

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЗАБЫТЫХ КОРОЛЕВСТВАХ



ГЛУБОЧАЙШАЯ НОЧЬ

ЭПИЗОД 4

На Высоких Пустошах находится большой, поросший травой холм. Когда-то об этом месте ходила слава кургана, правда оно никогда не предназначалось в качестве могилы. Здесь было хранилище, которое превратилось в тюрьму в знак наказания тем, кто поклялся защищать его... но потерпели неудачу.

Внутри холма, под ним и за его пределами хранится тайное знание, способное принести великое благо или зло. Этот секрет может уничтожить артефакт огромной силы. Несмотря на опасность и неудачу, постигшую предыдущих расхитителей кургана, кто-то должен рискнуть и пробраться внутрь, чтобы узнать спрятанные секреты. Хотя артефакт уже мог оказаться в чужих руках.

Это короткое приключение Dungeons & Dragons® рассчитано на четырех-шести персонажей 9-го уровня. Все, что нужно для игры: текст приключений и основные книги правил D&D.

Часть серии

Это приключение четвертое в серии из пяти частей. Независимо, играете ли вы в серию приключений или вpleтаете его в другую кампанию, обязательно прочитайте «Часть 4: 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 узнать в остальных 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 ошибок прошлого и его влияние на текущие события. Последнее приключение в этой серии расширяет все затронутые ранее темы, чтобы показать их на примере противостояния персонажей, а также завершает большую историю, начатую ещё в первой серии.

Предыстория

Могущественный маг разрабатывает злодейский план, который собирается проверить рядом с Побережьем Мечей. Он, выходец с другого плана мироздания, в поисках могущества, идет по стопам своих предков, пришедших сюда давным-давно. Его зовут Тайреас, хотя немногие знают его имя. Волшебник ищет артефакт под

названием *Камень Творения*. И мелкие осколки артефакта уже попали к нему в руки.

Чтобы бросить вызов и победить Тайреаса в этом приключении, герои находят месту появления артефакта *Камень Творения* в Королевствах. Им предстоит узнать, как могущественный предмет оказался здесь и возможно ли его обезвредить.

Падение древнего метеорита

Тысячи лет назад *Камень Творения* существовал в другом мире мультивселенной, где его использовали враждующие группы волшебников. Дабы защитить артефакт и самих себя, маги этого мира заперли его в колоссальной каменной сфере, и о нем заботились два стража: горгон Кирилла и мужчина Катикон. Они поклялись своим богам защищать Камень и его хранилище. Было решено, что сфера будет в тайне плавать между различными стихийными планами существования, пока волшебники не придут к заключению, что с ней делать. Но когда маги договорились между собой и отправились искать сферу, то уже не смогли найти ни могущественный артефакт, ни его защитников.

Сфера выбралась из потока элементарных планов и упала на Материальный План Забытых Королевств, случайно приземлившись в районе Высоких Пустошей, недалеко от Побережья Меча. Дальше началась череда запутанных событий.

Сначала кто-то открыл сферу и забрал *Камень Творения*. Даже стражи, Кирилла и Катикон, не могут вспомнить, кто это был — так давно все произошло. Однако вместо того, чтобы защитить Камень ценой своей жизни, Кирилла и Катикон спрятались, боясь потерять друг друга. Они нарушили свои клятвы, данные богам, и были прокляты. Их взгляд превращал всё живое в камень, поэтому они не могли посмотреть друг на друга.

На протяжении веков стражи жили в остатках сферы. До тех пор, пока культисты юань-ти из Змеиных Холмов не нашли сферу и зарылись в нее, думая, что это курган, в котором могут храниться потерянные сокровища. Когда вместо них культисты нашли Кириллу и Катикона, то юань-ти приняли их за медуз из легенд. Культисты наделили их способностью вызывать змей и преподносили им дары.

Они хотели узнать секреты хранителей, узнать больше о *Камне Творения*. За это время в порыве печали и отчаяния Кирилла и Катикон взглянули друг на друга в первый и единственный раз с тех пор, как были прокляты.

Кирилла выжила. Катикон превратился в камень.



Разъяренная и убитая горем Кирилла вымещала свою злость на юань-ти. Многие из них окаменели от ее взгляда. Других убили и сожрали огромные змеи, которых юань-ти когда-то подарили ей. Поэтому сферу запечатали, словно гробницу, и покинули навсегда.

Но слухи о ней распространились даже за пределы Змеиных Холмов.

История Хэмиша

Более 50 лет назад волшебница Сильвен из плана под названием Равника следовала за легендой о потерянном артефакте вплоть до Фаэруна. В Вотердипе она нашла двух сильных союзников: дварфийку-разбойницу Артуру и доброго великана по имени Хэмиш Хьюланд. Артура хотела найти затерянные сокровища, а Хэмиш, считавший себя потомком гигантов из Равники, хотел увидеть мир, из которого пришли его предки. Во время исследования Высоких Пустошей,

возле Побережья Мечей, они встретили война по имени Уолтарн Эверлейк, который жил в деревне Секомбер. Уолтарн присоединился к их группе, но приключение обернулось катастрофой. Группа углубилась в логово Кириллы, не зная, что их ждет. Сильвене и Артуре удалось раздобыть часть артефакта, который они искали, однако Уолтарн был убит стрелами тьмы, а Хэмиш превратился в камень, прикрывая свою группу, чтобы та смогла сбежать из логова монстра.

Окаменевшее тело Хэмиша все еще стоит на краю логова, ожидая новых героев, способных помочь ему.

Сюжет приключения

Приключение начинается, с просьбы призрака Уолтарна найти способ помешать планам Тайреаса — или даже уничтожить Камень Творения — отпра-

жившись в логово монстра в поисках тайных знаний. По прибытию, первое, что персонажи, вероятно, находят, свидетельства присутствия предыдущей группы искателей приключений, чей неудачный поход отражается эхом на протяжении многих лет. Оказавшись внутри логова, персонажи встретятся с ужасающей группой монстров, защищающих секрет уничтожения *Камня Творения*. По пути они могут узнать больше о странном происхождении артефакта и опасности, которую он представляет.

Смогут ли персонажи победить монстра, проживающего в этом странном месте? Какую цену герои заплатят за информацию, что ищут? И как они подготовятся к финальной битве с Тайреасом?

Сюжетные Зацепки

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

Призрак гробницы

Если персонажи обнаружили гробницу Уолтарна из предыдущего приключения «Зеленая гробница», то призрак мужчины появляется перед искателями приключений и объясняет, что опорные камни, которые Тайреас украл из гробницы, были найдены группой Уолтарна в месте его гибели. Там, где могущественный артефакт попал в Королевства с какого-то далекого плана. Призрак просит героев найти огромный холм, который «выглядит так, будто его расколола молния». Он расположен на 110 миль к юго-востоку от Делимбирской долины и к востоку от Секомбера. Там, без сомнения, хранятся тайны артефакта. «Сейчас вы более сильны, чем мы были тогда, — предупреждает Уолтарн, — Но все равно будьте осторожны».

Появление духа

Если нужна другая зацепка для приключения, независимая от предыдущей части, то в игру вступает еще один призрак. А именно дух дварфийки Артуры, которая не умерла, а, скорее всего, затерялась в Астральном море. Несмотря на это, она обращается к искателям приключений так, словно уже является призраком. В собственном сюрреалистическом видении Артура поняла, что ее прошлое и будущее персонажей переплетенно нитями судьбы.

В своем видении дварфийка воспринимает *Камень Творения* как темный, черный якорь, что спускаясь вглубь морской бездны, утягивая за собой судьбу мира: «Произождёт что-то плохое, и я знаю, что эта чертова штука — часть этого!» Чтобы узнать о происходящем больше, она велит группе отправиться туда, откуда взялся Камень: на 110 миль к юго-востоку от Делимбирской долины и к востоку от Секомбера. «Там это началось. Может быть, еще не поздно все исправить?»

Часть 1: Снаружи логова

Приключение начинается, когда искатели приключений впервые видят таинственный холм, который они искали, в 110 милях к юго-востоку от развилки реки Делимбийр. Там они находят высокий холм неправильной формы с трещиной на боку, похожей на рану.

Если вы решите разыграть путешествие к этому месту, обратите особое внимание на местные эффекты логова Кириллы, описанные в приложении А.

1. Расщелина в скале

Хотя все окутывает туман, легко узнать огромную куполообразную насыпь земли и большую темную расщелину на ее западном краю. Холм в высоту, должно быть, более шестидесяти футов, а трещина составляет половину этой высоты. Рядом с расщелиной несколько высоких валунов — хотя в остальном холм такой травянистый и чистый. Ощущение, будто валуны туда положили специально.

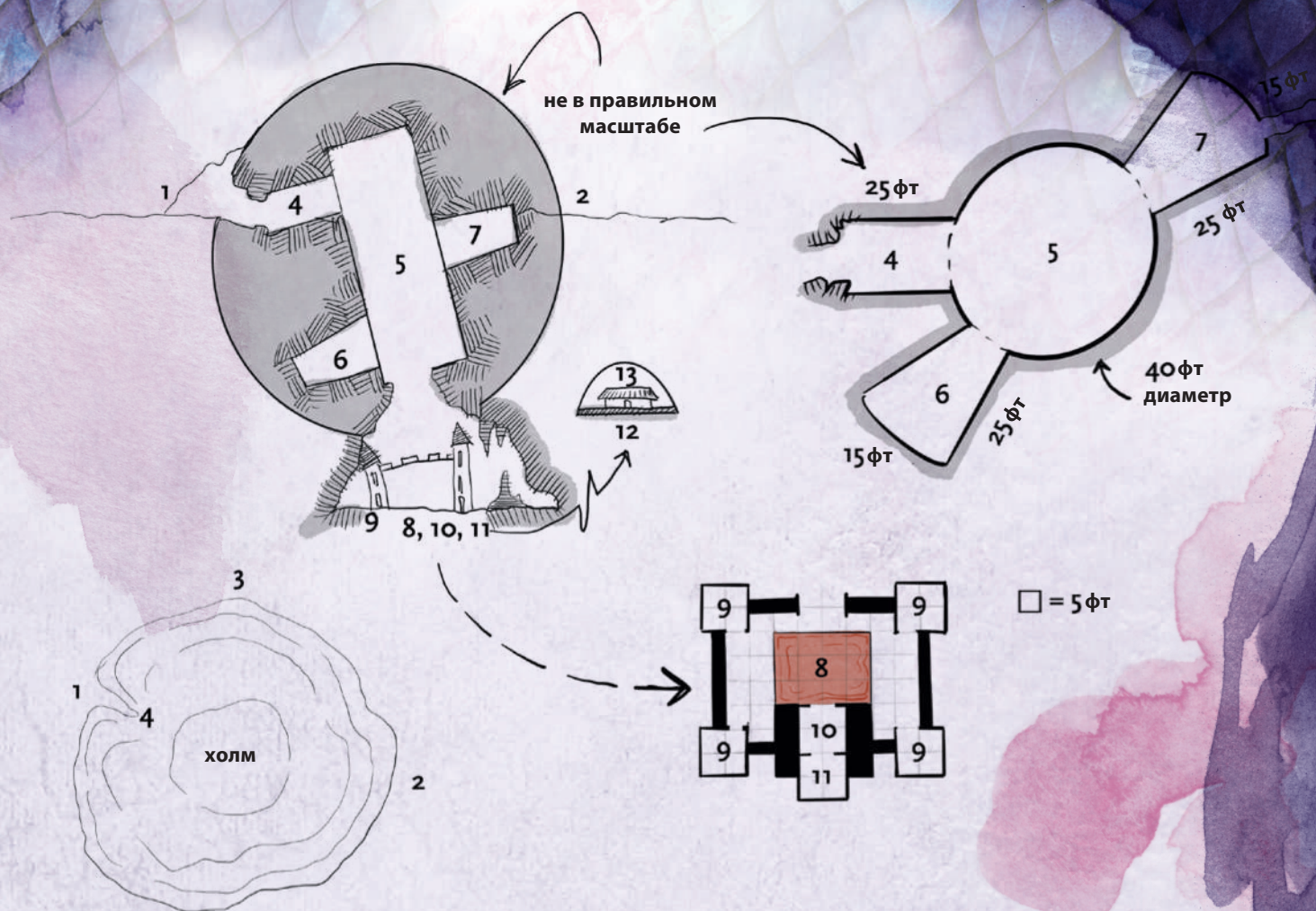
Большие валуны представляют собой камни среднего размера, каждый весом около 1000 фунтов. Валуны принесли **гaleb дуры**, которые сейчас находятся в области 2. Они предназначены для защиты и преграждения пути к области 4. Существа маленького размера или меньшие могут протиснуться между валунами, чтобы попасть в область 4, но для них это будет труднопроходимая местность.

2. Три валуна

Среди высокой травы, немного затопленные водой, стоят три приземистых валуна. Каждый из них усеян лишайником и насыщенным темным мхом. Валуны расположены так, словно являются вершинами треугольника.

Среди травы и маленьких камушков, находятся три крупных валуна, которые на самом деле являются **гaleb дурами**. Элементали спокойно созерцают местную природу, а теперь и искателей приключений. Они пришли сюда после того, как группа приключенцев Сильвен и Хэмиша покинула это место. Гaleb дуры оживили валуны и поставили их перед входом в пещеру, чтобы защитить область 4. С тех пор гaleb дуры бродят по окрестностям, возвращаясь сюда каждые двадцать лет, чтобы посмотреть, что изменилось. В этот визит они сидят здесь почти пять лет.

Элементали не ищут драки. Однако им хотелось бы услышать хорошую историю, особенно, если ее не рассказывать слишком быстро. Если искатели приключений открыто говорят о необходимости доступа к расщелине и не имеют злодейских намерений, гaleb дур оживляют валуны и уберут их с пути. Элементали останутся ждать неделю, ожидая, пока



искатели приключений выйдут из логова, прежде чем снова запечатать расщелину. Гaleb дурам не понравится, если искатели приключений игнорируют или (что ещё хуже) повреждают статую Хэмиша в зоне 4. Встревоженные, они сидят неподвижно и молча в траве, упрямо ожидая, пока искатели приключений уйдут, а затем снова запечатывают проход к статуе Хэмиша.

3. Заброшенный алтарь

На склоне холма высечена ниша десятифутовой высоты из простых камней, обрамляющая невысокий каменный алтарь. Возможно, когда-то он был богато украшен, но годы непогоды сгладили его черты. Широкая каменная плита, похожая на стол, стоит на четырех коротких ножках в виде змей. Под алтарем рыхлый гравий на широком каменном основании.

Этот алтарь построили юань-ти из Змеиногo Королевства, расположенного к юго-востоку отсюда. Какое-то время культисты использовали алтарь для проведения церемоний, призывающих духов мертвых юань-ти внутри логова, но теперь алтарь заброшен. И магия, что создала скелетных ужасов, теперь не контролирует их.

Алтарь состоит из четырех толстых колонн (по 150 фунтов каждая) и плиты (400 фунтов), все они стоят на единственном 250-фунтовом валуне. Он перекрывает естественную трещину в земле, которую культисты юань-ти использовали для доступа во внутреннее логово. Если алтарь и валун под ним сдвинуть, то откроется туннель диаметром 5 футов. Он ведет внутрь холма, к области 7.

Часть 2: Внутри логова

Огромная сфера, что является логовом Кириллы, должна была пересекать различные планы существования в течение десятилетий, пока не будет решено, что делать с Камнем Творения. Идея заключалась в том, чтобы использовать демиплан, созданный опорным камнем, для поддержания жизни Кириллы и Катикона. Они должны были перемещаться по шахте, используя заклинания левитации, к которым Кирилла больше не имеет доступа.

Однако все пошло не так, как задумывалось.

Общее описание

Камень Творения планировалось хранить в центре сферы, как в скорлупе. Так маги думали защитить артефакт от людей — а людей от артефакта. Теперь эта оболочка Камня — тюрьма для Кириллы.

Стремительное падение сферы перевернуло все вверх тормашками. Железные бра и крючки для гобеленов оказались перевернуты по вертикали. Панорамная фреска и различные резные детали на том месте, где сейчас находится верхушка шахты колодца, также выглядят перевернутыми.

Сооружение. Ничего внутри логова не было создано привычным способом. Сооружение возведено силами волшебников с другого плана и мощью самого Камня Творения. Здесь повсюду царит холодная упорядоченность, что не соответствует эпохе. Вода, просачивавшаяся в сферу на протяжении тысячелетий, была отравлена камнем и проклятием Кириллы.

Свет. В логово не проникает естественный свет. Существа, обитающие здесь, живут в полной темноте. Единственные источники света — те, которые принесли сами персонажи.

Звук. Внутри логова Кириллы царит устрашающая тишина. Даже звуки битвы кажутся странно приглушенными.

Передвижение. Следующие эффекты применяются к областям 4, 5, 6 и 7:

- Крутой наклон делают логово труднопроходимой местностью для любого существа без скорости лазанья. Однако для восхождения в нормальных обстоятельствах проверка не требуется.
- Существо, совершающее действие Рывок, в начале движения должно пройти проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) Сл 12, чтобы игнорировать эффекты труднопроходимой местности до начала своего следующего хода.
- Существо без скорости лазанья, получившее урон, должно совершить спасбросок Ловкости со сложностью, равной получаемому урону. При провале спасброска оно теряет равновесие.
- Существо, которое толкнули, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 12, чтобы не потерять равновесие.

Потеря равновесия. Существо, потерявшее равновесие, падает вниз по склону, пока не достигнет края области, где оно сейчас находится. Там оно либо останавливается (столкнувшись с преградой, например, стеной), либо совершает спасбросок Ловкости Сл 12, чтобы зацепиться за что-нибудь на краю области. В случае провала персонаж попадает в соседнюю область.

Сотворенные области

Области 8, 9, 10 и 11 были созданы силой опорного Камня Творения, на который настроен Кирилл. Она создала их под влиянием ярости и отчаяния, что привело к искаженному внешнему виду. Там, где эти области вступают в контакт с окружающим камнем — будь то сфера или сама земля — сотворен-

ные области будто застыли в моменте ужасного ливня или замороженными во время ряби.

Эти комнаты безвредно растворяются в каменной пыли и дыме, если связанный опорный камень Кириллы перестанет действовать.

Тактика Кириллы

Кирилл была проклята богами и искалечена пережитой болью. У нее нет желания умирать, хотя и надежды на прощение от сил, что прокляли ее, не осталось. В бою Кирилл попытается атаковать с как можно большего расстояния. Она прячется, двигается и наносит удары по мере необходимости. Она будет натравливать на своих врагов змей и скелетных ужасов, в надежде, что противники либо сбегут, либо будут убиты. Если Кирилл будет близка к поражению, то она убежит через секретный дверной проем в область 11 и 12.

Кирилл не заинтересована в использовании своего взгляда и превращение искателей приключений в каменных статуй. Это ее нелюбимое оружие, потому что оно воплощает проклятие, по вине которого погиб Катикон (его статуя находится в области 12). Конечно, Кирилл прибегнет к взгляду в крайней ситуации. Она не хочет сдаваться. Ее интересует только победа или смерть.

Примерно через день Кирилл обычно приказывает своим чудовищным приспешникам уничтожить окаменелые останки нарушителей, чтобы ей больше не приходилось их видеть.

4. На пороге

Расщелина — не что иное, как длинная и узкая трещина в сфере. Ее можно было бы легко преодолеть, если бы не подюжины шестифутовых валунов, аккуратно установленных рядом с расщелиной таким образом, будто они выстроились в импровизированную очередь на вход внутрь.

Галеб дуры из области 2 оживили шесть валунов среднего размера, чтобы закрыть расщелину в надежде не допустить проникновения праздных нарушителей - и тем самым защитить статую за ней. Если персонажам удастся избавиться хотя бы от четырёх валунов, то освободится достаточный проход, чтобы существо среднего размера смогло пробраться внутрь холма.

Слишком много противников

Указанные столкновения могут быть смертельно опасными, если будут перетекать друг в друга. Из этого подземелья не так-то просто сбежать! Это получится, только если игроки будут действовать слажено. В крайнем случае галеб дуры снаружи могут прийти на помощь в надежде рассеять воздействие логова Кириллы на окружающие земли.

Расщелина сужается в углубленный проход с грубым естественным каменным потолком, который ведет во внутрь холма. В конце этого естественного прохода стоит огромная каменная статуя гуманоида, повернутая к вам спиной.

Эта область тускло освещена естественным светом.

Статуя прислонена к огромной каменной плите, которая перекрывает проход дальше. Кажется, будто она специально закрывает вход внутрь, удерживая этот камень. Гигант, изображенный на статуе, отлично детализирован: рюкзак, искусно вырезанные волосы, моток веревки, ботинки со шнурками — все это сделано из цельного камня. Фигура закрывает единственную щель между плитой и проходом, шириной всего в фут или около того, и, кажется, смотрит в нее.

Статуя, конечно, является окаменелым телом **Хэмиша Хьюленда** (приложение А), гиганта, который более 50 лет назад сопровождал в приключениях Сильвен, Уолтарна и Артуру. Хэмиш попытался закрыть проход в логово, но случайно встретился взглядом с Катиконом, когда тот устанавливал плиту на место. Великан окаменел, чему Катикон был доволен. Он подумал, что Хэмиша, удерживаю-

щий плиту, помешает будущим непрошеным посетителям попасть в логово.

Круглый деревянный щит Хэмиша — достаточно большой для гиганта — все еще стоит у ног статуи, хотя и давно сгнил и стал непригоден для практического использования.

Хэмиша можно вернуть к жизни с помощью заклинания великого восстановления или подобной магии. Естественно, гигант будет невероятно изумлен своим возвращением. Ведь для Хэмиша прошедших 50 лет не существовало. Он всего несколько минут назад он бежал из темноты вместе со своими товарищами. Великан помнил, что он только что окаменел и превратился в бездумный камень. У Хэмиша осталось 11 хитов, которые сохранились и сейчас.

Хэмиш готов помочь персонажам игроков, если посчитает их намерения благими. Он охотно поделится всей информацией, которую знает из раздела «История Хэмиша», если считает, что это не причинит ненужного вреда. Гигант всеми силами постарается избежать спуска в шахту сферы из-за своего неудачного опыта в прошлом. Несмотря на это, Хэмиш рад помочь с альпинистским снаряжением,



обеспечить светом и другим образом быть полезным персонажам.

5. Глубокая темная шахта

Темная шахта прямоугольной формы, словно пробуренная в самой скале, спускается в крошечную тьму. Три длинных, здоровенных медных шеста торчат через равные промежутки из разных стен шахты, практически сходясь в центре. Каждый шест заканчивается то ли пустым зажимом, то ли крюком. Все выглядит так, будто они когда-то держали что-то, что было подвешено в центре комнаты.

Скорее всего, потолок комнаты предполагался ее полом. Стены украшены глубокими резными изображениями гуманоидных фигур многих рас, все с поднятыми головами и вытянутыми к небу руками. Позади них, вдоль всей шахты колодца, тянется изображение длинной зубчатой стены с высокими башнями. Единственным разрывом в кольце людей является изображение двустворчатой двери (предполагалось, что именно здесь будет находиться мистическая дверь, которая теперь располагается в области 11).

У подножия резных фигур возвышается серебряный диск диаметром в 10 футов. На нем выгравированы символы в концентрических кругах. Диск закреплен на коротком железном постаменте, предназначенном для удержания чего-то, чего уже нет (на нем хранился камертона, который сейчас находится в области 10).

Неровности каменных стен, а также разнообразные крючки и бра (все перевернутые) позволяют легко закрепить веревки и другое альпинистское снаряжение. Медные рычаги, торчащие из стен, когда-то держали Камень Творения. Их механизмы согнулись и поломались много веков назад, когда камень был украден. Сами рычаги были рассчитаны на нагрузку почти 1000 фунтов и до сих пор прочны.

От этой центральной шахты простираются три самостоятельных помещения: области 4, 6 и 7.

Дно шахты представляет собой смесь естественной земли и созданного строения, сотворенного Кириллой и Катиконом с использованием одного из Опорных камней. Падение из области 5 на пол области 8 составляет 30 футов.

Гигантский удав-зомби (приложение А) удобно расположился в углу там, где стены соединяются с полом. Существо пришло из области 6.

Сокровище. Серебряная печать в полу состоит из железа, покрытого слоем сусального серебра стоимостью 525 золотых монет. На нем выгравирована надпись на редком диалекте языка Терран, содер-

жащие информацию о Камне Творения и меньших артефактах, созданных из него (используйте тут всю необходимую информацию, которую вы захотите передать своим игрокам, чтобы ввести их в курс дела), а также имена Кириллы и Катикона, которые должны были хранить артефакты.

6. Логово гигантской змеи

Пол, наклоненный под крутым углом, спускается к участку стены, где скопилась целая груда старой огромной чешуи, куча сухого мусора и останков, скопившихся здесь за сотни лет.

В этом помещении гигантские удавы-зомби проводят большую часть времени. Здесь будет лежать вторая змея, если ее не привлекли звуки битвы из соседней области.

Сокровище. Среди обломков и останков в задней части комнаты находятся усыпанные рубинами наручи (90 зм), четыре золотых кольца (30 зм каждое) и серебряный венец (45 зм), все это остатки сожженных много лет назад культистов юань-ти.

7. Оставленные кости

В этой комнате лежит куча пожелтевших гнилых костей, достаточно больших, чтобы посчитать их костями гуманоидов. Из-за наклона комнаты все кости свалились в один угол. Множество тонких ребер позволяют предположить, что у существ было змеевидное тело или обширная грудная клетка. В куче виднеются змееподобные черепа — размерами с человеческий или дварфийский. Кажется, что кости у стены собраны в какое-то ужасное подобие тела, соединенного старой и липкой кровью, который они были покрыты.

Груда прилипших костей представляет собой тело **скелетного ужаса** (приложение А). Он ожидает, когда живые существа начнут исследовать кости или пытаются покинуть комнату, чтобы атаковать. Ужаса не волнует битва в шахте.

Много лет назад культисты юань-ти пробрались внутрь сферы, как раз через эту комнату. Когда они уходили, то навсегда закрыли туннель с помощью валуна и алтаря в области 3.

Все сокровища юань-ти, чьи кости составляют этот скелетный ужас, теперь находятся на дне бассейна с ядом в области 8.

8. Ядовитый бассейн

Пол покрыт темно-красной жидкостью, по консистенции напоминающей жидкую грязь. Его заволакивает что-то вроде водорослей. Затхлый, слегка сладковатый запах тины наполняет воздух.

Эта мерзкая жидкость соединяет в себе, что с течением времени текло или попадало в логово. По большей части это дождевые и грунтовые воды, которые просочились внутрь, превратившись в мощный яд благодаря силе проклятья логова Кириллы.

Бассейн с ядом имеет глубину 2 фута и представляет собой труднопроходимую местность. Дно его покрыто обломками статуй, что являются окаменелыми культистами юань-ти, которых Кирилла уничтожила.

Живое существо, чьи глаза, нос, уши или рот погружены в яд, должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 14, получив урон ядом 11 (2d10), если бромек провалится, или половину урона при успехе. Существо, которое начинает свой ход под водой, повторяет спасбросок.

Существо, которое сделает глоток яда, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе будет отравлено на 1 минуту. Существо может попытаться совершить новый спасбросок в конце каждого своего хода.

Бассейн также скрывает массу костей, которые на самом деле являются телом другого **скелетного ужаса**. Он ждет, пока живая плоть не коснется бассейна, или, когда Кирилла прикажет ему подняться и атаковать.

Сокровище. У северного края ядовитого бассейна, среди рыхлых камней на земле, находится *брошь защиты*. Это все, что осталось от эмиссара Змеиных Королевств. Кроме того, Опорные камни Кириллы встроены в пол, прямо в центре ядовитого бассейна.

9. Заброшенные залы

Комнаты пугающе пусты. Все их пространство покрывает слой каменной пыли и беспризорной земли. Кажется, что здесь уже давно ничего не двигалось.

Эти комнаты должны были стать частью жилого пространства Кириллы и Катикона, как фрагмент их богато украшенной тюрьмы. Однако по мере впадение в отчаяние, они все реже заходили в эти помещения.

10. Церемониальный зал

Простое каменное кресло — единственная мебель в этой красочной комнате. Он возвышается в центре помещения, под вершиной сводчатого потолка. Стены увешаны некогда роскошными, гниющими шелками и абстрактными гобеленами. Сводчатый потолок, разделенный на четыре секции, украшен отслаивающейся фреской, изображающей историю о гуманоидных фигурах и черной каменной плите, отделанной золотом. В месте соединения секций, на простом шнуре кто-то повесил одинокий металлический колокольчик.

Над этой комнатой Кирилла работала более тщательно, когда наколдовала это место с помощью Камня Творения. Она создала фреску на потолке по памяти и сохранила колокольчик после того, как он упал со стены во время прибытия сферы на Фаэрун. Раньше колокольчиков было пять. Они свисали со стен у основания шахты.

На потолке изображены четыре фрагмента легенды о Камне Творения:

- На первой части фрески показывается, как камень был помещен внутрь сферы. Изображены три волшебника, которые магически поднимают его в хватку трех медных рычагов, в то время как человек и зеленокожая горгона наблюдают за этим.

- На второй — камень уносят высокие фигуры, возможно, гиганты. По крайней мере, по сравнению с фигурами человек и горгона кажутся маленькими. Похоже, они несут камень к озеру или внутреннему морю.

- На третьей — на человека и горгону наложено проклятие, изображенное в виде зеленого пламени, окружающего их тела и заменяющего глаза.

- На четвертой — камень разбивается на куски молнией, огнем и ветром, когда его касается простой серебряный камертон.

Сокровище. Колокол, как и схожие с ним, воспроизводит именно ту частоту, которая необходима для перехода в Элементальный Хаос. Колокольчик не является волшебным.

11. Волшебная дверь

Воздух вибрирует и гудит. Дверной проем шириной пять футов, источающий тусклый свет, по-видимому, ведет к помещению за каменной стеной, хотя его загадочное сияние скрывает то, что находится на другой стороне.

Это мистическая дверь, ведущая в внеплановое убежище Кириллы.

Часть 3: Звездное убежище

Пройдя через портал, персонажи найдут убежище Кириллы, а также узнают об ужасной цене, которую она заплатила.

12. Глубокая ночь

Земля покрыта низкой травой, похоже, погрызенной овцами или козами. Почва хорошая, плодородная. Горизонт простирается настолько далеко, насколько вы можете себе представить. Небо глубокое, обширное и блестящее, почти до отказа наполненное звездами, не тусклыми в лунном свете и сверкающими в море разноцветных звездных облаков.

Внеплановое пространство представляет собой вариацию великолепного особняка, созданного Кириллой. Несмотря на то, что область выглядит открытой, на самом деле она представляет собой закрытый купол с травянистым полом. На потолке изображены звезды — ночное небо другого мира, без луны или других огней, которые могли бы нарушить свет от звезд. Также на широком лугу расположился одинокий уютный особняк. Воздух пахнет осенней пшеницей, но ветер не чувствуется.

Легко понять, что все вокруг иллюзия. Проверка для этого не требуется. Любое существо, подошедшее к внешнему краю убежища, может коснуться неба — то есть купола, окружающего пространство — и понять, что оно гладкое и твердое. Звезды мерцают, плывут облака, но это всего лишь видимость.

Этого места не существует. Иллюзия — лишь мечта, которую Кирилла какое-то время разделяла с Катиконом.

Примерно в 30 футах от двери особняка среди травы стоит на коленях статуя Катикона, окаменевшая от взора Кириллы.

13. Уютный коттедж

Снаружи дом выглядит как уютный коттедж с каменными стенами и дерновой крышей. Дым плавно поднимается из трубы.

Инструменты хаоса

Инструменты, настроенные на Стихийный Хаос, можно использовать двумя способами. Колокольчики подойдут для создания компонентов заклинания Уход в иной мир. Камертон (или другой подобный предмет подобная, настроенный на Элементальный Хаос) может быть использован для уничтожения Камня Творения или связанных с ним артефактов, как описано в приложении В.

Здесь Кирилла и Катикон жили, представляя, что коротают вечность в каком-то спокойном плане существования. Они по очереди смотрели друг на друга, но, в основном, взаимодействовали на ощупь. Все, что они по-настоящему ценили, было здесь.

Внутри коттедж обыденный, даже причудливый. Он состоит из одной длинной комнаты с покрытой мехом кроватью в одном конце и большим очагом для приготовления пищи в другом, оттуда потрескивает дровяной костер.

Сокровище. Кольцо с черным бриллиантом находится под деревянной чашей на каминной полке. Когда-то кольцо предназначалось как напоминание об обязанностях хранителей, но Кирилла начала возмущаться еще до того, как ей стало опасно смотреть на него — чтобы она не увидела собственное отражение. Это *кольцо защиты*.

Кроме того, простой серебряный камертон свисает с потолка на том же шнуре, что и уцелевший колокольчик (тот, что в области 10).

Часть 4: Что дальше?

У искателей приключений есть новая информация, чтобы противостоять Тайреасу и решить судьбу артефакта, который он ищет. Последнее приключение в этой серии, скорее всего, приведет игроков к краю озера Хайстар в Высокой Пустоши. Там герои разберутся с Тайреасом и Камнем Творения по своему усмотрению, используя то, что они узнали или нашли в логове Кириллы.



Приложение А: Монстры и NPC

NPC и новые монстры, которые появляются на протяжении всего приключения.

Гигантский удав-зомби

Эти огромные гнилые зомби когда-то были обычными живыми удавами. Юань-ти приподнесли их в качестве дара Кириллы, чтобы та поделилась своими знаниями и силами. Змеи выросли до своего огромного размера пожирая всех просителей и заключенных, кости которых можно найти во множестве мест логова. Когда юань-ти восстали против Кириллы, они сразились и убили этих змей. Однако затем обнаружили, что гигантские удавы стали зомби, благодаря проклятой магии, окружающей все логово Кириллы.

Удавы погибли, если покинут логово.

Гигантский удав-зомби

Огромная нежить, нейтрально злой

Класс Доспеха 15 (естественная броня)

Хиты 187 (22d12 + 44)

Скорость 30 фт., лазанье 20 фт., плавание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	1 (-5)	15 (+2)	4 (-3)

Навыки Восприятие +5, Скрытность +6

Иммунитет к урону яд

Чувства слепое зрение 15 фт., темное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 15

Языки —

Опасность 8 (3,900 XP)

Бонус Мастерства +3

Уязвимость к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, змея совершает с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении. Когда змея начинает свой ход под солнечным светом, она немедленно получает 10 урона излучением.

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты до 0, то змея совершает спасбросок Телосложения Сл 5+полученный урон, если только это не был урон излучением или от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Мультиатака. Змея совершает две атаки: одну укусом и одну сжиманием.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 футов, одно существо. Попадание: 17 (3d8 + 4), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 15, получая урон ядом 17 (5d6) при провале или половину этого урона при успехе.

Сжимание. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание: 17 (3d8+4) дробящего урона, и цель становится схваченной (Сл высвобождения 16). Пока цель схвачена, она опутана, и удав не может сжимать другую цель.

Хэмиш Хьюленд

Добрый великан со свирепым смехом. Хэмиш родом из города Уотердип. В юности он не любил дикую природу, но ему хотелось приключений. Много лет назад он присоединился к своим друзьям, Сильвен и Артуре, в их путешествии по забытым местам Побережья Мечей, и был частью их группы вместе с человеком из Секомбера по имени Уолтарн Эверлейк. То, что Хэмиш был бы готов рискнуть своей жизнью ради своих друзей, никогда не вызывало сомнений.

У Хэмиша смуглая кожа, отличная осанка, а длинные волосы он заплетает в три аккуратные косы. Хэмиш из тех людей, которые всегда готовы к неожиданному приключению. Его карманы обычно битком набиты закусками или пайками. Будучи великаном, он взял с собой в и набор исследователя подземелья, и набор искателя приключений. Также у великана есть большой топор, подходящий его размеру, и круглый деревянный щит, сделанный специально для него Артурой. Правда тот полностью сгнил.

Черта характера. «Кто знает, что будет? Поэтому я всегда храню с собой еду».

Идеал. «Храбрость. Я рискну своей жизнью ради настоящих друзей. Стойте, я же так и сделал!»

Узы. «Друзья, которых вы выбираете, могут значить больше, чем семья. Новый друг – побежденный враг».

Слабости. «Я часто верю в людей до наивности».

Хэмиш Хьюленд

Огромный гигант, нейтрально добрый

Класс Доспеха 13

Хиты 85 (10d12+20)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	11 (0)	15 (+2)	10 (0)	14 (+2)	10 (0)

Спасброски Сил +5, Мдр +6

Навыки Атлетика +5, История +6, Проницательность +5, Восприятие +5

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки Общий, дварфийский, гигантский

Опасность 5 (1,800 XP)

Бонус Мастерства +3

Действия

Мультиатака. Хэмиш совершает две атаки топором или бросает два камня.

Топор. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 17 (2d10+6) рубящего урона.

Камень. Дальнобольшая атака: +9 к попаданию, досягаемость 60/240 футов, одна цель. Попадание: 17 (2d10+6) дробящего урона.

Реакция

Парирование. Хэмиш добавляет 2 к КД при одной рукопашной атаке против него. Для этого он должен видеть атакующего и держать в руках оружие ближнего боя или щит.

Кирилла Проклятая

Какая-то небольшая часть Кириллы надеется, что однажды она сможет получить избавление от своего бессмертного проклятия, но гнев и злоба захватили ее сердце, и единственный способ избежать вечности, который она себе придумала, — произвести впечатление на богов своим упорством. Она не желает ни жалости, ни сострадания. Она поддерживает свое существование, чтобы ее боялись и ненавидели. Ведь теперь, когда Катикон мертв, Кирилла больше не помнит о милосердии.

Черта характера. «Я быстро осуждаю других и нахожу их слабыми».

Идеал. «Злоба. Я выживу, несмотря на проклятие богов — я не собираюсь выходить в мир, где дураки попытаются меня убить».

Узы. «Катикон был любовью всей моей жизни. Никто другой не имеет для меня значения».

Слабости. «Я никогда не признаю свою неправоту».

Ужасный внешний вид. Когда-то Кирилла была очень похожа на других горгон ее мира. Но из-за проклятия здоровая зеленоватая кожа горгоны стала болезненно бледной, а сегментированные волосы, изменили цвет с блестящего черного на матово-серый и зеленый. Ее ноги превратились в длинный хвост. Глаза теперь светятся зеленым, достаточно ярким, чтобы создать тусклый свет. Во рту выросли четыре игольчатых клыка, а на руках отрасли ужасные когти. И только после смерти она вернется к своему первоначальному виду.

Дарованная сила. Зловещее проклятие Кириллы также дарует ей силы культа юань-ти. Но она не наслаждается собственной мощью. Кирилла

Кирилла, Проклятая горгона

Большой монстр, законно-злой

Класс Доспеха 15 (естественная броня)

Хиты 127 (15d10 + 45)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (0)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)

Спасброски Мдр +6, Хар +6

Навыки Обман +6, Проницательность +6, Восприятие +6, Скрытность +7

Сопротивление к урону колющему, режущему, дробящему от немагического оружия

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию очарован

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Общий, Драконий, Первоначальный

Опасность 10 (5,900 XP)

Бонус Мастерства +4

Чувство боли (2/день). В первый раз, когда она наносит удар оружием в свой ход, Кирилла наносит цели дополнительный урон ядом 16 (3d10) и восстанавливает количество хитов, равное половине нанесенного урона.

Легендарное сопротивление (2/день). Если она провалит спасбросок, Кирилла может вместо этого выбрать успех.

Окаменяющий взгляд. Если Кирилла не выведена из строя и может видеть существо, то когда оно смотрит в глаза Кириллы, начиная свой ход в пределах 30 футов от нее, горгона может заставить его совершить спасбросок Телосложения Сл 14. При провале на 5 или более, существо мгновенно окаменеет. При обычном провале — начинается превращение в камень, а существо считается схваченным. Цель должна повторить спасбросок в конце своего следующего хода, окаменев при неудаче или остановив эффект при успехе. От окаменения можно освободиться заклинанием Высшее восстановление или другой магией.

Если существо не застали врасплох, то оно может отвести взгляд, чтобы избежать спасброска. При этом, существо не сможет видеть Кириллу до начала своего следующего хода. Если существо на Кириллу, оно должно немедленно сделать спасбросок.

Проклятый взгляд Кириллы не действует на нежить и конструктов. Если Кирилла увидит свое отражение на полированной поверхности в пределах 30 футов от себя и в области яркого света, из-за проклятия на нее воздействует собственный взгляд.

Уязвимость к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, змея совершает с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении.

Действия

Мультиатака. Кирилла совершает три атаки, одну сжиманием и две когтями, или три атаки длинным луком.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание: 13 (3d6 + 3) режущего урона.

Сжимание. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 10 футов, одно существо. Попадание: 10 (3d6) дробящего урона, и цель становится схваченной (Сл высвобождения 13). Пока цель схвачена, она опутана, и удав не может сжимать другую цель.

Длинный лук. *Дальнобольшая атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 150/600 футов, одно существо. Попадание: 16 (3d8 + 3) колющего урона.

Призыв ядовитых змей (перезарядка 5–6). Кирилла вызывает ядовитых змей в пустое пространство в пределах 10 футов от себя. Рой находится под контролем Кириллы и действует в ее ход, сразу за ней по инициативе. Он существует до 1 часа. В день она может вызвать не более трех роев. Кирилла может изгнать любой или все свои призванные рои бонусным действием.

Легендарные действия

Кирилла может совершить 3 легендарных действия, из предложенных ниже. Одновременно можно использовать только одно легендарное действие и в конце хода другого существа. Потраченные легендарные действия восстанавливаются в начале хода Кириллы.

Коготь. Кирилла или ядовитые змеи совершают атаку в ближнем бою.

Обнаружение. Кирилла совершает проверку Мудрости (Восприятие).

Ползание. Передвижение с обычной скоростью, не провоцируя атаку по возможности.

погрязла в страданиях и пребывает в ненависти к существам, которые проклинали ее, правда она едва сможет их вспомнить.

Волшебное кольцо. Кирилла носит кольцо, которое ей давным-давно подарил эмиссар Змеиных Королевств. Он изготовлен из голубоватого нефрита и не отражает свет.

Бессмертное проклятие. Кирилла не нуждается в еде и питье, но дышит и спит.

Действия Логова

Сражаясь внутри своего логова, Кирилла может использовать окружающую магию для дополнительных действий. Она способна предпринять действие логова (их инициатива 20), чтобы вызвать один из следующих эффектов:

- Кирилла использует Лунный луч (компоненты не требуются). На этом эффекте сохраняется концентрация, поэтому совершать другие действия логова нельзя.

- Кирилла создает Облако кинжалов (компоненты не требуются). Однако кинжалы выглядят как летающие змеи, а заклинание наносит колющий урон. На этом эффекте сохраняется концентрация, поэтому совершать другие действия логова нельзя.

- Луи жидкости в пределах 60 футов от Кириллы вздымаются и пенятся, разбрызгивая и пропитывая любое существо на земле в пределах 5 футов от таких луж.

Существа, преуспевающие в спасброске Ловкости со Сл 14, избегают попадания жидкости в глаза и рот. Кирилла не сможет снова использовать это действие логова, пока не применит другое.

Эффекты области

Область, в которой находится логово Кириллы, искажена ее проклятой природой и метеоритным камнем. Вместе они создают следующие эффекты:

- Источники воды в логове сверхъестественно загрязнены и ядовиты. Существа, пьющие эту воду, должны совершить спасбросок Телосложения Сл 14, иначе будут отравлены на 1 минуту. Пораженные существа могут совершать новый спасбросок в конце

Единственная надежда?

Можно дать Кирилле надежду, познакомив ее с восстановленным Хэмишем. Если искатели приключений вернут Катикона к жизни, то Кирилла может быть настолько тронута, что разорвет свою настройку на свои Опорный камень и расскажет все о церемониальном зале, его колокольчике и камертоне (вырезка «Инструменты хаоса»). Уничтожение Камня Творения может даже снять проклятие с Кириллы и Катикона!

Если вам нужны характеристики Катикона, используйте блок Кириллы.

каждого своего хода.

- Растения в радиусе 1 мили от логова страдают от кальцинирующей плесени, которая высушивает листья, убивая росшие здесь чертополох и вереск.

- Туман слегка скрывает землю в радиусе 3 миль от логова.

Скелетный ужас

Эта ужасная масса костей содержит в себе около дюжины останков рук и ног, не сохраняя никакой постоянной формы. То ужас движется, будто многоножка, то поднимается на дыбы или становится двуногим, чтобы ударить своим когтем, словно медведь. Единственная постоянная особенность ужаса — странное отсутствие подобия головы: сколько бы черепов ни составляло его массу, этот монстр всегда будет казаться безголовым.

Скелетные ужасы в логове Кириллы состоят из костей культистов юань-ти, которые пришли изучить и, скорее всего, украсть ее силы. Она не пощадила ни одного из этих существ, и после смерти их останки выполняют ее приказы.

Скелетный ужас

Большая нежить, нейтрально-злой

Класс Доспеха 13

Хиты 150 (20d10 + 40)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	10 (0)	5 (-3)

Навыки Восприятие +3

Уязвимость к урону дробящему

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки —

Опасность 6 (2,300 XP)

Бонус Мастерства +3

Действия

Мультиатака. ужас совершает две атаки когтями.

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание: 19 (3d10 + 3) режущего урона.

Волна костей (перезарядка 5–6). Ужас обрушивает на врагов волну из своего тела, а затем быстро восстанавливается. Каждое существо в пределах 10 футов от ужаса должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая 18 (4d8) дробящего урона при провале или половину при успехе. Существо, провалившее спасбросок, также сбивается с ног.

Приложение В: Новые магические предметы

Описанные артефакты либо появляются в этом приключении, либо важны для серии. Так, Камень Творения не появляется в этом сценарии, но включен в приложение, чтобы помочь понять мастеру, как он работает.

Камень Творения

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка)

Редкие легенды и предания, рассказывающие о Камне Творения, утверждают, что он упал на Материальный План метеором с какого-то отдаленного края Внешних Планов. Подобные легенды в разных мирах, описывающие камни, из которых с помощью магии вырастают здания и острова, как цвет из семени. Считают, что Камень Творения не является уникальным, а все подобные артефакты произошли от одного источника.

Необработанный черный камень выглядит как твердый, покрытый мрамором с прожилками золота и платины. Первоначальный Камень Творения имел форму плиты, похожей на стоячий камень, узнать истинный размер которого невозможно. Возможно, другие плиты и валуны, сделанные из Камня, были разбросаны по мультивселенной.

Случайные свойства. Камень Созидания имеет следующие случайные свойства:

- 2 малых положительных свойства
- 1 основное положительное свойство

Каменное дело. Настроившись на Камень Творения и владея инструментами каменщика, вы можете вырезать куски из Камня, создавая тем самым меньшие артефакты.

Сотворение кусочков. Камень Творения может стать основой для меньших артефактов, черпающих из него свою силу. Эти куски позволяют владельцу использовать часть силы плиты.

Вы можете вырезать части двух основных размеров: кусочек камня творения или опорный камень. Эти небольшие артефакты требуют собственной настройки.

Из существующей плиты можно создать до одиннадцати кусочков и девяти опорных камней. Кусочек выглядит как настоящий кусок камня размером с ладонь взрослого человека. Опорный камень как минимум в пять раз толще.

Когда всевозможные куски и опорные камни удалены, Камень Творения оказывается невосприимчив к попыткам вырезать из него новые. Самая маленькая версия Камня размером с крошечное существо.

Уничтожить или изменить форму. Хотя Камень Творения не может создавать собственные структуры или демипланы, настроенные на него существа могут изменить любую форму, созданную Опорным камнем или кусочком, при условии нахождения в пределах 1 мили от Камня и возможности воспринимать демиплан. Например, можно добавить двери, изменить расположение комнат или даже разрушить созданную структуру. Для этого вы должны сконцентрироваться на 1 минуту, словно для заклинания, представляя в уме изменения. Изменения проходят в течение всей минуты. Они не могут нанести урон. Рассеянная структура постепенно рассеивается.

Уничтожение Камня. Камень Творения можно разделить на более мелкие части, однако сам артефакт невосприимчив к большинству повреждений. Уничтожение меньших частей (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. Затем Камень разбивается на безобидные инертные осколки. Созданные места рассыпаются или исчезают в небытие после разрушения Камня Созидания.

Неизвестно, является ли Камень Творения частью более крупного артефакта.

Опорный камень

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка)

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

Положительные свойства

d100 Свойство

01–20	Ваше творение имеет приятный вам запах, даже если для него нет источника.
21–30	Вы можете потратить 1 минуту, чтобы рассеять любую темноту в пределах 120 футов в вашем творении.
31–40	Внутри вашего творения вы можете 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 ваше творение привлекательным или отталкивающим (на ваш выбор).
61–70	Когда ваше 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 строения в вашем творении имеют +2 КД.
91–00	У вас есть преимущество по пассивному показателю восприятия в вашем творении.

Случайные свойства. Опорный камень имеет следующие случайные свойства:

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

Межпространственные места. С помощью Опорного камня создают демипланы, как в заклинании *Великолепный особняк Морденкайнена*. Для этого нужно произнести соответствующее заклинание, используя артефакт (ячейки и компоненты не требуются). Каждое новое использование заменяет предыдущее. Подробное управление описано в «Детали строительства».

Создание. С помощью Опорного камня создают конструкции на Материальном плане. Для этого нужно произнести заклинание *Могучая крепость*, используя артефакт (ячейки и компоненты не требуются). Каждое новое использование заменяет предыдущее. Подробное управление описано в «Детали строительства». Созданные места не могут стать постоянными в результате повторения заклинаний.

Связанные. С помощью нескольких Опорных камней связывают разные пространства. Даже если они находятся далеко друг от друга. Можно даже комбинировать строения Материального Плана и демипланов. Если персонаж настроен на два Опорных камня, они навсегда объединяются и становятся единым артефактом (занимая один слот настройки). Нельзя объединить так более трех Опорных камней одновременно.

Уничтожение Опорного камня. Опорный камень сам по себе является артефактом и невосприимчив к большинству повреждений, но заклинания *Распад* достаточно, чтобы уничтожить ненастроенный артефакт.

После того как Опорный камень был применен, для сохранения его магической силы требуется настройка. В противном случае его творения на Материальном Плана постепенно гниют и разлагаются в течение $1d12+1$ дней, а демиплан, опирающийся на Опорный камень, разрушается в течение $1d20+10$ минут. Дополнительные сторонние силы, такие как огонь, могут ускорить разрушение. Демиплан, созданный или поддерживаемый Опорным камнем, при разрушении выбрасывает всех существ внутри него в их родные миры.

Отрицательные свойства

d100 Свойство

01–20	Ваше творение имеет неприятный запах, даже если для него нет источника.
21–30	Ваше творение подвержено дымке, туману и другим условиям, создающим Тусклый свет.
31–40	У вашего творения необычайно долгие дни и ночи (решает мастер).
41–50	Структуры в вашем творении имеют только рамы вместо окон.
51–60	Звери либо атакуют ваше творение, либо избегают его (решает мастер).
61–70	В вашем творении всегда странные погодные условия (мастер решает, что и когда).
71–80	Сложность обнаружения или отслеживания существ в вашем творении увеличиваются на 2.
81–90	Все структуры в вашем творении имеют –2 КД.
91–00	У вас есть недостаток в пассивном показателе восприятия на территории вашего творения.

Когда творение полностью разрушается, артефакт становится инертным камнем. Если Камень Творения разрушен, все Опорные камни теряют все магические свойства, а их творения уничтожаются.

Если артефакт достигает Элементального Хаоса или получает удар раздвоенным металлическим стержнем, настроенным на Элементальный Хаос, Опорный камень также уничтожается.

Детали строительства

Опорный камень можно добавить любые косметические детали в творение, а также менять планы этажей и структурные своих конструкций следующим образом.

Строительство демиплана

С помощью одного Опорного камня можно создать пространство в форме купола или пирамиды, до 1 мили с каждой стороны, с любым ландшафтом. Края пространства сплошные и непроходимые, но могут быть невидимыми, так что при желании оно может казаться бесконечным. С помощью других камней можно добавить к творению дополнительную квадратную милю.

Каждая квадратная миля включает в себя одно строение размером с великолепный особняк Морденкайнена (с сопутствующей прислугой и пиршествами) или любое количество строений меньшего размера, которые по общей площади особняку.

Нельзя создавать флору или фауну, которая может нанести урон. Но существа все ещё могут упасть, утонуть или пострадать иным образом от созданных природных объектов, например, скал или воды.

Физические конструкции

С помощью одного камня можно создать структуру, подобную Могучей крепости, которую возможно настраивать не только косметически, а переставлять стены, открытые пространства, полы, двери и другие детали. При этом, внутреннее пространство не должно превышать 150 кубов шириной 10 футов. Крепость может пересекать ручей, реку или другие воды, принимать безрассудные или даже опасные формы, включая глубокие ямы, затопленные камеры и т. д. Созданная конструкция может не выдержать собственный вес или повреждение от погоды или времени.

При желании можно разместить любое количество слуг в качестве охраны. У них есть характеристики, идентичные невидимому слуге, с добавлением пассивного показателя Восприятия, равному создателю. Слуги могут звонить в колокола или иным образом манипулировать окружающей средой, чтобы поднять тревогу.

Свойства

Каждое место или структура, созданная Опорным камнем, имеет особые, непредвиденные свойства, которые влияют на творения артефакта. Некоторые свойства полезны, некоторые вредны. Они меняются каждый раз, когда используется Опорный камень. Мастер может бросить кубик или самостоятельно выбрать один из следующих вариантов в таблице, или создать уникальные свойства, основанные на конкретных творениях.

ХОТИТЕ ПРОДОЛЖИТЬ ПРИКЛЮЧЕНИЕ?

ЭПИЗОД 5. ИЗ ГОЛУБЫХ ГЛУБИН

Создатели

Приключени и карты: Уилл Хиндмарч
Графический дизайн: Бри Хейсс
Иллюстрации: Вико Менезес, Аарон Дж. Райли и Дэниель Зром

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. ® is 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.