

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЗАБЫТЫХ КОРОЛЕВСТВАХ



В АЛОМ ПЛАМЕНИ

ЭПИЗОД 1

Два Красных Волшебника Тэя предприняли секретную миссию в Высоких Пустошах восточнее Побережья Мечей. Они искали что-то или кого-то. Какова бы ни была их цель в холодных и ветреных холмах, если у Красных Волшебников появляется секрет, лучше как можно быстрее раскрыть его для всеобщего блага. Даже наемники, сопровождавшие колдунов в дикие земли, согласны: кто-то должен остановить Красных Волшебников Тэя.

Преследование Красных Волшебников приводит героев к кургану среди диких трав Высоких Пустошей. Там они обнаруживают остатки магического святилища, которое прямо сейчас разоряют. Судьба его знаний и сокровищ зависит от персонажей. Без вмешательства все может выйти из-под контроля.

Это приключение для Dungeons & Dragons® написано для четырех-шести персонажей 8-го уровня. Этот текст и основные книги по D&D — все, что вам необходимо для игры. Вы также можете прочитать *Sword Coast Adventurer's Guide*, чтобы узнать больше о Высоких Пустошах Фаэруна.



Первый Эпизод

Это приключение — первая из нескольких частей. Играете ли вы только в это приключение или используете его для другой кампании, обязательно прочитайте Часть 3 «Что дальше?», чтобы получить полное представление о том, куда ведут некоторые пути и как вы можете изменить их, чтобы включить историю в свою кампанию.

Это приключение знакомит героев с злодеем, но не раскрывает скрытые мотивы, историю или планы антагониста. Персонажи найдут ответы на эти вопросы в следующих частях. Если вы предпочитаете не ждать или желаете заменить злодея другим, то это приключение легко адаптируется под вашего антагониста.

Сочетая непосредственный выбор игроков с таинственными историями и желаниями ключевых неигровых персонажей, приключение раскрывает вопросы преданности, амбиций и силы знаний. Следующие эпизоды расширяют эти темы, добавляя в повествование тайны прошлого Побережья Мечей и последствия выборов персонажей, сделанные в прошлых частях.

Предыстория

Одиноким маг бродит по земле. Он гость из другого мира, который пришел на Побережье Мечей в поиске легенд и древнего знания, идя по следам тех, кто был задолго до него. Его зовут Тайреас, хотя немногие знают его по имени.

Его поиски привлекли внимание Красных Волшебников Тэя, что отправили двух своих представителей, Морвену и ее ученика, Маливара, на поиски бродячего мага, в Высокие Пустоши, что находятся восточнее Побережья Мечей. Маги решили (и были правы), что их цель ищет место тайной силы.

Чтобы преследовать Тайреаса в Высоких Пустошах Красные Волшебники наняли в качестве проводников местных наемников, во главе с бывшим бандитом по имени Лотар.

Когда преследователи приблизились к своей цели в месте, что народ называет Курганом Волшебников, Лотар и его наемники в страхе пустились бежать. Они вернулись обратно в деревню Секомбер, на окраине Высоких Пустошей, где начали рассказывать всем вокруг о том, что в Кургане Волшебников происходит что-то неладное.

«Не к добру, что колдуны охотятся на колдунов», — говорит каждому Лотар.

История Кургана

Волшебный Курган действительно был могильным холмом, веками стоявшим в Высоких Пустошах.

До тех пор пока группа магов не разграбила его в поисках сокровищ. Они отчистили Курган от мертвецов, превратив его в собственное логово. Годами волшебники использовали это место как святилище, лабораторию, библиотеку и могилу для павших членов своего небольшого ордена. Однако что-то случилось с последними магами этой группы, они так и не вернулись в это место.

Десятилетия Курган стоял спокойно.

Однако пару дней назад сюда прибыл Тайреас вместе с служащими ему элементариями. Они рыли землю рядом с курганом, чтобы получить доступ к нижним уровням. Это создало воронку к востоку от кургана, ведущую в область 15. Оттуда Тайреас со своими прислужниками пробрался в библиотеку в области 14.

Два дня Тайреас искал в библиотеке ценные предметы. Когда до Кургана добрались Морвена и Маливар между магами произошла небольшая битва, после которой колдуны решились на переговоры.

Жаждающая могущества Морвена была заинтересована предложением получения великой силы и отказалась от своей миссии, присоединившись к Тайреасу. Маливар решил, что это была уловка Моревны. Но он ошибся.

Напуганный и преданный Маливар попытался противостоять магам, но был поражен заклинанием Тайреаса и бежал из библиотеки вглубь кургана, где рухнул на пол при смерти (возможно, он все еще находится в области 13, где его найдут искатели приключений).

Морвена предложила оставить в покое Маливара, не беспокоясь о расправе со стороны Красных Волшебников. Она и ее новый союзник скрылись с сокровищами, приказав элементариям сжечь библиотеку и обрушить ход в курган, чтобы скрыть следы своего хозяина.

Главный элементарь, дух огня Экзал, остался выполнять приказ бродячего волшебника. Он собрал и сложил свитки и книги из библиотеки для сожжения, но остановился, чтобы прочитать все возможное перед уничтожением знаний.

Зацепки приключения

Искатели приключений, проходящие через деревню Секомбер, могли случайно услышать о миссии Красных Волшебников. Для некоторых героев вмешательство в дела этого ордена или поиск сокровищ уже достойная мотивация, чтобы влезть в происходящее.

Если этого недостаточно, то посмотрите на следующие сюжетные зацепки, которые могут привести искателей приключений в Секомбер.

Преследование Красных Волшебников

Союзник или покровитель искателей приключений узнает, что два Красных Волшебника отправились в Высокие Пустоши в поисках чего-то. Возможно, у этого союзника или героев уже сложилась непростая история с орденом Тэя.

Потерянные Знания

Историк или мудрец может нанять искателей приключений, чтобы исследователь легенды о Кургане Волшебников в Высоких Пустошах. «Начните с деревни Секомбер. Кто-то может вспомнить слухи о волшебниках, бродящих по Пустошам».

Часть 1: Деревня Секомбер

Деревня Секомбер расположилась у речной скалы из розового гранита. Центр поселения в основном состоит из скромных коттеджей и магазинов. Дома и фермы расположены вдоль дорог, ведущих за город, на вершину скалистой возвышенности с видом на реку Харк. За водой поднимаются зеленые холмы Высокой Пустоши.

Что бы не привело персонажей в Секомбер, они узнают о Лотаре и его отряде, недавно вернувшемся из Высоких Пустошей. Лотар может устроить пьянку или прямо на улице рассказывать историю о том, как его банде повезло уцелеть, после того как «их почти убили Красные Волшебники».

Рассказ Наемников

Лотар Стаутсмарк (мужчина, человек, хаотично-нейтральный **капитан разбойников**) — сорокалетний хвостун с фальшивыми «золотыми» зубами, заботящийся только о сохранности своей шкуры. Его банда (Гордо, Вик и Рора) считают себя искателями приключений, но они скорее наемники и мошенники. Еще один безденежный месяц и Лотар вернется к грабежу, а его союзники уже практически готовы бросить своего неудачного лидера.

Лотар знает следующую информацию о Красных Волшебниках и их планах:

- «Красных Волшебников зовут Морвена и Маливар. Он вроде был ее учеником, а она до сих пор считает нужным поучать его. Парнишке это не по нраву».
- «Морвена говорила, что ищет курган с каким-то сокровищем. Правда, мне казалось, что она не считала это место курганом. Морвена чаще говорила о нем, как о святилище».
- «Возможно, она имела ввиду Курган Волшебников, который десятилетиями использовался для странных обрядов. Но, гром и молния, он же заброшен!»
- «Эти Красные Волшебники за кем-то гнались. Может быть, за еще одним магом из конкурирующей группы? Похоже, они хотели взять его живым».
- «Мы быстро пересекали холмы. Я знаю хорошие тропы.

Но однажды ночью Морвена сказала Маливару, что по ее мнению, им больше не нужны проводники. Поэтому мы удрали, прежде чем они смогли убить нас». Лотар может указать путь к Кургану Волшебников: он займет примерно шесть часов и проведет героев на 18 миль к юго-востоку от Секомбера.

Часть 2: Курган Волшебников

Искатели приключений находят Курган уже дважды посещенным и частично разграбленным. Три уровня Кургана и вид сбоку представлены на прилагаемых картах (см. Приложение).

Вход

Главный вход в Курган был единственным проходом внутрь до появления Тайреаса. Находящийся в западном крыле Кургана и отмеченный двумя большими стоячими камнями с выгравированными выцветшими спиральными знаками, вход представляет собой обветшалую лестницу, прерываемую вертикальной каменной плитой. Это не дверь, а печать.

Морвена и Маливар вскрыли печать. Теперь курган открыт для ветров и дождей Высоких Пустошей. Любой может спуститься по крутым, изношенным ступеням и войти внутрь погребального холма.

Общее Описание

Внутренние помещения Кургана Волшебников, который в древние времена использовали для захоронений, были переработаны с помощью магии и современного зодчества. Верхний уровень сохранил древние каменные плиты, которые положили здесь около столетия назад.

Второй и третий уровень строения выложены из серых, огранных камней, которые медленно разрушаются после десятилетий без должного обслуживания. Разрушение усугубляется эффектом от созданной недавно воронки. Трещины достигают второго уровня Кургана. Некоторые области находятся под угрозой обрушения прямо в библиотеку. Умные искатели приключений найдут способ использовать это, менее вдумчивые, скорее всего, попадут в западню.

Потолки. На каждом уровне грубые неровные потолки высотой около 8 футов, специально оставленные незаконченными древними волшебниками.

Двери. На первом уровне ветхие, гнилые двери, которые легко открыть или сломать. Если не указано иное, двери двух нижних уровней прочны, но слишком маленькие для своих рам, поэтому лишь немногие из них остались целыми после стольких лет.

Свет. На первом уровне нет уцелевших источников света. На втором и третьем уровнях иногда встречаются еще работающие настенные светильники со стеклянными камнями, магически зачарованными таким образом, чтобы излучать тусклый свет.

Звук. Раньше в Кургане было тихо, но из-за воронки звук через трещины в полу проходит со второго уровня на третий.

1. Сторожевой Пост

Маги предполагали сделать эту комнату Сторожевым Постом, но вместо того, чтобы нанимать охранников, не состоящих в их ордене, они решили поставить тут ловушку, работающую при помощи магического глифа (ведь большинство магов перемещалось при помощи телепортации).

Ветер и холод проникают в эту комнату. Остатки деревянных табуретов и стойка с гнилыми копьями позволяют предположить, что когда-то здесь был пост охраны. Приземистая стела около 3 футов с глубоко выгравированным глифом ярко-синего цвета стоит в центре. Серебряный медальон свисает с ее верхушки, частично закрывая светящийся глиф.

Глиф на стеле похож на руну защиты, но имеет важные отличия. Несколько подобных **стел-ловушек** расположены на всех уровнях Кургана.

Если ловушка срабатывает, деревянные обломки в этой комнате загораются, однако огню просто некуда распространяться дальше.

Медальон повесили на стелу давным-давно, чтобы ловушка не сработала. Он деактивирует волшебные чары. Если его снять со стелы, то магия вновь наполнит ловушку. Однако защитные чары не действуют на персонажей, которые несут медальон.

Морвена и Маливар проигнорировали стелу и медальон, спеша в библиотеку.

Стелы-ловушки

Стелы-ловушки в Кургане мало чем отличаются от *рун защиты*. Однако глифы отлично видны даже при тусклом свете. Каждая стела может быть активирована несколько раз. Количество зависит от конкретной стелы. Когда ловушка замечает нарушителя при помощи глифа, в противника немедленно испускается разряд молнии. Если нарушитель не покидает область действия, удар молнией производится повторно (стела имеет значение инициативы 20).

Любой, неназванный во время сооружения стелы, считается нарушителем. Кроме существ, что несут с собой медальон.

Стела-ловушка на Посту Охраны. Эта стела-ловушка обнаруживает нарушителей в 30-футовом конусе перед своим глифом (пассивное Восприятие 18). Чтобы обезвредить ловушку необходимо совершить проверку Сл 18. Любое существо, попавшее под воздействие ловушки и провалившие спасбросок Ловкости Сл 15,

получает 22 (4d10) электрического урона,

или половину повреждений при успехе.

Молния поджигает легковоспламеняющиеся предметы области, даже снаряжение. Стела излучает молнии в общей сложности пять раз, прежде чем превратится в обычный камень.

Медальон Безопасного Прохода

Медальон сделан из посеребренной меди, на которой выгравирован тот же глиф, что и на стеле. Из-за этого украшение кажется медным. Любое существо с медальоном не является целью ловушек. При этом, медальон не волшебный. Стелы просто узнают эту вещь, что обеспечивает носителю безопасный проход по всем уровням Кургана.

2. Испорченные припасы

У стелы стоят несколько открытых ящиков, гнилые мешки с зерном и разбросанная солома. Этих запасов могло бы хватить на несколько недель. На единственном закрытом ящике ржавеет лом.

Пол под наклоном вниз выравнивается в этой комнате. Это помещение когда-то было кладовой магов. Большая часть того, что осталось здесь, сгнило.

Сокровища. В закрытом ящике находятся пять золотых масляных ламп, фарфоровые изделия и три медных слитка общей стоимостью 140 золотых монет.

3. Старая Общая Комната

Изысканные красные ковры, придавленные кожаными креслами и сломанным столом, покрывают большую часть неровного пола комнаты. Одна стена украшена картиной в позолоченной раме с изображением скал Побережья Мечей. Буфет прогибается под весом серебряной посуды.

Это помещение когда-то было общей комнатой и трапезной. Некогда удобная мебель до сих пор находится здесь, покрытая слоем пыли, сыростью и мусором.

Сокровища. Серебряная кухонная утварь стоит в совокупности 310 золотых монет. Пейзаж — утерянная работа знаменитого художника Уотердипа по имени Сарак Скайхилл. Картина стоит 1200 золотых монет, если ее должным образом сохранить.

4. Заброшенные Комнаты

Воздух здесь влажный и холодный. Пахнет гниющим сеном.

Эти комнаты присваивались каждому члену ордена для личных нужд или уединенной работы. Вещи магов уже давно пропали отсюда, и теперь помещения больше напоминают пустые камеры нежели спальни. Забытые спальные мешки и пустые незапертые сундуки — все, что осталось.

4а: Потайной Храм

В этой комнате находится потайная дверь, что введет в храм.

Потайная дверь — люк в стене за одним из пустых сундуков, скрытый за покрытой старой, засохшей грязью плитой. Дверь можно обнаружить с помощью проверки или пассивного значения Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Восприятие) Сл 13.

Маленький каменный алтарь в черной глине всего в два фута шириной стоит на дне обвалившейся шахты, раньше ведущей наверх. Что-то блестит среди грязи.

Сам Потайной Храм — засыпанная грязью шахта, ведущая наружу, видимо, отсюда маги смотрели на звезды. Какое бы божество ни чтили в этом месте, все, что осталось: расплавленные свечи, 1 серебряная монета и Медальон Безопасного Прохода.

5. Церемониальный Коридор

Северная, восточная и западная стена покрыты штукатуркой, украшены выцветшими фресками. На каждой фреске изображены фигуры в красных, зеленых, синих робах таким образом, будто они являются частью процессии, несущей подносы с зажженными благовониями и серебром, к области 6.

Фрески вдоль трех стен изображают фигуры в ярких одеждах зеленого, красного или синего цвета, идущие через абстрактное окружение, вроде, ярких стеклянных витражей. Человеческие фигуры под робой носят совершенно разные одеяния. На южной стене изображены стоячие камни, схожие на те, что находятся снаружи Кургана.

Под штукатуркой с изображением фигуры в зеленой робе, что закрывает свои глаза ладонью, находится потайная дверь, ведущая в область 7. Ее можно найти при успешной проверке Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Восприятие) Сл 15.

6. Лестница

Изображения на стенах продолжаются в этой области. На них волшебники в мантиях, идущие к лестнице вниз, в область 8. Однако на этих фресках мантии у каждого волшебника разноцветные.

Фигуры в мантиях на этих стенах носят разноцветные мантии с манжетами и подолом, украшенными магическими символами. Некоторые из них носят длинные бороды или косы; на других надеты кожаные ремешки с пряжками. Каждая фигура несет сокровище или подношение к лестнице, спускающейся вглубь.

На лестнице, ведущей на второй уровень, заметна более тонкая и современная каменная кладка, характерная для двух нижних уровней Кургана.

7. Комната Наблюдения

Волшебники использовали это помещение для наблюдения за новичками ордена, когда те выполняли обряды и декламировали песнопения в Церемониальном коридоре (область 5) и на Лестнице (область 6).

Изнутри северная и восточная стены этой комнаты кажутся полупрозрачными. Будто вы смотрите через стекло, за которым едет дождь.

Стены достаточно твердые на ощупь. Любой в этой комнате может посмотреть, что происходит в областях 5 и 6. При наблюдении за соседними комнатами пассивное Восприятие персонажа уменьшается на -5.

8. Коридоры Второго Уровня

Коридоры из прочных каменных блоков практически не повреждены на большей части второго уровня. Однако пол между ритуальными залами (области 10, 11 и 12) растрескался из-за обрушений, созданных воронкой. Пол в области 8 способен выдержать искателей приключений, но через него можно заметить исходящий свет и тихий звук, которые доносятся от Экзала. Элементаль находится в библиотеке, прямо под ногами персонажей (область 14).

Существа в области 14 получают помеху на проверки Мудрости (Восприятие), заглядывая в расщелины наверху, и штраф -5 к пассивному Восприятию, пытаясь заметить хоть что-то происходящие в области 8.

Искатели приключений, смотрящие в разлом, также будут иметь помеху на проверки, только если не лягут на пол, чтобы заглянуть в расщелину.

9. Хранилище Компонентов

Прочная деревянная дверь с железными петлями выдержала испытание временем.

Прочная (Сл 20, чтобы сломать) и закрытая дверь (взлом Сл 16) сохраняет комнату от лишних глаз, однако основная защита помещения стела-ловушка внутри.

Стела Хранилища. Эта стела-ловушка обнаруживает нарушителей в 60-футовом конусе перед своим глифом, имея пассивное Восприятие 16. Чтобы обезвредить ловушку, требуется успешная проверка Сл 16. Любое существо в радиусе действия ловушки, провалившие спасбросок Ловкости со Сл 15, получает 22 (4d10) урона электричеством, или половину при успехе. Молния поджигает легковоспламеняющиеся предметы области, даже снаряжение. Стела излучает молнии в общей сложности пять раз, прежде чем превратится в обычный камень. За ловушкой помещение, похожее на Хранилище Компонентов.

В этой комнате на настенных полках, покрытых пылью, беспорядочно расставлены глиняные урны, стеклянные кувшины и деревянные ящики.

Сокровища. Тут когда-то хранились компоненты для заклинаний. Большинство пропало или сгнило, но в одной урне до сих пор осталась алмазная пыль ценой в 440 золотых монет, а в деревянном ящике лежит 3 футовый моток золотой бечевки стоимостью в 290 золотых монет. На крючке, приделанном к южной стене, висит Медальон Безопасного Прохода.

ОБРУШЕНИЕ ПОЛА

Пол в областях 10, 11 и 12 ненадежен. Каждые 20 футов перемещения существа весом 100 фунтов (включая вес существа и снаряжения) существует 25-процентный шанс того, что пол рухнет в область 14. Если в этих областях сработала стела ловушка, то существует 50-процентная вероятность того, что пол рухнет сразу же.

Успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 10 позволяет кому-то намеренно обрушить пол. Лом или другой рычаг дает преимущество при проверке.

Существа на или под областью обрушения пола должны совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получив 22 (4d10) дробящего урона при провале или половину при успехе. Персонаж, преуспевший в спасброске в пределах 5 футов от стены, может зацепиться за неё, чтобы избежать падения. В противном случае любое существо в этой области, падает в область 14.

Падающие стелы. Любая стела-ловушка, упавшая в область 14, переживает падение и продолжает функционировать. Мастер решает, каким образом падает стела. От этого зависит в какую сторону стреляет ловушка.

10. Комната Ритуальных Заклинаний (Север)

Пол выгравирован геометрическим узором, однако большая часть каменных плит разрушена. Трещины в северной и восточной стенах указывают на то, что повреждения уходят глубоко под землю.

Волшебники использовали эту комнату для чтения ритуальных заклинаний, проведения священных обрядов и наблюдения за учениками во время практики.

Любые попытки прокрасться через эту комнату, не привлекая внимания существ в области 14, совершаются с помехой.

Гравюры на стене представляют собой инструкции по проведению ритуала обнаружения магии, однако в изображения не вложена хоть какая-либо магическая сила, потому гравюры представляют собой обычную подсказку для новичков.

Стела Ритуальных Заклинаний. Стела-ловушка обнаруживает нарушителей в 60-футовом конусе перед своим глифом, имея пассивное Восприятие 16. Чтобы обезвредить ловушку, требуется успешная проверка Сл 16. Любое существо в радиусе действия ловушки, провалившие спасбросок Ловкости со Сл 15, получает 22 (4d10) урона электричеством, или половину при успехе. Молния поджигает легковоспламеняющиеся предметы области, даже снаряжение. Стела излучает молнии в общей сложности три раза, прежде чем превратится в камень.

10. Комната Ритуальных Заклинаний (Юг)

Различные крючки и колышки указывают на то, что в этой большой комнате когда-то хранились гобелены и другие украшения. На полу выгравированы геометрические фигуры, но камни выглядят впалыми, рыхлыми, с огромными трещинами.

На южной стене помещения висят три равномерно расположенных золотых диска в форме тарелок, усыпанных красными драгоценными камнями. Под ними - большая стела с ярко-синим символом.

Как область 10, эта комната использовалась для ритуалов, обрядов и практик. Но в отличие от того помещения, эта комната до сих пор украшена драгоценностями, оставшимися от какого-то прошлого обряда.

Любые проверки попыток пройти через это помещение, не привлекая внимания существ в области 14, совершаются с помехой.

Стела Ритуальных Заклинаний. Ловушка обнаруживает

нарушителей в 60-футовом конусе перед своим глифом, имея пассивное Восприятие 16. Чтобы обезвредить ловушку, требуется успешная проверка Сл 16. Любое существо в радиусе действия ловушки, провалившие спасбросок Ловкости со Сл 15, получает 22 (4d10) урона электричеством, или половину при успехе. Молния поджигает легковоспламеняющиеся предметы области, даже снаряжение. Стела излучает молнии в общей сложности три раза, прежде чем превратится в камень.

Сокровище. Три золотые тарелки на южной стене были частью какого-то забытого обряда или ритуала. Каждая тарелка стоимостью 300 зм представляет собой тонкий золотой диск с пятью красными гранатами.

12. Лаборатория

Из-за какого-то повреждения земли повсюду на полу камни и грязь. Прочные деревянные столы пустые, книжные шкафы все еще стоят здесь, но основание пола под ними выглядит потрескавшимися и неровными. В воздухе пахнет сырой глиной.

Раньше здесь была лаборатория, но, если не считать столов, полок и стел-ловушек, это место было обнесено. Кажет, тут маги делали свои ловушки. В комнате остались две стелы-ловушки, но они кажутся вам незавершенными

Любые проверки попыток пройти через это помещение, не привлекая внимания существ в области 14, совершаются с помехой.

Стелы в Лаборатории. Эти две ловушки-стелы обнаруживают нарушителей в 60-футовом конусе перед своим глифом, имея пассивное Восприятие 15. Чтобы обезвредить одно из ловушек, требуется успешная проверка Сл 15. Любое существо в радиусе действия ловушки, провалившие спасбросок Ловкости со Сл 15, получает 22 (4d10) урона электричеством, или половину при успехе. Молния поджигает легковоспламеняющиеся предметы области, даже снаряжение. Стела излучает молнии в общей сложности два раза, прежде чем превратится в камень.

13. Катакомбы

Коридор из грубого камня и гравированного пола, в отсеках которого можно обнаружить белую ткань и пожелтевшие кости. Катакомбы никак не украшены. Человеческий череп глядит на вас с ближайшей полки.

В катакомбах есть три встроенных полки для тел усопших. Здесь волшебники похоронили покойников кургана с верхних уровней, а также слуг, некоторых друзей и союзников ордена, которые скончались за годы использования кургана. Каждые останки маги заворачивали в серую или белую ткань, хоронив без предметов и сокровищ (остатки самих волшебников находятся в области 16).

Маливар лежит здесь без сознания, после того как его чуть не убило заклинание Тайреаса. У него 1 хит поинт. Ели Маливара привести в чувство, то он попытается оценить ситуацию, а не сразу драться или бежать.

Маливар расскажет следующее, если искатели приключений заговорят с ним. Если ему будут угрожать, то волшебник сохранит молчание.

- Мага, которого они преследовали, зовут Тайреас.
- Тайрес — могущественный архимаг из другого мира. Он здесь ищет древнее место мистической силы: «Мы пытались завербовать его».
- У Тайреса был увесистый фолиант, переплетенный в белую кожу, с пятью символами на обложке: «Вот за чем он пришел, что бы это ни было».
- Морвена предала Красных Волшебников. Она считала, что орден ограничивает ее магические силы, которые она мечтает развить: «Хотел бы я не удивляться тому, что она предала меня. Ой, я имею в виду нас, то есть орден».

14. Великая Библиотека

В отличие от узких комнат Кургана, здесь раскинулось огромное помещение. Между провисшим каменным потолком и полированным полом стоит около дюжины деревянных полок со стопками свитков и переплетенных томов. Дерево здесь отполировано почти до красного цвета: от полок до широких столов и стульев, разбросанных повсюду.

Но библиотека разграблена. Мебель перевернута, повсюду разбросаны бумаги, кое-где валяются обломки каменной кладки. В центре комнаты огромная куча открытых, поврежденных книг и развернутых свитков. Пахнет дымом.



Библиотека была центром убежища волшебников, живших здесь множество лет назад. Большинство текстов были постепенно унесены самим орденом по мере ослабления его влияния, но большая часть знаний осталась. Последние маги не знали, что уже не вернутся в эти стены.

Тайреас и Морвена ушли несколько часов назад, приказав огненному элементалю по имени Экзал уничтожить библиотеку (Тайреас замечает следы). Этот приказ является заклинания Обет, наложенного Тайреасом на Экзала.

Тайреас ушел с магическим томом и Морвеной, но не сказал Экзалу куда. Служба элементаля закончится, когда Великая Библиотека будет уничтожена.

Дух Огня. Экзал убивает здесь время, пока может, читая то, что собирается сжечь. Он сидит на куче свитков и книг посреди комнаты и читает до тех пор, пока его внимание не привлекут посторонние. Экзал думает, что Маливар умер до тех пор, пока его внимание не привлекут или сбежал, и ведет себя так, как будто Курган принадлежит ему и элементалям. Пока Экзал читает, он получает штраф -5 к Пассивному Восприятию. Если он подозревает, что он уже не один, то всё равно продолжит читать и сжигать тексты, но уже не позволяет себе отвлекаться. Если Экзал знает, что кто-то вотрлся в библиотеку, то он призовет элементаля для защиты. Скорее всего, это будет огненный элементаль, который останется в помещении, чтобы Экзал смог сбежать в область 15 и помочь элементалям или продолжит сжигать тексты, находясь под защитой прислужника.

Экзал — хитрый и бесчестный боец. Он использует невидимость, чтобы защитить себя, и метает огонь, а также использует огненную стену, чтобы быстрее кончить работу. Если у него или библиотеки меньше 25% от максимума хитов, то Экзал использует Уход в иной мир, чтобы в одиночку сбежать на План Огня. Он действует так, даже если не завершил задачу своего хозяина, рискуя получить повреждения. от заклинания Тайреаса. Экзал умен, но опрометчив. Он отправляет всех элементалей сражаться с искателями приключений.

Круги телепортации. В этом помещении есть два круга телепортации, что оставили после себя прежние хозяева Кургана. Северный круг был поврежден обрушением воронки (раньше он вел к ныне разрушенной башне волшебников с видом на Побережье Мечей). Южный круг ведет к заброшенному дому в Уотердипе: круг там под половицами на чердаке (дополнительную информацию смотрите в «Часть 3: Что дальше?»).

Соровища. Историки, мудрецы или коллекционеры могут заплатить за немагическую часть библиотеки около 5 500 золотых монет. В коллекции также остались три магических свитка со следующими заклинаниями: Молния, Отилюков ледяной шар и Каменная стена.

Горящая Библиотека

В этой библиотеке, заваленной бумагой, столами, стульями и коврами, огонь распространяется на 5 футов в любом направлении от горящих листов бумаги. Пожар разгорается при инициативе 20. Каждый горящий 5-футовый квадрат наносит 3 (1d6) урона огнём библиотеке, максимум 42 (12d6) урона огнём за ход.

Существо, которое начинает свой ход в пожаре, получает 3 (1d6) урона огнём. Существа с сопротивлением огненному урону получают преимущество к проверкам Мудрости (Внимательность), чтобы увидеть что-то сквозь дым и огонь.

Комната остаётся целой после пожара, хотя будет похоже на полностью обугленное помещение. Дым поднимается вверх в область 15, а затем наружу.

Коллекция текстов под угрозой. У библиотеки 300 хитов без порога урона. Обратитесь к таблице «Результат Урона», чтобы узнать, что в коллекции переживает пожар, созданный огненным элементом в помещении.

Борьба с огнем

Персонажи сами решают как тушить пожар. Воды в этом помещении практически нет, зато грязи вокруг предостаточно.

Предположим, что любая немагическая проверка тушения огня имеет СЛ 15. Решите сами какой вид проверки необходимо будет совершить игроку. Успех в таком броске потушит огонь на 10-футовом квадрате или эквивалентной площади.

Если урон от холода, нанесенный любой области площадью 5 квадратных футов, превышает ущерб от огня этой области, то такое действие тушит огонь на площади 5 футов. Долговременный лед или схожие эффекты препятствуют распространению огня.

Результат Урона

Общий Урон	Результат
0-50 хитов	Незначительные потери: сожжены некоторые легенды, а стоимость коллекции снижена на 500 зм.
51-100 хитов	Умеренные потери: один свиток заклинания уничтожен, а стоимость коллекции уменьшена на 1500 зм.
101-200 хитов	Крупные потери: два свитка заклинаний уничтожены, а стоимость уменьшена на 3000 зм.

Если полностью не потушить огонь, то пожар может разгореться вновь, и библиотека снова начнёт терять хиты.

Общий Хаос

Обрушающийся пол, блуждающие молнии и огонь могут внести в замешательство. Маливар, Экзал и другие элементали только усиливают суматоху. Действия игроков могут как усилить, так и ослабить происходящий хаос. В приключении так много противоречащих и движущихся элементов, чтобы создать неожиданные варианты решений проблем.

Обстоятельства могут повернуться против искателей приключений, превратившись в цепь ужасных событий. Поэтому битва в библиотеке может стать смертельно опасной.

Помните, что победа над персонажами не является целью NPC. Бой не обязательно будет необходим. В определенной ситуации любой персонаж попытается сбежать, даже элементали. А если библиотека сгорит до тла, то так тому и быть.

15. Зал для процессий

Кусочки изогнутого мрамора и каменные диски, из которых строились колонны, говорят о том, что это место было чем-то важным. Но теперь здесь руины.

Некоторые камни перетерли друг об друга в мелкий щебень.

Этот широкий проход когда-то был мемориалом из серого камня и белого мрамора. Тайреаса со своими элементали разрушило колонны, арки и мозаики. Все, что осталось, — тусклые груды камней, усеянные кусочками плитки и мрамора. Пол теперь представляет собой яму из щебня вперемешку с почвой, камнями и травой из воронки, которую сделал волшебник.

Вся эта область является труднопроходимой местностью. Двери в зону 14 болтаются на петлях и заблокированы каменной плитой, которая не дает им открыться. Тайреас избегал лишних глаз. Чтобы отодвинуть камень в сторону, нужно совершить успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 20, или Ловкость (Акробатика) Сл14, что проскользнуть мимо.

В этой области находятся два земных элементали, которые помогали Тайреасу. Они не боятся вступать в бой, но и умирать здесь не хотят. Элементали скрываются в земле, если их хиты опускаются до 25%. Возможно, они вернутся сюда через несколько дней, чтобы проверить что произошло.

16. Склепы Почитаемых

Торжественный зал заканчивался фреской с изображением звездного неба, луны и ее хвоста.

Большая часть фрески разрушилась из-за Тайреаса, обнажив голый серый камень стены. Под ним находится секретная дверь, которую можно обнаружить среди обломков при успешной проверке Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Восприятие) Сл 15.

Серый, ничем не украшенный проход за фреской покрыт жутким пыльным туманом.

Коридор и склепы за дверью просты и скромны. В саркофагах в областях с 16А по 16D вырезаны различные изображения десяти забытых волшебников, погребенных здесь. Никакого величия. Каждый изображен в простом одеянии.

Увы, некоторые из мертвых волшебников, погребенных в этих склепах, в гневе встают на защиту гробниц. Это 1d4+2 мумий: но не песчаные, засушливые существа, а изможденные, серые ужасы в блеклых одеждах. Правда, их разлагающиеся удары также опасны.

Каждая мумия, покидая свой склеп, атакует нарушителей: искателей приключений, элементалей, Маливара или кого-либо еще. Мумии возвращаются в свои склепы, если не могут найти цели в пределах 100 футов от секретной двери склепа, возвращаясь по мере необходимости чтобы отогнать незваных гостей. Они не запирают и не открывают секретную дверь в гробницу по своей воле.

Сокровища. В склепах мало ценного, так как захороненные волшебники оставили свои вещи библиотеке и ученикам. Тем не менее, здесь можно найти несколько серебряных ваз, золотых урн и кубков общей стоимостью 300 зм. В зоне 16С есть маленькая обсидиановая статуя медузы с изумрудными глазами стоимостью 425 зм.



Часть 3: Что дальше?

Искатели приключений получают сокровища, что нужно продать, раны, которые важно залечить, и кучу вопросов без каких-либо ответов. После завершения этого приключения сосредоточьтесь на персонажах и на том, что они хотят делать дальше, возможно, на занятиях в свободное время. Если герои решат преследовать Тайреаса и Морвену, то их судьбы столкнуться в следующем приключении: Скрытая Страница.

Курган Волшебников

Передача или продажа остатков библиотеки может занять персонажей до следующего приключения. Курган или то, что от него осталось, может заинтересовать мудрецов, или искатели приключений могут оставить его себе.

Выяснение личностей и судеб волшебников Кургана не раскрывает тайн и не дает ответов. Выделенные ниже знания важны для будущих приключений, но многое из того, что касается этих старых волшебников, остается на ваше усмотрение: расширьте знания или оставьте все в тайне.

- Глава ордена волшебников Кургана был странником из «далеких мест» или «дальнего мира».
- Она приехала на Побережье Мечей «в поисках ответов» и для «изучения магии Королевств». Ее последователи были учеными-волшебниками.
- Иногда она жила в Уотердипе, но оставила тот дом замурованным, когда вернулась на родину. Без нее орден распался.

Круги телепортации. Круги телепортации в библиотеке ведет в два места ордена волшебников Кургана.

Первый отправляет на чердак заброшенного дома главы ордена. Другой поврежден и, по-видимому, не работает (однако вы можете использовать его для перемещения к месту важному в вашей кампании).

Пропавшие злодеи

Тайреас и Морвена телепортируются в одно из скрытых убежищ мага. Тайреаса нашел в Кургане то, что хотел: фолиант магии со спрятанным внутри ключом от логова.

Пока он и Морвена будут подготавливать свою магию, знакомятся друг с другом и планировать следующий шаг, искатели приключений навряд ли повстречаются с ними.

Приложение: Карты, Монстры и NPC

В этом разделе представлены игровые характеристики ключевых NPC, взаимодействующих с искателями приключений в этом сценарии.

Маливар

Маливар Креск - Красный Волшебник Тэя, чародей и бывший ученик коварной Красной Волшебницы по имени Морвена. Молодой, бледно-белый и стройный, Маливар ненавидит свою внешность, но надеется, что его красные одежды и бритая голова придают ему «худощавый и подлый» вид.

Оставшись один, Маливар без колебаний использует или злоупотребляет доверием других, чтобы отомстить, вернуться в Тэй живым и сообщить о предательстве Морвены.

Маливар

Средний гуманоид (человек) хаотично-злой

Класс Доспеха 12 (15 с Доспехом мага)

Хиты 40 (9d8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	17 (+3)

Спасброски ИНТ +6, МДР +4

Навыки Магия +6, История +6

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Драконий, Игнан, Инфернальный

Опасность 6 (2,300 XP)

Бонус Мастерства +3

Использование заклинаний. Маливар является заклинателем 9-го уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): волшебная рука, фокусы, брызги кислоты, ядовитые брызги

1 уровень (4 ячейки): доспехи мага, волшебная стрела невидимый слуга*

2 уровень (3 ячейки): облако кинжалов, * туманный шаг*, паутина*

3 уровень (3 ячейки): огненный шар, громовой шаг*

4 уровень (3 ячейки): Эвардовы чёрные щупальца*, каменная кожа

5 уровень (1 ячейки): конус холода*, призыв элементаля*

*Заклинания 1-го уровня или выше

Быстрое перемещение (перезаряжается после того, как Маливар произносит заклинание 1-го уровня или выше). В качестве бонусного действия Маливар телепортируется на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое он может видеть. Вместо этого он может выбирать место, занятое согласным Маленьким или Средним существом, чтобы поменяться местами.

Действия

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. Попадание: 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Экзал

С кожей, сияющей, как раскаленный уголь, бородой, похожей на снопы обожженной бумаги, и волосами, клубящимися, как дым, физическая форма Экзала никоим образом не скрывает его стихийную ментальную природу. Он родился духом земли и пламени. Он надеется, что его тело — всего лишь шалость на десятилетия.

Экзал служит Тайреасу из-за заклинания обет. Маг вызывает у элементаля только небольшую «озабоченность», ведь договоры со смертными волшебниками не доставляют больших хлопот. Экзал старается исполнять обет, чтобы избежать боли, но умирать за амбиции Тайреаса не будет.

Экзал

Большой элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (естественная броня)

Хиты 200 (16d10 + 112)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Спасброски ИНТ +7, ХАР +7

Иммунитет к урону огонь

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Игнан, Терран

Опасность 11 (7,200 ХР)

Бонус Мастерства +4

Элементальная Смерть. Если Экзал погибнет, то тело распадется во вспышке огня и клубах дыма, оставляя после себя только снаряжение, которое он носил или нес.

Врожденное колдовство. Врожденное колдовство Экзала основывается на Харизме (Сл спасброска от заклинания 15, бонус атаки +7). Он может использовать следующие заклинания, не требующие материальных компонентов:

Всегда: обнаружение магии

3/в день: понимание языков, языки

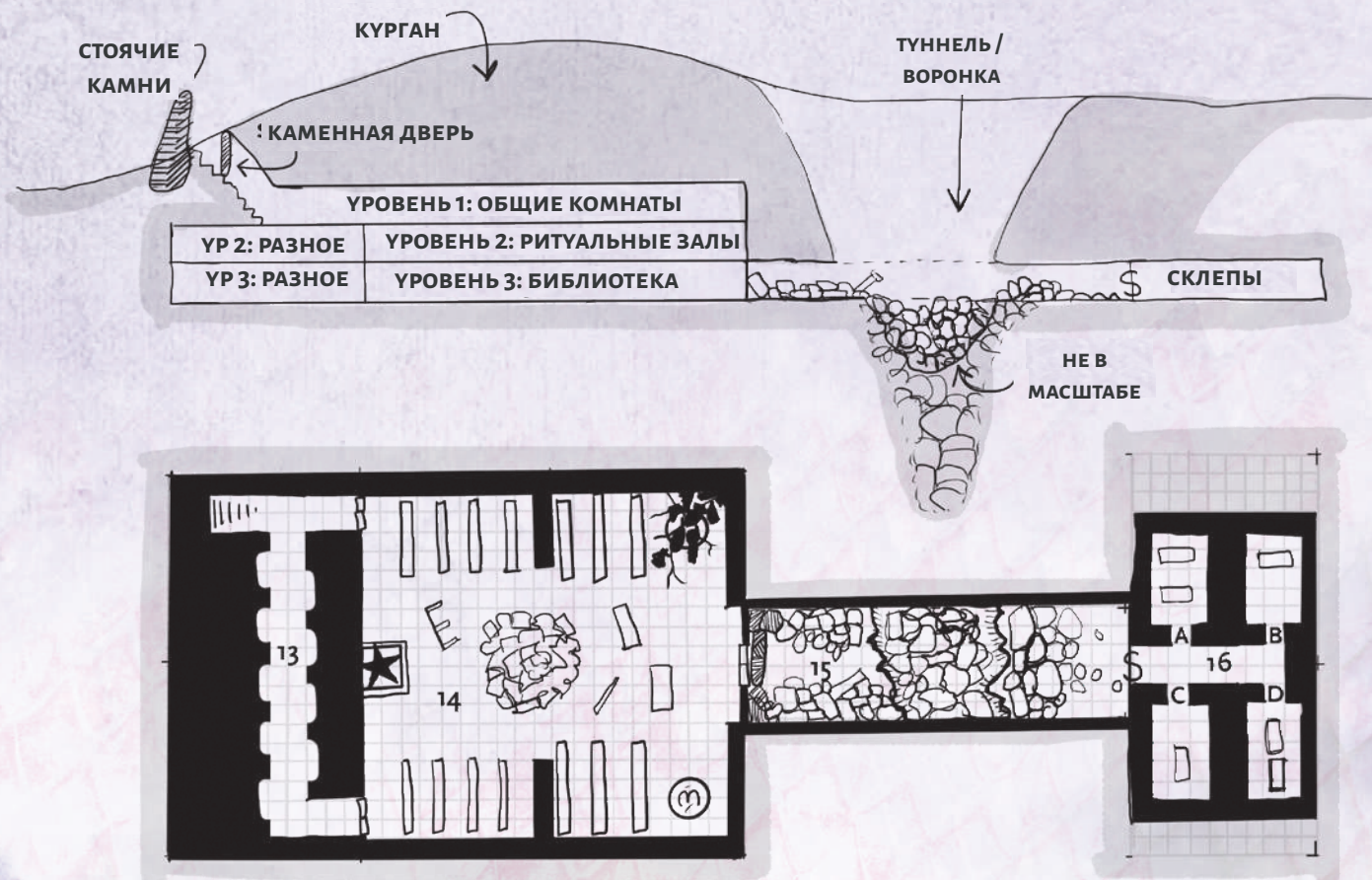
1/в день: призыв элементаля (только огненных), невидимость, образ, уход в иной мир, огненная стена

Действия

Мультиатака. Экзал совершает две атаки ручным топором или дважды использует Бросок Пламени.

Ручной топор. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 13 (2d6 + 6) рубящего урона и 3 (1d6) урона огнём.

Бросок Пламени. Дальнобойная атака заклинанием: +7 к попаданию, досягаемость 120 футов, одна цель. Попадание: 17 (5d6) урона огнём.



ХОТИТЕ ПРОДОЛЖИТЬ ПРИКЛЮЧЕНИЕ? ЭПИЗОД 2: СКРЫТАЯ СТРАНИЦА

Создатели

Приключение и карты: Уилл Хиндмарч
Графический дизайн: Бри Хейсс
Иллюстрации: Алайна Даннер, Брам Селс, Касия «Кафис» Зиелинска

Приключения в Забытых Королевствах: Джеймс Уйат (нарратив),
Зах Стелла (иллюстрации), при участии Тайлера Джекобсона

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, MAGIC: THE GATHERING, Wizards of the Coast, their respective logos, Forgotten Realms, the dragon ampersand, and the planeswalker symbol are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast. ©2021 Wizards of the Coast LLC.