

Unofficial translation of “Start at the End” WotC adventure

Start at the End, - это короткое приключение, в котором столкновение с драконом происходит в начале, а не в конце. Рассчитанное на четырех персонажей 7-ого уровня, оно содержит достаточно опыта, что бы поднять их до 8-ого. Присутствие клерика и вора рекомендуются для группы.

Поколение назад, маг известный как Элизар, Клейменная Рука приехал в деревню Гросс Фелл в поисках места, для постройки библиотеки и лаборатории. Деревенские жители очень обрадовались тому, что столь известная персона будет жить рядом с ними. Удачная проверка умения Знание (локальное) УС 25, покажет, что Элизар построил свои библиотеку и лабораторию, незадолго до того, как нечто стало крушить дома и убивать крестьян. Когда Элизар отказался помочь крестьянам выследить и уничтожить зверя, они сожгли его постройки. Очевидно, Элизар убежал в склеп, расположенный под его владениями, и с тех пор его никто не видел. Сразу же, вслед за этим, прекратились ночные нападения.

Недавно, молодой дракон появился в небе над Гросс Фелл, атаковал стадо и скрылся в холмах. Никто точно не уверен, где находится его логово, но некоторые опасаются, что он мог разместиться в ужасном склепе Элизара, и возможно, снова, выпустил зло Клейменной Руки.

Краткий обзор приключения

Start at the End начинается, как миссия убийства дракона: РС выставляют против Кираколидес, молодого синего дракона, который недавно, в поисках места для своего логова открыл склеп Элизара. Но не РС, не крестьяне, не понимают, что хотя Кираколидес, и является серьезной угрозой для людей и скота Гросс Фелл, но реально же он открыл нечто намного более опасное. Задняя часть логова открывает проход в небольшую область склепа, которая населена отвратительными созданиями. Так как дракон решил оставить их в покое и вернулся в мир живых, он пока не столкнулся с хозяином склепа: Элизаром Клейменной Рукой, который и был тем созданием, которое терроризировало крестьян Гросс Фелл поколение назад, после того, как он стал вампиром.

Подготовка

Как DM’у вам нужны копии Player’s Handbook, Dungeon Master’s® Guide, и Monster’s Manual® I, для того, что бы провести это приключение. Если вы планируете провести это приключение в Фаеруне, то вам также потребуется копия нового Forgotten Realms® Campaign Settings. Статистики монстров и NPC, с которыми группа может столкнуться приведены в виде аббревиатур, со ссылками на страницы ММ или DMG. Вы можете отрегулировать уровень сложности этого приключения, изменив уровень главного антагониста (Элизар, Клейменная Рука), или изменив число Wraiths, Shadow Mastiffs или Horn, живущих в его склепе. Что бы поставить нужный энкаунтер для группы другого уровня обратитесь к таблице 4-1(стр. 101) в главе 4 DMG. Приключение проходит около деревни Гросс Фелл, но легко адаптируется и встраивается в существующую кампанию, под любую холмистую местность. В Start at the End используется модифицированная версия Map-a-Week Darkcrypt map от 30 Августа 2001 года, она доступна для скачивания по адресу: <http://www.wizards.com/dnd/images/mapofweek/darkcrypt.jpg> Для удобства модифицированная версия карты напечатана в данном тексте. Хотите сделать приключение, которое начинается вслед за этим? Лучшая возможность сделать это – сфокусировать внимание игроков на знак на левой кисти Элизара и создать культ Эритнул на основе этого. (Смотрите “[Развязка Приключения](#)”)

Введение персонажей

Это хорошее “неосновное” приключение – его легко вставить в проходящую компанию, в любое время, когда игроки окажутся в холмистой местности, недалеко от наезженных трактов. Вообще то, Кираколидес может быть основным противником, в длинной истории, которую вы разработаете. Используйте следующие слухи и зацепки, что бы подтолкнуть РС к столкновению с драконом:

- РС находятся в деревне Гросс Фелл, когда они узнают о том, что пастухи заметили дракона в холмах, за деревней. Напуганные этим известием, и тем, как это может повлиять на их жизнь, старейшины обратились к РС, с просьбой защитить их маленькую деревню, пообещав небольшую награду, и благодарность всей деревни в замен их помощи.
- РС прибыли в Гросс Фелл услышав, очень туманную, и полузабытую историю о маге, который перешел на сторону Зла и был погребен заживо. По пути в деревню они слышали, как родители пугали непослушных детей рассказом о Элизаре Клейменной Руке. РС обнаружили сходство в этих двух историях.
- РС слышали местную легенду, рассказывающую о невероятных сокровищах, покоящихся в холмах, неподалеку от Гросс Фелл.

Гросс Фелл

Гросс Фелл (деревня): Стандартная; Мировоззрение Нейтрально-Доброе; 200зм предел; Все имущество стоимостью 8.500зм; Население 850 взрослых; Живут отдельно: Люди 96, Халфлинги 2, Эльфы 1, Другие 1.

Руководящие Фигуры: Гвидион Харторн, человек жен., Druid 15. Джолан Хаукскар, полуэльф муж., Ranger 13.

Важные Персоны: Аппракк “Молот”, полуорк муж., Fighter 8(шериф). Шефер Ходж, человек муж., Commoner 9. Надя “Наковальня”, человек жен., Expert 7. Тарлак Велл, человек жен., Cleric 6. Синноч Рут, человек муж., Sorcerer 2.

Другие: Стражники, 1-Warrior 5, 2-Warrior 2, 5-Warrior 1.

Примечание: Гросс Фелл – деревня фермеров и пастухов. Несколько ближайших деревушек используют это поселение как центр торговли. Ближайшая находится в 30 милях. Ближайший город находится в 35 милях.

Конструкция склепа

Вход в склеп находится на расстоянии 9 миль от Гросс Фелл, в основании холма, недалеко от пастбища, используемого местными пастухами. Кираколидес прячет вход при помощи *mirage arcana*, когда спит внутри. Когда он выходит поохотиться, вход проявляется и представляет собой тоннель 10 футов шириной с каменными стенами и дугообразным потолком высотой 12 футов.

Если не указано обратного, то стены в склепе каменные 1 фут толщиной (Сломать УС 35, прочность 8, 90hp на 10x10 площадку, Лазить УС 15). Все двери крепкие, деревянные(2 дюйма толщиной, прочность 5, 20hp, сломать УС 23(stuck, заклинены), 25(locked, заперты)) если где-то не указано каких-либо специфических характеристик. В описание областей приведен детальный список всех замков и ловушек.

В склепе нет источников света, но те, которые принесли, РС работают нормально.

Меры предосторожности Кираколидес

Как было сказано ранее, Кираколидес прячет проход в свое логово, пока он отсутствует. Для того, что бы найти вход, РС должны проследить дракона, до его логова, и выяснить расположение тоннеля, пока он не спрятал проход. Рейнджер может попытаться

обнаружить следы Кираколидес (Знание Дикой местности УС 15) и пройти по ним до входа.

Описание склепа

1. Вход (Encounter Level 7)

Тоннель ведет приблизительно 60 футов в глубь холма, и выводит в огромную комнату. Стены тоннеля и комнаты вырублены из камня (Лазить УС 22), и арочный свод комнаты приблизительно 20 футов высотой над гладким каменным полом. Бег по полу тоннеля или комнаты требует проверку ловкости (УС 13). Тот, кто проваливает эту проверку, падает, прекращает движение, и ему требуется действие эквивалентное перемещению, что бы подняться. Каменные стены окружают комнату 1а уходя вдаль и поднимаясь к потолку и прерываются 20-ти футовой дверью в южной стене. Простые едва заметные геометрические узоры украшают эту стену. Подземная речка приблизительно 20 футов шириной течет сквозь северный угол комнаты и под комнатами 2, 3а, 3б, 3с. Если на улице не очень холодно, то у речки очень быстрое течение. Тот, кто встанет в воду, должен сделать проверку Силы или Умения Плавать УС 15, иначе его унесет прочь. Ему наносится 1d4-1 стрессового урона каждый раунд. После приблизительно 5ти минут, его вынесет наружу из-под холма, и понесет в сторону Гросс Фелл. Две гигантские змеи греются на солнце, наслаждаясь потоками быстрой воды. Они живут в подземелье, но выбрались наружу.

Snake, Giant Constrictor (2): hp 62, 65, смотрите ММ стр. 200.

Примечание: те, кто будут драться со змеями, разбудят Кираколидес, который отдыхает в комнате 1а, если предположить, что в это время он не охотится.

1а. Логово (EL 5)

Двойные деревянные двери, ведущие в эту комнату – открыты. В этой комнате плиточный пол. Каменные стены из комнаты 2 входят в эту комнату. Дверной проход шириной 10 футов в южной стене комнаты 2 заблокирован булыжниками, сваленными в кучу, и закрывает двойные деревянные двери (Кираколидес свалил, булыжники в кучу, блокировав двери между комнатами 1а и 2. Работа по расчистке дверей займет приблизительно 2 часа.). Повсюду видны гнилые остатки мебели. Небольшие куски ткани на стенах, – это гобелены, вернее, то, что от них осталось.

Кираколидес спит здесь, если не охотится (Обычно он охотится ночью, а отсыпается днем). РС могут прийти сюда, пока его нет и подготовить засаду.

Кираколидес: Male young blue dragon; CR 5; Medium-sized dragon (earth); HD 12d12+24; hp 102; Init +0; Speed 40, burrow 20, fly 150(poor); AC 21, touch 10, flat-footed 21; Atk +15 melee bite 1d8+3, +10 melee claws(2) 1d6+1 each, +10 melee wings(2) 1d4+1 each; SA breath weapon 6d8 electr. 60ft line; SQ blindsight 90ft, create/destroy water, immunities, keen sense; AL LE; SV Fort +10, Ref +8, Will +9; Str 17, Dex 10, Con 15, Int 12, Wis 13, Cha 12.

Skills & Feats: Bluff +10; Diplomacy +5, Hide +15, Intimidate +3, Поиск +16, Listen +16, Spot +16, Sense Motive +16, Fly-by Attack, Hover, Quicken Spell-like Abilities, Wing-over.

Breathe Weapon (Su): У Кираколидес только один тип дыхательного оружия, 60-ти футовая линия электричества, которая наносит 6d8 единиц повреждения (Спасбросок Реакции УС 18 наполовину). Он может использовать дыхательное оружие через 1d4 раундов.

Blindsight(Ex): Кираколидес может различать существа и объекты в пределах 90 футов, даже если они не видны. В большинстве случаев, ему не требуются проверки Обнаружение или Тонкого Слуха, если существа находятся в пределах действия этой способности.

Create/Destroy Water (Sp): Эта способность работает как заклинание *create water*, за исключением того, что Кираколидес может выбрать вместо создания, уничтожение воды, которая автоматически портит все жидкости, содержащие воду. Содержащие воду магические предметы (например, зелья), или жидкости которыми существа владеют (в экипировке), должны сделать успешный спасбросок Воли УС 17 или будут уничтожены. Дракон может использовать эту способность 3 раза в день.

Immunities: Кираколидес иммунен к электричеству, парализации и эффектам сна.

Keen Sense(Ex): Кираколидес видит в 4 раза дальше человека при плохом освещении и в 2 раза лучше при нормальном. Также у него темновидение 300 футов.

Тактика: Кираколидес использует свое дыхательное оружие, если он уверен, что он крепче, чем его оппонент (ы), затем подлетает в упор и атакует крыльями, лапами, затем кусает. Если захвачен врасплох, тогда атакует без всякой жалости, стараясь защитить свои сокровища.

Сокровища: Здесь РС найдут драконьи сокровища, 100пм, 90зм, кровавый камень, кризопаз, халцедон, (все 3 за 50зм), огненный опал(1000зм), Свиток Flaming Sphere(2nd lvl arcane spell, 3rd caster level), wand of Bull's Strength(35 charges), +1 кольчужная рубашка(chain shirt), +2 легкий молот(light hammer).

Примечание: Дверь в комнату 2, завалена очень свежей землей и булыжниками, которые Кираколидес притащил снаружи, работы по расчистке составят по времени где-то 2 часа.

2. Передняя(EL 8)

Влажность, от подземного источника просачивается в эту комнату, провоцируя рост всякого рода грибков, плесени и слизей. Бег по полу комнаты требует проверку ловкости (УС 13). Тот, кто проваливает эту проверку, падает, прекращает движение, и ему требуется действие эквивалентное перемещению, что бы подняться. Прочная деревянная дверь в северной стене, кажется единственным выходом отсюда и очевидно она закрыта (Взлом УС 25). Холмоброды(Shambling Mound) живущие здесь только недавно обнаружили склеп. Им нравилось находиться рядом с синим драконом, и они уже подумывали стать его слугами, в обмен на удары молнии. (смотрите ММ)

Shambling Mound (2): hp 60, 62.

Сокровища: Урны, стоящие около стен, скрыты за наростам слизи растущей здесь. В них содержится 80зм, серебряная жемчужина(100зм), черная жемчужина(500зм).

Люк(CR 7): 10ти футовый люк расположена, на этой стороне перед дверью ведущую в комнату 3, попытка открыть дверь активирует ловушку (Поиск УС 25, Вывести из строя устройство УС 25, Спасбросок Реакции УС 25), люк автоматически закрывается через 5 минут. Под люком, на глубине 100 футов, находится яма с шипами, 10d6 повреждение при падении.

Если на улице не очень холодно, то у речки очень быстрое течение. Тот, кто встанет в воду, должен сделать проверку Силы или Умения Плавать УС 15, иначе его унесет прочь. Ему наносится 1d4-1 стрессового урона каждый раунд. После приблизительно 5ти минут, его вынесет наружу из-под холма, и понесет в сторону Гросс Фелл.

3a. Коридор склепа(EL 9)

Небольшая лестница ведет к квадратной 10 футовой площадке, с крепкими деревянными дверями на каждой из трех стен. Лестница и пол сделаны из плиток. Дверь на северной стене, ведущая в комнату 3d, закрыта (Взлом УС 25) и на ней установлена ловушка. Древний полуистлевший скелет лежит на земле, прямо перед этой дверью. Все остальные двери просто разбухли, и их заклинило. Гolem Плоти (Flesh Golem), прячется здесь настолько близко к синему дракону и его электричеству, насколько возможно, без драки с холмобродами.

Flesh Golem (CR 7): hp 49.

Ловушка с отравленной иглой: Поиск УС 25, Вывести из строя устройство УС 25, если ловушка не обезврежена, она колет любого, кто пытается вскрыть замок на двери, при помощи небольшой отравленной иглы (повреждение, УС 20 Стойкость, первичный урон 1d6 Телосложение, вторичный урон 2d6 Телосложение.)

Примечание: Если кто-либо отравленный ловушкой производит достаточно шума, чтобы привлечь внимание Призраков(Wrath) в комнате 3d. То они ждут возможности подстеречь, по возможности изолировать и напасть на этого персонажа из засады.

3b. Склеп

В этой 20 футовой квадратной комнате, несомненно, много лет назад произошла битва. Ее стены испещрены следами ударов оружия и покрыты копотью. Руины древнего саркофага, лежат под стеной напротив двери, и небольшой проход(3 фута высотой) виден за руинами. Проход ведет в коридор 5ти футов шириной и 10ти футов высотой, который ведет в комнату 4. Пол в комнате выложен плитками, но пол коридора вырублен из камня, он настолько сточен, что не создает помех, при движении.

3c. Склеп

В этой 20 футовой квадратной комнате, несомненно, много лет назад произошла битва. Ее стены испещрены следами ударов оружия и покрыты копотью. Руины древнего саркофага, лежат под стеной напротив двери, и небольшой проход(3 фута высотой) виден за руинами. Проход ведет в коридор 5ти футов шириной и 10ти футов высотой, который ведет в комнату 4. Пол в комнате выложен плитками, но пол коридора вырублен из камня, он настолько сточен, что не создает помех, при движении.

3d. Склеп(EL 7)

Эта 20 футовая квадратная комната отличается от других тем, что в ней не царит запустение. Саркофаг, стоящий у северной стены, в прекрасном состоянии, но не содержит никаких украшений или надписей, что бы понять, кто там покойся. Два призрака (Wraith), живут здесь. Пол здесь плиточный. Обыск саркофага, может показать, что за ним находится проход (Проверка умения Поиск УС 25). Сдвиг саркофага потребует проверки Силы (УС 25, двигать можно втроем). Сдвиг саркофага откроет небольшой проход, веду-

щий в коридор 10ти футов шириной и 15ти футов высотой, который ведет в комнату 4. Пол коридора вырублен из камня, он настолько сточен, что не создает помех, при движении.

Wraith (2): hp33, 35

4.Гардероб

Это 20 футовая квадратная комната с каменными стенами и плиточным полом. Зеленые прожилки сходят вниз по стенам, от медных крючков для плащей, чудом уцелевших здесь. На некоторых все еще весят остатки гниющей ткани, бывшие некогда плащами. В этой комнате чувствуется слабый запах серы.

5.Гостинная(EL 7)

По центру гостиной стоит деревянный стол 5ти футов шириной и 10 футов длинной вокруг него стоят 6 стульев. В одном конце комнаты находится коридор шириной 10 футов ведущий в комнату 6 и другой ведущий в комнату 4. В комнате сильно пахнет серой. Здесь каменные стены и плиточный пол. Стулья и стол рассыплются в прах при малейшем прикосновении. Кирпичная стена(1 фут толщиной, Сломать УС 25, прочность 8, 40hp) Заштукатуренная таким образом, что ее не отличить от других, скрывает проход в коридор (Проверка умения Поиск УС 30) в комнату 7. Два Теневых Мاستиффа (Shadow Mastiff) живут здесь.

Shadow Mastiff (2): hp30, 32

Примечание: Лай Теневых мاستиффов предупредит любых существ в комнатах 3d, 4, 6, 7 и 8 о вторжении.

6.Моельня(EL 8)

Коридор, шириной 10 футов, ведет в эту квадратную, 40 футовую комнату. В северо-восточном углу стоит статуя, в поле “мертвой магии» (Область “мертвой магии” действует как *antimagic field*, созданный магом 11 уровня). Стены в комнате каменные, а пол плиточный. Статуя представляет собой хорошо одетого мужчину, на его лице усмешка, на его левой ладони вырезан символ Эритнул. Каменная дверь(4 дюйма толщиной, прочность8, 60 hp, сломать УС 28) четко видна прямо за статуей. В этом помещении ужасно сильный запах серы. Бодак(Bodak) ждет здесь – это все, что осталось от крестьянина убитого злой волей Элизара.

Bodak: 68hp

Тактика: Бодак высматривает в группе того, кто больше всего пострадал от мастиффов, если он слышит лай мастиффов, то он встает около поля “мертвой магии”, прячась за углом комнаты, и выжидает возможность использовать атаку взглядом(gaze atk). Если кто-нибудь создает заклинание, направленное против него, то он отходит в зону “мертвой магии” и готовится биться врукопашную. Если противники используют дистанционное оружие, то он стремительно атакует и отходит.

7.Проход к ямам(EL 7)

Запах серы становится все сильнее, и слышатся булькающие звуки. В коридоре становится заметно жарче, при приближении к комнате 8. Стены здесь каменные, а пол плиточный. Четверо небольших ксоронов(horn) поджидает у входа в комнату 8, чтобы атаковать тех, кто дрался с мастифами.

Minor Xorns (4): hp 19, 23, 17, 22

Примечание: Если РС каким-либо образом убили теневого мастифа бесшумно, то ксорны находятся в комнате 8.

8. Смоляные Ямы(EL Различный)

Грубый, каменный мост перекинут через смоляные ямы. Это логово четырех небольших ксоронов, которых жара (см DMG стр. 86) совершенно не беспокоит. Мост приблизительно 30 футов длиной, а его центральная секция на самом деле замаскированный люк. Если РС каким-либо образом убили теневого мастифа бесшумно, то ксорны находятся здесь, планируя как бы украсть сокровища у дракона.

Minor Xorns (4): hp 19, 23, 17, 22

Люк(CR 7): 10 футовый квадратный люк расположен прямо на центре моста (Поиск УС 20, Вывести из строя устройство УС 25, Спасбросок Реакции УС 25). Дверь люка автоматически закрывается, через 5 минут после активации. Считайте горячую смолу лавой, если кто-либо из РС упадет вниз, лава наносит 2d6 единиц повреждения каждый раунд до полного погружения, тогда наносится 20d6 за раунд (остальное смотрите DMG стр. 89).

Примечание: Любой громкий шум в этой комнате предупредит Элизара.

9. Тоннель “Мертвой Магии”

Тоннель идет под небольшим углом к поверхности, его длинна приблизительно 50 футов, а ширина 10. Внутри тоннеля – область “мертвой магии” (Область “мертвой магии” действует как *antimagic field*, созданный магом 11 уровня). Закрытая железная дверь(2 дюйма толщиной, прочность 10, 60 hp, сломать УС 28, Взлом УС 25) блокирует проход. Святой символ Хиронеуса вытравлен на двери. Клерик способный переводить позитивную энергию (т.е. добрый или нейтральный, переводящий заклинания в “лечение”, а не в “нанесение”), может открыть эту дверь.

10. Могила Элизара(EL 9)

В этой треугольной комнате находится несколько книжных шкафов (смотрите книгу заклинаний Элизара, ниже), выгоревший фонарь и человек одетый также как и статуя в комнате 6(включая символ Эритнул). Этот человек – Элизар, Клейменная Рука. Эта комната, была могилой Элизара, с тех пор, как обозленные жители разрушили его логово. Они держали его здесь, при помощи огня и святого символа, пока Клерик вытравливал святой символ Хиронеуса на внутренней стороне двери. Они оставили зажженный фонарь, который освещал символ, пока они отходили. Открытие двери, освобождает Элизара. Если она снова закроется, то единственный путь открыть ее изнутри, это перевести количество позитивной энергии, достаточной для изгнания существа с 10КХ.

Элизар, Клейменная Рука: Male human vampire Wiz7; CR 9; Medium-size undead; HD 7d12; hp 45; Init +7; Speed 30; AC 22, touch 14, flat-footed 19; Atk +6 melee (1d4+6, slam); SA Blood Drain, Domination, Energy Drain; SQ Alternate form, children of the Night, cold resistance 20, create spawn, DR 15/+1, electricity resistance 20, fast healing, gaseous form, spider climb, turn resistance +4, undead traits; AL CE; SV Fort +2, Ref +7, Will +7; Str 16, Dex 17, Con -, Int 17, Wis 14, Cha 18;

Skills & Feats: Bluff +17, Concentration +14, Diplomacy +8, Hide +11, Intimidate +6, Knowledge(arcana) +13, Listen +12, Move Silently +11, Search +11, Sense Motive +15, Spellcraft +13, Spot +12; Alertness, Blind fight, Combat Reflexes, Dodge, Empower Spell, Enlarge Spell, Improved Initiative, Lighting Reflexes, Maximize Spell, Quicken Spell, Scribe Scroll;

Blood Drain (Ex): Элизар может пить кровь из живой жертвы прокусив ее кожу клыками, для этого ему требуется осуществить захват (см. РНВ “Борьба”), бонус захвата +3. Если Элизар захватил своего противника, то он наносит 1d4 повреждения Телосложению, каждый раунд, пока удерживает его.

Domination(Su): Элизар может сломить волю противника, всего лишь взглянув ему в глаза. Эта способность эквивалентна атаке взглядом (см ММ I “Gaze Attack”), за исключением того, что требует на выполнение стандартное действие, и те, кто просто смотрят на него, ей не подвержены. Однако цель Элизара должна кинуть удачный спасбросок Воли УС 14, или мгновенно попасть под его влияние, как будто под влиянием заклинания *dominate person* (Уровень заклинателя 12). У этой способности ограниченный диапазон влияния 30 футов.

Energy Drain(Su): Эта атака срабатывает автоматически, когда Элизар попадает по противнику ударом (slam attack). Каждое удачное высасывание энергии, наносит цели два негативных уровня. За каждый негативный уровень, полученный противником, Элизар получает 5 пунктов здоровья, (10 в случае критического попадания), и он добавляются к текущим, как временные, если превышают максимальные пункты здоровья. По прошествии 24 часов, оппонент, получивший негативные уровни, должен сделать проверку Стойкости УС 14, для каждого из них. В случае успеха, негативные уровни снимаются, не причиняя никакого вреда, в противном случае оппонент действительно теряет уровни.

Alternate Form(Su): Элизар может принимать облик летучей мыши (bat), ужасной летучей мыши (dire bat), волка (wolf), ужасного волка (dire wolf) в стандартное действие. Эта способность эквивалентна заклинанию *polymorph self* (Уровень заклинателя 12), за исключением того, что Элизар может принимать только одну из форм перечисленных здесь при каждом использовании способности. Он может оставаться в выбранном облике, до тех пор, пока не захочет принять другой или до следующего восхода солнца.

Children of the Night(Su): Элизар может командовать меньшими существами из этого мира, и один раз в день может призвать 4d6 ужасных крыс (dire rats), или рой 10d10 летучих мышей (bats), или стаю 3d6 волков (wolves) в стандартное действие. Эти звери приходят в течении 2d6 раундов и служат ему в течении максимум одного часа.

Create Spawn (Su): Гуманоид или монстроподобный гуманоид, убитый Элизаром, при помощи атаки с высасыванием энергии (energy drain attack), возрождается как потомок вампира (vampire spawn), через 1d4 дней. Также, если Элизар понизил Телосложение существа до 0, то жертва возвращается, как потомок, если у нее было 4КХ и ниже, или как вампир, если у нее было 5КХ и выше. Так или иначе, новый вампир или потомок, возрождается, под командованием Элизара, и поработен до смерти.

Fast Healing (Ex): Элизар восстанавливает по 5 пунктов жизни за раунд, если у него есть по крайней мере 1 пункт жизни. Ускоренное лечение не восстанавливает пункты жизни потерянные в результате истощения, жажды или удушения и также не позволяет Элизару отращивать или заново приставлять потерянные части тела. Если пункты жизни опускаются до 0 или ниже, то Элизар автоматически принимает газообразную форму и пытается убежать. Он должен достичь своего гроба в течении 2х часов или будет мгновенно уничтожен, (он может путешествовать максимум до 9 миль за эти 2 часа). Как толь-

ко он отдохнет в своем гробу в течении часа, он восстановит себе 1 пункт здоровья, затем восстановится ускоренное лечение и будет восстанавливать по 5 пунктов здоровья в раунд.

Gaseous Form (Su): В стандартное действие Элизар может при желании принять газообразную форму, как заклинание *gaseous form* (уровень заклинателя 5). Он может оставаться в ней, сколько пожелает и в отличие от заклинания имеет скорость полета 20 футов и превосходную(perfect см MM I) маневренность.

Spider Climb(Su): Элизар может ползать по гладким поверхностям, как при использовании заклинания *spider climb*.

Turn Resistance(Ex): При попытке изгнания/уничтожения/контроля или устрашения Элизар считается существом с 11КХ.

Undead Traits: Элизар иммунен к ядам, сну, параличу, оглушению, болезням, эффектам смерти, эффектам некромантии, воздействию на разум, и к любым эффектам требующим спасброска Стойкости, если они не работают на неживые объекты. К нему не применимы критические повреждения, стрессовый урон, высасывание уровня, высасывание энергии или высасывание характеристик, он не подвержен массивному урону. Негативная энергия лечит его, но он уничтожается при 0 пз или меньше. У Элизара темновидение 60 футов. Он не может быть поднят заклинанием *raise dead*, и *resurrection* действует на него, только если он сам этого хочет.

Подготовленные заклинания мага: 4/5/4/3/1 Спасбросок УС = 13 + уровень заклинания: 0-*ray of frost*(4); 1st-*cause fear, change self, color spray*(2), *endure elements*; 2nd-*blur*(2), *bull's strength, cat's grace*; 3rd-*fireball*(2), *haste*; 4th-*confusion*;

Книга заклинаний: 0-*arcane mark, dancing light, daze, detect magic, detect poison, disrupt undead, flare, ghost sound, flare, light, mage hand, mending, open/close, prestidigitation, ray of frost, read magic, resistance*; 1st-*cause fear, change self, color spray, comprehend languages, endure elements*; 2nd-*blur, bull's strength, cat's grace, endurance*; 3rd-*fireball, haste*; 4th-*charm monster, confusion*;

Тактика: Фамилиар Элизара давным-давно умер. Получив предупреждение о приближении РС, Элизар начинает усиливать себя посредством заклинаний. Он творит заклинания *haste* и *blur* в первый раунд и *cat's grace* и *bull's strength* во второй. После второго раунда он наслаждается произошедшими изменениями: Инициатива +9, КЗ 24(на касание 16, захвачен врасплох 19, 20% шанс промаха по нему каждой атаки, из-за *blur*); Атака +7 Удар(Slam), 1d6+6; Реакция +9; Сила 19, Ловкость 20. Используя Блеф. Он пытается убедить РС в том, что он сильно благодарен им за освобождение и не причинит им никакого вреда. Он пытается убедить их покинуть область “мертвой магии” и его логово. Если он делают это, то он колдует *confusion* и принимает газообразную форму. Область “мертвой магии” возвращает его обратно в нормальную форму, но газообразная форма длится до тех пор, пока он идет за РС. Если *confusion* не срабатывает, то он применяет *fireballs* и его волшебную палочку *магических снарядов (описана ниже)*. Его цель – нанести достаточные повреждения, чтобы РС, решили уйти. После того, как он выгнал их, он пытается выйти на поверхность. Если на улице день, то он ждет в комнате 1, до ночи, находясь в газообразном состоянии.

Сокровища: Элизар использует или на нем надеты следующие предметы: кольцо защиты +1(*ring of protection*), кольцо антизаклинаний(*ring of counterspells*(*fireball*)), амулет естественной защиты +1(*amulet of natural armor*), наручи защиты +2(*braces of armor*), волшебная палочка магических снарядов(*wand of magic missiles*) седьмой уровень заклинателя → 4 снаряда за 1 выстрел и серебряное ожерелье с черной жемчужиной(750зм).

Развязка приключения

Если Элизар избежал гибели, то он методично убивает всех жителей Гросс Фелл, атакуя каждую ночь, до тех пор, пока не перебьет всех. Конечно же, он должен изредка возвращаться в свой гроб, но переносит его в деревню и в первую же ночь поработает несколько крестьян и приказывает им охранять его.

Если РС убивают Элизара, то на его левой ладони, они находят выжженный символ Эритнул. (как у статуи в комнате 6). На основе этого можно разработать культ вампиров и их мертвых миньонов, поклоняющихся Эритнул, или что-либо еще, что лучше подходит для вашей компании.

Об авторе

Рич Редман работает профессиональным писателем в области РПГ уже свыше 3х лет, и намного дольше играет в РПГ игры. Он писал сюжет и сценарии для многих игр включая: Alternity®, Dark Matter®, Marvel Super Heroes Adventure Games™, Star Wars role-playings Games и конечно же Dungeons & Dragons.

О переводе

Автор старался, настолько, насколько это вообще возможно выполнять дословный перевод, адаптируя его под стиль фэнтези. Все названия умений, спасбросков, спец. терминов были взяты автором из русской версии РНВ, скачанной с сайта <http://ad-d.boom.ru>, названия заклинаний оставлены оригинальными, также как и название самого модуля, по причине большей их благозвучности, с точки зрения автора, а также во избежании путаницы, у некоторых монстров в скобках приведены их оригинальные названия.

С уважением,

BladeR (blader_spn@mail.ru)

