



МОЛНИЕВЫЙ ЗАМОК



BEYOND



СОДЕРЖАНИЕ

Проведение приключения	2	K9: Кладовая	6
Начало приключения	2	K10: Обеденный зал	6
Прибытие в Крепость	3	K11: Комната слуг	6
Голодные волки	3	K12: Оружейная	6
Проход в Замок	3	K13: Верхняя часть башен с	
Исследование замка	3	воротами	7
Особенности замка	3	K14: Галерея	7
Области замка	5	K15: Спальня	7
K1: Башни с воротами	5	K16: Ванная комната	7
K2: Внутренний двор	5	K17: Спальня	7
K3: Отхожее место	5	K18: Спальня	7
K4: Внешние казармы	5	K19: Внутренние казармы	8
K5: Конюшня	5	K20: Кабинет	8
K6: Главный зал	5	K21: Постаменты для посохов	8
K7: Вестибюль	5	Итоги приключения	8
K8: Колодец и кухня	6	Продолжение кампании	8

АВТОРЫ

Ведущий дизайнер: Christopher Perkins
Арт-директор: Fury Galluzzi
Редактор: Judy Bauer, Janica Carter, Adrian Ng
Графический дизайнер: Matt Cole
Картограф: Sean Macdonald
Иллюстратор: Ilya Shkipin
Консультант: Jonathan Tomhave
Игровой архитектор: Jeremy Crawford, Christopher Perkins
Арт-директор студии: Josh Herman
Старший редактор: Judy Bauer
Старший продюсер: Dan Tovar
Продюсер: Andy Smith
Менеджер по продукту: Natalie Egan

D&D BEYOND

Менеджер по продукту: Jeff Turriff
Команда цифровых дизайнеров: Jay Jani, Sean Stoves,
Adam Walton

Перевод: konfi_avin
Вычитка: solomon, pavel_kislukhin
Вёрстка: solomon

Публикация: 28 марта 2023 год
Перевод: ноябрь 2024 год



МОЛНИЕВЫЙ ЗАМОК

МОЛНИЕВЫЙ ЗАМОК — это приключение пятой редакции Dungeons & Dragons, созданное для группы от 4 до 6 персонажей третьего уровня. Его можно провести в любом мире, который мастер сам может выбрать или создать по своему усмотрению. Существа, встречающиеся в приключении, взяты из «Справочника чудовищ том 3: Существа Minecraft», и поэтому отлично впишутся в навеянный Майнкрафтом сеттинг.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение можно пройти за три или четыре часа. Задача, стоящая перед персонажами, довольно проста: герои должны найти в замке шесть магических молниевых посохов. После их установки на крепостных укреплениях, посохи создают защитный молниевый барьер вокруг замка. Защитив замок таким образом, персонажи создадут убежище для тех, чьи деревни были разорены драконом. Более подробную информацию о замке и драконе можно будет встретить в последующих разделах.

Текст, находящийся в такой рамке, предназначен для чтения вслух или перефразирования игрокам, когда персонажи впервые прибывают в определённое место или при определённых обстоятельствах, как описано в тексте.

Если название существа выделено **полужирным** — это визуальная подсказка, указывающая на его блок статистики, как способ сказать: «Эй, Мастер, тебе лучше подготовить блок статистики этого существа. Он тебе понадобится». Чаще всего блоки статистики существ можно найти в «Справочнике чудовищ том 3: Существа Minecraft», но если блоки статистики находятся в «Бестиарии», то в тексте приключения будет об этом написано.

Приключение можно сделать легче или сложнее, или приспособить для маленькой или большой группы игроков, изменив количество чудовищ или меняя игровые события.

Приключение отлично подходит для любых сеттингов. Всё что нужно — это дракон и далеко расположенная крепость. Если возникают трудности с выбором дракона, бросьте кб и посмотрите результат в таблице предлагаемых драконов. Персонажи в своём путешествии не встретят дракона, он нужен, в первую очередь, как надвигающаяся угроза, которая появится позднее.

ВАРИАНТЫ ДРАКОНОВ

кб	Дракон	Опасность
1	Молодой чёрный дракон [young black dragon]	7
2	Молодой синий дракон [young blue dragon]	9
3	Молодой зелёный дракон [young green dragon]	8
4	Молодой красный дракон [young red dragon]	10
5	Молодой белый дракон [young white dragon]	6
6	Дракон Края [Ender Dragon]	19

Если вам понравилась карта Молниевых замка, но вы не хотите проводить это приключение, то можете использовать её как карту любого другого замка в своей кампании.

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Начните приключение, прочитав следующий текст вслух:

Рыскающий в округе дракон разрушил несколько деревень, съел некоторых жителей и заставил других бежать. Его налёт был безжалостным и быстрым. Никто не знает, откуда он прилетел, где расположено его логово и как долго он планирует держать в страхе округу.

Но всё ещё есть надежда. Давным-давно мужественный рыцарь-оборотень, используя своё огромное состояние, возвёл бастион на окраине диких земель. Вокруг этого замка можно создать защитный электрический купол, достаточно мощный, чтобы в любой момент можно было снять осаду и держать чудовищ на расстоянии. Замок забросили после того, как рыцарь отошёл к праотцам. К тому времени в местных землях воцарился мир, а крепость стала ненужной.

Беженцы просят вас отправиться к Молниевому Замку и очистить его от любых возможных угроз. Ходят слухи, что защитный купол замка питают шесть посохов, и, если удастся их найти, то получится его создать, чтобы обезопасить это место от дракона.

Расстояние, которое необходимо преодолеть персонажам, устанавливается на усмотрение Мастера. Персонажам необходимо поторопиться, если они хотят спасти беженцев.

Дорога до бастиона проходит без каких-либо событий, если вы не решите по-другому.

ПРИБЫТИЕ В КРЕПОСТЬ

Как только персонажи прибывают к крепости, сообщите им следующее:

Молниевый Замок — это хорошо сохранившаяся постройка, окружённая защитными укреплениями в виде гранитных стен. Прямая тропа ведёт к каменной башне с тяжёлыми деревянными воротами, надёжно запертыми за железной подъёмной решёткой. Следов жизнедеятельности в замке нет, как и других возможных проходов в него.

Персонажи прибывают к замку в любое время дня и ночи, на усмотрение Мастера.

Герои, которые решатся обойти замок, лишь подтвердят указанную выше информацию, что ворота — единственный вход в крепость. Прежде чем продолжить, проведите событие «Голодные Волки».

ГОЛОДНЫЕ ВОЛКИ

Снаружи замка к персонажам быстро приближается стая из восьми **волков Верхнего мира [wolf of the Overworld]** (также можно использовать блок статистики обычных **волков [wolf]** из «Бестиария»).

Волки голодные. Если персонажи бросят сырое или приготовленное мясо одному из них, то волк с энтузиазмом схватит еду и в следующий ход убежит вместе с ещё одним волком. Если какой-либо персонаж предложит волку кость, тот станет дружелюбным к этому персонажу и будет слушаться его в течение следующих 24 часов, после чего убежит. Волки, которые не получают ничего из вышеописанного, готовятся полакомиться персонажами.

Действием можно попробовать убедить волка не трогать никого и уйти, при этом не предлагая ни кость, ни еду. Для этого потребуется преуспеть в проверке Мудрости (Уход за животными) Сл 11. Также можно попытаться напугать волка, преуспев в проверке Харизмы (Запугивание) Сл 11.

Волк, который получил ранение, убежит в свой следующий ход. Если убиты 4 волка, остальная часть стаи бежит как можно дальше от персонажей в свой следующий ход, используя действие Рывок.

ПРОХОД В ЗАМОК

После устранения угрозы со стороны волков, персонажи могут попробовать войти в крепость, подняв решётку или использовав магию. Также можно использовать крюки и верёвки (или набор скалолаза) для преодоления 20-футовой стены. Все эти способы приведены ниже:

Использовать магию. Персонажи Маленького размера могут уменьшиться до Крошечного, используя заклинание *увеличение/уменьшение [enlarge/reduce]*, и проскользнуть через отверстия в решётке. Заклинание *туманный шаг [misty step]* или другое похожее заклинание позволяет переместиться через решётку.

Взобраться по стенам. Высота внешней стены составляет 20 футов, а сама стена гладкая, поэтому на неё не взобраться без специального оснащения или магии (например, такого заклинания как *паук [spider climb]*). Персонаж с альпинистским снаряжением может попробовать преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 10, чтобы взобраться.

Поднять решётку. Действием персонаж может попробовать поднять решётку, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 20. Решётка вновь опустится, если герой не будет её держать. Для того, чтобы удерживать решётку в поднятом положении, требуется преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 15 во время каждого хода. При провале силы покидают персонажа, и он вынужден отпустить решётку. (Её так же можно поднять или опустить с помощью механического рычага в области K13).

ИССЛЕДОВАНИЕ ЗАМКА

В замке персонажам необходимо найти все шесть магических посохов. После того как все посохи будут найдены, герои могут установить их в специальные ячейки на внешних стенах (область K21).

ОСОБЕННОСТИ ЗАМКА

Все важные особенности замка указаны ниже:

Строительные материалы. Все три внешние постройки — отхожее место (область K3), внешние казармы (область K4) и конюшня (область K5) — деревянные и стоят на каменном фундаменте. Остальные постройки сделаны из камня.

Потолки. На первом этаже высота составляет 10 футов. Второй этаж 15 футов высотой.

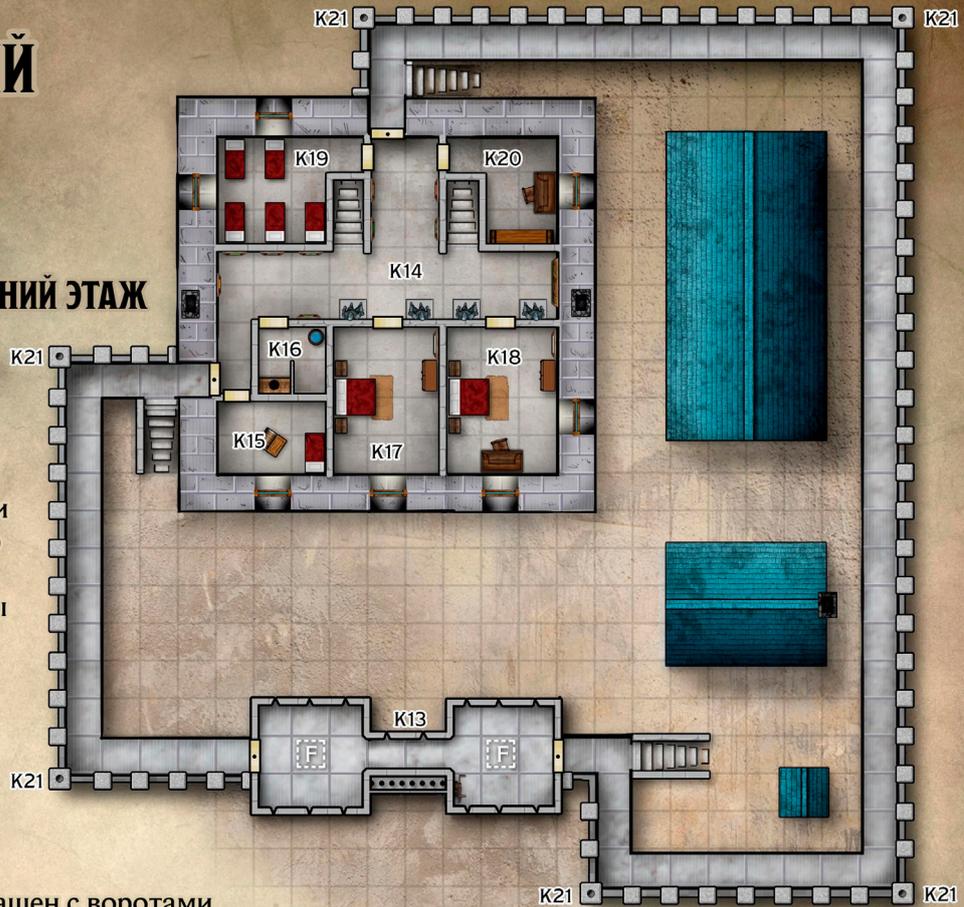
Двери. Двери сделаны из прочного дуба с железными заклёпками, ручками и петлями. Некоторые двери закрыты (на карте такие двери помечены точкой посередине). Действием персонаж может попробовать выбить дверь, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 20. Или использовать отмычку, преуспев в проверке Ловкости Сл 15.

Освещение. Внутренние помещения замка не освещены, за исключением мест, где есть окна, через которые поступает естественный свет. В описании областей подразумевается, что у героев есть факелы, лампы и другие источники света, чтобы видеть в темноте.

Окна. На окнах верхнего этажа замковой цитадели есть ставни, которые держатся на железных петлях. Каждое окно закрыто на защёлку изнутри. Персонаж может действием попробовать открыть окно снаружи, преуспев в проверке Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. Также ставни на окнах можно сломать действием.

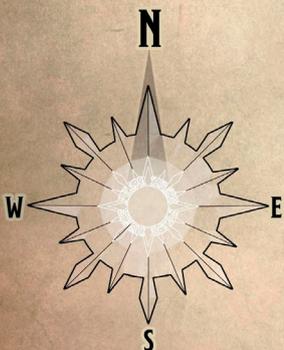
МОЛНИЕВЫЙ ЗАМОК

ВЕРХНИЙ ЭТАЖ



- K1: Башни с воротами
- K2: Внутренний двор
- K3: Отхожее место
- K4: Внешние казармы
- K5: Конюшня
- K6: Главный зал
- K7: Вестибюль
- K8: Колодец и кухня
- K9: Кладовая
- K10: Обеденный зал
- K11: Комната слуг
- K12: Оружейная
- K13: Верхняя часть башен с воротами
- K14: Галерея
- K15: Спальня
- K16: Ванная комната
- K17: Спальня
- K18: Спальня
- K19: Внутренние казармы
- K20: Кабинет
- K21: Постаменты для посохов

НИЖНИЙ ЭТАЖ



1 квадрат = 5 футов

SCM23

ОБЛАСТИ ЗАМКА

Следующие области отмечены на карте Молниевго замка.

К1: БАШНИ С ВОРОТАМИ

Никем не охраняемая область. Проход через неё сделан под наклоном в сторону северной части замка, так как уровень земли во внутреннем дворе выше, чем за внешними стенами.

Основная защита — крепкие деревянные ворота с железной решёткой.

Ворота. Ворота открываются внутрь, а воротины держатся на старых, ржавых петлях. Несмотря на то, что ворота не закрыты, с внутренней стороны расположено деревянное бревно, которым можно перекрыть воротины. Чтобы открыть ворота, закрытые таким способом, потребуется преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 25.

Подъёмная решётка. Проёмы в подъёмной решётке расположены достаточно близко друг к другу, чтобы существа Маленького и Среднего размера не смогли протиснуться. Переключатель на втором этаже башни (область К13) может быть использован, чтобы поднять/опустить решётку.

Обе двери, ведущие внутрь башни, закрыты. Бойницы, расположенные между воротами и решёткой, и двери дают 75% укрытие всем, кто находится за ними. Внутри каждой половины башни находится по лестнице, каждая из которых ведёт на второй этаж, покрытый деревянным полом, а если быть точным, в область К13.

К2: ВНУТРЕННИЙ ДВОР

Внутренний двор расположен на десять футов выше, чем уровень земли за стенами, поэтому расстояние от уровня двора до уровня стен составляет всего десять футов. Каменные лестницы соединяют двор с верхней частью стены.

Двор пустой, ничего интересного.

К3: ОТХОЖЕЕ МЕСТО

Безобидные крысы населяют это небольшое деревянное сооружение, дурно пахнущее крысиными экскрементами.

Персонаж может использовать заклинание *разговор с животными* [*Speak with animals*], чтобы общаться с крысами. Покормив их, можно выудить много полезной информации о замке:

Цитадель. Крысы не смогли найти способ проникнуть туда, поэтому не могут ничего сказать о ней.

Другие существа. Крысам часто докучают совы по ночам, кроме них они никого не видели. Внешние казармы населяют несколько существ, которые крысы считают “сверхъестественными” и избегают их.

Серебряный ключ. Одна из крыс нашла потрёпанный серебряный ключ и закопала его где-то в юго-восточной части двора за отхожим местом. Персонаж может убедить крысу отдать ключ, преуспев в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 10. Ручка ключа выполнена в виде головы волка. Таким ключом можно открыть любую дверь в замке.

К4: ВНЕШНИЕ КАЗАРМЫ

Внутри этого сооружения воняет плесенью и абсолютно всё покрыто слоем пыли. Вы видите камин и шесть деревянных полусгнивших коек с набитыми соломой матрасами. На четырёх из них лежат зелёные существа с квадратными головами и телами, но без рук.

Четыре безруких существа, лежащих на кроватях, являются **криперами** [**creepers**]. Если персонажи сразу же покинут помещение, после того как войдут, то криперы не обратят на них внимание. Если герои промедлят, то существа их заметят, встанут и начнут движение в сторону персонажей. Криперы являются агрессивными существами и сражаются пока не умрут.

К5: КОНЮШНЯ

Петли на дверях конюшни сгнили. Любые попытки открыть двойные двери в конюшню приведут к тому, что двери отвалятся.

Постройка содержит шесть пустых мест для лошадей и старые ездовые принадлежности, покрывшиеся пылью.

К6: ГЛАВНЫЙ ЗАЛ

Двойная дверь, ведущая со двора в главный зал, закрыта на ключ.

В этом пыльном помещении нет ничего, кроме паутины, висящей по углам.

В северной части зала расположены две покрытые паутиной лестницы, ведущие в галерею (область К14).

К7: ВЕСТИБЮЛЬ

В этом помещении находятся ряды пустых крюков, прикрепленных к стенам.



К8: Колодец и кухня

Каменный колодец расположен в юго-западной части кухни. Рядом с ним стоит деревянное ведро, к которому привязана 50-футовая верёвка. Кухонный стол и буфеты пусты, небольшой железный горшок висит на железном крюке над камином.

Радиус колодца составляет примерно 5 футов, а его глубина около 30 футов. Колодец выложен из кирпича, который в некоторых местах выступает, создавая тем самым своеобразные упоры для ног и рук. Персонаж, который посветит в колодец, может заметить небольшое серебряное сияние, исходящее из воды. Для того, чтобы подняться или спуститься в колодец, совершать проверку навыка не нужно.

Цистерна. Внизу находится цистерна 10 футов глубиной и шириной, заполненная свежей водой. Её охраняет **водная аномалия [water weird]** (см. «Бестиарий»), которая нападёт на любого, кто коснётся воды. На дне цистерны лежит 10-футовый, стальной молниевый посох, навершие которого украшает шар. Это один из шести тех самых посохов, которые необходимы для создания защитного купола (см. область K21).

К9: Кладовая

На дальней от входа стене находятся пустые полки.

К10: Обеденный зал

Четырнадцать деревянных стульев расставлены вокруг деревянного обеденного стола. Над столом висит железная люстра без свечей. Два пустых шкафа стоят напротив северной стены.

В восточной части помещения расположен почерневший камин. Над ним прибита плита из синего мрамора, на которой красуется металлический щит с изображением волчьей головы и трёх молний.

Персонаж, который обратит внимание на щит и преуспее в проверке Интеллекта (История) Сл 10 обнаружит, что щит принадлежит рыцарю-оборотню, который магией построил замок. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* позволит обнаружить ауру магии школы Ограждения. Первое существо, которое прикоснётся к щиту, немедленно получит урон электричеством, равный 13 (3к8), после чего щит потеряет свои магические свойства и станет обычным объектом, которым можно пользоваться.

Плита из синего мрамора. Персонаж, который будет обследовать плиту, может обнаружить довольно хитро спрятанные от посторонних глаз полости продолговатой формы. Внутри них находятся две части одного десятифутового молниевых посоха. Если их соединить, то посох магическим образом соединится. Это один из тех самых шести магических посохов, которые необходимы для создания защитного купола (область K21).

К11: Комната слуг

Помещение полно пыли и паутины. Три кровати стоят вдоль восточной стены, а матрасы на них сильно прогнили.

К12: Оружейная

У стен расположились деревянные стойки с оружием. Большая часть его отсутствует, но кое-что ещё осталось, а именно: шесть копий, четыре длинных меча, два лука без тетивы и длинное деревянное кавалерийское копьё.

Копья, мечи и луки — не магические.

Деревянное кавалерийское копьё. При близком рассмотрении можно понять, что оно не является оружием, а больше походит на тубус. Внутри него находится 10-футовый, стальной молниевый посох с наконечником в виде шара. Это один из шести молниевых посохов, которые необходимы для создания защитного купола (см. область K21).

К13: ВЕРХНЯЯ ЧАСТЬ БАШЕН С ВОРОТАМИ

Это территория не охраняется. Двери, ведущие на внешние стены, закрыты. Деревянные люки в полу ведут в нижнюю часть (область К1). В стенах есть бойницы, которые дают 75% укрытие тем, кто стоит за ними.

Механизм открытия ворот. В стене находится железный рычаг. Действием персонаж может с помощью рычага поднять или опустить железную решётку.

К14: ГАЛЕРЕЯ

Четыре пустых комплекта доспехов стерегут это покрытое коврами помещение. Стены украшают картины драконов, пейзажей, битв и различных рыцарей. На восточной стене висит портрет рыцаря-оборотня, вооружённого стальным кавалерийским копьем.

Картины не представляют из себя что-то ценное или магическое. Картина на восточной стене изображает рыцаря-оборотня, основателя замка. Двери, ведущие на внешние укрепления, закрыты снаружи. Две лестницы ведут в главный зал (область К6).

Сокровища. Составные части доспехов приварены друг к другу, поэтому они не разваливаются. Три комплекта держат в руках обычные копыя. Четвёртый комплект держит в руках *копье +1* [+1 spear], которое можно выгащить, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 10.

К15: СПАЛЬНЯ

Простенькая кровать стоит в углу бедно обставленной комнаты. Около кровати стоит пустой сундук и деревянная вешалка.

Эта спальня использовалась капитаном замковой стражи. Из сундука забрали почти всё ценное, когда замок бросили его хозяева. Любой персонаж, который будет обследовать сундук, найдёт там потайное отделение. Там находится деревянный тубус. В тубусе лежит бумажка, на которой на Общем языке написано следующее:

*Деревянное кавалерийское копье
Танец лунного света
Модель замка
Цистерна в глубине
За щитом
Под цепями*

Эти фразы дают подсказки по местонахождению посохов (см. области К8, К10, К12, К17, К18, К20).

К16: ВАННАЯ КОМНАТА

В комнате находится умывальник, ванная, вешалка для полотенец и нужник. Там нет ничего интересного.

К17: СПАЛЬНЯ

Покрытая паутиной кровать с навесом стоит вдоль западной стены между двумя тумбами; на одной из этих тумб стоит раскрашенная деревянная модель замка. На противоположной стене закреплено позолоченное зеркало, напротив которого расположился пыльный шкаф.

В южной части помещения, около застеклённого окна, стоит высокая тёмная фигура с длинными когтями.

Эта фигура является **странником края [enderman]**, который проник в этот мир через тёмный угол комнаты. Не имея возможности вернуться в своё измерение, он атакует любого, кто подойдёт к нему или заговорит с ним.

Шкаф и выдвигаемые ящики тумбочек пустые.

Модель. Любой персонаж, который будет осматривать модель замка, может увидеть на вершине модели небольшую копию молниевых посохов. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* позволит обнаружить ауру магии школы Преобразования вокруг посоха. Если взять его в руки, то он начнёт увеличиваться до 10 футов в длину. Это один из шести молниевых посохов, которые необходимы для создания защитного купола (см. область К21).

К18: СПАЛЬНЯ

Толстый слой пыли и паутина покрывают кровать с навесом, пару прикроватных тумб, стол и стул, а также платяной шкаф, скованный цепями. Осколки разбитого зеркала валяются на полу. Оконные занавески задёрнуты.

На столе и в тумбах нет ничего достойного внимания; при детальном рассмотрении разбитого зеркала можно предположить, что когда-то оно висело на восточной стене комнаты, рядом со шкафом. (Крюк, на котором оно висело, сломался, и зеркало упало на пол и разбилось).

Платяной шкаф. В то время как персонажи осматривают комнату, платяной шкаф начинает трястись и гудеть так, словно какое-то существо заперто в нём. Цепи, сковывающие шкаф, закрыты на замок. Серебряный ключ, найденный в области К3, может открыть его. Действием персонаж также может попробовать взломать его с помощью воровских инструментов, преуспев в проверке Ловкости Сл 10. Замок так же можно сломать: у него КД 17, 7 хитов, а так же иммунитет к яду и психическому урону.

Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* позволит обнаружить ауру магии школы Иллюзии вокруг шкафа. Его содрогания — это не что иное, как иллюзорный эффект, а внутри него нет ничего опасного. Если открыть платяной шкаф, то можно обнаружить коробку высотой 6 футов, шириной 1 фут и глубиной 1 фут. Внутри коробки находятся две части одного молниевых посоха с шарообразным навершием. Если их соединить, то они магическим образом сростутся. Это один из шести молниевых посохов, которые необходимы для создания защитного купола (см. область К21).

К19: ВНУТРЕННИЕ КАЗАРМЫ

Пять пустующих кроватей стоят в покрытом пылью и паутиной помещении. Набитые сеном матрасы уже давно сгнили. Никто с давних пор не занимает эти койки.

К20: КАБИНЕТ

В помещении находятся стол и стул, которые стоят перед остеклённым окном. В столе имеется два выдвижных ящика, один из которых закрыт, другой открыт. Мигающий красный свет сияет из открытого ящика.

У дальней стены располагаются книжные полки; на самой верхней из них стоит единственная кожаная книга. Неподалёку стоит покрытая паутиной лестница, дающая возможность быстро добраться до книги.

Книга. Её можно достать с помощью лестницы или заклинания *волшебная рука* [*mage hand*]. Название книги, написанное на обложке серебряными чернилами, гласит — Танец лунного света. Книга написана неизвестным автором, принадлежит к жанру детективных историй и основана на реальных событиях. В этой истории тифлинг по имени Острый Клинок (Dagger Sharp) пытается решить запутанное дело, связанное с убийством жителей деревни Тупичок Браера. Под подозрением находится оборотень, но истинным виновником является пугало, одержимое злым духом наёмного убийцы, чьё тело жители деревни закопали живьём месяц назад. Клинок помогает жителям деревни поймать пугало, и уговаривает местного священника освятить могилу убийцы, чтобы упокоить его дух.

Любой персонаж, который будет читать книгу, найдёт помятую закладку, в которую воткнута стальная игла. Заклинание *обнаружение магии* [*detect magic*] позволит обнаружить ауру магии школы Трансмутации, применённую к игле. Если на иглу пролить каплю крови, то она увеличится в размере до 10-футового стального посоха с шарообразным навершием. Это один из шести молниевых посохов, которые необходимы для создания защитного купола (см. область К21).

Выдвижные ящики. В открытом ящике лежит камень элементаля (красный корунд) [*elemental gem (red corundum)*]. При прикосновении можно почувствовать исходящее от него тепло. Вместо призыва огненного элементаля, камень призывает **ифрита** [*blaze*].

Закрытый ящик можно открыть с помощью серебряного ключа, найденного в области К3. Действием, персонаж может использовать воровские инструменты, чтобы открыть замок, преуспев в проверке Ловкости Сл 10. Либо вырвать ящик из стола, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 13. В ящике находится незапертая шкатулка, на которой изображена стальная инсигния головы волка с тремя молниями над ней. Внутри шкатулки лежат тридцать синих жадеитовых колец, каждое из которых можно оценить в 10 золотых монет. Заклинание *обнаружение магии* [*detect magic*] позволит обнаружить ауру магии школы Ограждения, исходящую от каждого кольца. Эти кольца защищают от магического купола замка (см область К21).

К21: ПОСТАМЕНТЫ ДЛЯ ПОСОХОВ

Постаменты располагаются там, где встречаются две внешние стены. В этих постаментах есть специальные цилиндрические выемки 5 дюймов шириной и 1 фут глубины. Стенки выемок покрыты свинцом.

У внешней стены есть 6 постаментов с выемками. Когда шесть молниевых посохов будут установлены на эти постаменты, магический купол замка включается. Шар на вершине каждого посоха начинает мягко гудеть, наполняясь электрической энергией.

Молниевый барьер. Действием любое существо может установить посох на постамент или снять с него; но следует помнить, что только существо с кольцом из синего жадеита (см. область К20) может снять посох с постамента. После установки всех шести посохов они начинают наэлектризовываться. Любое существо, не имеющее специального кольца, и находящееся снаружи — включая внутренний двор, крыши и внешние стены — и начинающее свой ход в пределах 60 футов от замка, должно преуспеть в проверке Телосложения Сл 15 и получить урон электричеством, равный 14 (4кб), при провале, а при успехе половину указанного урона. Эффект игнорирует сопротивление и иммунитет к электричеству по причине магической природы энергии посохов.

Пока купол активирован, все животные и звери могут его чувствовать и держаться на расстоянии от замка.

ИТОГИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

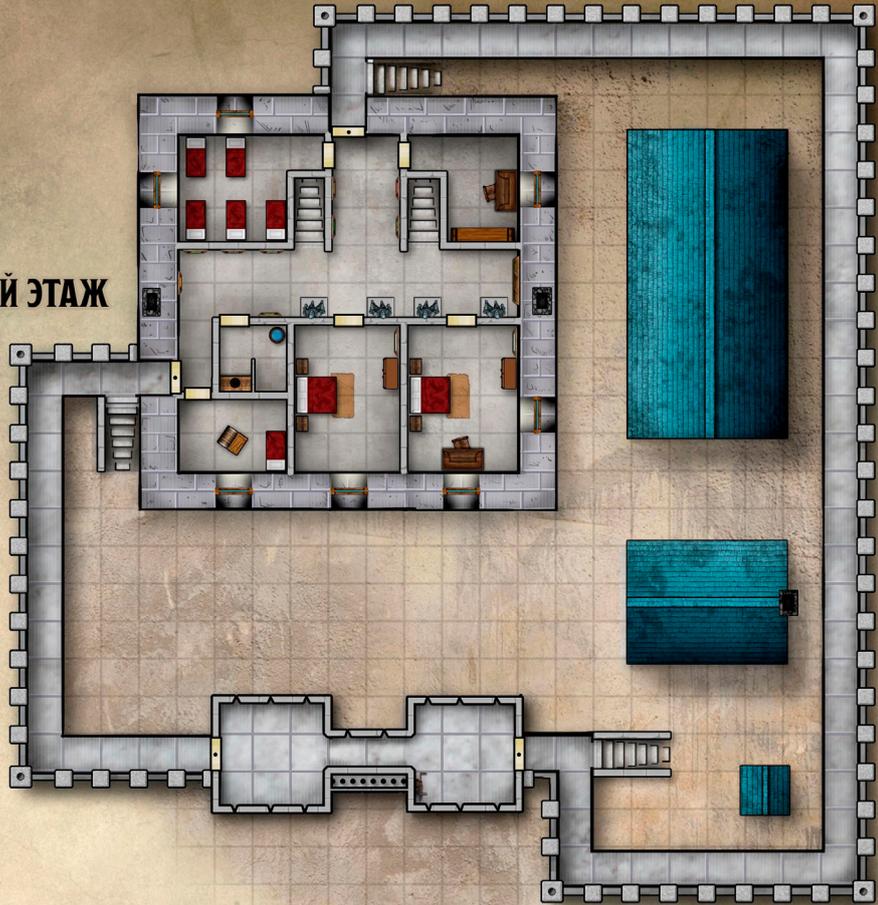
Когда персонажи очистят замок от населяющих его существ и найдут все шесть посохов, они могут спрятать их в надёжном месте и сообщить о своём успехе беженцам, которые теперь могут обосноваться тут, предварительно получив инструкции о том, как включать купол и пользоваться им. Кольца из синего жадеита, найденные в области К20, позволяют новым жителям замка патрулировать его окрестности, не окончив свою жизнь от ударов молний.

ПРОДОЛЖЕНИЕ КАМПАНИИ

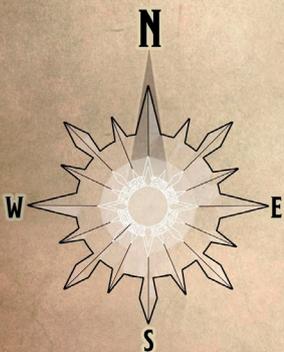
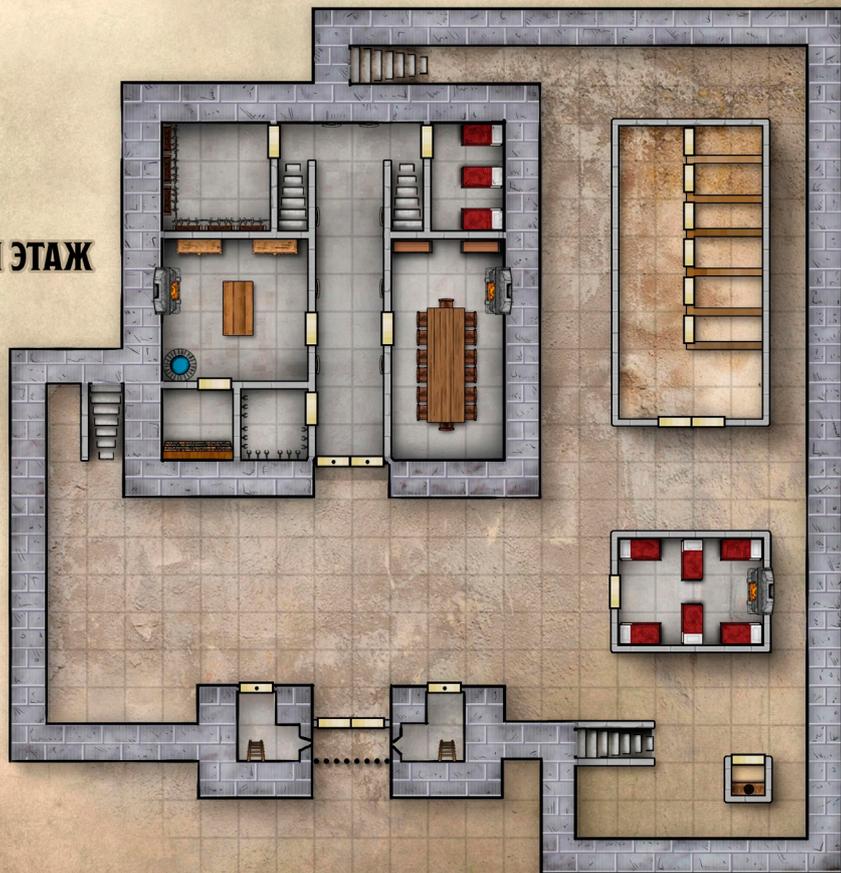
Когда беженцы переберутся в замок, дракон может отправиться туда, чтобы лично выяснить что происходит. Молниевый купол будет держать дракона на расстоянии — по крайней мере некоторое время. Персонажей могут попросить сразиться с драконом позже или возможно даже попытаться проследить за ним до его логова. Финальная битва с драконом может быть кульминацией вашей дальнейшей кампании. Если вам нужна помощь с логовом дракона, можно обратиться к книге «Сокровищница драконов Физбана».

МОЛНИЕВЫЙ ЗАМОК

ВЕРХНИЙ ЭТАЖ



НИЖНИЙ ЭТАЖ



1 квадрат = 5 футов

SCM23