

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЗАБЫТЫХ КОРОЛЕВСТВАХ



ИЗ ГОЛУБЫХ ГЛУБИН

ЭПИЗОД 5

Жаждующий власти волшебник наконец завершил поиск загадочного и опасного артефакта. Обладая обретенной силой, злой маг планирует создать замки для бессердечных наемников и ужасающих армий, которые присягнут ему на верность. Это первый шаг в его плане объявления войны Побережью Мечей. Персонажам предстоит сразиться с волшебником, прежде чем он соберет армию с помощью артефакта, который он вытащил из голубых глубин озера Хайстар.

Это короткое приключение Dungeons & Dragons® рассчитано на четырех-шести персонажей 10-го уровня. Все, что нужно для игры: текст приключений и основные книги правил D&D. В *Sword Coast Adventurer's Guide* можно найти дополнительную информацию о Высоких Пустошах Фаэруна — холодном, травянистом высокогорье, где происходит это приключение.

Конец серии

Это приключение — финал серии из пяти частей. Если вы не играли в предыдущие части, то покажется, что этот сценарий является началом чего-то, а не концом. К финалу приключения персонажи могут стать обладателями мощного и опасного артефакта. Что они с этим сделают?

Злодей истории — волшебник по имени Тайреас из огромного города-мира Равники — был антагонистом предыдущих приключений серии. Больше о его истории можно узнать из прошлых частей. При желании мотивация и история главного злодея легко изменяется. Вы также можете заменить самого волшебника, на вашего собственного жаждущего власти антагониста. Влекущая сила Камня Творения способны привлечь любое количество разношерстных злодеев.

Хоть приключение и является концом серии, но оно не обязательно должно быть окончанием всей истории. Что произойдет дальше, зависит от вас и ваших игроков. Независимо, чем закончится эпизод: победой над Тайреасом или овладением персонажей могущественным артефактом, будущие приключения, вытекающие из решений игроков, уже ждут.

Описание приключения

Это приключение остро реагирует на выбор тактики игроков. Действия, предпринятые искателями

приключений — являются наиболее важной переменной в уравнении истории.

Как только до персонажей игроков доходят слухи о том, что гнусный, злой волшебник призывает в Высокие Пустоши наемников для создания армии, реакция на это героев предопределяет ход приключения. Действие происходит в созданной при помощи артефакта крепости на озере Хайстар, на северной окраине Высоких пустошей, в районе Побережья Меча Фаэруна. Именно там обитает злодей. Когда искатели приключений прибывают в крепость, то обнаруживают, что волшебник заключает сделку с капитанами наемников. Это первый этап его грандиозного плана по захвату Высоких пустошей и окрестных земель. Если персонажи игроков захотят подавить злые замыслы волшебника в зародыше, то им придется разобраться с элементами, наемниками и самим властолюбивым магом. И желательно поторопиться!

Начнут ли искатели приключений прямой штурм волшебного замка или предпримут что-то более хитрое? Стремятся ли они убить волшебника или хотят просто украсть могущественный артефакт? Какая судьба ожидает Камень Творения и кому он достанется?

Будет ли это приключение ощущаться как кульминационное финальное противостояние с Тайреасом или как начало нового сражения (может быть, и то, и другое) во многом зависит от того, какие действия предпримут и уже предприняли игроки и их персонажи до этого. Исход этой истории и судьба Тайреаса находятся в их руках.

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.

Момент для удара

У искателей приключений, вовлеченных в серию уже достаточно причин противостоять Тайреасу. Они могут отыскать волшебника в Высоких Пустошах или при помощи зацепок в Секомбере, описанных в «Соблазн власти». В зависимости от того, каких союзников искатели приключений нашли в предыдущих приключениях, любое количество НПС может разыскивать персонажей, чтобы сообщить им



о таинственном новом замке на берегу озера Хайстар и волшебнике в синем плаще, которого некоторые называют Синим Магом.

Помимо этого, проходя через Секомбер, персонажи могут столкнуться с наемниками, направляющимися к озеру Хайстар. Они развешивают объявления о поиске мечей для защиты Замка Синего Мага, который, по их словам, может вырастить крепость из земли. Тайреас не боится привлечь внимание героев. Наоборот, он желает встретиться с ними, чтобы победить и продолжить реализацию своих планов.

Соблазн власти

Если персонажи игроков не участвовали в предыдущих приключениях серии, то они могут услышать слухи о наемниках, отправляющих воинов в Высокие Пустоши, вдохновленные историями о волшебнике, собирающем армию «для магического замка». Взводы наемников останавливаются на всем протяжении

маршрута, чтобы собрать ресурсы, давая искателям приключений достаточно времени, чтобы обойти их и добраться до крепости. Там они смогут узнать больше о Тайреасе и Камне Творения. Синий Маг больше не скрывает своего стремления к власти.

Когда действовать

Не позволяйте событиям застаиваться. Если персонажи дадут Тайреасу и наемникам время собрать силы, это решение будет иметь последствия. Число наемников на территории крепости со временем растёт. Лидеры наемников (и даже элементали) становятся более многочисленными. И у каждого из этих лидеров, вероятно, есть с собой Опорный камень, который может изменить выбор, который сделают искатели приключений при помощи Камня Творения.

Крепость Синего Мага

Приключение начинается, когда персонажи игроков подходят достаточно близко к крепости Тайреаса, чтобы разведать местность. Расстояние зависит от доступных им заклинаний и других способностей. Крепость легко обнаружить: она расположена прямо на берегу в юго-западной части озера Хайстар. Крепость также имеет превосходную обзорность окружающей сельской местности: полмили открытых водно-болотных угодий и лугов во всех направлениях обеспечивают минимальное укрытие для приближающихся существ.

Собранное войско

В первые дни формирования армии, защита Тайреаса опасна, но полна дыр. В крепости работают десятки невидимых слуг, призванных еще во времена сотворения замка. Они плохие защитники, но они могут отреагировать на неприятности, позвонив в настенные колокола, предназначенные для оповещения. Тем временем некоторые из присутствующих наемников, вероятно, стоят на страже на стенах и башнях, высматривая приближающиеся неприятности. Их немного, но они уверены в том, что любой путешественник, попавшийся в поле зрения, может стать потенциальной проблемой.

Элементали

Тайреас израсходовал ряд магических ресурсов, которыми он когда-то обладал, чтобы создать слабую связь с несколькими элементами. Маг поручил им обыскать берег озера в поисках Камня Творения. Когда тот был найден недалеко от берега среди груды булыжника, Тайреас использовал заклинание телекинеза и помощь элементалей, чтобы перенести Камень в подвал своей крепости (область 8).

Горстка элементалей все еще бродит по округе. Они не лояльны к Тайреасу или наемникам, но рады возможности сразиться с врагами мага до тех пор, пока Тайреас им не надоест или они не найдут лучших союзников. Тогда элементали могут напасть на волшебника и наемников. Часто бывает сложно предугадать прихоти элементалей.

Два элемента воздуха, два элемента воды и один элемент земли шатаются по водам берега озера, каменистым краям и небу возле крепости.

Наемники

Тайреас призвал наемников, подкупив их лидеров Опорным камнем творения. Волшебник пообещал каждому капитану наемников крепость в обмен на их службу по захвату Высоких Пустошей и взятию Секомбера под контроль. Ни один из капитанов не согласился (пока), но они дадут согласие через некоторое время. Никто из наемников не доверяет Тайреасу, однако считают, что его можно потерпеть, чтобы

накопить богатство, а затем, возможно, через несколько лет подчинить или уничтожить мага.

Днем наемники тренируются в узком дворе крепости или на окружающих полях. Ночью они пьют и рассказывают истории, время от времени встречаясь и общаясь со своими собратьями. Большинство из них стремятся получить свой Опорный камень и уйти, но Тайреас оттягивает этот момент, ожидая подкрепление, которое будет служить и защищать волшебника.

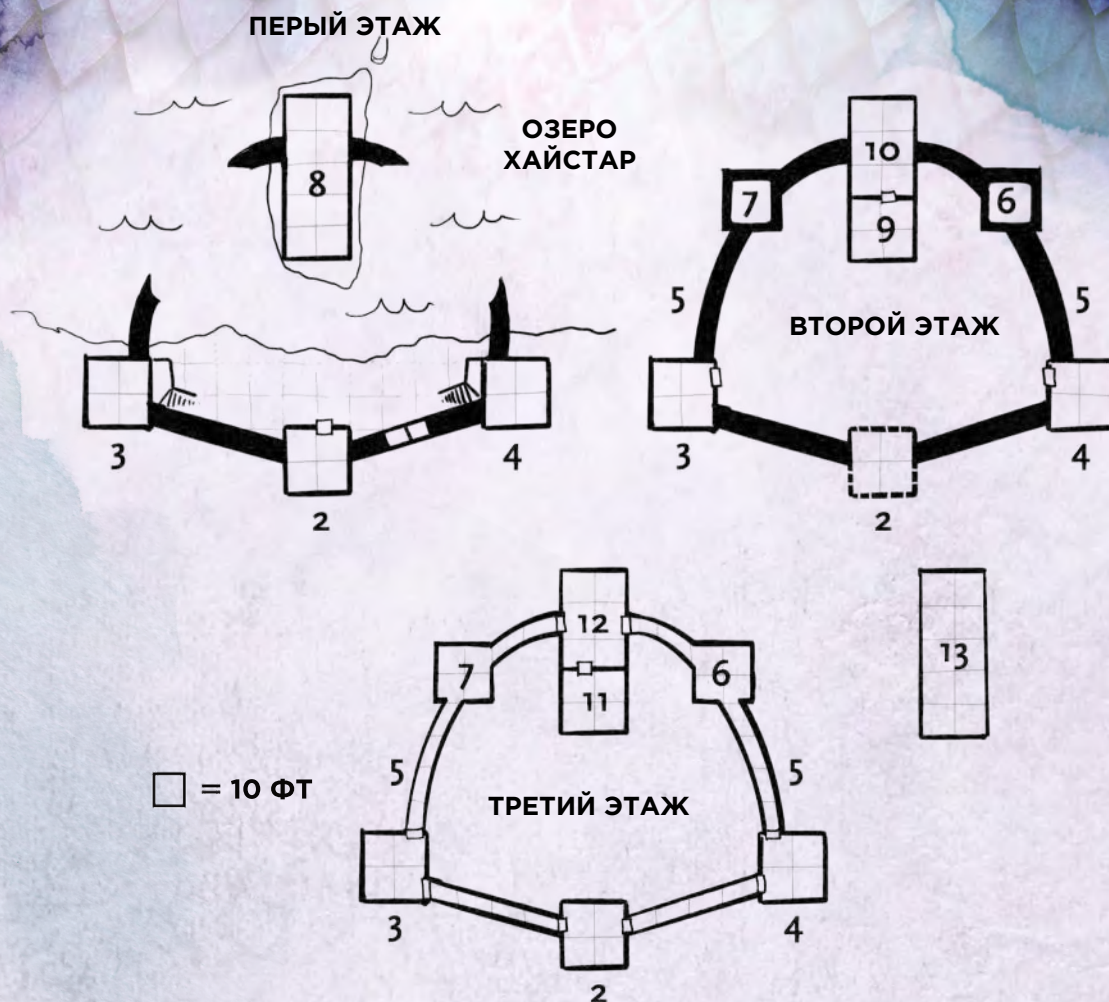
Каждая из прибывших группировок состоит из пяти посланников наемников (см. приложение А) и лидера, которые вместе представляют небольшую группу. Оставшаяся часть банд ждут в других частях Королевств возвращения своих посланников с собственными опорными камнями.

Знамя Клинков. Основанные и возглавляемые Одрой Дрейксблэйд (женщина-полуэльф, законно-злая, **гладиатор**) всего десять лет назад, наемники Знамени Клинков быстро набирают репутацию на Побережье Мечей. Некоторые видят в них нарушителей спокойствия, другие – специалистов по устранению проблем, но и те, и другие уверены, что они, несомненно, эффективны. По слухам, испытанные в боях на южных землях, наемники являются замаскированной армией вторжения. Но, скорее всего, это просто слухи. Знамя Клинков привлекает изгоев, выживших и диверсантов разбитых армий — солдат, которые жаждут умелого руководства Одры. Наемники Знамени путешествуют не единой армией из трехсот воинов, а отрядами из пяти-десяти человек. Все они сражаются под одной и той же эмблемой: зеленое знамя, украшенное мечами, выстроенными в ромбовидной форме.

Железные львы. На протяжении десятилетий Железные Львы были скрыты от посторонних глаз. Большинство жителей Побережья Мечей никогда о них не слышали, и Львам это нравится. Недостаток информации позволяет наемникам хвастаться, приукрашивать и лгать о битвах, которые они выиграли или пережили. Сегодня Железные Львы состоят из около сотни закаленных солдат, ищущих заработка. Это самая маленькая их армия за всю историю.

Наемники со знакомыми лицами

Если вы играли в первое приключение из серии, «В алом пламени», то можно привлечь некоторых знакомых NPC. Предполагая, что они пережили предыдущие приключения, Лотар Стаутсмарк (мужчина, человек, хаотически нейтральный, **капитан разбойников**) и его соратники — Гордо, Вик и Рора (**шпионы**) — также могут присутствовать в крепости Тайреаса. Они разбивают лагерь во дворе на берегу озера. Их история с игроками может создать новые возможности или проблемы для всех участников.



КАРТА 1

Их нынешний командир, Голлис «Леонид» Стампер (мужчина, человек, нейтрально-злой, **гладиатор**), является внуком основателя компании Горана, но он не унаследовал его роль. Два года назад Голлис взял на себя руководство Львами, уговорив своего командира на дуэль и убив его. Эмблемой Железных львов является простая стально-серая голова льва на красном флаге.

Особенности Крепости

Каждая часть крепости имитирует какой-то аспект другого замка, сооружения или форта, который Тайреас видел на протяжении своей жизни. В результате получилась странная смесь архитектурных стилей: от обыденной функциональности центральной сторожевой башни до причудливых широких арок северной и южной стены. Крепость практически не защищает от любого военного нападения или осады. Ее цель — имитировать декоративные стены большого университета, которым Тайреас восхищался на Равнике.

Волшебника не волнует, что большая часть сооружения не приспособлена к обороне крепости. Его задача — интриговать и соблазнять, а не построить сооружение на века. Он рассчитывает перестроить или рассеять

интриговать и соблазнять, а не построить сооружение на века. Он рассчитывает перестроить или рассеять крепость и создать другую, когда ему придет в голову.

Потолки. В башнях комнаты высотой 9 футов с плоскими каменными потолками. В своей крепости Тайреас сотворил 10-футовые потолки с декоративными деревянными стропилами, на которые маг мог повесить фонари и другие детали, которые он воображал.

Двери. Большинство дверей здесь сделаны из дерева с железными петлями и фурнитурой. Каждая дверь имеет высоту 7 футов и закруглена сверху.

Освещение. Большая часть крепости обеспечивает достаточное количество естественного света в течение дня, несмотря на риски для безопасности. В сумерках по всей крепости слуги зажигали заколдованные факелы и свечи, сохраняя хорошую видимость. Гости могут погасить свет на ночь по своему усмотрению.

Звук. В большинстве помещений каменные полы без ковров и тростника, смягчающего их. Тайреас не думал о подробностях, создавая собственную крепость. На каждом этаже в башнях где-то на стене висит простой колокольчик, позволяющий вызвать слуг или поднять тревогу.

Области крепости

Здесь описана каждая значимая область крепости. Некоторые этажи будут сгруппированы вместе башней или другим сооружением, частью которого они являются.

1. Береговые ворота

Впечатляющие деревянные ворота с богато украшенной железной фурнитурой. На самой двери детально выгравировано изображение огромного замка под звездным небом и огненного метеорита, летящего сверху. Замок наполнен солдатами в доспехах, а на вершине его самой высокой башни стоит человеческая фигура мужского пола в длинном пальто, то ли приветствующая, то ли призывающая метеор.

Ворота обычно запираются изнутри. Двор за огороженной стеной представляет собой участок травы и широкого галечного пляжа, окаймляющий холодный берег озера Хайстар. Крепость мало предназначена для защиты от ветров и холода, исходящего от озера. Основная цель двора — предоставить небольшой участок земли, где посланники могут разбить лагерь и подать прошение или присягнуть на верность Тайреасу.

Воды здесь скрывают или когда-то скрывали *Камень Творения*.

2. Центральная сторожевая башня

Простая башня, которая одновременно кажется новой и устаревшей. Прочная, но безвкусная, постройка без каких-либо украшений. Трудно сказать, для чего она нужна.

Тайреас почти не думал об этой башне, когда создал крепость. Он представлял себе это место как область, где невидимые охранники будут наблюдать за воротами на берегу озера в бесконечном дежурстве.

Первый этаж. Помимо лестницы, ведущей к остальной части башни, в этой комнате находится только бочка для сбора дождевой воды. В нем нет бойниц или других отверстий, через которые можно было бы смотреть.

Второй этаж. Пустое помещение, через которое можно посмотреть наружу при помощи узких бойниц.

Третий этаж. Из более высоких окон на этом этаже открывается вид наружу. Дверные проемы и здесь выходят на зубчатые крепостные стены.

Крыша. Представляет собой не что иное, как каменный потолок, окруженный зубчатой стеной, обеспечивающей легкое укрытие для охранников, наблюдающих за береговыми или окружающей сельской местностью.

3. Южная сторожевая башня

Еще одна обычная прочная башня. Здесь стойко пахнет алкоголем, чистой озерной водой, потом и полевой кухней от разбившихся здесь лагерей наемников.

Наемники Железного Льва сделали эту башню своим лагерем. Они отлично здесь расположились, но не выказывают особого уважения к этому месту.

Первый этаж. Попасть в эту комнату можно только спустившись по лестнице со второго этажа. Пространство предназначено как убежище для гостей или место для хранения их снаряжения и оборудования. Дверь, запертая изнутри, ведет на берег озера.

Второй этаж. Лестница на второй этаж ведет со двора на берегу озера, обнимая внутреннюю стену. Здешние комнаты превращены в зону отдыха для наемников.

Третий этаж. Этот этаж теперь служит личными комнатами и командным пунктом лидера наемников Голлиса (мужчина, человек, нейтрально-злой, гладиатор). Его комната в полнейшем беспорядке. К большому обеденному столу кинжалом приколот карт Высоких Пустошей. Двери ведут из этой комнаты в центральную сторожевую башню и южный арочный проход.

Крыша. Низкие зубчатые стены окружают пустую крышу с видом на зеленые холмы Высокой Пустоши и стальные воды озера.

4. Северная сторожевая башня

Еще одна обыкновенная. Если не считать запаха свежего раствора, воздух отдает ароматом ветками корицы.

Наемники Одры под ее Знаменем Клинков пока проживают здесь. Они отлично устроились в этой башне, используя ветки корицы и благовония, чтобы добавить комфорта, не умаляя при этом своей военной дисциплине.

Первый этаж. Попасть в эту комнату можно только спустившись по лестнице со второго этажа. Пространство предназначено как убежище для гостей или место для хранения их снаряжения и оборудования. Здесь спят наемники Одры. Дверь, запертая изнутри, ведет на берег озера.

Второй этаж. Лестница на второй этаж ведет со двора на берегу озера. Этот этаж служит местом сбора наемников Одры. Они оставляют здесь сторожевого, кто будет следить за окружающей обстановкой.

Третий этаж. Одра (женщина-полуэльф, законно-злая, **гладиатор**) заявила права на этот этаж для себя. Она спит и читает здесь, но встречается со своими людьми внизу. Эта комната достаточно удобна, с грудой мехов вместо кровати и полдюжиной книг по истории, сложенных рядом с глубоким кожаным креслом, где она читает и планирует. Этот этаж выходит на проходы, ведущие к центральной сторожевой башне и северному арочному переходу.

Крыша. Голая зубчатая крыша открывает великолепный вид на окружающего высокогорья и кристально чистые воды озера Хайстар.

5. Арочные переходы

В этой области свистят сильные ветры. Внизу уходит сверкающее озеро.

Здесь, наверху, ветры зачастую настолько сильны, что затрудняют дальнобойные атаки. Низкие перегородки по обе стороны стен имеют высоту всего 3 фута и не обеспечивают никакой защиты для идущих (Тайреас хочет, чтобы люди чувствовали себя неуверенно по пути к нему).

6. Северная башенка

Любопытная архитектурная постройка, которая, похоже, осталась без присмотра. Большую часть пола занимает железная решетка, через которую можно увидеть воды озера, находящегося на десятки футов внизу.

Эта башенка, как и ее аналог, призвана выглядеть как архитектурное украшение, но также является частью защиты Тайреаса от вторжения.

Первый этаж. У башни нет первого этажа. Это часть арочной северной стены крепости, созданной Тайреасом и подвешенной над озером. Нижняя часть этой башни находится на высоте около 20 футов над водой.

Второй этаж. Пустая комната, пол которой заменен на решетку, через которую видны воды озера.



Третий этаж. Эта область представляет собой обзорный и контрольно-пропускной пункт, созданный Тайреасом, чтобы причинить вред злоумышленникам и предупреждать его о приближающихся угрозах. Этаж не имеет потолка, что позволяет воздушным элементам легко добраться до него. На полу — широкая металлическая решетка, которую можно открыть, создав пространство ведущее к озеру. Рычаг находится у двери на стороне крепостной стены.

Восточный дверной проем третьего этажа заблокирован символом взрывной *охранной руны* и *связанным символом тревоги* (СЛ 18 для обнаружения обоих). Глиф тревоги находится в святилище Тайреасом (область 10). Глифы реагируют на любое существо, которое не произносит пароль «провидец» перед тем, как пройти через дверной проем. Предупрежденный Тайреас готовится к бою, согласно приложению А. Дополнительную информацию о глифах см. в приложении В.

7. Южная башенка.

Необычная пустая башенка. Большую часть пола занимает железная решетка, через которую можно увидеть воды озера.

Эта башенка, как и ее аналог, призвана выглядеть как архитектурное украшение, но также является частью защиты Тайреаса от вторжения.

Первый этаж. У башни нет первого этажа. Это часть арочной северной стены крепости, созданной Тайреасом и подвешенной над озером. Нижняя часть этой башни находится на высоте около 20 футов над водой.

Второй этаж. Пустая комната, пол которой заменен на решетку, через которую видны воды озера.

Третий этаж. Эта область представляет собой обзорный и контрольно-пропускной пункт, созданный Тайреасом, чтобы причинить вред злоумышленникам и предупреждать его о приближающихся угрозах. Этаж не имеет потолка, что позволяет воздушным элементам легко добраться до него. На полу — широкая металлическая решетка, которую можно открыть, создав пространство ведущее к озеру. Рычаг находится у двери на стороне крепостной стены.

Восточный дверной проем третьего этажа заблокирован символом взрывной *охранной руны* и *связанным символом тревоги* (СЛ 18 для обнаружения обоих). Глиф тревоги находится в святилище Тайреасом (область 10). Глифы реагируют на любое существо, которое не произносит пароль «провидец» перед тем, как пройти через дверной проем. Предупрежденный Тайреас готовится к бою, согласно приложению А. Дополнительную информацию о глифах см. в приложении В.

8. Подвал-хранилище

Эта арочная каменное помещение больше похоже не на подвал, а скорее на хранилище, с бочками, полными монет и драгоценных золотых и серебряных изделий, небрежно сваленными в углу. На вершине горы лежит большой пейзаж с изображением озера.

Двойные двери в восточной стене заблокированы камнем внешней стены, форму которого Тайреас может изменить с помощью Опорного камня или других магических средств, когда пожелает. Тайреас намеревается сделать эту комнату хранилищем для сокровищ и припасов, собранных у тех, кто платит ему дань. Помимо стола и весов для взвешивания, в комнате есть сокровища и ловушки.

Опорный камень этой крепости встроен в арочный потолок здесь, на высоте 10 футов над землей.

Ловушки. Два магических глифа спрятаны на полу в центре этой комнаты (СЛ 18 для обнаружения обоих) и настроены на активацию, если кто-либо, кроме Тайреаса или слуг крепости, коснется 10-футовой области в центре комнаты. Первый — это символ тревоги из связанного заклинания, а глиф эффекта находится в святилище Тайреаса. Второй — это глиф заклинания *Силовой стены*, создающий купол над злоумышленниками, давая Тайреасу или его приспешникам время для прибытия. Купол *Силовой стены* охватывает круг радиусом 10 футов от центра комнаты.

Сокровище. В паре бочонков хранится куча монет, которые Тайреас крал на протяжении многих лет. Волшебник хочет заплатить ими наемникам. В одном бочонке содержится 7 090 золотых монет, в другом — 7 120 золотых монет. Разнообразные предметы искусства (стоимостью 3200 зм) лежат в куче в северо-западном углу, увенчанные пейзажным с изображением озера Хайстар, написанной много лет назад Саракон Скайхиллом (стоимостью 800 зм).

Камень Творения был найден Тайреасом и находится здесь, на чистой бронзовой жаровне в одном конце комнаты, возле дверей.

9. Комната волшебника

Роскошную комнату смягчают бархатные шторы и красочные настенные драпировки, в том числе что-то вроде баннера, украшенного богато вышитой золотой буквой Т. Деревянные стропила потолка увешаны душистыми сушеными травами. Над камином висит портрет, изображающий царственного белого человека с изысканно подстриженной белой бородой и синим пальто. Он носит серебряную корону.

У Тайреаса аккуратная, но шикарная комната с пышными гобеленами, мягкими коврами, бархатными занавесками и большой круглой кроватью — все это появилось как часть крепости. Портрет над камином изображает самого Тайреаса таким, каким он хочет быть через десять или двадцать лет. Здесь нет ничего действительно ценного, кроме книги тайной истории, которую он украл из библиотеки другого волшебника.

10. Святилище

В комнате огромные деревянные столы с металлическими ножками. На каждом из них обширная коллекция стеклянных инструментов и серебристого лабораторного оборудования, возможно, для изучения тайных артефактов, но комната сверкает чистотой и не имеет запаха.

Комната задумана как святилище и лаборатория, но Тайреас почти не использовал ее. Весы, градуированные стеклянные предметы и другое лабораторное оборудование сохранились в первозданном виде — все создано как часть крепости.

Сокровище. На деревянной тарелке под стеклянной крышкой находится *Осколок творчества*.

11. Кабинет

Вдоль стен стоят огромные книжные полки из твердой древесины, изобилующие томами с красочными, нетронутыми корешками. Между ними лежат мягкие ковры, на которых стоят мягкие кожаные кресла для чтения и широкий квадратный стол, заваленный множеством книг. Несмотря на все это, в номере нет запаха.

Все книги на полках пусты, их создал Тайрей, когда представлял себе это место.

Сокровище. Книги, сложенные на полу и разбросанные по столу, были украдены из коллекций других волшебников. Они включают предположения о происхождении и местонахождении Камня Творения, а также комбинаций сигил для различных кругов телепортации (в местах по выбору Мастера). Одна из них — книга заклинаний, содержащая заклинания *телепорт*, *круг телепортации*, *каменная форма*, *каменная кожа* и *каменная стена*. Исторические и тайные тексты для настоящих коллекционеров стоят в общей сложности 2250 зм.

12. Зал собраний

В комнате длинный обеденный стол, стоящий рядом с огромным камином. Над камином висит чучело головы синего дракона. Кажется, будто вместо глаз приделаны бриллианты. Темный стол украшает синяя столешница, а в буфете блестят золотые чашки на золотом подносе рядом с графином с темно-красным вином. Рядом с камином на столе стоят шесть низких стульев и один стул с высокой спинкой во главе.

Здесь Тайреас встречается с командирами наемников и другими посетителями, на которых он захочет произвести впечатление. Длинный стол вмещает по три человека с каждой длинной стороны; стул с высокой спинкой во главе стола предназначен для Тайреаса. Голова дракона, кубки, поднос, вино — все является частью крепости и не имеет ценности.

13. Обсерватория

Это место почти пусто, если не считать блестящего телескопа и небольшого железного сундука возле широкого открытого окна, выходящего на запад, на озеро. В центре комнаты стоит тяжелый каменный трон из черного сланца, отделанный золотом и платиной. На полу высечен круг символов. Естественный свет проникает через высокие окна и вентиляционные шахты в потолке. Сам потолок представляет собой сводчатый камень и деревянные стропила.

Даже Тайреас не уверен, для чего предназначена эта комната, кроме как для увеличения высоты крепости и наблюдения за звездами Фаэруна. Круг сигиллов — это место, где Тайрей может использовать круг телепортации и другие заклинания, но он не является активным или постоянным магическим элементом.

Трон служит двум целям: во-первых, возвеличить Тайреаса, а во-вторых, заставить посетителей думать, что он овладел Камнем Творения и сделал его своим. Трон, конечно, вовсе не волшебный — это еще одна созданная часть волшебного замка Тайреаса.

Если он сможет, маг попытается запугать (или даже сразиться) с незваными гостями здесь.

Сокровище. Телескоп стоит 250 зм. Железный сундук открыт и содержит хрустальный графин бренди из Уотердипа и единственный стеклянный стакан. Бренди и сундук настоящие; все хрусталь и стекло в сундуке — часть крепости.

Приложение А: Монстры и NPC

Здесь описываются некоторые ключевые NPC, которые появляются в этом приключении.

Посланники наемников

Посланники представляют Знамя Клинков и Железных Львов в крепости Тайреаса. Они рядовые воины, способные продемонстрировать скоординированные атаки и построения. Они не являются ни самыми способными лейтенантами, ни беспорядочными массами представленных наемничьих объединений.

Согласно особенности «Вдохновенная смелость» наемники обеих компаний, находясь в крепости, считают друг друга союзниками — если только искатели приключений не сделают что-нибудь, чтобы рассорить их.

Тайреас

Когда Тайреаса был юн и жил в огромном планарном городе Равника, его родители, Тиберио и Айрея, запретили ему заниматься каким-либо изучением магии или волшебства. Они не хотели, чтобы Тайреаса был втянут в жизнь, полную опасностей и мошенничества, как это было принято в Равнике. Но мальчик

Посланник наемников

Средний гуманоид

Класс Доспеха 15 (Кольчужная рубаха)

Хиты 26 (4d8 + 8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	15 (+2)	15 (+2)	10 (0)	12 (+1)	9 (-1)

Спасброски Сил +4, Мдр +4

Навыки Атлетика +4, Восприятие +3

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Общий

Опасность 1 (200 XP)

Бонус Мастерства +2

Вдохновенная смелость. Наемник имеет преимущество в спасбросках против очарования, испуга, состояний схваченный или опутанный, находясь в пределах 5 футов хотя бы от одного союзника.

Боевое преимущество. Один раз за ход наемник может нанести дополнительный урон 7 (2d6) существу, по которому оно попадает атакой оружием, если оно находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника.

Действия

Мультиатака. Наемник совершает две атаки длинным мечом.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 6 (1d8 + 2) рубящего урона.

Тяжелый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 100 футов/400 футов, одна цель. Попадание: 7 (1k10 + 2) колющего урона.

понял, что мотивом его отца запретить магию был собственный бунт Тиберио против своих родителей. Когда Тайреас узнал, что его бабушка когда-то была могущественным магом, у него появилась цель пойти по ее стопам.

Жаждающий власти. Тайреас всегда хотел вызывать восхищение и обладать могуществом. Он видел в магии способ достичь величия, которое, как он считал, Тиберио пытался у него забрать. Тайреас втайне искал способы изучить магию, но, поскольку он был вынужден скрывать свои амбиции и учебу, он нашел соратников в самых худших местах. Злые маги разжигали его жажду власти и развели совесть.

Мировая ярость. Тайреас месяцами не разговаривал со своими родителями. Поэтому он самый последний узнал, что они скончались из-за болезни. Разъяренный своей неспособностью помочь им — и их молчаливым упрямством — Тайреас искал такую силу, которая помогла бы создавать места, которые маг мог бы контролировать. Он начал изучать магию иллюзии. Волшебник рассчитывал, что может создавать настоящие реальные иллюзии, что сможет жить в них, обманывать других и таким образом управлять своей судьбой. Но вскоре появилась другая возможность

Эгоистичные стремления. В дневниках Сильвен, которые Тиберио прятал от Тайреаса, волшебник нашел информацию о Камне Творения. Этот артефакт, способен создавать места и конструкции при помощи воображения. Так, Тайреас начал искать все, что мог узнать о Сильвен и Камне. Это привело его в другой мир — Фаэрун — к отдаленному озеру Хайстар, где давным-давно был потерян Камень.

Потерянный из-за амбиций

Для Тайреаса все уже слишком поздно. Он полностью посвятил себя собственному величию и потерял причину, из-за которой он вообще хотел власти. Маг не желает никому помочь, кроме себя. Он рассматривает всех, как угрозу для собственной власти. Тайреасу не нужны ни одобрение, ни союзы. Он жаждет подчинения. Осознает волшебник это или нет, но его не волнует, кому он причинит вред, чтобы получить желаемое.

Черта характера. «Я смеюсь, чтобы выиграть время для размышлений, хотя я соображаю гораздо лучше большинства».

Идеалы. «Власть. Все пытаются отобрать у меня что-то, ограничить или отказать мне, но я этого не позволю. Настоящая власть — решать судьбы других людей».

Привязанности. «Я уделяю время другим, чтобы получить собственное королевство. Только тогда я буду знать, кому можно доверять: тем, кто не стоит у меня на пути».

Слабости. «У меня крутой нрав. Почему другие не видят, что я знаю, что делаю?»

Приложение В: Заклинания

Описание заклинаний волшебника из этого приключения. *Могучая крепость* впервые появилось в *Xanathar's Guide to Everything*.

Связанные глифы

4 уровень, 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 соответ-

Тайреас, Иллюзионист

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (16 с Доспехами мага)

Хиты 156 (24d8 + 48)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (0)	16 (+3)	14 (+2)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

Спасброски Инт +10, Мдр +7

Навыки Магия +12, Обман +8, История +10, Восприятие +7

Сопротивление урону урон от заклинаний, немагический рубящий, колющий и режущий

Чувства пассивное Восприятие 17

Языки Общий, Глубинная речь, Драконий, Первичный, Сильван

Опасность 13 (10,000 ХР)

Бонус Мастерства +5

Легендарное сопротивление (3/день). Если Тайреас проваливает спасбросок, вместо этого он может выбрать успех.

Иллюзорная реальность. Когда Тайреас произносит заклинание иллюзии 1-го уровня или выше, он может выбрать один неодушевленный, немагический объект, который является частью иллюзии, и сделать его реальным. Маг делает это в свой ход в качестве бонусного действия, пока заклинание продолжается. Объект остается реальным в течение 1 минуты и не может нанести урон или иным образом нанести непосредственный вред кому-либо.

Заклинания. Тайреас — заклинатель 16-го уровня. (Интеллект, Сл спасброска 18, +10 бонус атаки). У него подготовлены следующие заклинания волшебника.

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд*, *свет*, *волшебная рука*, *малая иллюзия*, *электрошок*.

1-й уровень (4 ячейки): *доспехи мага*, *волшебная стрела*, *щит*, *волна грома*.

2-й уровень (3 ячейки): *невидимость**, *отражения**, *воображаемая сила**.

3-й уровень (3 ячейки): *контрзаклинание*, *полет*, *молния*, *образ**

4-й уровень (3 ячейки): *изгнание*, *мираж**, *воображаемый убийца**, *каменная кожа*

5-й уровень (2 ячейки): *призыв элементаля*, *фальшивый двойник**, *телекинез*

6-й уровень (1 ячейка): *распад*

7-й уровень (1 ячейка): *уход в иной мир*

8-й уровень (1 ячейка): *лабиринт*

**(Заклинание иллюзии 1-го уровня или выше)*

Смещение (перезарядка после использования заклинания иллюзии 1 уровня или выше). Бонусным действием Тайреас создает иллюзию, из-за которой кажется, что он стоит в нескольких дюймах от фактического положения. Поэтому любое существо получает помеху на бросок атаки против него. Эффект прекращается, если Тайреас получает урон, становится недееспособным или его скорость равна 0.

Действия

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. **Попадание:** 5 (1d4 + 3) колющего урона.

Изменить иллюзию. Когда Тайреас использует заклинание иллюзии длительностью 1 минуту или дольше, он может действием изменить природу этой иллюзии (используя обычные параметры заклинания), если видит ее.

Легендарные Действия

Тайреас 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 Тайреаса.

Изучение. Тайреас совершает проверку Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Восприятие).

Заговор. Тайреас использует заговор из своего списка.

Заклинание. (1–3 действия). Тайреас использует ячейку заклинания, чтобы произнести подготовленное заклинание 1-го, 2-го или 3-го уровня. Стоит 1 легендарное действие за уровень заклинания.

ствии 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 закливание *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 накладывания: 1 минута

Дистанция: 1 миля

Компоненты: В, С, М (бриллиант стоимостью не менее 500 зм, расходуемый 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 С: Артефакты

Описанные артефакты либо появляются в этом приключении, либо важны для серии.

Камень Творения

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка)

Редкие легенды и предания, рассказывающие о Камне Творения, утверждают, что он упал на Материльный 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.

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

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка)

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

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). Каждый 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).

Каждый новое использование заменяет предыдущее. Каждый 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 Планах 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.

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.

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.



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. |

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 длинные 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. |



Создатели

Приключения и карты: Уилл Хиндмарч

Графический дизайн: Бри Хейсс

Иллюстрации: Джастин Джонс, Расс Николсон, Анна Штайнбауэр и Габор Шиксай

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.