

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЗАБЫТЫХ КОРОЛЕВСТВАХ





ЗЕЛЕНАЯ ГРОБНИЦА

ЭПИЗОД 3

Десятилетия назад могущественная волшебница из далекого мира прибыла на Побережье Мечей. Здесь она путешествовала, усердно училась, а в конце концов отбыла обратно со своим маленьким сыном на их родной план Равнику. Ее звали Сильвен, и это имя осталось в воспоминаниях верных союзниках и друзей, которых она встретила на просторах Побережья Мечей. Многие из этих встреч и воспоминаний были увековечены строительством великолепного склепа в зеленой земле, где она спрятала ценные сокровища. Теперь они привлекают не только искателей приключений, но и ее внука Тайреаса, чья жажда власти не знает границ.

Это короткое приключение Dungeons & Dragons® для четырех-шести персонажей 9-го уровня. Все, что вам нужно для проведения игры - это текст и основные книги по D&D.

Часть серии

Это приключение третье в серии из пяти частей. Неважно, играете ли вы в серию приключений или вплетаете его в другую кампанию, обязательно прочитайте «Часть 3: Что дальше?» чтобы понимать, куда ведут нити повествования и как вы можете изменить их, чтобы приспособить к собственной кампании.

В этом приключении участвует повторяющийся злодей 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.

Сочетая непосредственность выбора игроков с таинственными историями и амбициями ключевых неигровых персонажей, это приключение исследует

темы секретности, влияния прошлого и принятия потери. Будущие приключения в серии расширяют события прошедших и реагируют на последствия выбора игроков.

Предыстория

Могущественный маг осуществляет свой злодейский план на Побережье Мечей. Он прибыл с другого плана бытия, чтобы найти здесь легенды и знания его предков, которые посещали этот мир давным-давно. Его зовут Тайреас, хотя немногие здесь знают его по имени.

В предыдущих приключениях

Тайреас разыскал Курган Волшебника (до приключения «В Алом Пламени») после того, как обнаружил упоминание о нем в книге, в которой цитируется его бабушка Сильвен. Он ворвался в Курган Волшебников в поисках того, что могло бы сделать его могущественным, а затем приказал своим приспешникам сжечь библиотеку кургана. Тайреас нашел то, что искал: планарный ключ, что привел его к секретному убежищу на демиплане, который Сильвен создала несколько десятилетий назад. Там Тайреас нашел еще несколько книг (до приключения «Скрытая страница») в надежде узнать, как Сильвен смогла создать собственный деми-план.

Теперь он нашел то, что искал.

Тайреус Нарушитель

Тайреас был занят. Эта информация, скорее всего, неизвестна персонажам приключения, но вам, как мастеру, будет полезно знать, что он искал тайник с неиспользованными артефактами Сильвен, называемыми опорными камнями творения. В ее дневниках и журналах он нашел ответы, которые искал, и символы, необходимые для доступа к кругу телепортации в ее последнем секретном месте. Сильвен похоронила опорные камни своего творчества вместе с любовью всей ее жизни, дедом Тайреаса. Спустя годы ее похоронили там же.

Стремясь найти краугольные камни, Тайреас отправился в гробницу Сильвен, нашел артефакты и расставил ловушки, чтобы уничтожить любого, кто осмелится проникнуть в гробницу следующим (и ими, естественно, будут персонажи).

История Сильвен

Сильвен была волшебницей из далекого мира Равники, пришедшая на Фаэрун, чтобы исследовать возможности магии в мультивселенной. Во время своего пребывания в Королевствах она встретила и влюбилась в человека по имени Уолтарн Эверлейк, пастуха из деревни Секомбер, на краю Высокой Пустоши. Он оставил свою мирскую жизнь и стал искателем приключений, чтобы путешествовать с Сильвен, но долго это не продолжалось. Во время путешествия

по Высокой Пустоши в поисках артефакта под названием Камень Творения Уолтарн погиб.

Он был похоронен в дополнительном зале роскошной семейной гробницы, созданным выжившими его отряда: Сильвен и воином-дварфийкой по имени Артура Двайркалис. Они спроектировали склеп Уолтарна так, чтобы в последующие годы к нему можно было добраться с помощью круга телепортации, поэтому Сильвен в конечном итоге была похоронена рядом.

Сильвен и Артура почти никому не рассказали, что в гробнице также были созданы специальные помещения для хранения сокровищ, которые они награбили в Высоких Пустошах во время того самого приключения, в результате которого был убит Уолтарн: опорные камни творения.

Сюжет приключения

Приключение начинается, когда персонажи узнают, как найти гробницу Сильвен и Уолтарна и почему так важно попасть внутрь. События описываются с момента прибытия к гробнице на берегу реки. Проникновение внутрь и исследование места составляют основу сценария, во время которого персонажи сталкиваются с монстрами и ловушками. Все, скорее всего, завершится встречей с самим Тайреасом — или кем-то, кто примет его облик. Тайреас подготовил ловушки в большей части склепа, чтобы проредить ряды авантюристов, которые могли бы противостоять ему, руководя гробницей с помощью своего иллюзорного проявления. В конце концов искатели приключений, скорее всего, узнают, что Тайреас украл из гробницы — могущественные фрагменты артефакта, Камня Созидания, — и получают представление о его бессердечных планах на будущее.

Чем закончится сценарий, решать искателям приключений, но они вполне могут сбежать со своим собственным куском Камня, называемым Обломок творения.

Зацепки приключения

Персонажи могут быть вовлечены в этот сценарий несколькими способами, независимо от того, продолжают ли они предыдущие приключения или начинают игру с этого сценария.

Тайные посетители

Персонажи, изучающие истоки и историю предыдущих приключений Сильвен — или разбирающиеся с последствиями собственных решений — привлекают внимание Дуроу Двайркалиса, дварфа-ветерана, бывшего искателя приключений, который ушел на покой и стал пацифистом. Он брат Артуры, что путешествовала с Сильвен и помогала строить ее гробницу. Дуроу объясняет, что Артура отправилась в какое-то приключение, но распространяется слух о том, что Тайреас набирает силу и становится беспечным. Дуроу беспокоится о секретной гробнице Сильвен, но не может защитить ее сам.

На самом деле, Дуроу — жертва заклинания изменения памяти, наложенного Тайреасом, который «признался» в своих планах относительно гробницы Сильвены Дуроу, чтобы избавиться от соперников и других врагов. Тайреас уже был в гробнице Сильвен.

Сокровище, потерянное для истории

Если персонажи не участвовали в предыдущих приключениях серии, то их может попросить или нанять для поиска гробницы Сильвен мудрец или ученый, который работал с другими искателями приключений после открытия Кургана Волшебников. Возможно, к этому мудрецу даже обратился Дуроу, но он не хочет или не может сам отправиться на Высокие Пустоши. Мудрец хочет узнать судьбу таинственной волшебницы Сильвен и все, что она узнала о Камне Творения. Искатели приключений — его агенты в полевых условиях.

Часть 1: Берег реки

Приключение начинается, когда искатели приключений достигают области возле гробницы, примерно в 40 милях к востоку от деревни Секомбер. Там южный рукав Делимбайра (иногда называемого рекой Харк) протекает через заросшие тростником болота вдоль подножия утесов и крутых холмов, которые поднимаются, образуя Высокие Пустоши.

Место, которое они ищут, — это святыня и некогда красивый склеп, построенный несколькими богатыми семьями из Секомбера. Он вырезан в скале на южном берегу реки. Это место пришло в сильное запустение из-за удаленности от поселения. Многие из семей, чьи предки были здесь похоронены, с тех пор переехали вместе со своим богатством в Уотердип и больше никогда не возвращались. После того, как посетители перестали прибывать, чтобы почтить память погребенных, некому стало бороться с погодой и водой, которые уничтожали постройки.

Только одна из семей, которым принадлежал склеп, осталась в Секомбере, но несколько десятилетий назад она пережила тяжелые времена и постепенно забыла своих предков. Их фамилия была Эверлейк. Последний из них умер от старости двадцать лет назад.

Окрестности

Земля вокруг гробницы неухожена, ее избегают даже козы и овцы местных пастухов. Деревья здесь редкость. Много валунов и кустарников.

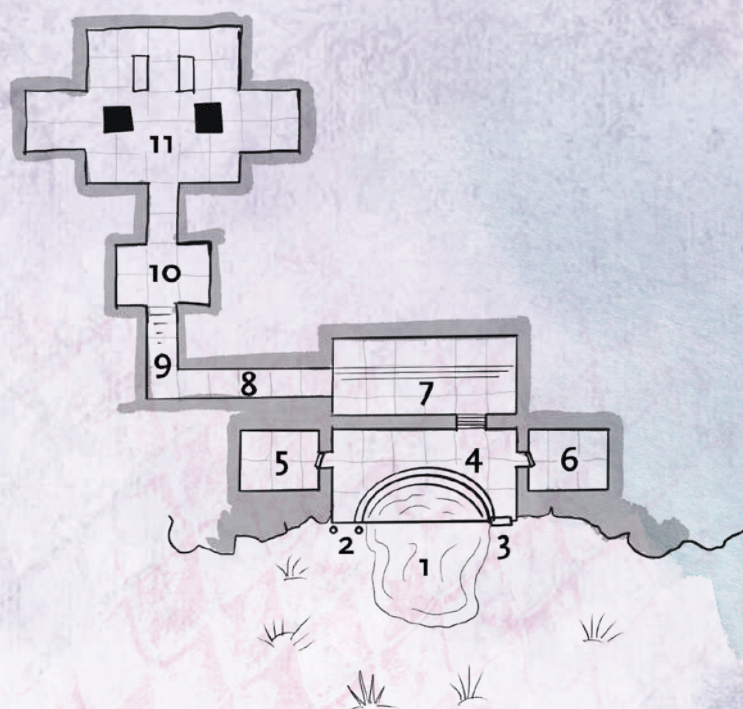
Дует холодный ветер. Проливной дождь бьет по склону. Вода стекает с холмов мутными ручьями, превращая сухие листья и траву в болотистые лужи. Одинокое мертвое дерево колышется на ветру, как костлявая рука, пытающаяся ухватиться за небо.

Травянистая земля постепенно поднимается вверх от берега реки к тому месту, где гробница встроена в основание шершавого 20-футового утеса. Кусочки красного гранита торчат из утеса и земли, обнажаемые за долгие годы рекой и дождем. За рекой широкие луга и дикие живые изгороди, где пастбища местных овец.

Два **тролля** бродят по болоту на стороне реки, где находится гробница. Это братья-близнецы, одетые в грубую кожу и сырую овечью шерсть. В это время года они охотятся вдоль берега реки, выискивая бродячие стада. Они пытаются оставаться вне поля зрения и избегать персонажей, но нарушители, что кажутся особенно уязвимыми, или те, кто нагружен припасами и сокровищами, разжигают жадность троллей, вдохновляя их устроить засаду.

Пять **блуждающих огоньков** бродят по могильному двору днем и ночью. Это гордые, злобные существа, стремящиеся увести живых существ к водам затонувшего двора или в лапы других ближайших монстров. Тем не менее, каждый блуждающий огонек не хочет заходить внутрь гробницы, которую они считают территорией другой, более ограниченной нежити. Огоньки гордятся тем, что могут передвигаться на открытом воздухе, при солнечном или лунном свете. Им нравится присоединяться к другим битвам, но они никогда не заходят глубже 4 области гробницы.

Обратите внимание, что большая часть грязной, пропитанной водой земли, окружающей гробницу, может быть труднопроходимой местностью. Территория гробницы и склепы внутри показаны на карте 1.



карта 1

1. Затонувший двор

Территория вокруг гробницы затоплена дождем и разливом близлежащей реки. Грязь и листья образуют засоры в камышах, задерживая воду в пруду, окруженном рогозами. Похоже, что вода частично затопила саму гробницу через несколько щелей в фасаде, достаточно широких, чтобы протиснуться внутрь.

Глубина пруда около 4 футов. Его дно представляет собой смесь ила и упавших камней.

Каменная кладка фасада разрушается с обеих сторон из-за воды в области 4 и промокшей земли здесь. Маленькие и средние существа могут пройти через самую большую щель в фасаде. Крупным придется протискиваться сквозь него.

Прошлой весной, когда река разлилась, в этот район хлынуло три **водяных аномалии**. Они все еще живут здесь, кружатся в воде, как прозрачные змеи, и пропитываются чувством печали и гордости из склепов за ее пределами. Они не угрожают другим обитающим здесь монстрам, но не теряют времени даром и атакуют тех, кого считают нарушителями.

2. Садовый храм

Каменная арка опирается на разрушенную плиту, поросшую высокой травой. Арка обрамляет небольшой алтарь и полку, встроенную в нишу высотой по пояс. Верх алтаря представляет собой каменную чашу для подношений, окруженную двумя каменными опорами, предназначенными для свечей или масла для сжигания.

Этот алтарь предназначался для того, чтобы посетители могли почтить память погребенных, даже если гробница будет запечатана. Тот факт, что святыня не использовалась в течение многих лет, ободрил блуждающие огоньки в окрестностях.

При успешной проверке Интеллекта (Религия) Сл 10 можно вспомнить молитвы и другие обряды, подходящие для святилища. В каждом из которых будет зажигание свечей, лампадного масла или использование заклинания *Свет*. Свет в святилище привлечет всех оставшихся блуждающих огоньков у гробницы. Они разгневаны и будут атаковать до тех пор, пока свет в алтаре не потухнет или они не будут уничтожены.

3. Вход в гробницу

Проход в гробницу давно не открывали. Запекшаяся грязь и ржавые петли крепко держат железные ворота. За ней твердо стоит каменная плита с двумя вделанными в нее металлическими петлями для веревок — дверь напоминает больше баррикаду, чем проход.

Не усложняйте

Блуждающие огоньки могут усложнить любое столкновение, поэтому вводите их разумно. Да, они повышают ставки ваших битв, но делать это не всегда необходимо. Эти существа эгоистичны и трусливы, поэтому редко работают вместе. И они не защищают могилы. Им просто нравится атмосфера старой гробницы.

Над входом в гробницу высечены фамилии трех семей-основателей: Спрингбэнк, Далмур и Эверлейк.

Чтобы открыть железные ворота, требуется совершить успешную проверку Силы (Атлетика) со Сл 12. Для вскрытия каменной плиты требуется успешная проверка Сл 20.

Громкое открывание железных ворот или распечатывание каменной плиты, скорее всего, предупредит всех существ в мавзолее до области 7.

Часть 2: Внутри гробницы

Первые области внутри гробницы связаны друг с другом, поэтому исследование может быстро превратиться в одно мучительное столкновение.

Те, кто проник сюда до искателей приключений, прибыли, чтобы разграбить это место. Четверо расхитителей могил пробрались через расщелину несколько лет назад и после исследования области 5 привлекли внимание ползающей насыпи, которая часто бродит по этой области. Вероятно, она все еще . Его огромная масса теперь включает в себя кости расхитителей могил.

К насыпи и костям внутри привязан призрак, созданный ненавистной жадностью главного расхитителя могил. Призрак обитает в его могиле, которая, по сути, является внутренностями ползающей насыпи. Призрак не нападает на насыпь и повсюду следует за ней.

Остальные трое грабителей могил теперь бродят по этому месту как три спектра под командованием призрака. Обычно они собираются в области 6, рядом с сокровищами, которые успели собрать.

Общее описание

Гробница сделана невероятно качественно, но все давно пришло в упадок из-за того, что никто не поддерживал тут порядок.

Постройка. Внутренние помещения здесь

предназначались для поминок и панихид. Каменная кладка сделана хорошо, но на протяжении десятилетий медленно тонула и проседала в грязи. Мраморные полы и резные стены больше не являются вертикальными, но не опасны.

Потолки. Большинство потолков во всех гробницах имеют арочную форму высотой 8 футов. Многие из них расписаны фресками с изображением облачно-голубого или звездного ночного неба, которые теперь облупились и заплесневели.

Свет. Естественный свет не проникает в гробницу, за исключением небольших просветов в области 4. В каждой комнате есть железные подставки для факелов или фонарей, но их самих не осталось.

Звуки. Мраморные полы и стены разносят эхом по всему помещению шаги и голоса.

4. Церемониальный зал

Зал частично погружен в зеленую воду, заполняющую то, что когда-то могло быть церемониальным бассейном. Остальная часть мраморной комнаты на несколько ступенек выше уровня воды, но покрыта мхом и водорослями.

Комната предназначалась для тихого созерцания и торжественных служб в честь усопших. Этим целям она служила долгие годы. Сейчас помещение гниет и разрушается. Сокровища, имеющие денежную ценность, были перенесены отсюда в область 6 расхитителями могил перед их смертью.

5. Северный склеп

Зеленые железные ворота, закрывающие эту комнату, были взломаны. Часть защелки все еще держится за мраморную раму. Саркофаги внутри кажутся целыми, но внутри самой комнаты мешанина из листьев, грязи и опрокинутых урн.

Несколько лет назад эта территория была тщательно разграблена грабителями могил. Все предметы, имеющие денежную ценность, теперь находятся в зоне 6, куда грабители забрали их перед смертью.

6. Южный склеп

Железные ворота, предназначенные для охраны этой комнаты, висят на последней петле. Комната за ней заляпана грязью и кровью, усеяна рваной одеждой. Ржавый топор торчит из мертвых лоз и тростника, запутавшихся в грязном полу.

Сюда отступали расхитители могил, чтобы спасти свою добычу и жизнь от нападения ползающей насыпи. Но у них не получилось. Среди грязи и мусора на земле лежат их гниющие рюкзаки и собранные сокровища.

Если они еще этого не сделали, то три призрака нападают, когда кто-то начнет собирать «их» сокровища.

Сокровища. Грабители собрали погребальный инвентарь, подсвечники, металлические светильники и другие предметы искусства на общую сумму 440 зм, а также свиток заклинания *Малое восстановление*, зелье большого лечения и Колокольчик открывания.

7. Большой мавзолей

В этом широком, величественном зале расположены ряды запечатанных отсеков для гробов и урн. Комната наклонена примерно на запад, где она расположилась неравномерно. Судя по повреждению водой и множеству тростника и виноградных лоз, прилипших к мшистым стенам, вода явно уже наполовину затопила эту комнату. С потолка свисают золотые поддоны, предназначенные для хранения лампового масла.

Едва предводитель расхитителей могил ступил в эту комнату, как на него напали. Поэтому его призрак слабо блестит следами серебра и золота от чаш, медалей, статуэток и других сувениров.

Всего в восточной стене этой комнаты было похоронено тридцать шесть человек. По обычаю Секомбера, ни один из них не был похоронен вместе с ценными сокровищами.

Развитие. Если ползающая насыпь и призраки еще не появились, то они здесь.

Сокровища. Многие сокровища, разбросанные по этой комнате, сгнили, но золотые украшения, серебряные погребальные предметы и другие ценные личные сокровища остались, общая стоимость которых составляет 540 зм.

8. Ритуальный коридор

Проход в этот коридор отличается от остальной комнаты и, судя по всему, не открывался уже несколько десятков лет. Красный гранит плиты в дверном проеме когда-то полностью закрывал проход, но после затопления мавзолея образовались щели.

На пороге над входом в область 8 выгравировано имя Эверлейк. Чтобы открыть эту сломанную плиту, требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 17.

В коридоре, в 30 футах от некогда запечатанного дверного проема, Сильвен установила одну из своих магических стел-ловушек, обращенную к проходу. У него есть показатель пассивного Восприятия, позволяющее обнаружить нарушителей.

Магическая стела-ловушка. Стела может обнаружить нарушителей на расстоянии до 60 футов перед собой. Ее пассивное значение Восприятия равно 18. Чтобы обезвредить или рассеять эту ловушку, требуется успешная проверка Сл 18. При срабатывании ловушка испускает молнию длиной 60 футов. Любое существо в области попадания, провалившие спасбросок Ловкости со Сл 15, получает 22 (4d10) урона молнией или половину при успешном спасброске.

Молния поджигает легковоспламеняющиеся предметы, находящиеся в области, которую никто не носит и не переносит. Эта стела может испустить молнию три раза, прежде чем превратится в обычный камень.

Медальон безопасного прохода

Здесь действует знак безопасного прохода, из Кургана Волшебника в предыдущем приключении. Существа, носящие медальон безопасного прохода, не активируют ловушку стелы, но не защищены от ее молнии, если она активируется кем-то или чем-то другим.

Помимо размещения ловушки, этот коридор предназначен просто для того, чтобы поместить склеп Уолтарна глубже в скалу, чтобы на время защитить его от эрозии и оседания.

Опоры и детали из красного гранита, добываемого на близлежащих скалах, оживляют здесь серые камни. Хотя этот коридор явно построен совсем недавно, он также борется с почвой. Подогнанные камни отодвигаются друг от друга в течение многих лет медленного движения.

Северный конец коридора находится в значительно лучшем состоянии, потому что там была установлена вторая изоляционная плита для дальнейшего предотвращения вторжений. Эта плита сохранилась лучше, и для ее открытия требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 20.

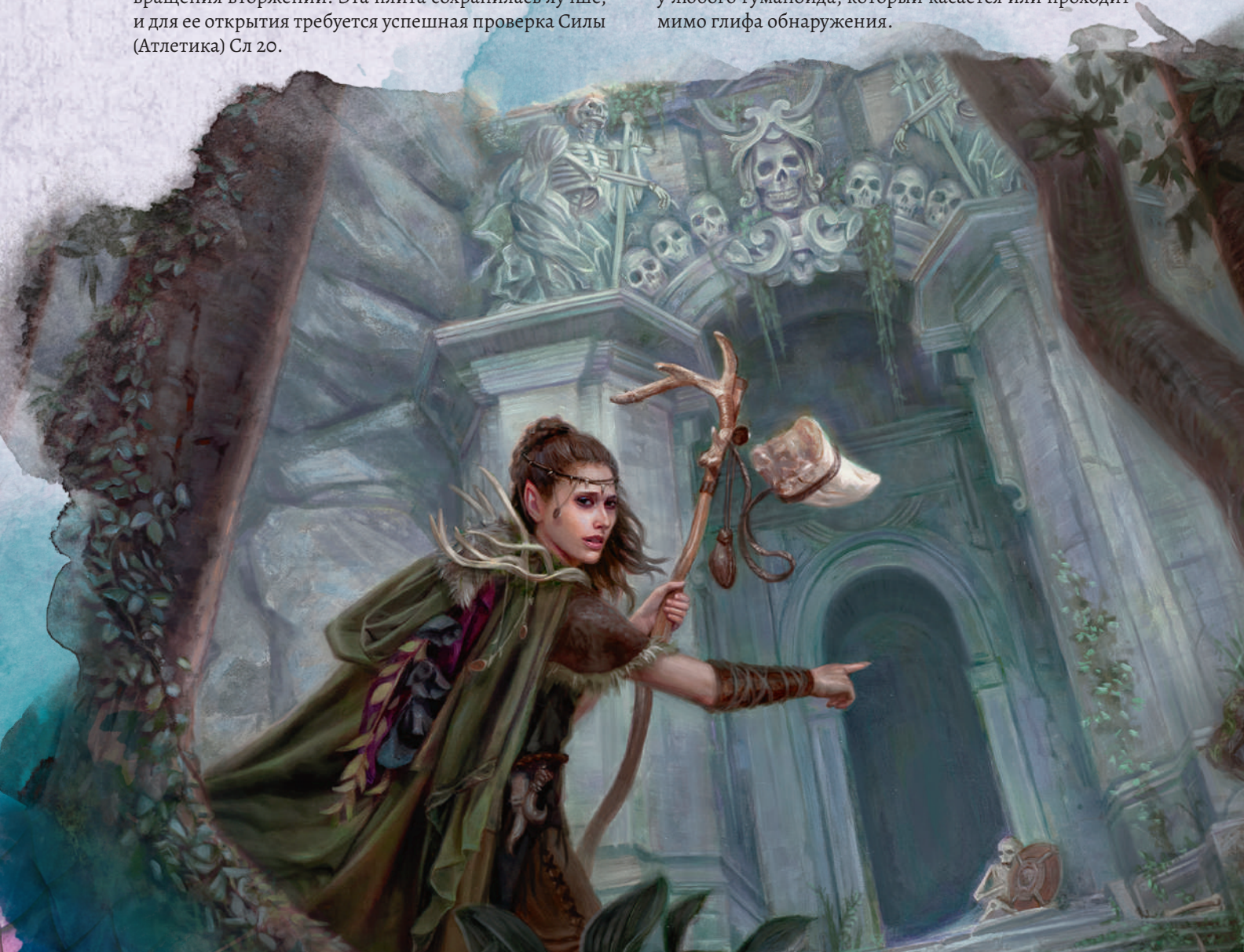
9. Плиточный проход

Проход украшен прекрасной плиткой в абстрактном стиле dwarfov. Хотя лестница установлена неровно, сам проход ровный и аккуратный.

Этот короткий проход был подарком Сильвене от Артуры. Она хотела поразить волшебницу перед входом на место захоронения Уолтарна. В проходе никогда не подразумевалась ловушка, но сейчас она есть. Здесь Тайреас отважился войти в гробницу после входа через территорию 11. Он оставил здесь две ловушки, используя связанные глифы (см. приложение А). Чтобы найти любой из этих символов, требуется успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 17.

Во-первых, на лестнице (А) был размещен символ тревоги, чтобы предупредить Тайреаса и сообщить ему, что пришло время применить заклинание *Проекция* в зоне 11.

Во-вторых, на лестнице почти в том же месте (А) был размещен символ обнаружения, связанный с символом эффекта (В), который вызывает страх (Сл 17) у любого гуманоида, который касается или проходит мимо глифа обнаружения.



Цель Тайреуса — отогнать напуганных злоумышленников к глифам заклинаний в области 10.

10. Мемориальный зал

Серая комната украшена полуколоннами, арками и углубленными фресками в отличном состоянии. На южной стене изображено широкое блестящее озеро среди зеленых гор, покрытых яркими облаками. Северная стена разделена на четыре стилизованных портрета, изображающих женщину-гнома, мужчину-человека, женщину-человека и, судя по масштабу деталей, мужчину-гиганта.

На изображение горное озеро Хайстар в северном регионе Высоких Пустошей — места, которое Уолтарн любил, когда посещал его со своими товарищами-искателями приключений. Фрески являются работами художницы из Уотердипа, Сараки Скайхилл.

Четыре портрета изображают членов последней группы Сильвен. Они созданные по ее заказу. Слева направо:

- Артура Дваиркалис
- Уолтарн Эверлейк
- непосредственно Сильвен
- Хэмиш Хьюленд

Тайреаса взбесил этот зал. Он спрятал на лице Уолтарна символ защиты, созданный для того, чтобы наложить *Воображаемого убийцу* на первого гуманоида, оказавшегося в пределах 5 футов от глифа.

11. Большой склеп

От сводчатого сине-золотого потолка до круглой шершавой печати на полу и двух саркофагов из голого камня, — все в гробнице выглядит роскошно и нетронутым.

Внутри этого склепа находятся гробы Сильвен и Уолтарна, неоткрытые и неповрежденные, а также утопленная молитвенная зона на севере и зона ритуального очищения на юге. Колонны, поддерживающие эту территорию, украшены спиральными завитками, как на стеле возле Кургана Волшебника (из «В алом пламени»). Все металлические детали в этой зоне покрыты зеленой патиной и там, где это возможно, имеют форму одинаковых спиралей.

Сильвен не вернулась на Берег Мечей, как собиралась, и ее саркофаг пуст (она похоронена где-то в Равнике).

Латунная печать выглядит как выгравированный и окрашенный *круг телепортации*. Им пользовались: Сильвен для посещения этого места, Артура для обслуживания гробницы и Тайреас для разграбления.

Тайреаса удалил из склепа пять опорных *Камней творения*. Они были установлены в восточной стене и

никогда не настраивались, так что вскоре их сила все еще может принадлежать ему.

Развитие. Если ему удастся все успеть, то Тайреас будет стоять в круге телепортации, когда придут искатели приключений (на самом деле это иллюзорный образ Тайреаса, который находится в сотнях миль от озера Хайстар и использует заклинание *Проекция*).

Человек перед вами с бледной кожей и румянцем, с темными волосами, заплетенными в длинную косу, и изысканно подстриженной бородой. Он носит темную, облегающую одежду, высокие ботинки и роскошное синее пальто. Он словно доволен тем, что персонажи здесь.

Тайреас хотел увидеть искателей приключений, чтобы удовлетворить свое любопытство и попытаться понять, что они собираются делать, если персонажи выживут в ловушке. Он также намерен позволить одному из искателей приключений сбежать, чтобы посеять страх в окружающих.

Помимо этого, Тайреас рад пообщаться с героями и узнать от них все, что можно. Он пытается отвлекать их внимание, чтобы его приспешники могли приблизиться к ним. Тайреас оставил в склеп двух **наемных убийц**. Они прибыли с ним, но он оставил их здесь. Убийцы укрылись в склепе и пытаются избежать обнаружения искателями приключений, пока Тайреас не отдаст приказ атаковать.

Ловушка. Последняя ловушка Тайреаса — пара связанных символов: символ обнаружения (А) на земле между гробами и символ эффекта (В), создающий стену огня, блокирующую вход.

Сокровища. Похоронные принадлежности, сувениры, молитвенные предметы и другие немагические сокровища в этой области сделаны преимущественно из серебра и стоят в общей сложности 510 зм. В молитвенной чаше в северной части склепа ждет еще одно сокровище, которое Тайреас не заметил: два *Осколка творения* (приложение В).

Вариант: Темные убийцы

Убийцы Тайреаса — призрачные чудовища, которых он нашел глубоко в подземных лабиринтах под Равникой. У них каменная, серая, безволосая кожа, нет ртов и способности к речи. Они не нуждаются в еде и питье, но дышат и спят. Если их убить, они растворяются в дыме, оставляя свое снаряжение. Убийцы верят, что маг вернется за ними, но это маловероятно.

Тайреас пришел поговорить

Тайреас любит слушать себя. Он считает себя исключительно умным и несправедливо одиноким. На этом этапе его не беспокоит возможность персонажей встать у него на пути. Он скорее злорадствует, приказывает их уничтожить и болтает, пока они сражаются с его убийцами.

При этом Тайреас мог бы упомянуть следующее:

- Лишь недавно он узнал – из дневников, которые взял из библиотеки Сильвен, – что Уолтарн Эверлейк был его дедушкой. Уолтарн его не впечатлил. Тайреас считает его слабым простаком.
- Уолтарн и его семья не хотели, чтобы он вернулся к жизни после того, как был убит во время приключения. «Какие трусы, — говорит Тайреас, — какое отсутствие дальновидности».
- Тайреас забрал пять опорных Камней творения, которые Сильвен пыталась спрятать здесь вместе с Уолтарном. С ними он «создаст себе место, достойное тех последователей, которых я заслуживаю».

Часть 3: Что дальше?

У искателей приключений появилась новая информация, а также вопросы о том, что будет дальше. Последующее приключение ведет глубже в Высокие пустоши в поисках опасного логова, где погиб Уолтарн. Там хранятся жизненно важные тайны о Камне творения.

Приложение А: Заклинания

Тайреас использует заклинание *Связанных глифов*, чтобы заманить персонажей в ловушку. Если это заклинание станет известно другим, оно может появиться в списках заклинаний барда, жреца, волшебника и изобретателя. Заклинание *Могучая крепость* впервые появилось в *Xanathar's Guide to Everything* и включено сюда для справки.

Связанные глифы

зуровень, Преграждение

Время накладывания: 1 час

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (ладан и алмазный порошок стоимостью не менее 300 зм, которые расходуются на заклинание)

Длительность: Пока не рассеется или не сработает

Когда вы произносите это заклинание, вы записываете глиф обнаружения, который позже активирует магический эффект связанного глифа. Вы пишете символ обнаружения либо на какой-то поверхности (например, на столе, полу или стене), либо внутри объекта, который можно закрыть (например, книги, свитка или сундука с сокровищами), чтобы скрыть

глиф. Глиф может покрывать площадь не более 10 футов. Если поверхность или объект перемещаются более чем на 10 футов от того места, где вы наложили это заклинание, заклинание отменяется.

Оба глифа почти невидимы, и для обнаружения любого из них требуется успешная проверка Интеллекта (Расследование) против Сл вашего спасброска заклинаний.

Вы сами решаете, что активирует символ обнаружения, когда произносите это заклинание. Для глифов, начертанных на поверхности, наиболее типичными триггерами являются прикосновение, проход через него, удаление объекта, закрывающего глиф, приближение на определенное расстояние или манипулирование объектом, на котором начертан глиф. Для глифов, вписанных в объект, наиболее распространены открытие этого объекта, приближение к объекту, а также просмотр или чтение глифа. Как только глиф срабатывает, это заклинание заканчивается.

Вы можете дополнительно усовершенствовать триггер, чтобы заклинание активировалось только при определенных обстоятельствах или в соответствии с физическими характеристиками (такими как рост или вес), типом существа (например, защита может быть настроена на воздействие на аберрации или дроу) или мировоззрением. Вы также можете установить условия на существ, которые не активируют символ, например, для тех, кто произносит определенный пароль.

После глифа обнаружения, выберите второй тип.

Глиф тревоги. Вы создаете и связываете два глифа: обнаружения и эффекта. Они должны находиться в 100 миль друг от друга. Когда срабатывает глиф обнаружения, глиф эффекта реагирует как заклинание *Сигнал тревоги*, если вы находитесь в пределах 1 мили от значка эффекта.

Глиф заклинания. Вы создаете и связываете два глифа: обнаружения и эффекта. Они должны находиться в 100 футов друг от друга.

Вы можете сохранить подготовленное заклинание 4-го уровня или ниже в глифе эффекта. Заклинание должно быть нацелено на одно существо или область. Сохраняемое заклинание применяется, когда срабатывает глиф обнаружения. Если у заклинания есть цель, оно нацелено на существо, вызвавшее срабатывание глифа. Если заклинание воздействует на область, эта область центрируется по глифу эффекта. Если заклинание призывает враждебных существ или создает вредоносные объекты, то они появляются как можно ближе к глифу эффекта. Если заклинание требует концентрации, то действует до конца своей длительности.

На больших уровнях. Если вы накладываете заклинание, используя ячейку заклинания 5-го уровня или выше для создания глифа заклинания, вы можете сохранить любое заклинание до того же уровня, что и используемая ячейка.

Могучая крепость

8 уровень, Вызов

Время накладки: 1 минута

Дистанция: 1 миля

Компоненты: В, С, М (бриллиант стоимостью не менее 500 зм, расходуетый заклинанием)

Длительность: Мгновенная

Каменная крепость вырывается из квадратного участка земли, который вы можете видеть в пределах дистанции. Сторона этого квадрата составляет 120 футов, и на ней не должно быть никаких зданий или других сооружений. Любые существа в этом участке безвредно поднимаются вместе с крепостью.

У крепости есть четыре башни с квадратными основаниями, сторонами 20 футов и высотой 30 футов, по одной на каждом углу. Башни соединены друг с другом каменными стенами, каждая длиной 80 футов, создавая замкнутую область. Каждая стена имеет толщину 1 фут и состоит из блоков шириной 10 футов и высотой 20 футов. Каждый из них соприкасается с двумя другими блоками или одним блоком и башней. Вы можете разместить до 4 каменных дверей на внешней стене крепости.

Внутри закрытой области находится небольшая цитадель. Цитадель имеет квадратное основание со стороной 50 футов и состоит из 3 этажей с высотой потолка 10 футов. Каждый из этажей может быть разделён на любое количество комнат по вашему желанию, при условии, что длина каждой из сторон комнаты будет не менее 5 футов.

Этажи цитадели соединены каменными лестничными пролётами, толщина её стен составляет 6 дюймов, а внутренние комнаты могут иметь каменные двери или открытые арки по вашему желанию. Цитадель меблирована и украшена так, как вам нравится, и содержит достаточное количество еды для обслуживания банкета на девять блюд вплоть до 100 человек на каждый день. Мебель, украшения, еда и другие предметы, созданные этим заклинанием, рассыпаются в пыль, если оказываются за пределами крепости.

Сто невидимых слуг в крепости подчиняются любой команде, данной им существами, которых вы указываете, когда накладываете заклинание. Каждый слуга действует так, как будто создан заклинанием невидимый слуга.

Стены, башни и цитадель сделаны из камня, который может быть разрушен. Каждая каменная секция размером 10 на 10 футов имеет КД 15 и 30 хитов на каждый дюйм толщины. Секция обладает иммунитетом к яду и урону психической энергией. Снижение хитов секции до 0 разрушает её и может вызвать разрушение ближайших секций по усмотрению Мастера.

Через 7 дней или когда вы накладываете это заклинание где-то ещё, крепость рушится без вреда для существ, находящихся внутри неё, и опускается обратно под землю, оставляя существ на земле. Накладывание заклинания на одну и ту же точку каждые семь дней в течение года делает крепость постоянной.

Приложение В: Новые артефакты

Часть этого нового артефакта можно найти в склепе Сильвен, в области 11. Опорный камень из предыдущего приключения был создан Сильвен из частей Камня творения.

Камень творения

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка)

Редкие легенды и предания, в которых говорится о Камне творения, утверждают, что он упал на Материальный План, как метеор, с какого-то отдаленного края Внешних Планов. Подобные легенды в разных мирах, описывающие камни, из которых с помощью магии вырастают здания и острова, как дом из семени, предполагают, что Камень творения не является уникальным артефактом или что все его части произошли из одного источника.

Необработанный черный камень выглядит чешуйчатым, как сланец, но он тверд, как гранит, и покрыт мрамором с прожилками золота и платины. Первоначальный, полный Камень творения имел форму глыбы, похожей на стоячий камень. Однако истинный размер Камня узнать невозможно. Наверное, другие плиты и валуны, сделанные из Камня, были разбросаны по мультивселенной.

Случайные свойства. Камень творения имеет следующие случайные свойства:

- 2 малых положительных свойства
- 1 основное положительное свойство

Каменное дело. Настроившись на Камень творения и обладая владением инструментами каменщика, вы можете использовать их, чтобы вырезать куски из Камня, создавая тем самым меньшие артефакты.

Разрезан на кусочки. Камень творения источник силы меньших артефактов. Эти части позволяют вам придавать форму и передавать часть силы артефакта.

Вы можете вырезать кусочки двух основных размеров: Осколок творения или опорные камень творения. Эти меньшие артефакты требуют собственной настройки.

Из Камня можно создать до одиннадцати осколков творения и до девяти опорных камней. Осколок напоминает камень размером с ладонь взрослого человека. Опорный камень как минимум в пять раз толще.

Когда все возможные осколки и опорные камни удалены, сам Камень творения становится невосприимчивым к дополнительным попыткам вырезать из него куски. Он превращается в маленькую версию Камня размером с крошечное существо.

Снести или изменить форму творения. Хотя Камень творения не может создавать собственные структуры или демипланы, пока вы настроены на него, вы можете изменить любую структуру или демиплан, созданный опорным камнем или осколком, при условии, что вы находитесь в пределах 1 мили от Камня. Например, вы можете добавить двери, запечатать окна, изменить расположение комнат или даже разрушить структуру,

созданную опорным камнем. Для этого вы должны сконцентрироваться на 1 минуту, представляя в своем уме изменения, которые вы хотите произвести. Изменения происходят медленно, в течение минуты. Они не могут нанести урон или вред существу.

Уничтожение Камня. Камень творения — странный артефакт, который можно разделить на более мелкие артефакты, однако сам Камень невосприимчив к большинству видов урона. Только ремесленник, настроенный на Камень, может вырезать его. Уничтожение меньших артефактов Камня (и их творений) не наносит ущерба самому Камню.

Камень творения уничтожается, если он достигает Стихийного Хаоса или по нему ударяют раздвоенным металлическим стержнем, настроенным на Стихийный Хаос (согласно заклинанию смены плана). Затем Камень разбивается на безобидные осколки. Места, созданные осколками и опорными камнями, рассыпаются, разлагаются или исчезают в небытие после разрушения Камня Созидания.

Является ли Камень творения частью более крупного артефакта, остается неизвестным.

Осколок Творения

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка)

Твердый осколок камня размером с ладонь является меньшей частью Камня творения и содержит часть его силы.

Связанная комната. Каждый Осколок творения неразрывно связан с собственной демипланарной комнатой. Она существует до тех пор, пока существуют осколок и Камень творения. Дверь в комнату появляется при использовании заклинания *Демиплан*, независимо от того, участвует в этом осколок творения или нет.

Демиплан. Настроившись на осколок, вы можете свободно использовать заклинание *Демиплан*, но только для того, чтобы добраться до демипланарной комнаты, связанной с осколком, или до другого демиплана, который вы знаете и который также был создан при помощи Камня творения.

Уничтожение осколка. Осколок сам по себе является артефактом и невосприимчив к большинству повреждений, но заклинания *Распад* может уничтожить его.

После окончания первой настройки, осколок, который не настроен снова в течение $1d4+1$ день, становится обычным куском камня.

Если Камень творения уничтожен, все осколки и связанные между собой демипланарные комнаты сразу перестают существовать. Существа и предметы мгновенно выбрасываются в непосредственную близость от уничтоженного осколка.

Осколок уничтожается, если он достигает Стихийного Хаоса или по нему ударяют раздвоенным металлическим стержнем, настроенным на Стихийный Хаос (согласно заклинанию смены плана).

Опорный камень творения

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка)

Опорный камень творения — часть Камня творения, размером от 6 до 10 дюймов, который может быть грубо отесан или чисто огранен и отполирован каменщиком, настроенным на Камень творения.

Случайные свойства. Краеугольный камень творения имеет следующие случайные свойства:

- 1 малое положительное свойство
- 1 основное положительное свойство
- 1 отрицательное свойство

Экстрапространственные места. Вы можете использовать опорный камень, чтобы создать межплановое пространство, такое как *Великолепный особняк Морденкайнена*. Самый простой способ — произнести заклинание, используя силу артефакта, без затрат ячеек или компонентов. Каждый раз, когда вы произносите заклинание с помощью артефакта, последующее произнесение заменяет предыдущее. Более подробно в *Детали строительства*.

Создание конструкции. Вы можете использовать опорный камень, чтобы создать физическую структуру на Материальном Пlane. Самый простой способ — произнести заклинание, используя силу артефакта, без затрат ячеек или компонентов. Каждый раз, когда вы произносите заклинание с помощью артефакта, последующее произнесение заменяет предыдущее. Более подробно в *Детали строительства*. Конструкции, созданные с помощью опорных камней, не могут стать постоянными в результате повторения заклинаний.

Связанные пространства. Вы можете использовать несколько опорных камней для создания связанных пространств. Вы также можете комбинировать структуры на Материальном Пlane и внепространственных пространствах. Если вы настроены на опорный камень, когда вы настраиваетесь на второй, то опорные камни объединяются и становятся единым артефактом (занимающие один слот настройки), навсегда объединяя свои особенности. Вы не можете объединить таким образом более трех краеугольных камней одновременно.

Уничтожение опорного камня. Опорный камень сам по себе является артефактом и невосприимчив к большинству повреждений, но заклинания *Распад* может уничтожить его.

После окончания первой настройки, опорный камень требуется сразу настроить заново. Иначе его творения на Материальном Пlane уничтожаются за $1d12+1$ дней, а демиплан разрушается в течение $1d20+$ 0 минут. Дополнительные разрушительные силы, такие как огонь, могут ускорить разрушение. Демиплан, созданный или поддерживаемый опорным камнем, при разрушении выбрасывает всех существ внутри него на их родные планы.

При разрушении опорный камень становится обычным камнем. Если Камень творения уничтожен, все связанные опорные камни сразу перестают существовать.

Опорный камень уничтожается, если он достигает Стихийного Хаоса или по нему ударяют раздвоенным металлическим стержнем, настроенным на Стихийный Хаос (согласно заклинанию смены плана).

Детали строительства

Вы можете персонализировать творение опорного камня, при помощи косметических деталей, которые только можете себе представить. Вы также можете сконструировать свои творения следующими образами:

Конструкция демиплана

С помощью одного опорного камня вы можете создать пространство в форме купола или пирамиды, до 1 мили с каждой стороны, с любым ландшафтом. Края пространства сплошные и непроходимые или невидимые, так что при желании пространство может казаться бесконечным. С помощью дополнительных опорных камней можно добавить к квадратную милю со своим типом местности.

Каждая квадратная миля включает в себя строение размером с великолепный особняк Морденкайна с сопутствующей прислугой и пиршествами или любое количество строений меньшего размера, равные по площади великолепному особняку.

Вы не можете создавать флору или фауну, которая наносит урон. Однако если вы создадите скалы, воду или другие природные объекты, существа в пространстве могут упасть, утонуть или пострадать иным образом.

Конструкция физических объектов

С помощью одного опорного камня вы можете создать строение, как *Могучая крепость*, с дополнительной гибко-

стью, позволяющей настраивать не только косметические, но существенные эффекты. С помощью одного опорного камня вы можете переставлять стены, открытые пространства, полы, двери и другие детали, при условии, что ваше внутреннее пространство не превышает 150 кубов шириной 10 футов.

Ваша крепость может пересекать ручей, реку или другую воду, а также принимать безрассудные или даже опасные формы, включая глубокие ямы, затопленные камеры и т. д. Но создание конструкции не гарантирует, что она сможет выдержать собственный вес или внешние факторы.

Вы также можете разместить любое количество слуг в качестве охраны. У них есть характеристики, идентичные невидимому слуге, с добавлением вашего пассивного Восприятия. Хотя вы не можете воспринимать их органами чувств, слуги могут звонить в колокола или иным образом поднимать тревогу.

Проявления

Каждое место или структура, созданная опорным камнем, имеет особые, непредвиденные проявления, которые влияют на его вид. Некоторые проявления полезны, некоторые вредны. Они меняются каждый раз, когда опорный камень используется для создания структуры или места. Мастер может совершить бросок, выбрать из следующих таблиц или разработать уникальные проявления, основанные на конкретных создаваемых творениях.

Основное положительное свойство

d100 Проявления

01–20	Творение имеет приятный вам запах, даже если для него нет источника.
21–30	Потратив 1 минуту, можно подсветить любые слегка затемняющие условия в пределах 120 футов.
31–40	Внутри творения можно создавать еду и воду один раз в день, не используя ячейку заклинания.
41–50	Вы можете понимать любой язык, на котором говорят в пределах 30 футов от вас, находясь внутри вашего творения.
51–60	Звери находят творение привлекательным или отталкивающим (на ваш выбор).
61–70	Когда творение создано, вы сами решаете, какая погода в нем возможна.
71–80	Вы не можете быть очарованы или напуганы, находясь внутри своего творения.
81–90	Все структуры в вашем творении имеют +2 КД.
91–00	Вы получаете преимущество к проверкам Восприятия.

Отрицательное свойство

d100 Проявления

01–20	Ваше творение имеет неприятный запах, даже если для него нет источника.
21–30	В творении дымка, туман и другие слегка затемненные условия.
31–40	У творения необычайно долгие дни и ночи (решает Мастер).
41–50	Структуры в творении имеют только бойницы вместо окон.
51–60	Звери либо наводняют творение, либо избегают его (решает Мастер).
61–70	В творении странные погодные условия (Мастер решает, что и когда).
71–80	Сложность обнаружения существ в творении увеличивается на 2.
81–90	Все структуры в вашем творении имеют -2 КД.
91–00	Вы получаете помеху к проверкам Восприятия.

ХОТИТЕ ПРОДОЛЖИТЬ ПРИКЛЮЧЕНИЕ? ЭПИЗОД 4: ГЛУБОЧАЙШАЯ НОЧЬ

Создатели

Приключения и карты: Уилл Хиндмарч
Графический дизайн: Бри Хейсс
Иллюстрации: Андрей Кузинский и Линдси Лук

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.