбросок заканчивает).

Д. Пламенная сфера (стандарт; по желанию) **Огонь**

Дальность 10; +8 против Рефлексов; 2d4+4 урон от огня и продолжающийся 5 урон от огня (спасбросок заканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** -

СИЛ 13 (+3) **ЛОВ** 18 (+6) **МУД** 15 (+4)

ТЕЛ 17 (+5) **ИНТ** 4 (-1) **ХАР** 6 (+0)

Спектр Люркер уровень 4

Средний теневой гуманоид (нежить) ХР 175

Инициатива +8 **Чувства** Восприятие +6; темновидение

Спектральный холод (Холод) аура 1; враги в ауре берут -2 штраф ко всем защита.

ОЖ 30; **Кровотоочащий** 15

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

Иммунитет болезнь, яд; **Сопротивление** 10 некротический, иллюзорный; **Уязвимость** 5 сияющий

Скорость полет 6 (парение); фаза

Р. Спектральное касание (стандарт; по желанию) **Некротический**

+7 против Рефлексов; 1d6+2 некротический урон.

К. Спектральное заграждение (стандарт; перезарядка) **Иллюзия, Психический**

Близкий взрыв 2; цели - враги; +7 против Воли; 2d6+2 психический урон, и цель склонена.

Невидимость (стандарт; по желанию) **Иллюзия**

Спектр становится невидимым, пока не атакует или пока не поражен атакой.

Мировоззрение Хаотично злое **Языки** Общий

Навыки Скрытность +9

СИЛ 10 (+2) **ЛОВ** 15 (+4) **МУД** 8 (+1)

ТЕЛ 13 (+3) **ИНТ** 6 (+0) **ХАР** 15 (+4)

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 кофеев Сизтла.