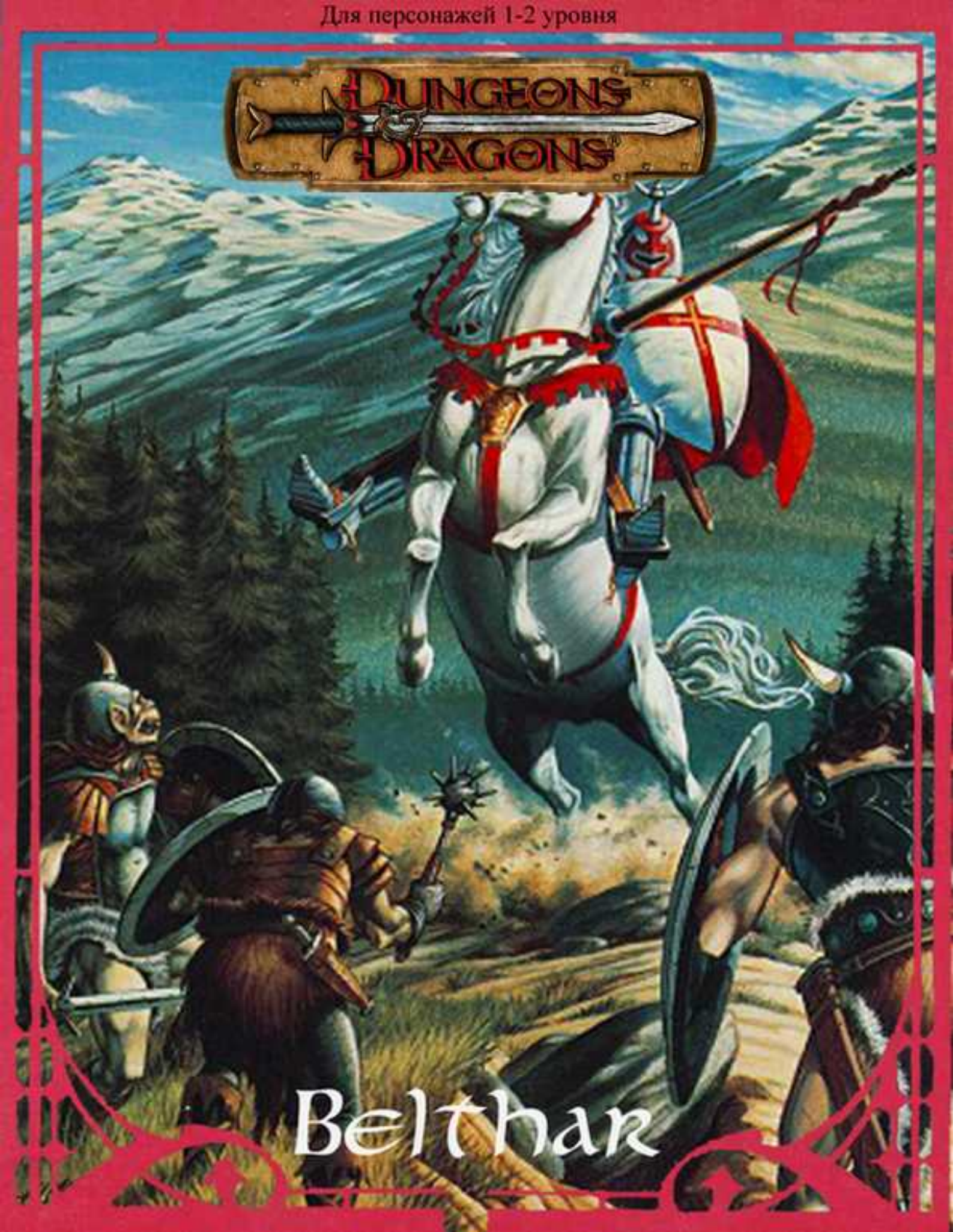


Для персонажей 1-2 уровня

DUNGEONS & DRAGONS

Belthar



Belthar

Модуль для группы 4-8 приключенцев 1-2 уровня по мотивам "Belthar's Bane" (источник нарыт на пиратском компашике и злостно переработан мною. - Ра Нгер (И еще более злостно переработан мною – Эрл), (А адаптировал для D&D3ed Demonand)

Сие творение бессмертное - вступительно-ознакомительный модуль, который можно использовать в качестве начального в компейне. Отчасти халява, для крутых приключенцев - несложно, но для начинающих - нормально. Если будет легко, можно кое-что исправить, я старался поменее смертельных ловушек втыкать, поболее - для ума. - Ра Нгер

Подходы к подземелью.

Толпа приключенцев сидит и квасит в таверне (в любом городе, на усмотрение ДМа). В таверну входит усталый человек в запылённом плаще, садится за стол и требует кружку пива.

Билл Хаббинс, менестрель, neutral good. Бывший приключенец, сейчас живёт в деревне лесорубов Оксвуде по дороге отсюда в Ксендалл. Пришёл просить помощи, т.к. в окрестностях деревни завелось неведомое зло. Примерно неделю назад лесорубы пошли в лес, чтобы наметить новую вырубку в стороне от старой. Ночью они прибежали в деревню в полном ужасе. С тех пор по ночам там что-то жутко воет, идти туда они боятся.

Если приключенцы согласятся (а куда они денутся... - Ра), то утречком в деревню должен пойти обоз (мужики привезли брёвна на продажу), на нём ехать 2 дня, иначе - неделю.

Путешествие с обозом - без происшествий (кроме тех, которые устроят сами приключенцы. Если ДМ сочтёт нужным, можно устроить нападение банды - но 8 лесорубов, здоровенных жлобов с топорами, не будут по кустам прятаться, а потому банда должна быть крутая, чтобы её вынос не был лёгким).

Возможная банда:

(3) M Human Fighter1 CR 1; Size:M Type Humanoid; HD (1d10)+1; hp 11; Init +5 (+1 Dex, +4 Misc); Spd Walk 30'; AC 16 (flatfooted 15, touch 11), Dagger +2 0'/P (1d4+1 19-20/x2 Neither T) or Dagger (Thrown) +2 10'/P (1d4+1 19-20/x2 Neither T) or *Sword (Long) +3 0'/S (1d8+1 19-20/x2 Primary M) or ; SA: ; Vision: Normal AL: TN; Sv: Fort +3, Ref +1, Will +1; Str 13, Dex 12, Con 12, Int 15, Wis 12, Cha 14

Skills and Feats: Climb +1, Handle Animal +3, Hide +0, Jump +2, Move Silently +0, Ride +2, Spot +3, Swim +5; Armor Proficiency (Heavy) (1x),Armor Proficiency (Light) (1x),Armor Proficiency (Medium) (1x),Improved Initiative,Martial Weapon Proficiency,Quick Draw,Shield Proficiency,Simple Weapon Proficiency,Weapon Focus (Sword (Long))

Possessions: 1.0 Chain Shirt, 1.0 Dagger, 1.0 Shield (Small/Wooden), 1.0 Sword (Long),

(4) M Human Rogue1 CR 1; Size:M Type Humanoid; HD (1d6); hp 6; Init +6 (+2 Dex, +4 Misc); Spd Walk 30'; AC 15 (flatfooted 13, touch 12), *Sword (Short) +1 0'/P (1d6+1 19-20/x2 Primary S) or ; SA: Sneak Attack +1d6; Vision: Normal AL: TN; Sv: Fort +0, Ref +4, Will +0; Str 13, Dex 15, Con 11, Int 12, Wis 11, Cha 11

Skills and Feats: Balance +5, Bluff +4, Escape Artist +5, Hide +5, Listen +4, Move Silently +5, Open Lock +6, Pick Pocket +5, Search +5, Spot +4; Armor Proficiency (Light) (1x),Dodge,Exotic Weapon Proficiency,Improved Initiative,Martial Weapon Proficiency,

Possessions: 1.0 Studded Leather, 1.0 Sword (Short),

(1) M Human Sorcerer1 Rogue2 CR 3; Size:M Type Humanoid; HD (1d4)+(2d6)+3; hp 16; Init +6 (+2 Dex, +4 Misc); Spd Walk 30'; AC 15 (flatfooted 13, touch 12), *Dagger +1 0'/P (1d4 19-20/x2 Primary T) or *Dagger (Thrown) +3 10'/P (1d4 19-20/x2 Primary T) or ; SA: Summon Familiar,Sneak Attack +1d6,Evasion; Vision: Normal AL: TN; Sv: Fort +1, Ref +5, Will +3; Str 10, Dex 14, Con 12, Int 15, Wis 12, Cha 16

Skills and Feats: Concentration +7, Hide +8, Knowledge (Arcana) +6, Listen +7, Move Silently +8, Scry +6, Spellcraft +8, Spot +5; Armor Proficiency (Light) (1x),Combat Casting,Dodge,Exotic Weapon Proficiency,Improved Initiative,Martial Weapon Proficiency,Simple Weapon Proficiency

Possessions: 2.0 Dagger, 1.0 Leather +1,

Spells: Sorcerer: (5 /4) 0-Detect Magic, Ghost Sound, Mending, Read Magic 1-Grease, Mage Armor

По дороге Билл может рассказать, что интересуется древней эпохой, а также - легенду о древней битве на Семи Холмах, о великом воине Белтаре и его сподвижниках. Намёк, что где-то в окрестностях деревни есть богатое захоронение оных. Если разговориться с боссом возчиков Томом, одним из тех, кто ходил на новую вырубку, он расскажет мелкие подробности (ходил туда с 2 сыновьями, Саном и Рилом). Ночью вблизи деревни можно услышать жуткий вой, пробирающий до костей.

Деревня:

Постоялый двор "Сова и топорище", хозяин - Дэк. Здесь можно заночевать.

Дом Билла, на краю деревни. В сундуке можно найти несколько древних пергаментов, шмотки, 21 gr в мешочке, Healing Potion, Holy Water и Feather Fall.

Дом старосты Рейнольда. Здесь можно попросить (и получить) лошадь с телегой и кое-какой простой инструмент (лопаты, топоры, верёвку, ведро), но всё это придётся вернуть. Староста - мужик толковый, но Билла недолюбливает, причём взаимно. Однако без своего барда деревне тож нехорошо.

Дом Тома. Том (58 лет, lawful neutral. Лесоруб. Новой вырубке панически боится.), его жена Сильви, баба весьма сварливая.

Сан, старший сын Тома, 35 лет, лесоруб. Жена, 2 дочери.

Рил, младший сын Тома, 27 лет, лесоруб. Жена, сын 5 лет. DM only: Это он стибрил камешек из плиты возле кладбища. Рано утречком, когда папаша и брат спали, потому они не в курсе. Если уговорить или заплатить, камень может отдать.

Приключенцы могут заработать на постоялом дворе (в соотв. с профессией), исцеляя местных обормотов или ещё как...

Путь к новой вырубке:

1. Старая вырубка - по просеке на юг от деревни, 6 часов пешком или 3 на телеге.
2. Тропа на юго-восток, выводит на поляну, от которой - 3 невятные прогалины. Помятые кусты, лоскут одежды на ветке. (DM: это лесорубы ночью ломались, пути не зная)
3. Новая вырубка: остатки лагеря, костровище, котелок, топор, всё брошено и перемешано, будто бежали в спешке.
4. По мелкому осиннику и через лес можно выйти к собственно искомому месту - захоронению древних героев.

Захоронение

Стена густых кустов почти совсем закрывает от глаз каменную стену (примерно по пояс), за которой - 6 могильных курганов. В стене с северной стороны есть арка, тоже полускрытая кустами, (DM: но к ней лучше не притрагиваться, пока не разобрались со стражем. Там проклятие, качественное такое, и включается оттуда же, откуда воющий гад... Проклятый теряет по 1 баллу Силы в день, и если не вылечить, потеряет все и сам превратится в тень)

За пределами кладбища примерно в 6 метрах от арки, слева от тропы (да-да, кто-то прошёл тут), лежит, скрытый в траве, плоский камень с 3 лунными камешками (4-й спёрли:) и надписью на древнем языке мадастров: "Великие воины, полководцы Мадастрии, легли здесь, заслонив свою страну от нашествия. Холмы, их родина, стали им могилой. В час полной луны я, Белтар Мадастрийский, говорю: да не осквернит их прах ничья рука во веки веков".

Охрана (парень из деревни, Рил, спёр лунный камешек из плиты, и если персонажи не припрут его обратно, рано или поздно, то выползает призрак, к-рый с жутким воем и воплями околачивается внутри ограды - это и заставило местных жителей вызвать приключенцев). Появляется только в лунные ночи (DM: об этом можно намекнуть приключенцам. Или пусть наблюдения ведут. В пасмурную погоду, новолуние и днём сидит тихо - но ведь и в подземелье не влезть!!! - см. соотв.)

Shadow (1)

Large Undead (Incorporeal)

Hit Dice: 3d12 (19 hp)

Initiative: +2 (Dex)

Speed: 30 ft., fly 40 ft. (Good),

AC: 13 (+2 Dex, +1 deflection)

Attacks: Incorporeal touch +3 melee

Damage: Incorporeal touch 1d6 temporary Strength

Face/Reach: 5 ft. by 5 ft./5 ft.

Special Attacks: Strength damage, create spawn

Special Qualities: Undead, incorporeal, +2 turn resistance

Saves: Fort 1, Ref 3, Wil 4

Abilities: Str -, Dex 14, Con -, Int 6, Wis 12, Cha 13

Skills: Hide +8, Intuit Direction +5, Listen +7, Spot +7

Feats:

Climate/Terrain: Any land and underground

Organization: Solitary, gang (2-5), or swarm (6-11)

Challenge Rating: 3

Treasure: None

Alignment: Always chaotic evil

Special Abilities/Qualities

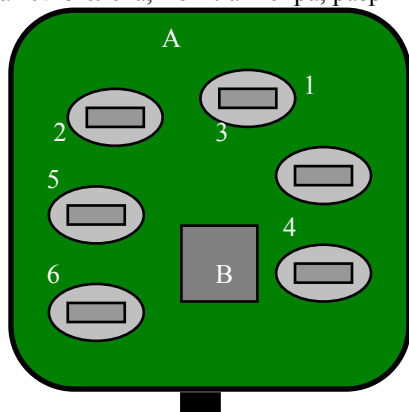
(100 экспы тому, кто догадается вернуть камешек и вернёт) После восхода луны и ещё 1-2 раза за ночь - жуткий магический вой, все должны сделать willsave dc 10 против ужаса, кто завалил - в ужасе бежит куда попало. Если напали на стража - ну тогда каждые 2 хода этот БУ... Убить, наверное, сразу не убьёт, но разгонит. Для приключенцев 1-уровня монстр крут, конечно, но ведь его бить, по правде говоря, не обязательно. Головой надо работать! ["Я что, дятел?" - из файла AD&D-шных приколов]

A- Погребальные холмы: 6 овальных погребений 30' x 20' каждое, примерно 15' в высоту, на каждом - камень-obelisk. Искусная резьба украшает камни, и ещё на каждом есть надпись (DM: ничего особенного, слева направо - Аран, Бир, Торн, Гарт, Фейр, Датар - из Мадастрии лежит здесь). Камень на могиле Фейра повален надписью вниз, и приключенцы, если хотят, могут перевернуть его. Прочитать можно любую надпись, если знать древние языки.

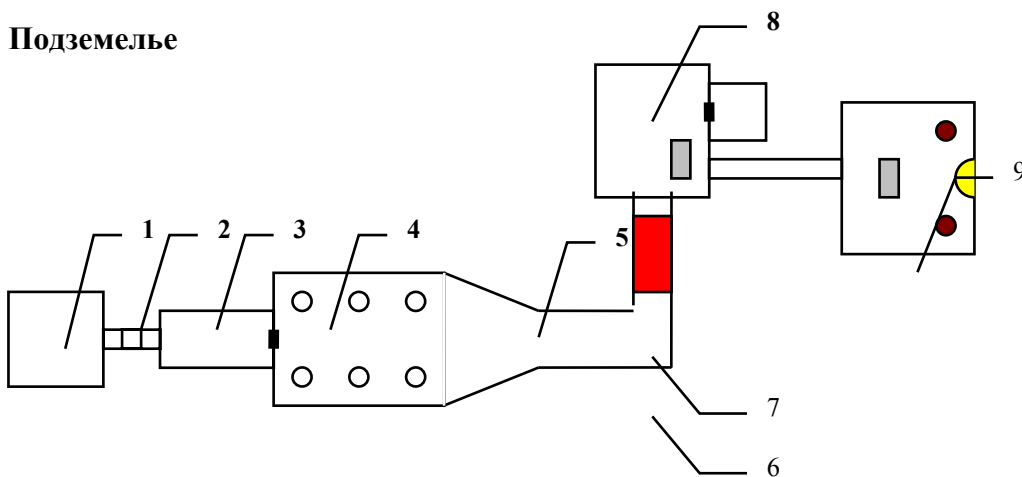
B- Каменная плита: Плоский квадратный камень, высота - около фута, площадь - 3x3 фута, надпись от времени слегка порепалась, но часть можно прочитать. Поверхность камня покрывают мхи и лишайники, но если его отчистить как следует, то видно, что по углам торчат 3 молочно-белых с просинью камешка. 4-й тоже там был, но мох в том углу содран, а камня нету :(.

5 из 6 холмов не представляют ничего интересного - на каждом из них - камень с надписью, причём установлен прочно, без лошади и поллитры не своротить. (Если приключенцы решат заняться археологией, то пусть найдут там по шкилету и парочке проклятых предметов, что ли. На усмотрение ДМа - если у вас есть много чудесных подземелий, можно к каждому кургану по приключению привинтить, мне не жалко. - Ра)

А вот курган № 5 слева, могила Фейра, разрыт так, что видна часть каменной плиты с надписью.



Подземелье



(1) **Плоская плита**, частично виднеется на дне ямы - яма глубиной в полметра. Если раскопать её и счистить грязь, становятся видны рисунки и надписи на языке магии (то бишь графические заклинания). Основной мотив - луна в разных фазах. Когда на крышку падает свет полной луны, она открывается примерно через 5 раундов. Примерно тогда же в первый раз воет страж. (DM: особо храбрые персонажи могут засесть в кустах неподалёку и видеть всю картину: как свет луны падает на плиту, она опускается, возникает страж... За пределы кладбища он не лезет, но войдя на оное - придётся драться).

Другого способа открыть крышку нет!!! Раскопками занимался Билл, он нашёл это захоронение, когда шлялся по окрестностям, немного раскопал курган с поваленным камнем (камень был повален до того) и решил, что навлёт проклятие на деревню. Как человек ответственный, он рысью понёсся звать на помощь - сами лесорубы справиться не могут. Но рассказать о своих подвигах на почве археологии он малость стесняется, потому приключенцам надо будет его допросить или подружиться с ним.

Через 5 раундов после того, как лучи лунного света падают на крышку, она медленно опускается вниз. Внизу виден спуск по узкой лестнице в тёмное подземелье. (NOTE Как только лунный свет исчезнет или взойдёт солнце, крышка закроется снова, и открыть её изнутри нельзя. Если ещё и погода будет пасмурная, приключенцы могут там просидеть несколько дней - это как у ДМа заклинит. Так что осенью там лучше не лазать... А зимой тем более - завалит снегом руны на крышке, и крантец героям... Или они выкрутятся? Например, можно тогда костёрчик под плитой разложить.)

(2) **Лестница**: Лестница, ведущая вниз, довольно узкая - пройти можно только по одному - и крутая. Есть 20% шанс для каждого приключенца споткнуться или поскользнуться и упасть, сшибая всех перед собой. Приземление вышибает из всех упавших 1-3(d6/2) hp, кроме тех, кто сделал успешный Reflex Save dc 10

(3) **Входная комната:** Лестница выходит в небольшое помещение(20х20). Здесь промозгло, сыро и холодно, даже если снаружи тепло. Стены когда-то были покрыты росписью, но за столько лет краски выцвели и почти осыпались

- только кое-где можно видеть невнятные пятна и фрагменты рунических надписей (неразборчиво). Гора мусора скрывает большую часть северной стены. За ней виднеется верхняя часть двери и двух каменных колонн по обе её стороны.

Партия может найти 3 мумифицированных тела, очищая проход к двери от мусора. На лице одного из покойников застыло выражение страха. (Если DM - сторонник драк, можно этих усопших малость оживить - пусть побудут зомбиками.) Примерно час уходит, чтобы пробиться к двери сквозь гору мусора, но в процессе 1 из приключенцев может найти бронзовый медальон (100 gr.). Штучка полезная, может пригодиться далее (см.). Автор модуля предлагал подкинуть его кому-то одному, чтобы тот мог не говорить об этом остальным (передав ему записку, например).

Zombie (3) CR 1/2; Medium Undead ; HD 2d12+3; Init -1; Spd 30ft; AC 11; ATK Slam +2 melee; DAM Slam 1d6+1; SA ; SQ Undead, partial actions only; SV - Fort 0, Ref -1, Wil +3; Str 13, Dex 8, Con -, Int -, Wis 10, Cha 1

Дверь выглядит массивной, практически вросшей в проём, открывается ОТ персонажей. В середине её - рисунок, изображающий перечёркнутый круг, правая половина круга вдавлена. Тот, у кого хватит ума врезать в центр двери, получит 50% шанс заболеть смертельной болезнью в течение недели, а все остальные в радиусе 50' от него - аналогичный 10% шанс. Дверь ОЧЕНЬ прочная. Намного крепче обычной двери. Примерно через час упорной и осторожной работы она открывается. (Или, ежели есть инструмент для выноса двери, она считается как монстер с AC=10, HP=200) Существует 30% шанс каждый ход (6 раундов), что сверху упадёт камень - 1-4(d4) HP для проваливших Reflex Save dc12 .

(4) **Зал мёртвых врагов:** За большой и тяжёлой дверью лежит зал 20' в ширину и 30' в длину. Вдоль стен на постаменте примерно в треть фута высотой на каждой стороне коридора стоят по 6 скелетов военачальников - украшенные обрывками когда-то богатых одежд, держащие когда-то отличное оружие - сейчас ржавые обломки. Здесь трудно дышать, а покрытые плесенью черепа в свете факела, кажется, подмигивают. Часть из них оживает, если пройти мимо или задеть (можно кинуть камешек). Если никого не задеть, все оживают и нападают сзади на группу, выходящую из зала. Оживающие скелеты: слева 4-й, 5-й, 6-й, справа 3-й, 5-й, считая от входа.

Skeletons (5):

CR 1/3; Medium Undead ; HD 1d12; HP 6; Init +5; Spd 30ft; AC 13; ATK 2 claws +0 melee; DAM Claw 1d4; 5ft. by 5ft./5ft.; SA ; SQ Undead, immunities; SV - Fort 0, Ref +1, Wil +2; Str 10, Dex 12, Con -, Int -, Wis 10, Cha 11

Notes:

Undead: Immune to mind-influencing effects, poison, sleep, paralysis, stunning, and disease. Not subject to critical hits, subdual damage, ability damage, energy drain, or death from massive damage.

Immunities (Ex): Skeletons have cold immunity. Because they lack flesh or internal organs, they take only half damage from piercing or slashing weapons.

Special Abilities/Qualities:

В куче мусора можно найти медное кольцо (2 sp, без особенностей).

(5) **Живые огоньки:** (Зал шириной 20' и длиной 40', последние 10' длины плавно переходят в 8' узкую арку, ведущую в (6). Отметьте секции пола 10'x10' от входа слева направо буквами a-f.)

Пол в зале чистый, ни пыли, ни мусора. Потолок сводчатый, разделен на 3 части, каждая - куполом. На С/В стене напротив каждой из 6 секций пола есть подставки для факелов, в каждой из которых торчит огарок факела. С потолка сочится вода.

(DM--) Как только игроки войдут в зону плит 10'x10' a-f, факелы на стене начинают потрескивать и мигать, разгораясь. Осмотр факелов ничего не даёт. Примерно через 2 раунда с любого места в зале становится видно, что факелы одновременно вспыхивают ярче. Потом огонёк факела медленно превращается (ещё 2 раунда) в небольшое огненное существо. а) сова б) орел с) дракон d) ястреб е) грифон f) пегас. Если приключенец не знает, что это за звери, мастер должен просто описать их внешний вид: "Ты видишь, как огонёк принимает форму небольшой лошади с крыльями" Все огненные существа взлетают с факелов и атакуют группу. Они атакуют как 1HD создания

Fire creature (6):

Small Elemental (Fire)

Hit Dice: 2d8+2 (9 hp)

Initiative: +5 ()

Speed: 50 ft.,

AC: 15 (+1 size, +1 Dex, +3 natural)

Attacks: Slam +3 melee

Damage: Slam 1d4 and 1d4 fire

Face/Reach: 5 ft. by 5 ft./5 ft.

Special Attacks: Burn

Special Qualities: Elemental, fire subtype

Saves: Fort 0, Ref 4, Wil 0

Abilities: Str 10, Dex 13, Con 10, Int 4, Wis 11, Cha 11

Skills: Listen +5, Spot +5

Feats: Impr. Init., Weap. Fin. (Slam)

Climate/Terrain: Any land and underground

Organization: Solitary

Challenge Rating: 1

Treasure: None

Alignment: Always neutral

Special Abilities/Qualities:

Immune to poison, sleep, paralysis, and stunning. Not subject to critical hits.

Fire elementals speak Ignan, though they rarely choose to do so. When one does, its voice sounds like the crackle and hiss of a great fire.

оживают к новой фазе луны/

(6) Коридор: (За аркой комнаты 5 лежит коридор, который после 55' длины поворачивает на 90 градусов влево)

Перед поворотом в С-В углу на стене есть доска с надписью - точнее, каменная плита, украшенная резьбой и небольшими камнями. Надпись на древнем языке гласит о временах, когда Белтар и его друзья воевали за независимость своей страны. Также можно прочитать в нижней части предупреждение: хранитель гробницы должен не забыть медальон... (4 небольших камешка можно выковырять, если у приключенцев есть чем и есть желание:) думаю, история с лунным камнем заставит их дважды подумать, прежде чем ковыряться в плитах с непонятными надписями. Если всё-таки решились, то камни стоят 4x15 gr.)

(7) Западня барьеров: (Dm) Завернув за угол, группа увидит перед собой коридор 40' длиной, причём первые 30' перегорожены тонкими металлическими штырями от пола до потолка. Они разбросаны хаотично, напоминая бамбуковый лес тем, кто видел такой лес.

(Dm--) Прутья в коридоре нужно обходить с большой осторожностью: если задеть любой из них, то он мгновенно утопит в пол, а сверху на его место скользнёт луч зелёного света. Этот луч света вышибает 1-4 (т.е.d4) HP у того, кто задел прут или готовый луч, если он провалит Fort Save dc 12 (завалив тест Сложения dc 9, персонаж падает и лежит без сознания - время рассчитывается как разница между выпавшим значением и Сложением, умножить на 10 мин.), но повреждение временное. На 10 футов - примерно 10 прутьев. Если больше половины прутьев задеты в 10' зоне, каждый

проходящий теряет автоматически столько HP, сколько прутьев сверх пяти задето, плюс обычный шанс задеть ещё несколько. Зеленые лучи исчезают и снова поднимаются прутья - в момент наступления следующей фазы луны. (Автор сделал к каждой фазе половины луны, но это долго... не могут же герои целый месяц сидеть вокруг этой могилы. Или

могут?) Каждый, кто проходит через эту зону, бросает D100 на каждые 10' коридора - всего, значит, три раза: (0-10)-2 прута задето, (11-20)-1 прут задет, (21-99)-ни одного, (00)-цепная реакция, все

прутья задеты в этой десятифутовой зоне. Если группа умудрится применить копьё или верёвку и зацепит все прутья в зоне, пройти её будет нелегко. Впрочем, найденный в (3) бронзовый амулет как раз позволяет пройти сквозь эту зону без повреждений! Он защищает одного (на ком надет. Если в кармане, не защищает). Если его

бросить (как и любой другой предмет), имеет те же % шансы задеть прутя. Сквозь луч света обычные предметы пролетают с лёгкостью.

(8) Комната I: (Это первая комната с захоронением, рассчитанная на то, что приключенцы решат, будто это и есть финиш (так было в оригинале). Это комната 40'x20', коридор из (7) приходит в восточную часть северной стены)

Вы входите в просторный погребальный покой, полный древних предметов, покрытых пылью ушедших веков... Большие кувшины (наполненные зерном и доисторическим вином, всего их 6) и остатки выцветших гобеленов украшают восточную стену этой гробницы. В западной части северной стены есть небольшая комнатка, замурованная не слишком прочно (хорошего пинка достаточно), зато неплохо замаскированная. В ней лежат обломки колесницы, останки какого-то бедняги и чудесный древний клинок, который совсем не тронули прошедшие столетия (+1 silver longsword). Большой каменный саркофаг - самая главная деталь этой комнаты, он находится в юго-западном углу. Центр комнаты завален мусором и обломками (всё давно сгнило).

(Dm--) Чтоб поднять крышку саркофага, нужна суммарная сила в 32 балла. Если её сдвинули, в гробу садится и начинает хохотать непонятно над чем покойник в довольно плохом состоянии: По характеристикам подобен зомби.

Corpse (1):

Medium-Size Undead

Hit Dice: 2d12 (13 hp)

Initiative: +4 (+4 Improved Initiative)

Speed: 20 ft

AC: 12 (+2 natural)

Attacks: 2 claws +4 melee

Damage: Claw 1d4+4 and death grip

Face/Reach: 5 ft by 5 ft/5 ft

Special Attacks: Improved grab, death grip

Special Qualities: Undead, damage reduction 10/+1, illusory death, weapon immunity, turn resistance +2

Saves: Fort +0, Ref +0, Will +3

Abilities: Str 18, Dex 11, Con -, Int 6, Wis 11, Cha 10

Skills: Intimidate +3, Hide +5, Listen +4, Sense Motive +3, Spot +5

Feats: Improved Initiative

Climate/Terrain: Any land and underground

Organization: Solitary

Challenge Rating: 3

Treasure: Standard

Alignment: Always chaotic evil

Advancement: 3-4 (Medium-size); 5-6 HD (Large)

The coffer corpse is an undead creature formed as the result of an incomplete death ritual. They are most often found in stranded funeral barges or in the area where the ritual was never completed. They hate life, and will attack any living creature that disturbs them.

A coffer corpse appears much as it did in life. Its clothes hang in shreds and its skin is dry, brittle, and drawn tightly over its bones. Its hands end in sharp claws with long nails.

COMBAT

A coffer corpse attacks using its claws. It will attempt to grab a foe around the throat and will not release its grip until either it or its victim is

dead.

Improved Grab (Ex): To use this ability, the coffer corpse must hit an opponent of up to Large size with both claw attacks. If it gets a hold, it uses its death grip.

Death Grip (Ex): A coffer corpse deals 1d4+4 points of damage per round with a successful grapple check against a Large or smaller creature. Because the coffer corpse grasps the victim's throat, a creature in its grasp cannot speak or cast spells with verbal components.

A creature caught can hold its breath for a number of rounds equal to its Constitution score. After this time, the character must succeed at a Constitution check (DC 10) in order to continue holding its breath. The check must be repeated each round, and the DC increases by 1 for each previous success. If the victim runs out of breath, she falls unconscious (0 hp), and begins taking suffocation damage. (See page 88 of the DMG).

Illusory Death (Ex): In any round a coffer corpse is struck for 6 or more points of damage by a single non-magical weapon, it will slump to the ground as if dead. If it has fastened its death grip on a victim, the victim falls as well, unless a successful Reflex save (DC 12) is made.

Если его угробить обратно :) и обыскать саркофаг, можно найти сокровище и 50% шанс огрести смертельную болезнь через неделю. 58 gr. 30sp. 32 el. и странный медальон ценой 10gr. (проклятый. Проклятие невезения - носящий его получает пенальти 1 ко всем Saves, и еще по 1 за каждую неделю, которую он носит медальон. Ликвидация одного эффекта при снятии медальона происходит так же, по единичке в неделю). Если обыскать основание саркофага, можно найти круглый каменный выступ, при нажатии которого открывается секретная дверь на южной стене прямо НАД саркофагом. Вот эта дверь, точнее, довольно узкий лаз, ведёт к главному захоронению.

(9) Комната II: (Когда группа взлетит в секретный лаз, они увидят, что это всего лишь барьер - проход замурован, но не до конца. Далее идёт обычный коридор, только такой узкий, что идти можно исключительно по одному. Следующая гробница - зал 30x30)

Вы входите в просторный погребальный зал. Большая каменная платформа с массивным каменным гробом на ней находится в центре зала (15'x20' платформа / 5'x12' гроб). В С-В и Ю-В углах стоят две большие медные или бронзовые жаровни. Стены над ними почернели. В центре восточной стены вы видите странный выступ. (Он символизирует луну. Это каменная полусфера, покрытая выщерблинами, символизирующими лунную поверхность. Не говорите, что это луна, но опишите покрытую кратерами неровную поверхность сферы. На крышке гроба вырезаны символы и руны. Рисунок на крышке изображает луну в полупазе (полукруг), потом идут некие странные руны, и снова изображение луны, только полной (круг, собственно). Не говорите, что это изображение луны, но позвольте приключенцам увидеть

параллель между изображениями на крышке и полусферой на стене. На крышке вырезаны древние инструкции, как открыть гроб (и никак иначе). Читая слева направо: там написано, что надо зажечь левую жаровню (в ней есть

дерева), чтобы на полусфере отобразилась полупаз луны. Если левая жаровня будет светить 2 раунда или более (сколько нужно, чтобы осветить левую половину полусферы), крышка гроба откроется. Если зажечь сразу две, образовав "полнолуние" сразу же, крышка не откроется, пока не будет достигнута искомая фаза (погасить правую жаровню или чем-то затенить правую сторону полусферы на 2 раунда) Если не зажечь правую жаровню в течение 2 раундов с момента открытия гроба, мумия в гробу проснётся и атакует.

Mummy

Medium Undead

Hit Dice: 6d12+3 (42 hp)

Initiative: -1 (Dex)

Speed: 20 ft.,

AC: 17 (-1 Dex, +8 natural)

Attacks: Slam +6 melee

Damage: Slam 1d6+4 and mummy rot

Face/Reach: 5 ft. by 5 ft./5 ft.

Special Attacks: Despair, mummy rot

Special Qualities: Undead, resistant to blows, damage reduction 5/+1, fire vulnerability

Saves: Fort 2, Ref 1, Wil 7

Abilities: Str 17, Dex 8, Con -, Int 6, Wis 14, Cha 15

Skills: Hide +8, Listen +9 Move Silently +8, Spot +9

Feats:

Climate/Terrain: Any desert and underground

Organization: Solitary, wardens (2-4), or guardians (6-10)

Challenge Rating: 3

Treasure: Standard

Alignment: Always lawful evil

150 ех. тому, кто решит загадку гроба. В гробу лежат 412 ср,золотое ожерелье ценой 200 gr., 200 sp, свиток, и небольшой флакон в деревянном ящичке. (На свитке записана древняя легенда [автор считает, что её можно кому-нибудь впарить за 20 gr, а я крупно сомневаюсь. - Ра.] и спел мага 3-го уровня FLY. Флакончик весь в пыли, но на нём можно прочитать надпись на эльфийском "Alteration/Personal". (Potion of Levitation)