

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЗАБЫТЫХ КОРОЛЕВСТВАХ





СКРЫТАЯ СТРАНИЦА

ЭПИЗОД 2

Десятки лет назад волшебница по имени Сильвен попала на Побережье Мечей из другого плана бытия под названием Равника. Исследуя Вотердип и близлежащие земли, она встретила человека, ставшего отцом их будущего ребенка. Волшебница построила для них убежище в маленьком демиплане собственного сотворения, но в конце концов вместе со своим маленьким сыном она отправилась в Равнику и больше не возвращалась.

Теперь ее внук пытается восстановить потерянные реликвии бабушки, идя по следам Сильвен в Королевствах. И ему все равно, кому он причинит боль на этом пути. Последствия его неосторожного грабежа уже сказываются на других.

Это приключение Dungeons & Dragons® написано для четырех-шести персонажей 8-го уровня. Все, что нужно для игры: этот текст и основные книги правил D&D.

Обзор Приключения

Это приключение начинается с обнаружения секретной двери, которая переносит искателей приключений на странный островной демиплан в части 2. В центре острова находится убежище исчезнувшей волшебницы, описанное в части 3. Судьба демиплана и его нынешних обитателей зависит от персонажей игроков.

В части 4 даются намеки на следующее приключение, которые помогут вам подготовиться.

Часть Серии

Это приключение - второе в серии из пяти частей. Играете ли вы в эту часть или вплетаете приключение в другую кампанию, обязательно прочитайте «Часть 4: Что дальше?», чтобы понимать куда ведут

некоторые из нитей повествования, и как вы можете изменить их, чтобы приспособить к собственной кампании.

Это приключение представляет повторяющегося злодея по имени Тайреас. Больше о его планах можно будет узнать в будущих приключениях. Если вы предпочитаете не ждать или хотите заменить нашего злодея другим, то спокойно можете адаптировать эту историю под вашего собственного NPC-злодея.

Во время приключения игроки исследуют вопросы амбиций и раскаяния, узнают несколько таинственных историй и цели ключевых персонажей. Будущие приключения в серии расширяют события прошедших и реагируют на последствия выбора игроков.

Конец этого приключения станет прекрасной вехой для повышения уровня. Следующее приключение в серии предназначено для персонажей 9-го уровня.

Предыстория

Одиноким маг воплощает в жизнь свой злодейский план недалеко от Берега Мечей. Он пришелец из другого мира. Маг гонится за легендами и знаниями своих предков, которые пришли в этот мир давным-давно. Его зовут Тайреас, хотя немногие знают его имя.

Ища следы прошлого, Тайреас надеется обнаружить источник тайной силы для того, чтобы стать невероятно могущественным. По его мнению, люди должны поклоняться ему. Тайреас прежде всего жаждет обрести собственное величие.

Разграбив демиплан-убежище своей бабушки Сильвен, Тайреас наживает в качестве врагов старых союзников Сильвен, которые вызывают о помощи единственным известным способом — через оставшуюся после Сильвен магию. Их мольба о помощи может стать зацепкой, что привлечет внимание персонажей к убежищу Сильвен, тем самым заставит вмешаться в судьбу этого демиплана и план Тайреаса.

Тайны Тайреаса

Хотя Тайреас не появляется лично в этом приключении, маг отбрасывает длинную тень. Персонажи могут не обнаружить всю следующую информацию во время приключения, но она будет крайне полезна для дальнейшего преследования Тайреаса.

Волшебница, создавшая демиплан, — женщина-маг по имени Сильвен — была исследовательницей из Равники, прибывшая в Забытые Королевства несколько десятилетий назад. Она влюбилась в человека, погибшего в результате несчастного случая на Высокой Пустоши. Сильвена была беременна, когда он умер, и она родила их сына Тиберио в Уотердипе. В конце концов она вернулась в Равнику, чтобы воспитать его, и скончалась, когда Тиберио было двенадцать.

Тиберио взбунтовался, отказавшись изучать магию. Он стремился к спокойной жизни ремесленника или торговца, но нес в себе определенную горечь и негодование по отношению к миру. Он всегда хотел побывать на земле, где познакомились его родители, но так и не смог.

Тиберио женился на девушке по имени Айрия. У них родился сын. Держа зло на волшебство, Тиберио запретил своему сыну изучать магию, но тот не послушал. Сын Тайберио тайно начал изучать магическое искусство тем же летом, когда, по совпадению, Тайберио и Айрия погибли от чумы в Равнике. Их сын, разгневанный боязнью родителей магии, их смертью и собственным бессилием, посвятил свою жизнь волшебству. Этим внуком волшебницы и является Тайреас.

В Предыдущих Приключениях

Предыдущее приключение в этой серии происходило в заброшенном тайном святилище в Высоких Пустошах, в месте погребения под названием Курган Волшебника. Тайреас разграбил библиотеку святилища и оставил монстров, уничтожить то, что от нее осталось.

Сильвен была одной из волшебниц, практиковавших магию в Кургане Волшебников несколько десятилетий назад. Святилище охраняли стелы-ловушки схожие с камнями-эмиттерами из первой части этого приключения. Если предыдущее приключение не является эпизодом в вашей кампании, то данный сценарий всё равно может стать частью вашей игры.

Зацепки приключения

Персонажи могут быть вовлечены в этот сценарий несколькими способами, некоторые из которых кажутся случайными. Таинственные хранители убежища Сильвен зовут о помощи, и их мольбы могут проявляться в настоящем мире крайне непредсказуемо.

Новая зацепка

Персонажи, изучающие происхождение и историю Кургана Волшебников из предыдущего приключения, обнаруживают заброшенный дом в Уотердипе. Здание когда-то принадлежало волшебнику, но было заброшено. Несмотря на то, что дом несколько раз подвергался обыску, никто так и не обнаружил секретную дверь, с которой начинается приключение. Но мольбы хранителей убежища облегчают ее поиск.

Таинственная находка

Подразумевается, что имея планарный ключ персонажи захотят исследовать потайную дверь, которую он открывает. Поэтому, если ваши игроки не исследовали Курган Волшебников из прошлого приключения, то можете наградить их этим предметом, замотивировав найти планарное убежище.

Крики хранителей проявляются в телепатическом излучении планарного ключа, без слов выражая отчаянную мольбу о помощи.

Разгадка Тайны

Возможно, какой-то мудрец, пытающийся узнать тайную историю Сильвен и ее бывших волшебников, нанял персонажей, чтобы найти и открыть секретную дверь. Наниматель отправляет искателей приключений к заброшенному особняку Сильвен, который давно разграбили и изучили, кроме потайной двери в подвале, обнаруженной теперь из-за криков хранителей.

Получение информации

Во время приключения персонажи будут узнавать о Тайреасе, его планах и истории внепланарного убежища Сильвен от хранителей или Морвены Вейлмист, которую Тайреас бросил на демиплане. Раскрывайте историю постепенно, отвечая на вопросы игроков, которые те задают неигровым персонажам, или предоставляя другие подходящие подсказки. Несмотря на то, что NPC могут сразу раскрыть всю историю, старайтесь давать информацию в указанном порядке.

Что знают хранители

Хранители демиплана знают кое-что об истории Сильвен из разговора с ней несколько десятилетий назад, а также ответят на любой вопрос о демиплане. Они также немного узнали о Тайреасе, наблюдая за ним на острове.

Хранители поделятся следующей информацией, если посчитают это безопасным и разумным:

- Сильвен была мудрым магом-человеком, сочетавшая в себе любовь к приключениям с почти антропологическим изучением Королевств. Она пришла из места под названием Равника. Сильвен
 - влюбилась в мужчину из какой-то деревни на Побережье Мечей. Они познакомились в Секомбере. Она мало говорила о нем, кроме того, что он погиб в приключении.
 - Сильвен несколько раз приносила своего маленького сына Тиберио в убежище до того, как они по необъяснимым причинам исчезли. Это произошло несколько десятилетий назад, но хранители не следят за временем, поэтому не могут назвать точную цифру.
 - Тайреас — человек-маг — больше авантюрист, нежели ученый. Он прибыл с Морвенной и ужасным теневым существом, чтобы обыскать убежище, а ушел с охапкой книг.
 - Сиро принял форму мужчины средних лет, чтобы поговорить с Тайреасом, но тот в ярости обвинил Сиро в том, что он «носит лицо его отца».
- Хранители уверены, что Сиро принял облик взрослого Тиберио, который, скорее всего, является отцом Тайреаса. Ведь у них обоих глаза Сильвен.

- Сначала Тайреас и Морвена спорили о судьбе убежища, а потом маг бросил свою помощницу и телепортировался без нее.

Что знает Морвена

Морвена узнала кое-что о Тайреасе за то время, что провела с ним после предыдущего приключения. Ее можно убедить поделиться информацией с искателями приключений. Правда, если она будет считать, что это выгодно ей:

- Тайреас считает силу важнейшим качеством мага, и получение силы оправдывает все. Ему все равно, что стоит на пути, если результат даст ему силы.
- Тайреас винит родителей в том, что они мешали ему в получении «врожденной» магии, которую он должен был унаследовать от Сильвен.
- Тайреас — злой и раздражительный человек. Он думает, что при достаточном количестве сил, станет настолько могущественным, что, наконец, обретет счастье.
- В Королевствах Тайреас видит место, которое заслуживает быть завоеванным и разграбленным. Морвена пыталась (и потерпела неудачу) убедить его, что Королевства могут сделать мага могущественным, что они могут захватить часть Побережья Мечей и править вместе. И тогда она поняла, что Тайреас не разделит власть.
- Гнев Тайреаса не позволил магу доверять Морвене. Он бросил ее на демиплане, потому что она угрожала ему, а еще он подумал, что волшебница может понадобиться ему позже.
- Морвена больше не желает помогать Тайреасу. «Он думает только о себе, — скажет она, — такой могущественный, но такой недалёковидный. Он не может понять, насколько он силен. Какая жалость».

Помните, что Морвена злая волшебница. Все вышеизложенное соответствует ее опыту и мнению о Тайреасе. На эти рассуждения могли повлиять, как и ее собственное заниженное мнение о нем, так и время, которое они провели вместе (пусть она даже не будет это признавать). Но из-за стремления Тайреаса к собственному величию Морвена порвала с ним.

Часть 1: Потайные комнаты

Приключение начинается, когда персонажи обнаруживают секретную дверь и потайные комнаты. Точное расположение этой двери может варьироваться в зависимости от вашей кампании. Потайные комнаты изображены на карте 1.

Они изобилуют опасными ловушками, предназначенными для защиты книги.

Медальон Безопасного Прохода

Медальоны Безопасного Прохода, найденные в предыдущем приключении, также работают в областях 1, 2 и 3. Персонажи, носящие Медальон, не активируют ловушки, установленные в областях 1 и 3, но уязвимы для их эффектов, если эти ловушки активируются другими.

Общее описание

Эти потайные комнаты сделаны из крепких серых камней, высохших и запылившихся от времени.

Потолки. В комнатах плоские 8-футовые каменные потолки.

Свет. Комнаты не освещены и не имеют держателей для факелов или ламп.

Звук. Поначалу по комнатам расползается тишина. Но когда ловушки активированы, появляются звуки потрескивает молний и жужжание металлических соединений и петель, хотя ловушки оживляются магией.

Секретная дверь

Секретная дверь в потайные комнаты десятилетиями оставалась незамеченной и нетронутой. Она выглядит как каменная кладка, точно соответствующая стене. Требуется успешная проверка Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Восприятие) Сл 22, чтобы найти проход.

Дверь можно открыть, нажав два камня одновременно, один над дверью и один в полу у ее основания. Также ее можно взломать с помощью Силы (Атлетика) Сл 20.

Еще дверь открывается, если хранители волшебного убежища Сильвен вызывают о помощи к колоннам на своем островном полуострове. Поэтому искатели приключений могут обнаружить дверь уже приоткрытой, что облегчит начало приключения.

1. Вестибюль

За дверью находится широкий каменный коридор, ведущий к железной арке. Стены сверкают, будто в них через неравные промежутки вставлены серебряные монеты.

Ловушка волшебных снарядов. В этой области в стены случайным образом вставлены дюжины крошечных. Если какое-либо живое существо отбрасывает отражение в одно из этих зеркал, то вызывает волшебный снаряд, который быстро пролетая по воздуху, достигает это существо к концу его хода. Ловушка атакует до 12 существ. Сделайте один бросок атаки на каждое существо с бонусом +8, нанося 22 (4d10) силового урона при попадании.

Зеркала можно удалить с помощью различных инструментов и успешной проверки навыка (Сл 13) или уничтожить (КД 15, 2 хита). Каждое убранное зеркало уменьшает бонус атаки ловушки на 1.

2. Потрескивающий коридор

В этом коридоре вы слышите слышимый гул и чувствуете легкий металлический запах.

Большая часть этой комнаты контролируется стелой-ловушкой в конце коридора (область 3). При срабатывании стелы любое существо, находящиеся в комнате, подвергается удару молнии, как описано в области 3.



карта 1

3. Излучающий камень

Здесь стоит широкая вкопанная плоская стела с выгравированным глифом длиной в один фут из длинных зубчатых линий. Глиф испускает слабейшее свечение, как фитиль гаснущей свечи.

Стела-ловушка. Стела обнаруживает нарушителей в радиусе 60 футов перед собой, независимо от освещения (пассивное Восприятие 18). Чтобы обезвредить ловушку, требуется успешная проверка Сл 18. При активации ловушка испускает разряд молнии по всей области 2.

Любое существо в этой области, провалившие спасбросок Ловкости Сл 15, получает 22 (4d10) урона электричеством или половину этого урона при успешном спасброске.

Молния поджигает легковоспламеняющиеся предметы, которые не носят и не несут. Стела способна излучать молнии в общей сложности пять раз, прежде чем превратиться в обычный камень.

4. Коридоры лезвий

В этом длинном каменном коридоре случайно расположены глубокие канавки и щели в стенах и полу, каждая шириной около одного дюйма.

Ловушка с лезвиями. Активируется, когда срабатывает ловушка с зеркальным дротиком (область 1) или стела (область 3). После активации продолжает работать, пока не будет отключена. Изогнутые лезвия вращаются и рассекают воздух. Ловушка магическая, а не механическая.

Любое существо, которое заканчивает свой ход в пределах 20 футов от центра коридора, подвергается нападению лезвий.

Имея инициативу 20 (при ничьей проигрывают в ней), лезвия высовываются из канавок и щелей в коридоре и атакуют любых существ в пределах 20 футов от центра коридора.

Ловушка имеет бонус атаки +8 и наносит рубящий урон 22 (4d10) при попадании.

Эту ловушку можно отключить в нише в центре области 5.

5. Подвижный пол

В середине узкого коридора находится железная арка шириной пять футов, встроенная в стену. В каменной кладке противоположной стены есть брешь шириной в один фут.

Подвижная ловушка. Область пола, отмеченная на карте, похожа на качели, вращающиеся на петлях под полом перед дверным проемом в область 6. Если на любую половину пола приходится более 120 фунтов веса, он

наклоняется в яму глубиной 20 футов под ним.

Когда пол наклоняется, любое существо на нем должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15, иначе упадет в яму, получив дробящий урон 7 (2к6) от падения на выступающие камни.

На полу ямы нажимные пластины, которые активируют ловушку в области 6, когда с них снимается вес. Описанный механизм отвечает за работу комнаты Восходящих Клинков, но понять это можно только после того, как ловушка в области 6 начнет работать.

Подразумевалось, что подвижный пол в области 5 сразу же вернется в исходное положение. Но из-за срока службы это стало происходить немного медленнее. Пол возвращается в исходное положение при инициативе 20 (при ничейном результате ловушка проигрывает инициативу).

К востоку от центра пола есть небольшая комната площадью 5 футов, в которой есть рычаг длиной 2 фута. Он отключает ловушку в области 4 и удерживает пол в области 5, если его установить (или заклинить) в определенном положении.

6. Комната Восходящих Клинков

Эта комната с низкими потолками высотой всего в шесть футов. На другом конце помещения деревянный подиум, на котором лежит большой фолиант, переплетенный в белоснежную кожу. Он окружена плоской медно-металлической клеткой, встроенной в пол. Широкая плитка пола разделена более плоскими медными полосами.

На полу здесь постелены керамические нажимные пластины, которые срабатывают при отпускании (а не при нажатии). Чтобы вдавить любую из этих плиток, требуется вес не менее 5 фунтов.

Ловушка Восходящий Клинок. Эта ловушка активируется, когда срабатывает любая из нажимных пластин в комнате или в яме под областью 5. После активации ловушка продолжает работать в течение 3 раундов или до тех пор, пока не будет отключена.

После активации длинные копия с похожими на мечи лезвиями немедленно прорываются сквозь плитки пола снизу, пронзая все на 6 дюймов под странными углами (копия прикреплены к металлической стойке под полом. Она поднимается все выше и выше с каждым раундом, пока лезвия, наконец, не достигнут потолка).

После этого пол становится труднопроходимой местностью. Все существа, когда впервые появляются копия, должны совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получив 22 (4d10) колющего урона при провале или половине при успехе.

После этого, при инициативе 20 и 10, лезвия вонзаются на 1 фут выше к потолку. Любое существо во время хода ловушки должно совершить новый

спасбросок Ловкости Сл 15, чтобы избежать 11 (2к10) рубящего урона, когда лезвия пронзят его.

Взаимодействуя с механизмом внутри ямы под областью 5 и совершив успешную проверку Ловкости Сл 15 с помощью воровских (или подобных) инструментов может обезвредить ловушку.

Путь вперед можно прорубить, уничтожая рукоятки копий (КД 12, 12 хитов) в любом направлении на 5 футов вперед.

Клетка. Пространство под подиумом ловушка не затрагивает. В клетку, окружающую подиум, можно попасть через запертые ворота напротив входа. Персонаж может взломать замок при успешной проверке Ловкости Сл 20 (используя воровские инструменты).

Сокровище

Книга на деревянном подиуме внутри клетки — фолиант из крашеной белой кожи с железными петлями и прочной застежкой. На обложке нет названия.

Внутри книги 86 пергаментных страниц, за которыми следует вырезанное отделение, где находится ключ из слоновой кости с выгравированными символами человеческих рук. Это планарный ключ с одним оставшимся зарядом, связанный с полупланом Сильвены, подробно описанным в части 2: «Секретный остров».

Первые 86 страниц книги содержат наброски и рукописные заметки, сделанные Сильвен. Каждая страница посвящена острову, который она создала, а также следующим знаниям и заклинаниям:

- Имя путешествующей по планам волшебницы — Сильвен.
- «Мой остров будет сделан из волшебного камня, который я недавно нашла, — это будет демиплан моей собственной конструкции».
- В книге записаны заклинания: *Магический круг*, *Верный пёс Морденкайнена* и *Круг телепортации*.
- На страницах можно найти рецепт рагу из картофеля с луком и чесноком.
- Название (Кориандр) и расположение статуи верного пса во второй области убежища (Часть 3): «Кориандр спит у камина. Такой хороший мальчик».
- Заметки, объясняющие, «как на моем острове будет работать вреяя» (утро, день, вечер и ночь делятся по одному часу).
- Список хранителей, присматривающих за демипланом: Ахма, Ноа, Ово и Сиро.

Автор дневника аккуратным почерком часто пишет о «моем острове», упоминая там «скрытую страницу». Иногда написанное обращается к автору, иногда к читателю. Хотя, очевидно, что этот дневник не предназначался ни для кого, кроме самого автора написанного.

Книга также полностью объясняет, как работает планарный ключ. Он не может восстанавливать заряды, поэтому, «чтобы вернуться домой, нужно найти хранителей острова».

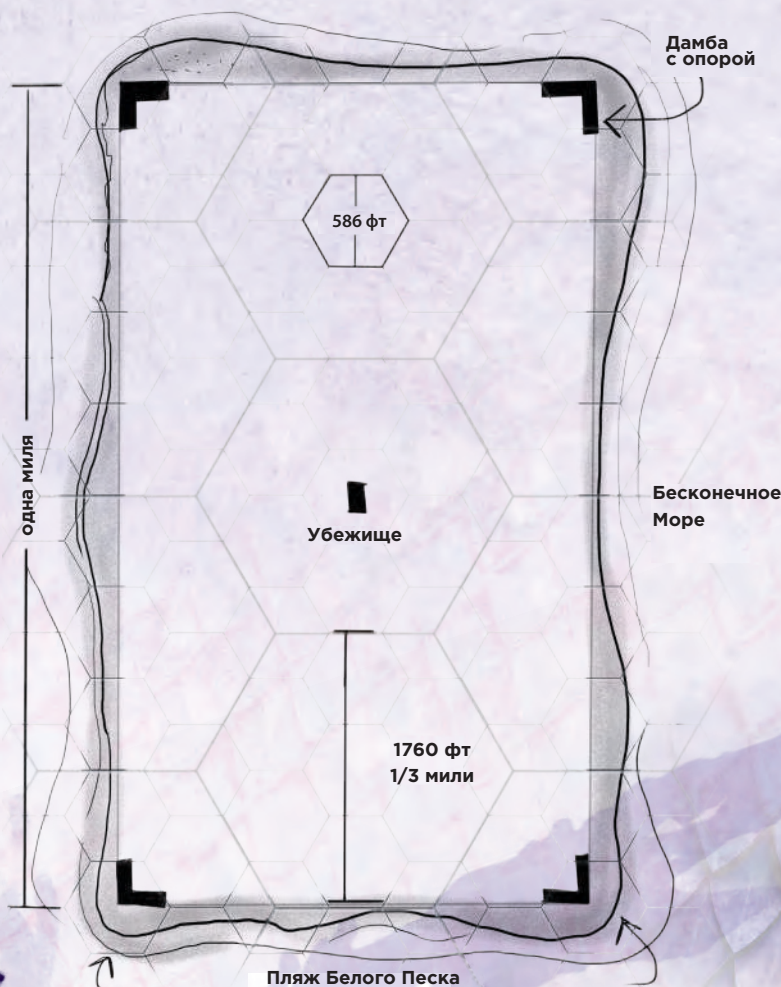
Часть 2: Серетный остров

Когда искатели приключений прибывают, демиплан Сильвен в полном беспорядке из-за посещения Тайреаса. Персонажи появляются на юго-западном углу острова, так как на это место настроен планарный ключ.

Остров изображен на карте 2.

Общее описание

Остров Сильвен практически прямоугольный. Примерно три мили в длину и две в ширину.



карта 2

Погода на демиплане схожа с поздней осенью или ранней весной: пронизывающий ветер и теплый солнечный свет. В воздухе пахнет талым снегом, свежей зеленью и морской водой. Весь остров покрыт маленькими дюнами белого песка, уступающими место пустым пляжам береговой линии.

Демиплан — это сфера, поэтому любой, кто попытается пересечь Бесконечное море, в конце концов вернется в эту же точку с другой стороны. Сам остров — единственная земля на демиплане.

Жизнь в убежище

Животные не обитают на демиплане. Соленая вода бескрайнего моря лишена жизни, но богата простыми гладкими камнями.

Растения волшебным образом растут по всему острову и в старых садах Сильвен. Так повсюду видны острые, высокие дюнные травы, полевые цветы, кустарники и несколько корявых деревьев.

Иногда идет дождь — достаточно долго, чтобы накормить растения, но не так сильно, чтобы устроить наводнение.

Время в убежище

Время на острове движется странным образом, как и было продумано Сильвен, когда она создавала это место. Ночное звездное небо отражает положение звезд в Королевствах, если наблюдать за светилами в конце зимы с Побережья Мечей.

Выберите, в какое время суток прибывают искатели приключений, или сделайте бросок по таблице.

Время суток на демиплане

к4	Время суток
1	Утро
2	День
3	Вечер
4	Ночь

Четыре угла

Сильвен задумала приспособить углы для приема посетителей или для отдыха хранителей. Складные деревянные стулья, обитые кожей, стоят здесь на песке возле каменных стен высотой 2 фута.

Вся каменная кладка здесь слегка выветрена морскими ветрами, что позволяет предположить, что ее уже несколько десятилетий или даже столетий.

На каждом углу стене сходятся в большую колонну. На них нарисованы разные завитки и завихрения, которые символизируют волны и ветер (эти рисунки напоминают имеют схожие мотивы с другими, найденными в Кургане Волшебников в предыдущем приключении «В Алом Пламени»).

Хранители убежища

Четыре существа-оборотня, называемыми усагами, охраняют остров. Сильвен привезла их с далекого плана, чтобы те защищали территорию, пока она отсутствовала. Несмотря на то, что она так и не вернулась, четверо хранителей, Ахма, Ноа, Ово и Сиро, остались.

Сильвен заключила с хранителями договор: если они останутся и будут охранять демиплан, то смогут в нем жить. Сильвен будет приносить им еду и питье с Фаэруна, а хранители взамен будут сторожить остров и ухаживать за посетителями, а Ноа останется настроенным на замковый камень в подвале убежища. Увы, Тайреас не доверял хранителям и не стремился их понять. В приступе ярости он убил Сиро.

Трое выживших хранителей невидимы и прячутся, ожидая действий Морвены, и надеясь, что им не придется покидать святилище и бежать на другой план. Как только искатели приключений прибывают, наблюдатели наблюдают за ними в надежде, что они помогут им спасти это место.

Каждый хранитель прячется в одном из четырех углов острова. Сами выберете, кто в каком углу, или бросьте 1к4 для каждого хранителя. В одном углу может быть только один хранитель. Ноа использует свою связь с краугольным камнем демиплана, чтобы звать на помощь так долго, насколько это возможно. Мольбы о помощи эхом разносятся по последнему земному святилищу и планарному ключу.

Местоположение хранителей

к4	Результат
1	Северо-восточный угол
2	Юго-восточный угол
3	Юго-западный угол
4	Северо-западный угол

Нарушители в убежище

Большие проблемы на демиплане доставляют другие нарушители — союзники Тайреаса. Как долго они находятся здесь (часы или дни), зависит от того, когда прибывают искатели приключений.

Первая нарушительница — **Морвена Вейлмист**, в прошлом Красная Волшебница Тэя, а ныне брошенная сообщница Тайреаса. Скорее всего, сейчас она читает все, что может, внутри убежища (область 2). Ее цель — заставить персонажей убрать опорный камень в подвале (область 10) и разрушить демиплан, чтобы освободиться и помешать Тайреасу осуществить его планы.

Кроме того, Тайреас взял с собой на демиплан прислужника, чтобы тот сражался вместе с ним по необходимости. Уходя, волшебник оставил его, **великого теневого ужаса** из Равники, в убежище.

Монстр считает подвал (область 10) своим логовом и ночью патрулирует его, охраняя опорный камень.

Покинуть демиплан

Сильвен решила, что посетителям, чтобы покинуть демиплан, потребуется благословение одного из хранителей. Раньше нужно было просто поговорить с усагом, который они принимали форму кого-то из прошлого собеседника и узнавал, желает ли Сильвен, чтобы гость ушел или остался.

В нынешних напряженных обстоятельствах усагты хотят, чтобы авантюристы помогли им справиться с сложившейся ситуацией, если это возможно. У хранителей не развито чувство собственности, поэтому они не против того, чтобы искатели приключений ушли с сокровищами. Усагты с грустью понижают, что Сильвен больше не вернется.

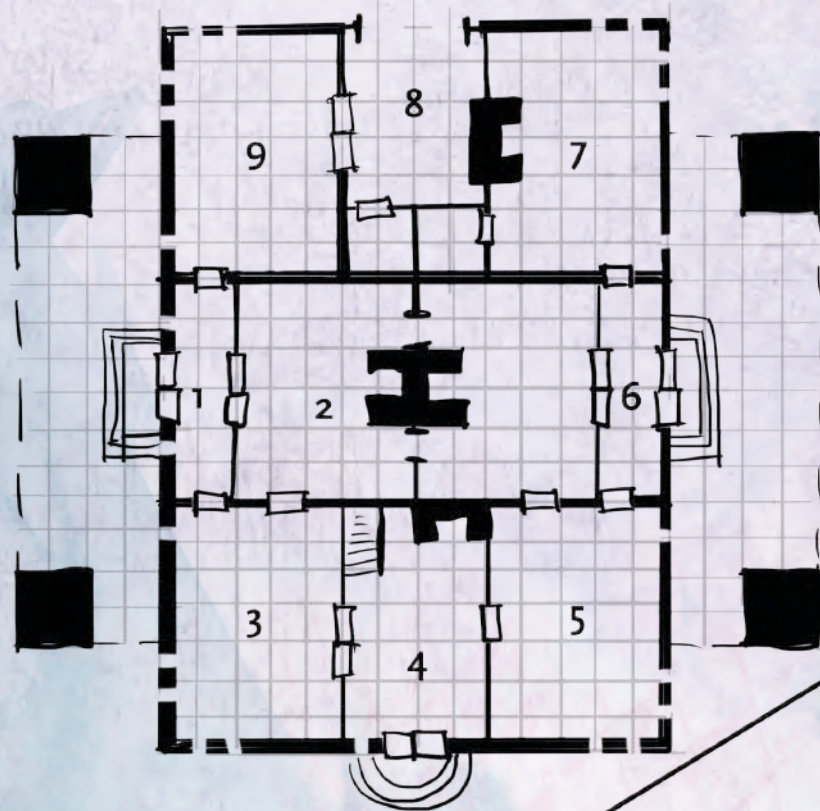
Как только персонажи помогут хранителям, те наложат на них заклинание *изгнание* на искателей приключений, а затем сохраняют концентрацию

в течение 1 минуты, чтобы гарантировать, что посетители уйдут навсегда (хранителям известен вариант заклинания, изгоняющий цели туда, где они находились до перехода. Поэтому все искатели приключений будут возвращены в Королевства).

Разрушить демиплан

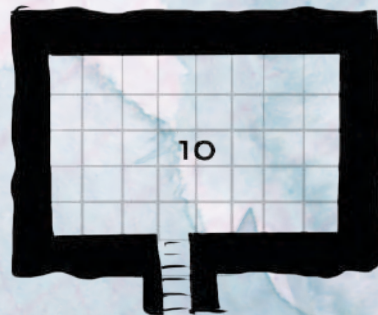
Если на острове не остается никого, кто настроен на опорный камень, демиплан начнет рушиться в течение 10 (1d10+5) минут. Море настигает остров, а затем постепенно растворяется в небытии. Существа, находящиеся на демиплане в последнюю минуту разрушения, волшебным образом переносятся обратно на план, из которого они прибыли. Предметы (сокровища, книги и мебель), находящиеся на демиплане, скорее всего, потеряны или уничтожены.

Если убрать опорный камень из демиплана, то тот также начнет разрушаться. После этого сила камня рассеется навсегда.



□ = 5 фт

Подвал



карта 3

Часть 3: Убежище

Большой особняк в центре острова хорошо сохранился, даже несмотря на то, что он подвергался воздействию погоды в течение многих лет. Видимо, материалы при строительстве были действительно хороши, поэтому возраст идет дому только на пользу, как красивой патине. В конце концов, дом, погода и остров — варианты одной и той же магии, они были созданы друг для друга.

Сильвен назвала свое убежище «Спрятанная страница» и выгравировала название на верхней перекладине рам наружных дверей восточной и западной стороны. Она надеялась когда-нибудь передать это место своему сыну Тиберию. Но даже у магов жизнь редко идет по плану.

В ее отсутствие смотрители поддерживали это место как могли. Но Тайреас и Морвена, обыскивая это место, мало заботились о чистоте.

Общее описание

«Скрытая страница» сделана в простом ярком стиле из толстых деревянных бревен и оштукатуренных камней. У дома простая плоская крыша. Схема убежища изображена на карте 3.

Пол и потолок. В комнатах 10-футовые потолки с открытыми деревянными стропилами и узорчатой штукатуркой. Пол покрыт широкой сланцевой плиткой и обильными роскошными коврами.

Двери. У убежища легкие деревянные двери без замков с декоративными креплениями. Они явно служат для красоты, а не безопасности.

Свет. Высокие, широкие окна расположены чуть ниже потолков в большинстве помещений, что обеспечивает внутри рассеянный свет. Фонари, свечи, каминные изобилие по всему дому.

Звук. Обычно убежище пронизывает безмятежная тишина, но иногда слышен шум волн и ветра.

1. Западное фойе

Широкое фойе буквально купается в солнечном свете. Стены из белого ламината усиливают этот эффект. Пол сделан из аккуратной сланцевой плитки.

Когда-то фойе предназначалось для приема гостей и было местом, где снимали обуви, что наполнялась песком острова. Это главный вход в убежище, которым по привычке пользуются хранители. Несколько высохших и почти истлевших сандалий и сапог лежат возле входной двери.

2. Большой зал

Несмотря на свет от камина, в комнате темно, словно в пещере, из-за массивных полок с книгами. Некоторые книги просто валяются кучками на полу.

В комнате пахнет старой бумагой. Повсюду разбросаны оторванные или смятые страницы книг. В каком бы порядке раньше не содержали эти книги, теперь тут полный хаос.

В этой комнате находилась личная библиотека Сильвен, которая во время ее последнего визита заполнила полки примерно наполовину. Многие тома по истории, естествознанию, поэзии, религии и другим предметам были разбросаны по всей комнате Тайреасом и Морвеней. Все эти книги из Королевств, и повествуют о них же.

Морвена проводит здесь большую часть своего времени с тех пор, как застряла на демиплане.

Возле камина полулежит и смотрит на запад деревянная статуя охотничьей собаки в натуральную величину. Статуя сделана настоящим мастером резьбы.

Произнесение правильной команды в пределах 30 футов от гончей активизирует магию и мгновенно призывает *верного пса Морденкайна* в центр статуи. Пса нельзя призвать повторно до тех пор, пока не пройдет 8 часов. Слова команды: «Ко мне, Кориандр».

Морвена не знает этих слов, но провела в этой области ритуал обнаружения магии, так что она знает, что статуя волшебная.

3. Столовая

В этой комнате находится огромный квадратный деревянный стол и восемь стульев с высокими спинками. Два буфета у стен выглядят так, будто они сделаны из коряги. На южной стене висит картина. На ней изображен зеленый, покрытый травой курган с двумя высокими стелами, на которых выгравированы спирали.

Комната хорошо сохранила, видимо, из-за того, что не представляла особого интереса для недавних нарушителей. Буфеты содержат полный набор серебряных изделий стоимостью 125 золотых монет.

Картина в рамке — красивый пейзаж под названием «Волшебный курган» за авторством некогда известного художника из Уотердипа, Сарака Скайхилла. Его работами восхищалась Сильвен. Картина стоит 550 золотых монет.

4. Кухня

Через открытые двери с юга проходит свежий воздух. Опустошенные комоды и аккуратно сложенные мешки говорят о том, что запасы давно съедены. По пятнам дыма можно сказать, что пользовались кухней часто. В северной стене лестница, ведущая в темный подвал.

В камине осталась большая кастрюля на вертеле. Полки и шкафы пусты. Коллекция кухонных ножей и ложек ржавеют в маленьком сундучке.

Лестница вниз ведет в подвал (область 10).

5. Кабинет

Несколько книжных шкафов во всю комнату дополняют письменный стол, мягкие диваны и кожаные кресла, создавая уютную зону для чтения. Но атмосфера разрушена разбросанными повсюду бумагами и беспорядочно раскиданными книгами. Кто-то что-то явно искал.

В этой комнате Сильвен работала и читала о магии. Книги здесь охватывают множество тем, от архитектуры до зоологии, но все посвящены Королевствам.

Все книги заклинаний и дневники, которые здесь хранились, забраны Тайреасом.

Здесь можно найти первое издание, нетронутый экземпляр книги под названием «Мифология просто» стоимостью 200 зм.

6. Восточное фойе

Длинный коридор, кажется, создан для того, чтобы пропускать свет снаружи. Пустота пространства усиливает эффект воздушности помещения.

Когда-то это место предназначалось для приема гостей и хранения обуви. Сейчас тут пусто.

7. Спальня

Центральным элементом комнаты является кровать с четырьмя столбиками, установленная под углом к стенам. Рядом стоит чистый, огромный камин. В северо-западном углу деревянная крытая люлька, которая в прошлом согревалась от огня камина.

В большом сундуке лежат простыни и одеяла для кровати и колыбели. В колыбели все еще аккуратно

свернуто одеяло с вышитыми нитками именем Тиберио.

8. Сад

Заросший сад тут и там усеян табличками, обозначающими первоначальные участки посадки растений, многие из которых здесь явно уже не растут. Воздух пахнет сладким базиликом.

Сорняки заполнили большую часть сада, но здесь все еще растут морковь и репа. Хранители не едят их (на случай, если им понадобится еда для посетителей), а Морвена до сих пор выживала за счет принесенных с собой пайков.

9. Теплица

Длинные и пустые столы тянутся по всей длине комнаты. На них видны следы земли там, где когда-то стояли горшки и кашпо, сложенные теперь под столами, с остатками чернозема.

Сильвен так и не смогла заняться садоводством, как хотела. В этой комнате ничего не растет.

Золотой диск размером с блюдо, напоминающий солнце, висит на стене в этой комнате. Он стоит 250 золотых монет.

10. Подвал

Подвал состоит из камня и деревянных стропил. Сухой песок с берега моря разбросан по всему помещению. Скорее всего, этот подвал был волшебным образом создан для того, чтобы хранить бочонки и мешки от гнили.

Подвал практически пуст, а большая часть того, что осталось сгнило.

Великий теневой ужас скрывается здесь днем. Ночью он бродит по острову или убежищу, проходя сквозь двери и стены. Во время рассвета и заката он остается недалеко от убежища. Его цель — не дать никому, включая Морвену, взаимодействовать с опорным камнем по приказу Тайреаса. Он не считает Морвену угрозой и нападет на нее только если она проникнет в подвал (поэтому Морвена этого не делает). Однако новых нарушитель, персонажей игроков, теневой ужас будет только счастлив убить.

Опорный камень установлен в центре потолка. Это темный зазубренный камень с золотыми прожилка-

Опорный камень Скрытой страницы

Опорный камень, который Сильвен использовала, чтобы закрепить убежище на демиплане, был создан благодаря заключению в нем магии могущественным артефактом (подробно описанным в последующих приключениях). Камень Илвена более мощный и менее гибкий, чем артефакты, которые вскоре будут обнаружены. Если существовали записи о экспериментах Сильван с камне, то они уже утеряны.

ми, весь выгравированный тайными рунами и знаками, выглядит совершенно неуместными. Камень размером с буханку хлеба и весит около 10 фунтов.

Три закупоренные бутылки крепкого вина с Берега Мечей лежат среди соломы в ящике в юго-восточном углу. Каждая теперь стоит 70 золотых монет.

Часть 4: Что дальше?

У персонажей, вероятно, появятся новые вопросы и предположения о том, что будет дальше. Следующее приключение вернет их обратно в Высокие Пустоши в поисках затерянной гробницы, где покоятся Сильвен и ее старые союзники, а новые секреты ждут своего часа.

Совсем скоро станет виден весь масштаб злодейского плана Тайреаса.

Приложение: Монстры и магические предметы

В этом разделе представлена блоки характеристик ключевых NPC, монстров и описание магических предметов, которые появляются в приключении.

Монстры

Великий теневой ужас

Этот призрачный ужас был сотворен Тайреасом. Это существо яркий пример ужасающего зла, которое бродит по темным углам Равники. Аморфное существо из живой тени со смутным разумом и сверхъестественной хитростью, оставленное здесь, чтобы не дать прохожим разграбить убежище без разрешения Тайреаса.

Морвена Вейлмист

Морвена Вейлмист была Красной Волшебницей Тэя, но никогда не отличалась лояльностью ордену. Она видела в Красных Волшебниках только средство обретения силы. Когда она встретила Тайреаса, то его новой возможностью. Поэтому просила своего ученика Маливара и присоединилась к Тайреасу. Морвена надеялась, что нашла себе равного в погоне за силой. Однако сейчас уже сожалеет о своем

Великий теневой ужас

Огромная аберрация, нейтрально злой

Класс Доспеха 13

Хиты 170 (20d12 + 40)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	2 (-4)	17 (+3)	18 (+4)

Навыки Внимательность +7, Скрытность +11

Уязвимость к урону излучение

Иммунитет к состоянию испуганный

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 17

Языки —

Опасность 12 (8,400 XP)

Бонус Мастерства +4

Бестелесное перемещение. Ужас может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1d10), если оканчивает ход внутри предмета.

Легендарное сопротивление (2/день). Если ужас проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Скрытность в тени. Находясь в области тусклого освещения или темноты, ужас может совершать действие Засада бонусным действием.

Путь теней. В качестве бонусного действия ужас может шагнуть в тень в пределах 5 футов от нее и волшебным образом появиться в незанятом пространстве в пределах 5 футов от второй тени, которая находится на расстоянии до 60 футов. Обе тени должны быть отброшены существом или объектом Среднего размера или больше.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, ужас совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ужас совершает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 21 (4d8 + 3) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Рубящий урон 17 (4d6 + 3). Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16, иначе будет испугана ужасом до конца своего следующего хода.

Хлеющие тени (перезарядка 5–6). Каждое существо в пределах 60 футов от ужаса, за исключением других ужасов, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 16 или получить урон некротической энергией 36 (8d8).

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Ужас может совершить 3 легендарных действия из перечисленных ниже. Одновременно можно совершить только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Ужас восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

Коготь. Ужас совершает рукопашную атаку.

Скольжение. Ужас перемещается на расстояние до 20 футов, не провоцируя случайных атак.

Напугать врага (тратит 2 легендарных действия). Ужас нацеливается на одного врага, которого он может видеть в пределах 30 футов от себя. Если цель его видит и слышит, то должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16, иначе будет напугана до конца следующего хода ужаса.

выборе. Несмотря на это она по-прежнему хочет добиться невероятной силы. Урок, который волшебница вынесла из ситуации: «никогда никому не доверяй».

Свойства личности. «Я читаю все, что только можно прочитать. Большинство не так умны, как я, поэтому я разговариваю с остальными снисходительно, когда хочу, чтобы они понимали, что мне от них нужно».

Идеалы. «Власть. Все вещи проистекают из личной силы, и хотя сейчас у меня ее мало, я найду новые способы обрести и использовать силу для единственного важного для меня человека: самого себя».

Узы. «Я усвоила ценный урок о доверии: никому нельзя доверять. Другие могут быть мне полезны, но я не допущу, чтобы меня снова использовали».

Изъяны. «Я решила довериться человеку и позволила себя обмануть. Больше я никогда не пойду на такое. Только дураки говорят всю правду».

Усагт (характеристики на следующей странице)

Эти своеобразные существа происходят из спокойно-го, мирного плана, где они ведут свое кроткое существование. Они любят учиться чему-то новому опытом — теоритически и практически, — но на удивление практически не амбициозны. Естественная продолжительность жизни усагтов исчисляется столетиями, поэтому они мало думают о течении времени.

Некоторые планарные исследователи считают, что усагты — не организмы в традиционном понимании этого термина, а своего рода разумные понятия и психическая материя.

Любопытно застенчивые. Истинная форма усагтов

аморфна и невидима. Поэтому они меняют ее на основе мыслей и воспоминаний, которые наблюдают в разуме других существ. Таким образом, каждый усагт воспринимает себя и себе подобных, основываясь на формах, которые он может принимать а не на каких-либо визуальных сигналах.

Хитрые наблюдатели. Любимое времяпрепровождение большинства усагтов — устраивать небольшие импровизированные игры, меняя свою форму. Эти существа наблюдают за другими, читая их мысли, чтобы расширить список персонажей, которых они могут изображать.

Странная природа. Усагты не размножаются. Им не нужна пища, вода или сон, но они наслаждаются ими, если могут. Также усагтам не нужен воздух.

Магические предметы

Далее описывается обобщенная версия *планарного ключа* из этого приключения. Каждый *планарный ключ* уникален.

Планарный ключ

Магический предмет, редкий

Этот ключ выгравирован знаками.

При создании у планарного ключа 1d4 + 1 зарядов и он не может их восстанавливать. Когда последний заряд ключа израсходован, символы и магия исчезают, но предмет остается.

Прикасаясь к ключу, вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы переместиться в определенное место. Каждый планарный ключ связан с толь с одним пунктом назначения, который указан при создании ключа.

Морвена Вейлмист

Средний гуманоид (человек), нейтральн-злой

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага)

Хиты 55 (10d8 + 10)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)

Спасброски Инт +6, Мдр +4

Навыки Магия +6, История +6

Чувства пассивное Восприятие 17

Языки любые четыре языка

Опасность 5 (1,800 ХР)

Бонус Мастерства +3

Использование заклинаний. Морвена является заклинателем 10-го уровня. Базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (по желанию): дружба, волшебная рука, починка, сообщение.
1 уровень (4 ячейки): очарование личности*, доспехи мага, волшебная стрела

2 уровень (3 ячейки): удержание личности*, невидимость, внушение*

3 уровень (3 ячейки): огненный шар, ускорение, языки

4 уровень (3 ячейки): магический глаз, воображаемый убийца

5 уровень (2 ячейки): удержание чудовища

*Заклинания очарования 1 уровня и выше

ДЕЙСТВИЯ

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 2 (1d6 - 1) дробящего урона или 3 (1d8 - 1) дробящего урона, если держать в обеих руках.

РЕАКЦИИ

Инстинктивное очарование (перезаряжается после того, как Морвена использует заклинание очарования 1-го уровня или выше). Морвена может магическим образом отразить атаку при условии, что нападающий находится в пределах 30 футов и виден ей. Она должна решить сделать это до того, как узнает результат атаки.

Атакующий должен совершить спасбросок Мудрости Сл 15. При провале цель атакует ближайшее к нему существо, кроме Морвены и себя. Если ближайшие существа находятся на одинаковом расстоянии, то сам атакующий выбирает, на какое нацелиться.

Усагт

Средняя абберация (оборотень), законно-нейтральный

Класс Доспеха 12

Хиты 97 (13d8 + 39)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (0)	15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	20 (+5)	12 (+1)

Спасброски Инт +5, Мдр +8, Хар +4

Навыки История +5, Проницательность +8, Выступление +7, Скрытность +5

Иммунитет к урону дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 18

Языки все, телепатия 30 фт.

Опасность 5 (1,800 XP)

Бонус Мастерства +3

Врождённое колдовство. Врождённое колдовство усагта основывается на Харизме (Сл спасброска от заклинания 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: изгнание, обнаружение мыслей, маскировка

Невидимость. Истинная форма усагта невидима.

Изменение формы. Усагт может действием превратиться в гуманоида маленького, среднего или большого размера, которого он видел лично или телепатически, или обратно в свою истинную форму.

Характеристики усагта, кроме размера, одинаковы в каждой форме. Приобретая форму усагт становится видим. Кажется, будто у него появляется одежда, снаряжение и даже оружие, но все это части тела самого усагта, поэтому они исчезают, если их попытаться выкинуть или снять. Нельзя каким-либо образом использовать, владеть или извлекать выгоду из этого снаряжения. Усагт возвращается к своей истинной форме, если умирает.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Усагт совершает две атаки когтями.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 7 (2d4 + 2) и психический урон 11 (2d6 + 4).

Личная проницательность. Усагт нацеливается на одно существо в пределах 30 футов от себя, которое может видеть. Цель должна совершить встречную проверку Харизмы (Обман) против Мудрости (Проницательность) усагта. Цель совершает бросок с преимуществом, если невосприимчива к очарованию.

Если усагт побеждает, он волшебным образом узнает личность кого-то из прошлого цели, с кем она хотела бы снова поговорить или сказать что-то важное, что не успела. Если каким-то образом в прошлом цели не существовало такой личности, то усагт также узнает об этом.

РЕАКЦИИ

Невидимость реакцией (перезаряжается при использовании способности *Изменение формы*). При получении урона усагт может вернуться к своей стандартной, невидимой форме и переместиться на 15 футов, не провоцируя атаки.

ХОТИТЕ ПРОДОЛЖИТЬ ПРИКЛЮЧЕНИЕ?

ЭПИЗОД 3: ЗЕЛЕНАЯ ГРОБНИЦА

Создатели

Приключение и карты: Уилл Хиндмарч

Графический дизайн: Бри Хейсс

Иллюстрации: Дерученко Александр и Золтан Борос

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.