



ADVENTURERS LEAGUE

RED WAR

EMBASSY OF EVIL



K. Jasmine Vernon

CCC-ST2-1



Красная Война: Посольство Зла

То, что должно было остаться утраченным, вновь найдено.

Пока магия обрушивается на Мулмастер и город лежит в руинах, глубоко во внутреннем святилище Тэйского посольства агенты Сзасса Тэма неустанно трудятся, чтобы расшифровать «Потерянный журнал Карсуса». Смогут ли герои остановить Сзасса Тэма, прежде чем он раскроет секреты самого печально известного волшебника в истории?

4-часовое приключение для персонажей 5–10 уровней

K. Jasmine Vernon

Автор

Код приключения: CCC-ST2-1

Версия: 1.2



Development and Editing: K. Jasmine Vernon

Special Thanks: Alan Patrick, Angad Grewal, David Hopkins, Eli Gamerman, Garrett Colón, Ginny Loveday, Jay Africa, Jonathan Connor Self, Tosh Le

Playtesters: Adrien Ramos, Anthony Dunn, Anthony Taylor, Anton Palikhov, Arden Christiansen, Ben Spagnolo, Bobby Twilley, Corliss McDaniel, Daniel Eggert II, Daniel Thiel, Eli Gamerman, Graham Pinhey, Ian Kimmel, Johnathan Paine, Justis Disney, Kevin Toovey, Michael Balin, Michael Lanier, Jason Riggs, Robert Soucy, Tayler Neal, Tom Duchaine

Organized Play: Chris Lindsay

Maps and Art by: K. Jasmine Vernon, or public domain

D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearls, Matt Sernett

D&D Adventurers League Administrators: Alan Patrick, Bill Benham, Claire Hoffman, Greg Marks, Lysa Chen, Travis Woodall

Переводчик: Всеволод Мухин

Вёрстка: Шаборкина Ксения

Вычитка: Maia Everett

Версия: 1.0

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, Книга Игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2017 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA, Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile 31, 2800 Delémont, CH, Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Введение

Добро пожаловать в «Красная Война: Посольство Зла», приключение D&D Adventurers League, являющееся частью официальной игровой системы D&D Adventurers League». Это приключение происходит во время событий *DDEP00-01 The Red War* после событий сезона сюжетной линии *Elemental Evil™* и событий *DDAL00-01 Window to the Past*.

Это приключение рассчитано на 3–7 персонажей 5–10-го уровня и оптимизировано для пяти персонажей 9-го уровня. Персонажи за пределами этих уровней не могут участвовать в этом приключении.

Изменение приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых столкновений. Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлить в меньшую сторону

Так вы получите средний уровень отряда (СУО). Для определения силы группы для этого приключения сверьтесь со следующей таблицей:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3-4 персонажа, СУО ниже	Очень слабый
3-4 персонажа, СУО равен	Слабый
3-4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО ниже	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6-7 персонажей, СУО ниже	Средний
6-7 персонажей, СУО равен	Сильный
6-7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Для среднего уровня отряда не дается рекомендаций по корректировке приключения, потому что она не требуется. Каждая врезка для каждой категории силы группы может указывать ли не указывать, следует ли что-то изменять. Если для группы вашей силы рекомендаций нет, то вам не

нужно вносить никаких изменений.

Перед началом игры

Прежде чем вы начнёте игру, примите во внимание следующее:

- Прочитайте приключение, делая заметки обо всём, на чём вы хотели бы заострить внимание или что вы хотели бы напомнить себе во время проведения приключения, например, то, как вы хотели бы отыграть определённого ПМ, или тактика, которую вы хотели бы применить в бою. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами приключения.
- Соберите все ресурсы, которые вы хотите использовать для проведения этого приключения, такие как карточки для заметок, ширму Мастера, миниатюры и карты сражений.
- Попросите игроков предоставить нужную вам информацию об их персонажах, такую, как имя, раса, класс и уровень, а также пассивную Мудрость (Внимательность) и всё, что в приключении отмечено как важное (например, предыстория, особенности, слабости и т.д.).

Игра за Мастера

У вас самая важная роль — обеспечение игрокам удовольствия от игры. Вы рассказываете историю и даёте жизнь словам на этих страницах. Чтобы лучше с этим справиться, имейте в виду следующее:

Все карты в ваших руках. Решайте то, как группа будет взаимодействовать с приключением; его изменение или импровизация приветствуются, если вы сохраните дух приключения. Это не даёт вам, однако, права вводить домашние правила или изменять правила Лиги Приключенцев; в этом отношении они должны быть последовательными.

Давайте игрокам достойные испытания. Оцените уровень опыта игроков (не персонажей). Попробуйте понять (или спросить), чего они хотят от игры, и попытайтесь создать ту атмосферу, которой они ищут. У всех должна быть возможность проявить себя.

Двигайте приключение вперёд. Когда игра топчется на месте, не стесняйтесь предоставлять своим игрокам подсказки и наводящие вопросы, чтобы они могли попытаться решить загадки, вступить в бой, отыграть взаимодействие с миром, не испытывая раздражения от недостатка информации. Это даёт игрокам «маленькие победы» за принятие ими хороших решений, исходя из имеющихся у них сведений. Позаботьтесь, однако, о том, чтобы игроки не закончили игру слишком рано; дайте им возможность получить полноценное удовольствие от игры.

Сводка по приключению

«Отчаяние — это наркотик. Оно погружает разум в безразличие».

– Чарли Чаплин

Предыстория приключения

Древнее королевство Нетерил когда-то было могущественной империей знаний и магии, но долгая и ожесточенная война с таким же могущественным противником угрожала его существованию.

В отчаянии Карсус, самый могущественный волшебник в истории, используя отобранную божественность Мистрил, обрёл свой народ на гибель. Чтобы не допустить повторения его ошибки, Мистра, реинкарнация Мистрил, переписала законы магии и спрятала исследования Карсуса на краю вселенной.

По крайней мере, так считалось...

Шесть месяцев назад экспедиция Красных Волшебников обнаружила давно забытого Митала, похороненного под Ледником Белого Змея. Наняв искателей приключений, чтобы исследовать его глубины, они нашли подлинную библиотеку с древними магическими знаниями, которая была перемещена в Мулмастер для изучения, но перед этим агенты Арфистов украли несколько томов, в том числе три, относящиеся к забытой школе хрономантии.

За прошедшие месяцы Малкин Фенрис, Верховный Арфист и архимаг с хорошей репутацией, изучил украденные тексты хрономантии, обнаружив скрытый шифр, указывающий на местоположение потерянных исследовательских журналов Карсуса, долгое время считавшихся уничтоженными Мистрой. Узнав об этом слишком поздно, Малкин не успел помешать Сзассу Тэму заполучить *Потерянный Журнал Карсуса* и переправить его в Мулмастер.

С наступлением Красной Войны судьба Мулмастера висит на волоске. На город обрушиваются чары, а нежить заполонила улицы. Но не вся надежда ещё потеряна. Малкин считает, что война может послужить хорошим отвлекающим маневром для проникновения в тэйское посольство и уничтожения журнала до его расшифровки.

Обзор приключения

Приключение разбито на три части:

Часть 1. Запертые в Мулмастере, герои сражаются с небольшим отрядом Красных Волшебников, прежде чем их завербуют, чтобы помочь Малкину Фенрису уничтожить *Потерянный Журнал Карсуса*.

Часть 2. С помощью Малкина персонажи проникают в посольство Тэя в поисках журнала, пытаясь избежать обнаружения.

Часть 3. Обнаружив дневник, персонажи должны сразиться с мастером Тессил'ком и уничтожить том, прежде чем магия, связывающая посольство, прекратит действовать.

Сводка по локациям и НИП

В этом приключении важную роль играют следующие локации и НИП.

Мулмастер. Город Опасности был когда-то космополитической метрополией под диктатурой Высокого Клинки, но был опустошен махинациями Культов Стихийного Зла. В последующие годы он был восстановлен с помощью Магекратии Тэя.

Сзасс Тэм. Титулованный Зулкир Некромантии, этот мерзкий лич правит Тэем и своими собратьями зулкирами с помощью силы и страха. Чрезвычайно параноидальные замыслы Сзасса Тэма всегда учитывают любого рода случайности, и он без колебаний пожертвует каждой живой душой в Мулмастере для достижения своих целей.

Малкин Фенрис. Этот жизнерадостный, но самовлюбленный гном, самопровозглашенный «Архимаг Флана», является знаменитым Открытым Арфистом, волшебником, одержимым зелёным цветом, и одним из тех, кто подписал *Декларацию поддержки Арфистов*. Будучи частично ответственным за саму Красную Войну, он стремится свести к минимуму ущерб, наносимый Мулмастеру, и не дать Сзассу Тэму достичь своих целей любой ценой. Немного расстроенный, Малкин часто говорит о вещах, которые ещё не произошли, и, несмотря на свидетельства об обратном, называет себя «лепреконом».

Карсус. Изобретатель печально известного заклинания *Аватара Карсуса* (единственное существующее заклинание 12-го уровня), Карсус был волшебником с большим талантом и настоящим гением в магическом искусстве. К сожалению, он также был излишне беспечен и близорук, и его действия привели к разрушению Нетерила и смерти Мистрил. Несмотря на изменения в Плетении, созданные её преемницей Мистрой, которые не позволяют использовать заклинания 11-го уровня и выше, его исследовательские заметки были бы бесценны и чрезвычайно опасны в руках любого волшебника.

Тессил'к. Даже не будучи зулкиром, Тессил'к является могущественным архимагом, заклинателем и мастером в криптографии. Его обязанность состоит в том, чтобы перевести *Потерянный Журнал Карсуса*, избавив Сзасса Тэма от этой скучной работы.

Зацепки приключения

По какой-то причине персонажи оказываются в городе Мулмастер, как только начинается Красная Война против Тэя.

Призыв к оружию. Отвечая на призыв, вы вызвались помочь своей фракции избавиться от тэйского бедствия.

Просто не повезло. Не зная, что назревает война, вы случайно оказались втянуты в Красную Войну, пока занимались рутинными делами в городе.

Красная Война

Это приключение происходит во время событий *DDEP00-01 The Red War*. В результате в течение всего приключения действуют следующие дополнительные правила.

Некротический Поцелуй Сзасса Тэма

С помощью зулкира Дар'лона Ма Сзасс Тэм окутал город Мулмастер рядом чар.

Все живые гуманоиды, кроме тех, которые отдельно указаны в этом приключении, сразу же получают следующее проклятие (включая персонажей игроков):

Некротический Поцелуй Сзасса Тэма (проклятие)

- Любое живое существо, которое заканчивает свой ход в пределах 5 футов от этого существа, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе немедленно получит одну степень истощения. Степени истощения, полученные из-за этого проклятия, исцеляются со скоростью одна в неделю.

Снятие проклятия. Это проклятие не может быть снято, рассеяно или подавлено любым известным заклинанием или эффектом, включая *исполнение желаний* [wish]. Проклятие заканчивается автоматически по завершении этого приключения (но оно также присутствует и в других приключениях, проходящих во время Красной Войны).

Негуманоидные существа. Живые негуманоидные существа (звери, элементали, призванные феи и т. д.) не подвержены проклятию, но не защищены от его эффекта. Если любое такое существо (включая собственное ездовое животное персонажа, если таковое имеется) заканчивает свой ход рядом с поражённым гуманоидом, оно должно преуспеть в спасброске, иначе получит одну степень истощения от Некротического Поцелуя.

Мастер должен описать эффект после первого спасброска. Хотя это проклятие является постоянной проблемой на протяжении всего приключения, оно не должно оставаться необъяснимым.

Например:

- Миралк встаёт рядом с Красным Волшебником и заканчивает свой ход. Ему не нужно совершать спасбросок против Некротического Поцелуя, поскольку Миралк не примыкает сам к себе и не поражён Красным Волшебником.
- Салури встает рядом с Миралком и Красным Волшебником и заканчивает свой ход. Салури должен будет совершить спасбросок против Некротического Поцелуя, потому что Миралк проклят.
- Красный Волшебник дико танцует и заканчивает свой ход. Красному Волшебнику не нужно кидать спасброски, потому что Красные Волшебники невосприимчивы к эффекту.
- В конце следующего хода Миралка, если тот всё ещё находится рядом с Салури, ему тоже нужно будет сделать спасбросок, поскольку сама Салури проклята.
- Если авантюристы двигаются так, чтобы между ними всегда было 10 футов места, ни один персонаж не совершает спасброски.

Скверная магия

Тэйцы трудились, пытаясь заделать разломы ведущие на элементальный план. Эти разломы — скверна в ткани Плетения, и в результате магия стала вести себя неправильно.

Следующие эффекты применяются на время этого приключения:

Скверная магия

- Заклинания (Волна дикой магии).** Каждое заклинание (включая заговоры), наложенное персонажами и их союзниками, автоматически вызывает волну дикой магии. Бросьте кость по таблице «Волна дикой магии» в *Книге игрока*.
- Некротический Поцелуй.** Любое существо, находящееся под действием Некротического Поцелуя, совершает с помехой свой первый спасбросок в каждом раунде.

Красные Волшебники и их союзники

НИП Красных Волшебников [Red Wizard] и Тэйских Воинов [Thayan Warrior], присутствующие в этом приключении:

- Невосприимчивы к Некротическому Поцелую.** Они не подвержены этому проклятию, и им не нужно делать спасброски, если они заканчивают свой ход рядом с проклятым гуманоидом.
- Невосприимчивы к эффектам Скверной магии.** НИП Красных Волшебников могут свободно накладывать все заклинания без риска вызвать волну дикой магии.

Истощение

Следующий отрывок описывает эффекты каждой степени истощения. Для получения полной информации, пожалуйста, посмотрите на сноску на стр. 291 *Книги игрока* или на стр. 105 базовых правил.

Истощение

Степень	Эффект
1	Помеха при проверках характеристик
2	Скорость уменьшается вдвое
3	Помеха на броски атак и спасброски
4	Максимум хитов уменьшается вдвое
5	Скорость снижается до 0
6	Смерть

Часть 1. Кровь, смерть и огонь

Ориентировочная длительность: 1 час

Приключение начинается с того, что персонажи попадают в ловушку в городе Мулмастер, когда Сзасс Тэм начинает свою атаку.

Осада Мулмастера

Раскат грома прокатился по небу, когда неестественный шторм стремительно накрыл Мулмастер своей тенью. В бушующих облаках вспыхивают вспышки багровых молний, пронизывающие небо злобой.

Прямо на вас несётся толпа паникующих мирных жителей, бегущая от невидимого ужаса на севере, заставляя вас нырнуть в ближайший тупик, чтобы не оказаться растоптанными.

Вы с ужасом наблюдаете, как таинственная сила поражает многочисленных горожан, словно чума; их истощенные тела стремительно разлагаются на ваших лазах.

Общие черты

Мулмастер имеет следующие особенности во время вторжения:

Ландшафт. В городе мощные улицы и узкие переулки. Щебень и мусор засоряют улицы и переулки, делая большинство районов труднопроходимыми. Огромные пропасти и провалы делят здания и дороги на две части. Непрерывно горят вихри стихийного огня.

Сооружения. Большинство зданий повреждены и находятся в разных стадиях ремонта. Город несёт шрамы Элементальных Культов, которые ещё не зажили.

Погода. Тёмная неестественная буря свирепствует над головой, закрывая солнце. Красные дуговые молнии пронзают небеса.

Свет. В течение дня освещение тусклое, и существа, испытывающие отвращение к солнечному свету, не ощущают в пределах города никаких трудностей.

Запахи и звуки. Крики паники, рев грома и звон битвы создают какофонию звука. От зловония крови, разложения и горящей плоти нигде не спрятаться.

А. Тэйский патруль (социальный; боевой)

Один **красный волшебник-воплотитель** [red wizard evoker], два **тэйских воина** [Thayan warrior] и один **огр-зомби** [Ogre zombie] остановились возле начала переулка, чтобы оживить несколько близлежащих трупов.

Возможные подходы

Засада. Поскольку патруль не знает о персонажах, скрывающихся в тупике, у них есть возможность устроить засаду. Если персонажи начинают бой, каждый персонаж должен совершить проверку Ловкости (Скрытность) Сл 12. Если все персонажи преуспевают, патруль оказывается застигнут врасплох.

Общение. Если персонажи начинают диалог, воплотитель удивляется, но быстро восстанавливает свое самообладание. Тэйцы задерживаются на время, чтобы дать МуЛен возможность завершить своё заклинание. См. Социальный перерыв ниже.

Прятки. Если персонажи ждут, пока патруль уйдёт, то волшебник завершает свое заклинание. Добавьте **трёх упырей [ghoul]** к столкновению под командованием воплотителя. С помощью недавно оживленных упырей патруль начинает работы по возведению баррикад и контрольно-пропускного пункта и не показывает никаких признаков ухода из района. Пока они ждут, каждый персонаж может совершить проверку Ловкости (Скрытность) Сл 12. В случае успеха их не замечают.

Социальный перерыв

Если персонажи разговаривают с патрулем, **красный волшебник** представляется как **МуЛен Зифф** (33, небинарный человек, волшебник, 29) и тепло приветствует персонажей.

- Компаньонов МуЛен зовут **Алек** (33, мужчина, человек, 46) и **Зэнет** (33, мужчина, человек, 23).
- МуЛен ведёт простой, но вежливый разговор, однако не сообщает никакой полезной персонажам информации.

Проницательность. Персонажи с пассивной Мудростью (Проницательностью) 13 или выше осознают, что их собеседники просто тянут время, чтобы завершить свое заклинание.

Создание нежити. Если МуЛен завершает своё заклинание (1 минута), добавьте **трёх упырей [ghoul]** к столкновению под их командованием.

Отыгрыш МуЛен Зифф

33, небинарный человек, **красный волшебник-воплотитель**, 29

Характер. МуЛен — тихий, молчаливый, невероятно внимательный и проницательный человек, которому нравится собирать факты об окружающих и задавать наводящие вопросы, чтобы получить информацию, при этом раскрывая как можно меньше информации о себе.

Внешность. МуЛен носит невзрачную багровую одежду, многочисленные мешочки и плащ с капюшоном, надетым поверх лысой головы. На лбу и бритой коже головы МуЛен можно увидеть мягко светящиеся синие татуировки.

Цитата: «Это так захватывающе. Пожалуйста, продолжайте».

Использование заклинаний. МуЛен имеет следующие заготовленные заклинания:

Заговоры: *леденящее прикосновение* [chill touch], *огненный снаряд* ♀ [fire bolt], *свет* ♀ [light], *погребальный звон*^{РЗВ} [toll the dead].

1-го уровня (3 ячейки): *огненные ладони* ♀ [burning hands], *доспехи мага* [mage armor], *волшебная стрела* ♀ [magic missile].

2-го уровня (3 ячейки): *палящий луч* ♀ [scorching ray], *отражения* [mirror image], *дребезги* ♀ [shatter].

3-го уровня (3 ячейки): *контрзаклинание* [counterspell], *огненный шар* ♀ [fireball], *молния* ♀ [lightning bolt].

4-го уровня (3 ячейки): *высшая невидимость* [greater invisibility], *град* ♀ [ice storm].

5-го уровня (2 ячейки): *ладань Бигби* ♀ [Bigby's hand], *обессиливание*^{РЗВ} [enervation].

6-го уровня (1 ячейки): *пляшущая молния* ♀ [chain lightning], *сфера неуязвимости* [globe of invulnerability] ♀ — заклинания школы воплощения

РЗВ: заклинание взято из *Руководства Занатара* обо всем. Мастера, у которых нет этой книги, могут заменить данные заклинания похожими из *Книги игрока*.

Бой

Когда начнется бой, учтите следующее:

Тэйские воины. Тэйские воины вступают в схватку, создавая стену щитов возле входа в переулок.

Красный Волшебник. МуЛен избегает ближнего боя и использует *высшую невидимость* при первой возможности. Зифф накладывает *контрзаклинание* на заклинания, наносящие урон.

Нежить. Огры-зомби подчиняются устным командам МуЛена. Если упыри присутствуют, МуЛен может принуждать их действовать, тратя бонусное действие, аналогично накладыванию изменённого заклинания *сотворение нежити*.

Случайные события

В начале каждого раунда боя сделайте бросок по таблице ниже, чтобы определить новую ситуацию или опасность в столкновении. Каждое событие происходит только один раз.

Случайные события

к20	Опасность или событие
1	Огненный шар. Случайный огненный шар взрывается рядом с одним из врагов (Сл 15).
2-4	Малый разлом. Незначительный элементарный разлом образуется в 10-футовом кубе и существует до конца раунда. Любое существо, которое начинает или заканчивает свой ход рядом или внутри разлома, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, иначе получит 7 (2к6) урона холодом, огнём или электричеством и будет сбито с ног.
5-8	Союзники. На помощь персонажам приходят два дружественный ветерана [veteran]. Сделайте бросок инициативы за ветеранов. Они остаются до конца боя.
9-12	Залп. Залп стрел проносится над головами. Это действует как <i>град шипов</i> [hail of thorns] 3-го уровня, нацеленный на одно случайное существо (Сл 15; +8 на попадание, 1к8+4 колющего урона плюс <i>град шипов</i>).
13-16	Дым. Густой удушающий дым создаёт 20-футовую область сильного затемнения и сохраняется до рассеивания.
17-19	Паническое бегство. Испуганные горожане, пострадавшие от <i>Некротического Поцелуя</i> , заполняют 40-футовый куб в восточном конце улицы и движутся на запад со скоростью 30 футов в раунд. Существа в пределах области должны преуспеть в спасброске Силы Сл 12, иначе будут опутаны давкой, пока толпа не пройдет (Сл 12).
20	Красная молния. С неба бьёт красная молния. Совершите 3 атаки заклинанием дальнего боя (+8 к попаданию). При попадании каждый заряд наносит 7 (2к6) урона электричеством.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите **огра-зомби**. МуЛен получает характеристики **мага Красных Волшебников**.
- **Слабая группа:** МуЛен получает характеристики **мага Красных Волшебников**.
- **Сильная группа:** добавьте дополнительного **огра-зомби**.
- **Очень сильная группа:** добавьте дополнительного **огра-зомби** и одного **мага Красных Волшебников**.

Сокровища

Патруль несёт при себе монеты и драгоценные камни суммарной стоимостью 200 зм. МуЛен также несёт свою книгу заклинаний в кожаном футляре (см. **Раздаточный материал для игроков №5**).

Развитие событий

Пусть персонажи осмысливают исход битвы и оценят ситуацию. Обязательно опишите продолжающуюся вокруг войны:

- По улицам бродят толпы нежити.
- Горожане в безумной панике бегут на юг. Многие становятся жертвами *Некротического Поцелуя*.
- Залпы стрел пронзают как своих, так и чужих.
- Разные заклинания просвистывают над головами, в то время как огненные шары и другие заклинания взрываются поблизости.
- И т.д. Короче — крошечный ад.

Переходите к части «Мобилизация» ниже.

Б. Мобилизация (социальный)

Толпа людей толкает вас дальше на юг. Вы пробираетесь по улицам, заваленными мёртвыми, умирающими и нежитью, пытаетесь найти убежище.

Примерно через час вы натываетесь на утомлённого битвой гнома, одетого в ярко-зеленые доспехи и сражающегося с полудюжиной Красных Волшебников.

«Аа! Подкрепление. Вы как раз вовремя!» — восклицает гном. Подняв мифриловый посох, гном швыряет шар уничтожающего зелёного пламени, взрывающийся среди врагов. Внезапно оказавшиеся в меньшинстве после вашего прибытия выжившие Волшебники поспешно отступают.

Гном представляется Верховным Арфистом **Малкином Фенрисом** и просит о помощи в миссии крайней важности.

Он призывает *великолепный особняк Морденкайна* [Mordenkainen's magnificent mansion] и приглашает персонажей проследовать за ним внутрь, чтобы они могли свободно поговорить. Оказавшись внутри, он предоставляет следующую информацию:

- Красные Волшебники собирали магические артефакты и реликвии со всего Фаэруна и доставляли их в Мулмастер.
- Среди этих артефактов есть несколько крупных пульсирующих кристаллов, называемых **Батарейками**, а также разбитые останки **Хранителя душ** — устройства, отвечавшего за Проклятие Смерти.
- Малкин верит, что Красные Волшебники используют эти артефакты для управления Элементальными Разломами в Мулмастере, и в совокупности они обеспечивают Тэй почти безграничным источником магической энергии.
- До него дошли сведения, что Сзасс Тэм получил во владение исследовательский журнал легендарного волшебника Карсуса.
- Если Сзасс Тэм заполучит его магические секреты, Малкин боится, что он станет обладать достаточными знаниями, чтобы изменить потоки Плетения, отсекая всех, кроме Красных Волшебников, от источника всей Магии. Он боится, что даже сама Мистра не сможет остановить его в случае успеха.
- Он предлагает персонажам **200 пм** в обмен на помощь в обнаружении и уничтожении *Потерянного журнала Карсуса*, который, по его мнению, находится поблизости, в тэйском посольстве.

Магия или История. Персонажи, владеющие навыками Магия или История и преуспевшие в проверке Интеллекта (Магия или История) Сл 15, вспоминают историю Карсуса (см. боковую сноску Легенда о Карсусе). Персонажи, владеющие обоими навыками, автоматически получают эту информацию (проверка не требуется).

Проницательность. Персонажи, преуспевшие в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 17, понимают, что Малкин знает гораздо больше. Если его спросить, он раскрывает следующую дополнительную информацию.

- Малкин недавно участвовал в экспедиции на Ледник Белого Змея, в ходе которой он украл несколько томов (всего 12) из древнего Нетерильского Каталога.
- При изучении этих томов Малкин наткнулся на скрытый шифр, спрятанный в текстах. Шифр создан не кем иным, как самим Карсусом.
- Шифр указал на местоположение секретного *демиплана*, в котором Карсус хранил свои самые ценные вещи, включая все его исследования. Самое интригующее — то, что координаты были как пространственными, так и временными, раскрывая местоположение *демиплана* в определённый момент времени.
- Малкин наверняка знает, что Сзасс Тэм вошел в скрытый *демиплан* Карсуса и обнаружил журнал, но не уточняет, откуда он узнал этот факт.

Легенда о Карсусе

Карсус был самым могущественным волшебником в истории. Настоящий вундеркинд, он изобрел свою собственную школу магии, а также более десятка заклинаний 10-го уровня или выше. *Аватара Карсуса* — его самое печально известное заклинание и единственное существующее заклинание 12-го уровня.

Безумие Карсуса. Безумие Карсуса. В —339 ЛД Карсус украл божественность Мистрил, богини магии, и ненадолго сам обрёл божественность. Это событие привело к гибели Мистрил и разрушению Нетерила. Мистра, реинкарнация Мистрил, переписала законы магии и спрятала все знания о заклинании *Аватара Карсуса* на краю вселенной.

Арфисты (задание фракции). Малкин отводит в сторону любых персонажей Арфистов (ранга 2 или выше) и обращается с личной просьбой. Он раскрывает им следующую дополнительную информацию.

- Недавно было обнаружено несколько **Корчащих Батарей**, по крайней мере одна из которых находится у Красных Волшебников.
- Корчащие Батарей содержат разбитую на части сущность Древнего Злого Кьюса — мерзкой нежити, которую боятся сами боги.
- В попытке остановить тэйцев Малкин изучил несколько текстов, относящихся к Корчащим Батарейкам, но его исследования зашли в тупик.
- Малкин знает, что тэйцы владеют оставшимися книгами по этому вопросу, и просит, в случае, если персонажи найдут их, чтобы те передали их

ему, дабы он мог завершить свое исследование. Он считает, что книги находятся где-то в Посольстве.

- Книги, которые он ищет, входят в наборы по три; сделаны из металла и камня; и имеют характерный символ алмаза.
- Малкин ранее заполучил книги школ ограждения, вызова, преобразования и утраченной школы хрономантии. Он ищет книги, относящиеся к оставшимся пяти школам (четыре из которых представлены в этом приключении).

Задание фракции: Арфисты

Чтобы выполнить поручение, персонажам Арфистам необходимо предоставить Малкину хотя бы один полный набор книг, принадлежащих к одной школе.



Малкин Фенрис

Отыгрыш Малкина Фенриса

ХН, мужчина, лесной гном, архимаг, 139

Характер. Малкин — хитрый, жизнелюбивый, самовлюбленный и блестящий тактик. Он тратит много денег и щедр со своим богатством, живёт бесцельной жизнью. Чрезвычайно преданный своим друзьям, он считает себя чемпионом простого люда, но более чем готов сразиться со злом, если то не представляет для него серьезной угрозы. Малкин говорит высоким голосом и одержим зелёным цветом.

Внешность. Некротический Поцелуй сделал кожу Малкина пепельно-серой, а его рыжие волосы и бороду — белыми.

Цитата: «Не хотите сделать небольшой глоток огненных духов? У меня настаивается целая бочка».

Развитие событий

Персонажи в безопасности и могут совершить короткий отдых, если захотят. Когда они будут готовы, переходите к Части 2.

Часть 2.

Расследование

Ориентировочная длительность: 2 часа

В этом разделе персонажи исследуют похожее на лабиринт посольство в поисках *Потерянного журнала Карсуса*.

Вожделение и опции

Большая часть этого приключения происходит в глубинах посольства. Дайте персонажам несколько минут, чтобы исследовать внутренний двор и отдаленные здания, но сделайте все возможное, чтобы направить их к самому Особняку.

Эта часть является секретной миссией, и персонажам рекомендуется не задерживаться на одном месте дольше, чем необходимо.

Погоня. Часть 2 этого приключения, как тайная операция, не предназначена для ведения боевых действий. Игроки, которые тратят время, сражаясь с бесконечными волнами Красных Волшебников, могут легко не успеть вовремя.

Если до конца модуля **остаётся 90 минут**, а персонажи ещё не завершили все три обязательные комнаты, гонг внезапно замолкает, и никакие другие поисковые группы больше не беспокоят персонажей. Персонажи должны как можно быстрее пройти через оставшиеся требуемые комнаты, а затем немедленно перейти к Части 3.

Тэйское посольство

Спустя час ходьбы по закоулкам и боковым дорогам персонажи без проблем добираются до тэйского посольства.

Окружённое 15-футовыми стенами из плотно сложенного серого камня, тэйское посольство является впечатляющим сооружением. Его ворота открыты и никем не охраняются, а сам двор невероятно чист. На множестве каменных плит, которыми уложен внутренний двор, изображены магические символы, и несколько небольших строений окружают роскошный белый особняк. Двойные двери из красного дерева напротив ворот закрыты.

Быстро становится очевидно, что меньшие здания запечатаны магией, и что сам особняк — ваша единственная точка входа.

Магия. Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 20 показывает, что всё сооружение является модифицированным заклинанием *великолепный особняк Морденкайнена* [Mordenkainen's magnificent mansion].

Защитные глифы. Магические руны во дворе образуют постоянный глиф заклинания, которое делает особняк и окружающие строения невосприимчивыми для вреда.

Рассеивание магии. Глифы не могут быть развеяны.

Комнаты особняка

Каждая комната особняка представляет собой отдельный *демиплан*, а сам особняк содержит почти бесконечное их количество. В комнатах создается ощущение смещения и разделённости, и персонажи чувствуют себя дезориентированными при хождении по особняку.

Каждая комната в особняке имеет только две функционирующие двери — один вход и один выход. Другие могут существовать, но они — просто хорошо сделанные декорации и не служат какой-либо цели.

Наконец, когда все персонажи покидают комнату, дверь захлопывается за ними, и открывается дверь, ведущая в другое место, отличное от предыдущей комнаты.

Общие черты

Если не указано иное, все локации в посольстве Тэя имеют следующие общие характеристики:

Размер. Размеры комнат варьируются, причем большинство комнат имеют ширину не менее 40 футов.

Ландшафт. Полы и ступеньки сделаны из каменной кладки. Роскошные багровые ковры. Украшенные филигранные перила и ограждения. Окна занавешены красными бархатными шторами. Стены, полы и двери построены из необработанного плоского материала, независимо от их вида.

Двери. Двери закрыты, но не заперты. Большинство дверей, кажется, сделаны из тонкого красного дерева, железа или бронзы и имеют стандартный размер, но на самом деле они созданы из грубой планарной эссенции.

Оформление. Дорогие гобелены заполняют стены. Мебель из дерева высшего качества с удобными мягкими подушками. Канделябры, вазы, картины и другие декоративные предметы.

Свет. Свечи и вечно горящие факелы освещают большинство комнат ярким светом или тусклым светом в тени.

Запахи и звуки. Поскольку каждая комната представляет собой отдельный демиплан, звуки не проходят между комнатами, если только дверь не открыта. Персонажи, подслушивающие через двери, слышат жуткую тишину. Запах благовоний, старой бумаги, пузырящихся алхимических напитков и специй.

Изучение. Персонажи, которые исследуют любую из дверей, могут пройти проверку Интеллекта (Магия) Сл 20. В случае успеха персонаж замечает десятки едва видимых рун, начертанных вокруг каждой двери. Эти руны образуют шифр, позволяющий кому-то целенаправленно двигаться по особняку. Однако изучение этого шифра невозможно без использования *исполнения желаний* [wish].

Мир между мирами

Зулкир Дар'лон Ма не пожалел средств на строительство своего особняка. Он представляет собой изменённые версии *демиплана*, *великолепного особняка Морденкайна* и других заклинаний. Следующие правила действуют, пока персонажи находятся в особняке:

- **Демипланы и телепортация.** Эффекты телепортации ограничены только одной и той же комнатой, поскольку каждая комната является отдельным демипланом. Если дверь открыта и персонаж может видеть другую комнату, телепортация возможна в пределах прямой видимости, но все существа, на которых воздействует этот эффект телепортации, получают 11 (2к10) урона силовым полем; успешный спасбросок Телосложения Сл 15 уменьшает этот урон наполовину.
- **Связь.** Большинство форм коммуникации, включая телепатию, имеют ограничение на нахождение собеседника на одном с вами плане. Поскольку каждая из комнат является уникальным демипланом, это может стать важным!
- **Странное течение времени.** Красные Волшебники экспериментировали с хрономантией, и теперь время ведет себя странно. Отдых и другие физические нагрузки занимают вдвое больше времени, чем обычно, но магия работает с удвоенной скоростью. Например, если заклинание должно длиться до следующего хода заклинателя, оно длится только до конца текущего раунда; заклинание, которое длится 1 минуту, вместо этого длится ½ минуты (5 раундов); и так далее. Кроме того, все время накладывания заклинаний, превышающее 1 действие, удваивается (например: большинство ритуалов занимают 20 минут вместо 10, а эффекты сохраняются только в течение половины обычного времени).
- **Аномальные строительные материалы.** Стены, полы, потолок и двери построены из сырой планарной эссенции. Хотя они и выглядят как камень, дерево или что-то ещё, они не могут быть затронуты *изменением формы камня* [stone shape], *созданием прохода* [passwall] или схожей магией. Их описанный внешний вид сродни иллюзии, которую невозможно обойти без *истинного зрения* [truesight] (что не под силу большинству персонажей на этом уровне).

Любой персонаж, владеющий навыком Магия, должен быть осведомлён об основных элементах вышеупомянутых пунктов без необходимости проверки характеристик.

Передвижение по особняку

Войдя в особняк, персонажи оказываются в **Зоне А — Фойе**.

Каждый раз, когда группа открывает дверь в новое место, выбирайте одно из следующих мест (или определите случайным образом), чтобы решить, какую комнату они обнаружат. За исключением **Часовни Мёртвых**, все остальные локации могут повторяться.

D12 Комната

1	Дружественный прием
2	Хранилище тайной магии !
3-5	Часовня Мёртвых ! (не повторяется)
6	Камеры
7	Лаборатория
8-10	Служебная комната
11	Особые заключенные
12	Расколота батарея !

! Обязательное посещение. Чтобы перейти к Части 3, персонажи должны побывать в этих комнатах.

Бронзовый гонг

Большинство комнат содержат заметно размещенный бронзовый гонг. Хотя персонажи могут полагать, что это разные гонги, на самом деле это один и тот же гонг, магически продублированный по всей структуре. Если гонг зазвенит в одном месте, он будет звенеть одновременно во всех местах и используется вместо сигнализации по всему Посольству.

Поисковые группы

Если тревога поднята, Сзасс Тэм отправляет несколько десятков поисковых групп для устранения злоумышленников. Каждая поисковая группа состоит из одного **Красного Волшебника** и двух **тэйских воинов**.

Бронзовый гонг. Поисковые группы обыскивают только места, содержащие бронзовый гонг. Если персонажи задерживаются в таких местах, поисковая группа обнаруживает их в течение 1к4+1 раундов.

Бой. Тэйские воины используют нелетальные атаки, когда это возможно, в то время как маг(и) накладывает заклинания как обычно. Они стремятся поймать, а не убить персонажей, не проявляя особого беспокойства по поводу случайной смерти врага.

Подкрепление. Один **Красный Волшебник** и два **упыря [ghoul]** прибывают каждые три раунда, пока персонажи не сбегут.

Преследование. Патрули не мешают персонажам убегать в другие комнаты и не преследуют их.

Действия

С включённой тревогой все НИП Красных Волшебников в этом приключении получают следующее дополнительное действие.

Заточить. Красный Волшебник переносит уходом в *иной мир* [plane shift] одного бессознательного или мёртвого персонажа в тайную тюремную камеру в другом месте в Посольстве (без спасбросков). Персонаж получает сюжетную награду **Узник Тэя** (см. **Раздаточный материал для игроков №3**).

- Если все персонажи заключены таким образом, приключение заканчивается неудачей. Перейдите к концовке **Узники Тэя** (провал).

А. Фойе (боевой)

Эта входная комната красиво обставлена панелями из красного дерева, серебряными и латунными канделябрами и шкафом для хранения с мраморным верхом. Полы покрыты бархатными красными коврами, а в дальнем конце комнаты стоят витиеватые двойные стойки. Возле дальней двери стоит заметно поставленный бронзовый гонг.

Ваше внимание привлекает на себя волнообразный рой личинок возле валяющейся мантии. Их масса стремительно наполняет мантию, объединяясь в неопределенную гуманоидную форму, которая поворачивается к вам, когда дверь во двор захлопывается.

Это существо — **Личиночный маг звёздных порождений** [star spawn larva mage]. Зная, что оно представляет чрезвычайную опасность для персонажей, Малкин призывает их бежать в соседнюю комнату, пока он сражается с чудищем.

Бронзовый гонг. Гонг стоит на виду возле внутренней двери этой комнаты.

Развитие событий

Если персонажи уходят, Малкин побеждает существо, не поднимая тревоги, но разделяется с группой и не возвращается до завершения приключения.

Если персонажи остаются и помогают сражаться с существом, Малкин возражает. См. **Бой** ниже.

Бой

В начале 2-го раунда два **Красных Волшебника** — **Эльвимик** (ХЗ, женщина, человек, маг, 37 лет) и **Хулмирр** (НЗ, мужчина, человек, маг, 44 года) расследуют шум.

Личиночный маг звёздных порождений. Это существо фокусирует свои атаки на Малкине, считая его наибольшей угрозой. Обратите внимание, что личиночный маг не застрахован от воздействия Скверной магии.

Тревога поднята. Как только они обнаруживают персонажей, Красные Волшебники бьют тревогу, звоня в бронзовый гонг, прежде чем присоединиться к драке. Бросьте инициативу за магов.

Красные Волшебники. Маги держатся подальше и с расстояния наносят урон заклинаниями с областью поражения. Они никак не связаны с личиночным магом и стремятся включить его с Малкином в зону эффекта, если это возможно.

Малкин Фенрис. Малкин использует зелёную *длань Бигби* против личиночного мага, одновременно используя *контрзаклинание* [counterspell] против заклинаний, наносящих урон по области, в которую входят два или более персонажа. Опишите последствия его действий повествовательно.

Побег. После того как прибывает первая поисковая группа, Малкин побуждает персонажей бежать, то время как он задержит преследователей.

Победа. Малкин боится, что с поднятой тревогой миссия будет провалена. Он решает использовать себя в качестве приманки, чтобы увести преследователей, и больше не сопровождает группу.

Малкин Фенрис (бой)

Будучи могущественным архимагом, Малкин может легко затмить персонажей в этой схватке, заставляя их чувствовать себя незначительными. Поэтому лучше всего использовать Малкина в качестве сюжетного инструмента и описать его битву с личиночным магом нарративно.

Использование заклинаний. Полный список заклинаний Малкина не обязателен для этой схватки. Его любимыми заклинаниями являются *контрзаклинание* [counterspell], *огненный шар* [fireball], *превращение* [polymorph], *оживление вещей* [animate objects], *длань Бигби* [Bigby's hand] и *солнечный луч* [sunbeam]. Выберите другие заклинания, которые кажутся подходящими. Во время этой битвы он не накладывает заклинания 7-го уровня или выше.

Из любви к зеленому. Обратите внимание, что большинство заклинаний Малкина окрашены в ярко-зелёный цвет. Оттенок и интенсивность варьируются в зависимости от заклинания.

В. Дружественный приём (социальный, боевой)

Если группа ещё не вызвала срабатывание тревоги:

Когда вы открываете дверь, ваши ноздри улавливают запахи свежеприготовленной оленины, рубленой свинины и чесночных колбас.

Если группа вызвала срабатывание тревоги, прочитайте или перефразируйте следующее:

Из недавно потушенного костра в центре этой комнаты валит пар. Четыре ветерана-авантюриста с эмблемами фракций подготовили импровизированную баррикаду в одном из углов комнаты и стоят с оружием наготове. Рядом с фигурами лежат тела двух Красных Волшебников и трёх скелетов. Увидев вас, они призывают вас присоединиться к ним до прибытия подкрепления.

В противном случае вместо этого прочитайте:

Собравшись вокруг импровизированного костра в центре этой невзрачной комнаты, вас тепло приветствует группа опытных искателей приключений, греющих свои больные кости у огня.

В обоих случаях четыре авантюриста представляются как **Талек** (ЗД, мужчина, полуэльф, кавалерист, 214), **Роген** (НД, мужчина, дварф, воин, 72), **Рассветный Свист** (Н, женщина, табакси, друид, 36) и **Молкаар** (ЗД, мужчина, человек, жрец Латандера, 27).

- Эти авантюристы — высокопоставленные члены Альянса Лордов и Ордена Перчатки и являются частью более крупной силы, которая вторглась в посольство Тэя в поисках Сзасса Тэма.
- Их собственная задача не позволяет им присоединиться к персонажам в их миссии. В качестве компенсации Молкаар предлагает наложить либо *множественное лечение ран* [mass cure wounds], либо два *высших восстановления* [greater restoration], если необходимо.

Бронзовый гонг. Гонг свисает с колышка возле центра левой стены.

Поисковые группы. С помощью ветеранов персонажи быстро расправляются с любыми поисковыми группами. Опишите сражение, но не тратьте время на разрешение боя.

Короткий отдых. Если сигнал тревоги не звучит, это место является безопасным, и персонажи могут совершить здесь короткий отдых, занимающий 2 часа. Ветераны предлагают им немного еды и несколько минут сидят с группой, прежде чем уйти.

С. Хранилище тайной магии (исследовательский)

Массивные деревянные полки заполняют эту грандиозную и огромную библиотеку от пола до потолка. Каждая полка посвящена отдельной тематике и, кажется, размещена в соответствии с каким-то алфавитно-цифровым каталогом.

Большие широкие лестницы, расположенные через равные промежутки, позволяют легко добраться до пяти отдельных этажей. Массивные 15-футовые двойные двери, инкрустированные бронзой, величественно стоят на противоположных концах первого этажа.

Общие черты

Размер. Центральная область имеет не меньше 200 футов в ширину. Каждый этаж разделён на два или три отдельных крыла, каждое размером более 100 футов на 50 футов, с 20-футовыми потолками. Лестницы шириной 10 футов плавно изгибаются.

Содержимое. Ценные книги практически по любой тематике. Тяжёлые словари и весы, опирающиеся на каменные или деревянные кафедры. Мраморные бюсты более десятка зулкиров. Огромная 30-футовая x 60-футовая картина Сзасса Тэма. Магически запечатанные шкафы, содержащие множество магических предметов и предметов искусства.

Двери. Инкрустированные бронзой двери закрыты, но не заперты.

Свет. Яркий свет, который, кажется, исходит от стен и самих полок.

Запахи и звуки. Запах старых книг и горящего ладана. Жуткая и неестественная тишина.

Магические предметы. Эта комната содержит сотни магических предметов практически всех мыслимых видов. Магическая защита в этой комнате препятствует тому, чтобы кто-либо, кроме являющегося НИП Красных Волшебников, мог изъять их из комнаты. Ничто из того, что могут сделать персонажи, не может обойти это правило.

Каменные книги. Целое крыло на третьем этаже этого хранилища заполнено сотнями толстых тяжелых книг из металла и камня. Каждая книга в этой секции имеет размеры 30 на 18 дюймов, толщину 10 дюймов и весит 25 фунтов.

Изучение. Если персонажи не знают, что им нужно, поиск в хранилище чего-нибудь полезного займет гораздо больше времени, чем у персонажей есть.

Задание Арфистов

Персонажи-Арфисты, которые проводят 10 минут, изучая каменные книги, легко находят полку, отмеченную алмазным знаком, который они ищут. Всего на этой полке 12 книг, сгруппированных в наборы по три (см. ниже).

Томы нетерильцев

12 томов на этой полке представляют особый интерес. Изготовленные из тонких листов прессованного металла и камня, каждый том имеет размеры 18 на 30 дюймов, толщину 10 дюймов и весит 25 фунтов!

- **Аркана.** Персонажи, владеющие Магией, замечают, что книги разделены на комплекты из трех томов, в каждом из которых есть магический символ одной из четырех школ: предсказания, очарования, некромантии и иллюзии. Книги, относящиеся к другим школам, явно отсутствуют.

Понимание языков. Эти книги написаны на древнем нетерильском. Персонажи, накладывающие *понимание языков* [comprehend languages], узнают, что названия каждого тома таковы: «До-Батарейная настройка для этой школы», «Включение Батарей» и «ПостБатарейные результаты».

Жизнь и история Карсуса

Если персонажи были отправлены сюда, чтобы узнать больше о Карсусе, прочитайте или перефразируйте следующее:

Осмотр 4-го этажа занимает около 10 минут, но в конечном счете вы находите книгу, описанную Гориком, в восточном крыле. Толстый том в кожаном переплете, кажется, находится в отличном состоянии, учитывая его возраст.

Написанная в четком и точном стиле книга подробно описывает всю жизнь и историю Карсуса. Имя автора было стёрто, но некоторые детали, представленные в книге, дают понять, что тот был близко знаком с волшебником — возможно, одним из его учеников или помощников.

«Жизнь и история Карсуса» заботливо располагает главы в соответствии с каждым периодом жизни Карсуса и подробно описывают каждое из его многочисленных достижений. Поиск описания журнала, который группа ищет, не займёт много времени.

«Карсус хранит все свои самые ценные исследования в своём личном журнале. Массивный пергаментный том, завернутый в шкуру древнего золотого дракона — книга имеет размеры 5 на 3 фута, а в толщину занимает более 1 фута.

Много раз я пытался заглянуть в его страницы и восхититься его секретами. Увы, в день, когда я наконец смог это сделать — всё, что я обнаружил, — это обычные кулинарные рецепты и ежедневный журнал его деятельности. Вскоре я понял, что журнал зашифрован, но, к сожалению, я так и не смог разгадать его код».

Сокровища

Если персонажи возьмут книгу, «Жизнь и история Карсуса» оказывается довольно ценной. Она может быть продана коллекционеру за 250 зм.

D. Часовня Мёртвых (социальный, боевой)

Вы входите в место, похожее на часовню. Более сотни представителей низшей нежити сидят рядами на деревянных скамьях, обращённых к центральному возвышению. В нише в центре правой стены находится большая бронзовая дверь с запечатлёнными на ней фантастическими зверями.

Тяжело прислонившись к деревянной кафедре, изможденный и почти коматозный волшебник в грязных красных одеждах бормочет глупости собравшейся толпе. Пока он бубнит, нежить хлопочет и подбадривает его тихими аплодисментами.

Когда дверь закрывается за вами, вы слышите скрежущий звук металла, когда засов опускается на свое место.

Обрадованный перспективой спасения, маг представляется **Гориком** (ЗН, мужчина, человек, Красный Волшебник, некромант, 62). Он с готовностью предоставляет следующую информацию.

- Он пленник Сзасса Тэма. В качестве жестокой шутки Тэм приказал, чтобы нежить в этой часовне разорвала его на части, если он покинет свое место или перестанет говорить более чем на несколько минут.
- Нежить не представляет угрозы для персонажей, пока он продолжает говорить.
- Комната защищена от *телепортации* и планарных путешествий.
- Для Горика очевидно, что персонажи здесь, чтобы подпортить тэйцам жизнь. У него есть ценная информация, которую он готов предоставить, если искатели приключений согласятся спасти его.
- Он в отчаянии и предлагает персонажам *свиток заклинания восставший труп* [scroll of animate dead] и *зелье большого лечения* [potion of greater healing] в качестве стимула за его спасения.

Горик недолюбливает Сзасса Тэма и с готовностью согласился помочь Дар'лону Ма в получении власти. Он спрашивает персонажей об их миссии, полагая, что, помогая им, он сможет отомстить Личу.

На протяжении всего разговора персонажам следует дать следующую дополнительную информацию.

- **Навигация в посольстве.** Горик знает, как ориентироваться в посольстве. Он раскрывает, что каждая дверь работает как связующее звено между взаимосвязанными порталами демипланов, которые управляются скрытыми знаками, расположенными вокруг ее рамы.
- **Портальные комбинации.** Горик знает комбинации для доступа к **Хранилищу тайной магии**, **Лаборатории** и **Расколотов батарее** и предоставляет их просто так.

- **Секретный проект.** Горик подслушал разговор Сзасса Тэма с главным криптографом Тессил'ком о секретном проекте. Горик проследил за Тессил'ком до **Расколотов батарее**, надеясь узнать больше. К сожалению, Тессил'к вошел в защищенный изолированный *демиплан*. Не зная природу или содержание *демиплана*, Горик не смог последовать за криптографом.
- **Журнал Карсуса.** Если персонажи говорят Горик, что они ищут журнал, его глаза расширяются при его упоминании. Он уверен, что секретный проект как-то связан с журналом, но не знает, как тот выглядит.
- **Жизнь и история Карсуса.** Он предлагает персонажам поискать на 4-ом этаже **Хранилища тайной магии** книгу «Жизнь и история Карсуса». Он считает, что тот должен содержать информацию, которую искатели приключений ищут.

Горик

Горик не может быть спасён, независимо от действий персонажей.

Убить волшебника. В его ослабленном состоянии, если персонажи нападают на Горика, они без труда убивают его (не считайте это боем).

Решить загадку. Если персонажи решают загадку ниже, вся нежить немедленно встаёт и нападает на Горика, прежде чем он успевает среагировать, разрывая его на куски.

Спасти Горика. Все попытки спасти Горика проваливаются, в результате чего нежить набрасывается на него, прежде чем он сможет убежать. Считайте, что вся толпа заготовила действие Атака по Горик, если выполняется какое-либо из условий срабатывания.

Смерть Горика. Как только Горик умирает, дверь из комнаты распаивается (даже если загадка ещё не решена). Толпа заканчивает свою трапезу за 1 раунд. Затем 120 пар глаз поворачиваются и злобно уставляются на персонажей. Они нападают на любого персонажа, который задерживается в комнате, но не преследует их в следующей локации.

Отыгрыш Горика

Горик начал сходить с ума от усталости и едва может держать глаза открытыми. Он отчаянно нуждается в спасении и будет в ужасе, если группа решит бросить его в беде.

Горик постоянно теряет ход мыслей и часто засыпает в середине предложения, а затем скачком просыпается через несколько секунд.

Цитата: «Хррмм... (зевает). Так о чем я говорил?»

Нежить

Нежить находится под личным контролем Сзасса Тэма и имеет иммунитет к получению контроля над собой.

Подчинение нежити. Нежить в комнате невосприимчива к *подчинению нежити*. Если какой-либо персонаж пытается подчинить прихотан, скелет поворачивается к персонажу и поднимает палец ко рту в жесте молчания. Затем его взгляд снова обращается к волшебнику.

Заклинания, наносящие урон по области. Сидящая нежить невосприимчива к повреждениям. Заклинания, кажется, уничтожают их, но они просто восстанавливаются несколькими мгновениями позже.

Сюрреалистическое поведение. Подчеркните странное и неестественное поведение нежити. Персонажи должны чувствовать угрозу и неуверенность в том, чего ожидать.

Горик. Нежить набрасывается на Горика, если он покидает подиум, перестает говорить более чем на 10 минут, или если его убивают. Они пожирают его труп всего за 1 раунд, после чего 120 пар глаз поворачиваются и злобно смотрят на персонажей.

Развитие событий

Чтобы покинуть эту комнату, персонажи должны либо решить загадку бронзовой двери, либо убить Горика.

Если персонажи подходят к двери, дайте им **Раздаточный материал для игроков №1** и прочитайте или перефразируйте следующее:

Эта бронзовая дверь имеет восемь съёмных кубов, окружающих центральную кнопку. Изготовленный из бронзы, каждый куб украшен изображением одного фантастического зверя: лягемота, дракона, химеры, гидры, аболе́та, бехолдера, горгоны и земляного элементаля. Очевидно, что положение кубов образует некий кодовый замок.

Кодовый замок. Чтобы решить головоломку, персонажи должны изменить порядок кубов в алфавитном порядке против часовой стрелки, начиная с верхнего левого паза (см. **боковую сноску** с решением).

Кнопка. При нажатии на центральную кнопку все кубики в правильных положениях слабо светятся. Если все кубики находятся в правильном положении, бронзовая дверь бесшумно распаивается, в результате чего нежить набрасывается на Горика, разрывая его на части.

Ловушка. Бронзовая дверь заперта. Нажатие на кнопку запускает постоянную **заклинательную руну** на каждом из восьми кубов.

Кодовый замок (решение)

Верхний ряд: Аболет, Химера, Лягемот

Средний ряд: Бехолдер, Кнопка, Земляной элементаль

Нижний ряд: Гидра, Горгона, Дракон

Примечание переводчика

В оригинале первые буквы названий монстров позволяют быстро решить загадку: ABCDEFGH. При переводе данный факт не так очевиден. Предлагаем вам либо придумать собственный вариант решения (например, расположить существ по размеру) или же поощрить логику игроков.

Заклинательные руны

Каждый куб имеет модифицированную заклиательную руну на одной из граней. Эти руны активируются каждый раз, когда нажимается кнопка на бронзовой двери, и накладывают эффект заклиания *подчинение чудовища* [dominate monster], нацеленный на одну (или более) нежить в толпе. Все руны активируются одновременно.

Правильная позиция. За каждый куб в правильном положении один скелет поворачивает свою голову и угрожающе смотрит на персонажей. Он остается на месте, но больше не аплодирует Горик.

Неверная позиция. Подсчитайте количество кубов, расположенных неправильно, и найдите это число в таблице ниже. Указанная нежить встает, достает свое оружие (если есть) и атакует персонажа, активировавшего руны.

Кол-во кубов	Нежить
1-2	1 бехолдер-зомби [beholder zombie] или 2 умертвия [wight]
3-4	1 умертвие или 2 огра-зомби [ogre zombie], или 4 упыря [ghoul]
5-6	1 огр-зомби или 2 упыря
7-8	1 упырь или 4 скелета [skeleton] или зомби [zombie]

Магия. Персонажи, ищущие ловушки, могут сделать проверку Интеллекта (Магия) Сл 17. В случае успеха они обнаруживают почти невидимую *заклинательную руну* на одной из граней одного из кубов. Исследование оставшихся кубов позволяет обнаружить заклиательную руну на случайной грани каждого куба.

Дайте подсказки. Хотя это простая логическая головоломка, если персонажи зашли в тупик, не бойтесь предложить персонажам подсказку, если они преуспеют в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10.

Рассеивание магии. Заклинательные руны могут быть временно отключены с помощью *рассеивания магии* [dispel magic] или схожего эффекта (Сл 18). Каждый раунд одна из *рун* снова активируется. Если кубы в правильных позициях отключены, они не светятся.

Бой

Если происходит бой, учтите следующее. (см. **Приложение. Карта — Часовня Мёртвых**).

Использование объекта. Во время боя персонажи могут поменять местами любые два куба в качестве действия Использование объекта. Персонаж также может нажать на кнопку частью того же действия.

Нежить. Нежить сосредотачивает свои атаки на том персонаже, который вызвал срабатывание *рун* в этом раунде. Если ни один персонаж не активировал *руны* в этом раунде или существо не может достать до цели, оно вместо этого атакует ближайшего персонажа. Нежить не атакует бессознательных или умирающих существ.

Усугубляющая неудача. Поодиночке нежить не представляет большой угрозы для персонажей. Однако последующие неудачи могут привести к тому, что персонажи будут раздавлены.

Сокровища

Если персонажи соглашаются спасти Горика, он дает им обещанные *свиток заклинания восставший труп* [scroll of animate dead] и *зелье большого лечения* [potion of greater healing], в надежде, что персонажи выполнят свою часть сделки.

Опыт

Если персонажи решают замочную головоломку без подсказок, наградите каждого персонажа 500 опыта. Персонажи, которые обходят загадку, убивая Горика, не получают этот опыт.

Е. Камеры (исследовательский, боевой)

Десятки маленьких клеток с железными решетками заполняют эту комнату, которая зачарована эффектом постоянной тишины. В клетках заперто более трех десятков мирных жителей всех возрастов.

На обоих концах этого 30-футового зала имеется закрытая железная дверь.

Бронзовый гонг. На стене в дальнем конце комнаты висит гонг. Если сработала сигнализация, гонг в этой комнате беззвучно колеблется.

Поисковые группы. Красные Волшебники, входящие в эту комнату, не могут накладывать никакие заклинания. Персонажи, находящиеся в бессознательном состоянии, перетаскиваются из комнаты в соседнюю, а уже затем их переводят в магическую тюрьму.

Внимательность. Персонажи с пассивной Внимательностью 15 или выше замечают, что гонг бесшумно покачивается. Персонажи, которые смотрят прямо на гонг после активации тревоги, замечают это автоматически (проверка не требуется).

Заперто. Двери каждой клетки заперты и защищены ловушкой. Персонажи могут взломать замок с помощью успешной проверки Ловкости (воровские инструменты) Сл 20.

Ловушка. Если дверь какой-либо камеры открывается без использования правильного ключа, это вызывает срабатывание тревоги. Эту ловушку нельзя ни развезать, ни каким-либо образом обойти.

Изучение. Персонажи, ищущие ловушки, не находят видимых признаков, которые могли бы раскрыть ловушку, однако заклинание *обнаружение магии* [detect magic] показывает, что двери клетки зачарованы слабой магией ограждения.

Ф. Лаборатория (исследовательский, боевой)

Эта большая 40-футовая квадратная комната сделана из подогнанного камня. На столах из кованого железа стоят стаканы с едкими жидкими пузырями, а возле стен стоят большие ёмкости с жиром диаметром 5 футов и другие жидкости. На одном столе горит кадило с ладаном — без сомнения для того, чтобы скрыть зловонный запах. Дальнюю стену украшают небольшие каменные окна, но через них не получится выйти.

Железная дверь у дальней стены обеспечивает единственный выход из этой комнаты.

Бронзовый гонг. Эта комната содержит бронзовый гонг, который упирается в один из углов комнаты.

Коррозия. Стаканы и чаны наполнены различными коррозионными веществами.

Киячейки. Любое существо, подвергающееся воздействию этих жидкостей, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая 22 (4к10) урона кислотой при провале и половину урона при успешном спасброске.

Сокровища

Персонажи, которые исследуют комнату, находят подробную книгу по анатомии человека, животных и фей, стоимостью 50 зм. Книга содержит подробные инструкции по препарированию и другим экспериментам.

Медицина. Персонажи, которые проводят по крайней мере час, читая книгу, получают преимущество на все проверки Мудрости (Медицина) до следующего продолжительного отдыха. Персонажи могут оставить эту книгу для использования в будущих приключениях.

Г. Служебная комната (исследовательский)

Персонажи натываются на одно из бесчисленных подсобных помещений, разбросанных по всему посольству.

Бронзовый гонг. Каждая из этих комнат содержит бронзовый гонг, где-то он стоит на видном месте.

Занятость. Комнаты могут быть заняты или свободны. Занятые комнаты обычно содержат слуг, рабов или безмозглых мертвецов, выполняющих черновую работу. Никто из вышеперечисленных не станет поднимать тревогу.

Рассмотрим следующие примеры:

Помещения Волшебников: вы попадаете в отдельную спальню или комнату отдыха Красных Волшебников низкого ранга. Персонажи, которые исследуют комнату, могут найти безделушки и другие личные вещи, не имеющие денежной ценности.

Кухня: хорошо укомплектованная кухня и кладовая со всевозможными травами, сыром, сухими продуктами и развешанным мясом.

Столовая: длинный обеденный зал с несколькими длинными столами из красного дерева на стильных красных коврах. Латунные канделябры и хрустальные люстры обеспечивают отличное свечение.

Кладовка: простая подсобка с ведрами, швабрами и уборочными принадлежностями.

Казармы: казармы в военном стиле. Вдоль комнаты стоят сундуки с личными вещами и другими безделушками, декоративным оружием и тренировочными манекенами.

Н. Особые заключенные (исследовательский, боевой)

Установленные серые каменные блоки стоят вдоль стен этой маленькой чистой темницы. Вместо дверей камеры защищены прутьями в виде силовых полос. Они действуют как модифицированная *силовая стена* [wall of force] и позволяют маленьким объектам проходить сквозь решетку.

Захваченные. Любые персонажи, захваченные Красными Волшебниками (см. боковую панель **Бронзовый гонг**), перемещаются в свою личную камеру в этой комнате.

НИП-заключенные. Несколько членов фракции НИП занимают камеры в этой комнате. Они не предлагают полезной информации и расспрашивают персонажей о том, как идет война.

Бронзовый гонг. Возле одной из двух железных дверей в этой комнате стоит бронзовый гонг.

Взрывные руны. На полу этой комнаты начертаны *охранные руны* [glyph of warding]. Они срабатывают, если какой-либо персонаж, не являющийся НИП Красных Волшебников, применяет *рассеивание магии* [dispel magic] в этой комнате. Все персонажи должны будут совершить спасбросок Ловкости Сл 19, получая 25 (5к8) урона звуком при неудачном спасброске и вдвое меньше урона при успешном спасброске. Это вызывает срабатывание тревоги. Руны перезаряжаются автоматически через 10 минут.

Время движется быстрее. В этом месте время движется быстрее. Персонажи, которые были захвачены в плен, пережили несколько недель пыток до прибытия остальных членов группы и уже получили сюжетную награду **Узник Тэя**.

Побег

Это место в первую очередь служит для того, чтобы персонажи, схваченные Красными Волшебниками, имели возможность сбежать и продолжить приключение.

Мастерам рекомендуется поощрять креативность в этой сцене. Любой разумной идеи должно быть достаточно, чтобы позволить персонажам сбежать. Рассмотрим следующие примеры:

Рассеивание магии. Одно *рассеивание магии* может временно подавить (но не рассеять) одну или все силовые стены в этой комнате на 1 минуту, однако это активирует *охранные руны* (см. выше).

Телепортация. Это место не защищено от заклинаний или эффектов телепортации. Обычный *туманный шаг* [misty step] — лёгкий способ преодолеть *силовую стену*.

Превращение. Силовые стержни силы расположены слишком близко друг к другу, чтобы позволить маленьким или большим существам пройти. Но маленькие объекты и крошечные существа могут проходить беспрепятственно.

Переносная дыра. Персонажи могут легко передать сложенную *переносную дыру* через узкую решетку, позволяя заключенному залезть в нее. *Переносную дыру* можно извлечь, спасая персонажа.

I. Расколота батарея (боевой, моральный выбор)

В центре этой комнаты парит массивный пульсирующий осколок кристалла. Шесть каменных столов, покрытых магическими символами, окружают камень. Шестеро детей, привязанных к столам, корчатся в безмолвной агонии, пока их тела медленно поглощаются светящейся магической паутиной.

Возле бронзового гонга в дальнем конце комнаты неподвижно стоит огромный монстр, созданный из скелетов более дюжины существ.

По всему залу эхом разносится зловещий ритмичный звук пульсации кристалла, заставляя вашу кожу покрыться мурашками.

Единственный другой выход из этой комнаты — слева от вас, вверх по лестнице.

Существо является **костяным големом** [bone golem], которому поручено следить за тем, чтобы ритуал трансформации не нарушался. (см. **Приложение. Карта — Разрушенная батарея**)

Бронзовый гонг. У задней стены в пределах досягаемости голема стоит бронзовый гонг.

Корчащая Батарея. Персонажи, которые ранее играли в *DDAL00-01 Окно в прошлое*, сразу же распознают левитирующий кристалл как большой кусок **Корчащей Батареи** — тюрьмы, которая содержит разделённую на части сущность Кьюсса, Червя, что ходит.

Магия. Персонажи, владеющие Магией и пытающиеся определить цель эксперимента, могут совершить проверку Интеллекта (Магия) Сл 20. В случае успеха персонаж понимает, что расколотой кристалл поглощает жизненную силу детей и превращает их души в сырую магическую энергию.

Медицина. Персонажи, которые подходят к каменным столам и оценивают состояние детей, могут пройти проверку Интеллекта (Медицина) Сл 20. В случае успеха они обнаруживают, что детей не получится спасти, и что жизнь в их телах сейчас поддерживается искусственно с помощью магии. По медицинской оценке персонажа дети должны быть уже мертвы.

Спасти или нет? Вот в чём вопрос.

Эта сцена предназначена для того, чтобы дать группе моральный выбор. Положение беспомощных детей, подвергаемых пыткам со стороны Красных Волшебников, призвано вызвать моральное возмущение и отвращение.

Рассмотрим следующие варианты:

Спасти детей. Любая попытка спасти детей обречена на провал. Дети, удалённые из окружающего их магического поля, умирают через несколько секунд, давясь от собственной крови и других жизненно важных жидкостей, поскольку их органы были сжжены ещё до прибытия персонажей.

Убийство из милосердия. Некоторые персонажи могут определить, что лучший вариант действий — положить конец страданиям детей. Милосердное убийство каждого ребёнка занимает одно действие, но автоматически является успешным.

Нет «неправильного» выбора. Независимо от мировоззрения, все варианты (включая те, в которых партия отдаёт детей на произвол судьбы) являются возможными в этой сцене. Игроки не должны чувствовать себя наказанными за своё решение, помимо того, что голем среагирует на их действия (или нет).

Выбор сложен. Детально опишите страдания детей и постарайтесь сделать так, чтобы игроки почувствовали трудность выбора решения. Однако будьте осторожны, чтобы не переусердствовать, иначе вы рискуете принудить их к какому-то конкретному результату.

Награда за моральные колебания. Персонажи, отыгравшие моральную дилемму, должны быть вознаграждены вдохновением. Эта встреча предназначена для того, чтобы заставить героев сделать жестокий моральный выбор, и это следует вознаграждать.

Развитие событий

Костяной голем игнорирует персонажей, если только они не пытаются убить или спасти пленных, наложить какие-либо враждебные заклинания или атаковать голема или кристалл. Если начнется сражение, учтите следующее:

Костяной голем. Голем звонит в гонг перед тем, как атаковать ближайшего противника. Он совершает спровоцированных атак и не мешает персонажам покинуть область. Он подчиняется голосовым командам всех вражеских Красных Волшебников.

Поисковые группы. Красные Волшебники могут потратить бонусное действие на командование костяным големом. В противном случае голем атакует ближайшую угрозу.

Атаки по кристаллу. Кристалл имеет 100 хитов и КД 15. Он имеет иммунитет к психическому и ядовитому урону и нанесению дробящего, колющего или рубящего урона от немагического оружия. Однако у него есть уязвимость к дробящему урону от магического оружия. После разрушения волшебство, поддерживающее жизнь детей, ослабевает, и те умирают в ужасной агонии.

Опыт

Если группа оставляет пленников на произвол судьбы, присудите каждому персонажу 200 опыта.

Персонажи, испытавшие моральную дилемму, получают дополнительные 300 опыта независимо от результата.

Развитие событий — выход из лабиринта

Расколота батарея является местом перехода к Части 3. Чтобы выйти из лабиринта из этой комнаты, персонажам необходимо выполнить следующие условия:

Поговорить с Гориком (Часовня Мёртвых).

- Во время разговора персонажи узнают, что Тес-сил'к входил на защищённый демиплан отсюда. Для этого персонажи должны узнать природу и содержание самого демиплана.

Прочитать книгу (Хранилище тайной магии).

- Персонажи, прочитавшие «Жизнь и историю Карсуса», обнаруживают подробное описание объекта, который ищут. Без правильного описания персонажи не могут правильно визуализировать журнал и не могут получить доступ к защищённому демиплану.

Выходя из лабиринта

Захваченные. Если какие-либо персонажи были захвачены Красными Волшебниками, и персонажи ещё не посетили локацию **Особые заключённые**, Мастеру настоятельно рекомендуется завершить ту сцену, прежде чем перейти к Части 3.

В противном случае персонажи, которые выполнили обе задачи, могут перейти к части 3 через любую дверь **Разрушенной батареи**.

Опыт

Если персонажи успешно выходят из лабиринта, не вызывая срабатывание тревоги, наградите каждого персонажа 1500 опыта.

Часть 3. Журнал безумного мага

Ориентировочная длительность: 1 час

Персонажи должны победить Тессил'ка и его слуг, чтобы захватить и уничтожить *Потерянный журнал Карсуса*.

А. Мастер-криптограф (боевой)

Персонажи прибывают как раз в тот момент, когда мастер Тессил'к заканчивает разговор с Сзассом Тэмом.

За дверью в эту комнату оказывается роскошный кабинет. Книжные полки, картины и дорогие гобелены украшают стены. На пьедесталах покоятся мраморные бюсты, комната заставлена декоративными столиками из красного дерева.

Из-за ближайшего книжного шкафа вы слышите могильный голос, наполненный презрением.

«Тессил'к! Я устал от твоей некомпетентности. *Журнал Карсуса* не может быть так трудно расшифровать, как ты говоришь. Частичный перевод, который ты мне прислал, — единственная причина, по которой ты до сих пор дышишь!»

Со своей точки обзора персонажи не могут видеть фигуры говорящих или большую часть комнаты.

Когда персонажи приблизятся к краю книжной полки, прочитайте или перефразируйте следующее:

Заглянув за угол, вы осматриваете мраморный пол в центральной части комнаты. *Потерянный Дневник Карсуса*, окружённый светящимися магическими частицами, лежит на большой каменной трибуне.

Стоя на коленях возле этой огромной книги, дрожащий волшебник, одетый в богато украшенную малиновую мантию, умоляет о пощаде призрачный образ самого Сзасса Тэма. Две бронзовые статуи неподвижно стоят на постаментах.

Перекошенное от злобы изображение Сзасса Тэма — поднимает голову, словно прислушиваясь к отдалённому звуку.

«Больше не беспокойте меня. Ко мне скоро придут гости, и я должен подготовить дракона».

Через несколько мгновений призрачный образ исчезает, и Тессил'к поднимается на ноги, всё ещё дрожа от страха, и возвращается к своей работе по расшифровке дневника.

Тессил'к (*ХЗ, мужчина, человек, Красный Волшебник, 58*). Тессил'к — мастер-криптограф и опытный заклинатель, близкий к тому, чтобы самому стать зулкиром.

Бронзовые статуи на самом деле являются двумя **бронзовыми стражами** [bronze guardians], созданными Тессил'ком и выступающими в качестве его личных телохранителей.

Журнал Карсуса

Этот тяжёлый том с обложкой из кожи дракона весит более 600 фунтов. Карсус зачаровал журнал многочисленными заклинаниями, сделав его невероятно прочным и трудным для уничтожения.

Хиты. Журнал Карсуса имеет 150 хитов.

Класс брони. Журнал имеет КД 10.

Иммунитет. Психический урон, урон ядом; дробящий, колющий или рубящий урон от немагического оружия.

Сопротивления. Всему урону.

Защита от заклинаний. Журнал невосприимчив к распаду [disintegrate]. Заклинание *рассеивание магии* [dispel magic] может подавить этот эффект на 1 минуту при успешной проверке заклинательной способности Сл 20.

Магия или История. Персонажи, преуспевшие в проверке Интеллекта (Магия или История) Сл 20, вспоминают, что Мистра, согласно легендам, спрятала все исследования Карсуса за гранью вселенной. Существование журнала в настоящее время является парадоксом, и наверняка должен быть какой-то способ, с помощью которого можно исправить историю.

Переносная дыра. Поскольку журнал довольно тяжёл и объёмен, у персонажей может возникнуть гениальная идея поместить книгу в *переносную дыру*, в результате чего тот покинет защитные чары, удерживающие его в настоящем времени. Как только журнал окажется в *переносной дыре*, он исчезнет и вернётся обратно в пространственно-временную точку, из которой был забран.

Магическая защита

По периметру подставки выгравирована сеть магических символов, нанесённых порошкообразным серебром и рубиновой пылью. В центре аналога пересекаются сложные геометрические фигуры. В мраморный помост были вплетены мощные заклинания ограждения, предотвращающие урон журналу. Следующие заклинания защищают журнал от вреда:

Сфера неуязвимости. Постоянная *сфера неуязвимости* [globe of invulnerability] имеет в диаметре 20 футов. Это заклинание применено на обычном уровне и блокирует заклинания 5-го уровня или ниже.

Остановка времени. Сзасс Тэм заколдовал том изменёнными заклинаниями *остановка времени* [time stop] и *планарные узлы* [planar binding], чтобы закрепить журнал в настоящем, но только при условии, что том остается в области *сферы неуязвимости*. Если журнал удален из этой области, заклинания оканчиваются — и журнал с хлопком возвращается на своё место в прошлом.

Развитие событий

Хотя сражение неизбежно, Тессил'к не спешит убивать нарушителей и более чем готов поговорить с персонажами.

Разговор. Если группа захочет поговорить с криптографом, Тессил'к, опьянённый чувством собственного превосходства и своим эго, охотно раскрывает следующее:

- Персонажи опоздали. Сзасс Тэм уже получил *полный завершённый* перевод журнала. Персонажи, которые преуспевают в проверке Мудрости (Проницательности) Сл 12 с преимуществом, узнают, что это полуправда, основываясь на подслушанном разговоре между Тессил'ком и Сзассом Тэмом.
- Благодаря своему мастерству в хрономантии Красные Волшебники смогли обнаружить *Потерянный журнал Карсуса* из скрытого демиплана, потерянного в далёком прошлом, перенесённый журнал в настоящее время для изучения.
- Журнал удерживается во *временном стагнате* изменённым заклинанием *остановка времени*, и без такой мощной магии журнал мгновенно вернётся к своей начальной точке в пространстве и времени.
- Если это произойдёт, Карсус в конечном итоге использует том, чтобы украсть божественность Мистрил, что приведет к его хорошо задокументированной глупости.

Отыгрыш Тессил'ка

Тессил'к — хитрый и проницательный волшебник. Готовый притворяться слабым, этот коварный волшебник пробился во внутренний круг Сзасса Тэма с помощью хитрости, смекалки и значительного магического таланта. Он считает, что его поступок убедил Сзасса Тэма в том, что он не представляет угрозы для зулкира.

Цитата: «Нет, пожалуйста! Я умоляю вас. Я могу быть полезным... Дурак! Ты серьёзно поверил?»

Бой

Независимо от результата разговора, сражение неизбежно. (См. Приложение. Карта — Журнал Карсуса.)

Тессил'к. Тессил'к ищет возможность использовать свои *татуировки поглощения*, но не постесняется войти в *сферу неуязвимости*, чтобы защитить журнал. Тессил'к накладывает *контрзаклинание* [counterspell] на заклинания, наносящие урон по области, и заклинания, которые прямо или косвенно нацелены на журнал. Если его *каменная кожа* оканчивается, он воспользуется *иллюзорным драконом* или *подчинением личности* при первой возможности, полагаясь главным образом на свои разрушительные заклинания. Он считает своих бронзовых стражей заменимыми пешками.

Бронзовые стражи. Эти существа имеют гномский дизайн и действуют в качестве личных телохранителей Тессил'ка. Они остаются рядом с ним и используют свою способность *перехват атаки*, чтобы защитить Тессил'ка от атаки. Бронзовые стражи подчиняются устным приказам Тессил'ка.

Тессил'к, мастер-криптограф (Красный Волшебник)

ХЗ, мужчина, человек, 58 лет. Если не указано иное, Тессил'к имеет характеристики **Красного Волшебника — Зулкира**.

Хиты: 144 (18к8+18).

Языки. Добавьте Древний Нетерильский.

Сопротивление к урону: дробящий, колющий и рубящий урон от немагического оружия (из-за *каменной кожи*).

Криптография. Тессил'к является мастером-криптографом и получает преимущество на все проверки Интеллекта для расшифровки кодов или шифров. Используя только свои собственные навыки, Тессил'к может анализировать значение написанных слов, как если бы он находился под постоянным воздействием заклинания *понимание языков* [comprehend languages].

Секреты заклинаний. У Тессил'ка нет этой способности.

Татуировки поглощения. Тессил'к может поглотить только до 10 уровней заклинаний одновременно.

Предвидение (заклинание). Тессил'к имеет преимущество на броски атак, проверки характеристик и спасброски. Все остальные существа совершают броски атаки по нему с помехой.

Использование заклинаний. Замените список заклинаний зулкира следующими:

Заговоры (по желанию): *леденящее прикосновение* [chill touch], *огненный снаряд* [fire bolt], *дружба* [friends], *свет* [light], *погребальный звон* ^{РЗВ} [toll the dead]

1-го уровня (4 ячейки): *вызов страха* ^{РЗВ} [cause fear], *очарование личности* [charm person], *обнаружение магии* [detect magic], *доспехи мага*+ [mage armor]

2-й уровень (3 ячейки): *удержание личности* [hold person], *туманный шаг* [misty step], *внушение* [suggestion]

3-го уровня (3 ячейки): *контрзаклинание* [counterspell], *рассеивание магии* [dispel magic], *огненный шар* [fireball]

4-го уровня (3 ячейки): *высшая невидимость* [greater invisibility], *болезненное сияние* ^{РЗВ} [sickening radiance], *каменная кожа*+ [stoneskin]

5-й уровень (3 ячейки): *конус холода* [cone of cold], *подчинение личности* [dominate person], *силовая стена* [wall of force]

6-й уровень (1 ячейка): *истинное зрение*+ [true seeing]

7-й уровень (1 ячейка): *перст смерти* [finger of death]

8-й уровень (1 ячейка): *иллюзорный дракон* ^{РЗВ} [illusory dragon]

9-й уровень (1 ячейка): *предвидение*+ [foresight]

РЗВ: заклинание взято из *Руководства Занатара* обо всём. Мастера, у которых нет этой книги, могут заменить данные заклинания похожими из *Книги игрока*.

+ Тессил'к наложил *доспехи мага*, *предвидение*, *каменную кожу* и *истинное зрение* на себя перед боем. У Тессил'ка нет *подобия* [simulacrum].

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

Очень слабая: Тессил'к имеет 99 хитов и использует стат-блок **архимага** (за исключением изменений, отмеченных выше). Обратите внимание на отсутствие легендарного сопротивления и легендарных действий.

Слабая: Тессил'к имеет 99 хитов и не обладает *татуировками поглощения*.

Сильная: у **бронзовых стражей** 20 КД и 77 хитов.

Сокровища

Тессил'к носит *тэйскую мантию сопротивления заклинаниям* [Thayvian mantle of spell resistance] (см. **Раздаточный материал для игроков №4**). Его чёрная кожаная книга заклинаний может быть найдена на ближней полке и содержит каждое из его подготовленных заклинаний (см. **Раздаточный материал для игроков №6**).

Развитие событий

Это приключение имеет несколько различных концовок. Перейдите к Заклучению ниже и прочтите (или перефразируйте) любой из применимых вариантов.

Заключение

Узники Тэя (неудача)

Если вся группа захвачена Красными Волшебниками:

Несмотря на предупреждение, вы привлекли внимание Красных Волшебников. Оставаясь и сражаясь, когда следовало бежать, один за другим вы стали почётными гостями Сзасса Тэма. Вскоре избитый и окровавленный Малкин материализуется в пустой камере, качая головой от страха.

Проходит несколько часов, прежде чем правитель Тэя удостоивает вас своим присутствием.

«Это было жалкое зрелище. Я расставил ловушку, и вы добровольно в неё попались. Я послал своих агентов загнать вас как можно глубже, и в своём высокомерии вы бросили им вызов. Вы серьезно думали, что сможете победить? У меня целая армия в этих демипланах, а вы всего лишь группка глупцов!

Не бойтесь — я найду *Журналу Карсуса* наилучшее применение. Вы должны быть польщены. Вы станете первыми подопытными в моём последнем эксперименте».

Восхождение Сзасса Тэма (неудача)

Если персонажам не удалось уничтожить дневник или вернуть его в прошлое по какой-либо причине (например, будучи пойманным или проиграв Тессил'ку):

Проходят месяцы, и Сзасс Тэм получает огромную магическую силу и понимание благодаря своим исследованиям с *Потерянным журналом Карсуса*. С новообретённым могуществом Сзасс Тэм начинает свое восхождение, а судьба Фазруна становится все мрачнее.

Разрешение парадокса (успех)

Если персонажи победили Тессил'ку и уничтожили журнал в настоящем:

Уничтожение журнала в настоящем создает временную рябь, незначительным образом меняя историю. Обнаружив, что его дневник отсутствует на своем обычном месте, Карсус использует свой шифр и возвращается назад во времени.

Прибыв на свой *демиплан* одновременно с Сзассом Тэмом, эти двое провели ожесточенную магическую дуэль, которая продолжалась в течение нескольких часов, оставив обоих противников ослабленными и израненными. Победивший Карсус возвращает свой журнал и другие вещи, разрушает демиплан и уничтожает все копии своего шифра. История возвращается к той, которую люди помнят.

Отступив в настоящее время, Сзасс Тэм — в ярости от того, что Карсус, каким-то образом узнал о его прибытии, — готовит свой следующий ход. Изменения во временной линии лишают его даже того частичного перевода, которым он обладал в альтернативной реальности.

Складка во времени (частичный успех)

Если персонажи побеждают Тессил'ку, но возвращают журнал в прошлое:

Возвращение *Потерянного журнала Карсуса* в прошлое восстанавливает временной поток и разрешает парадокс — по крайней мере, так кажется. Поскольку Карсус не знает, что его *демиплан* будет обнаружен в будущем, он остаётся нетронутым и продолжает представлять большую угрозу.

Разозлённый из-за кражи журнала, Сзасс Тэм знает, что он не может рисковать совершить очередное путешествие в прошлое, опасаясь встречи с самим собой. Отступая в своё убежище, Сзасс Тэм рассматривает частичный перевод, ожидающий изучения. Какие отвратительные секреты узнает Сзасс Тэм, покажет лишь время.

Жентильская Твердыня (успех, продолжение)

Если персонажи получают одну из победных комбинаций:

Ваша миссия выполнена, теперь ваши мысли обращаются к бегству, до того как вы столкнетесь с гневом самого Сзасса Тэма. Вам не приходится долго обдумывать это, поскольку магия, удерживающая это карманное измерение связанным с лабиринтом, рвётся по швам, причем кинематографическим образом.

Моргая на солнечном свету, вы обнаруживаете, что стоите на руинах крепости неподалеку от Жентильской Твердыни, что далеко к западу от Мулмастера. Более десятка героев фракций стоят во дворе, выглядя изумлёнными. Среди них можно заметить Малкина, весело машущего в вашем направлении.

Демипланы развалились в тот самый момент, когда другие храбрые герои (в другом месте Посольства) нанесли свой последний удар по Сзассу Тэму.

Мулмастер. Мулмастер снова опустошён, а оставшееся население восстало против фракций, склоняясь к Тэю больше из страха, чем из-за преданности. Сотни беженцев уходят из города на юг, обвиняя фракции в вовлечении их в этот конфликт.

Сюжетная награда: каждый персонаж получает сюжетную награду **Благосклонность Арфистов** (см. **Раздаточный материал для игроков №2**).

Сокровища

Если персонажам удалось победить Тессил'ку, Малкин выплачивает им 200 пм, как и обещал.

Награды

Опыт

Просуммируйте весь **боевой опыт**, полученный за побежденных врагов, и поделите на количество персонажей, присутствующих в бою. Для **небоевого опыта** награды указаны за персонажа.

Боевые награды

Имя противника	Опыт
Архимаг	8400
Бехолдер-зомби	1800
Красный Волшебник — зулфир	8400
Красный Волшебник — воплощение	5000
Красный Волшебник — маг	2300
Тэйский воин	450
Костяной голем	1100
Скелет	50
Зомби	50
Огр-зомби	450
Упырь	200
Умертвие	700

Из-за помощи Малкина Личиночный маг звёздных порождений и его рой насекомых не дают опыта.

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт
Замочная головоломка	500
Бросить узников	200
Столкнуться с моральной дилеммой	100
Не вызвать срабатывание тревоги	1500

Минимальная суммарная награда каждого персонажа, участвовавшего в этом приключении, составляет **6750 опыта**.

Максимальная суммарная награда каждого персонажа, участвовавшего в этом приключении, составляет **9000 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Сокровища в награду

Вещь	Цена в зм
Награда Малкина	2000
Монеты и драгоценные камни тэйского патруля	200
«Жизнь и история Карсуса»	250
Книга по анатомии	50

Расходуемые магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, Мастер может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы делятся по системе, описанной в *D&D Adventurers League Dungeon Master's Guide*.

Тэйская мантия сопротивления заклинаниям

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Вы совершаете с преимуществом спасброски от заклинаний, пока носите этот плащ.

На этом багровом плаще вышиты золотом символы Тэя. Когда носителю этого плаща предоставляется возможность действовать эгоистично или злонамеренно, этот предмет усиливает желание владельца поступить так.

Этот предмет можно найти в **Раздаточном материале для игроков №4**.

Зелье большого лечения

Зелье, необычное

Этот предмет можно найти в *Руководстве Мастера*.

Свиток заклинания восставший труп

Свиток, необычный

Этот предмет можно найти в *Руководстве Мастера*.

Распределение постоянных магических предметов

В Лиге Приключенцев D&D есть система, которая определяет, кто награждается постоянными магическими предметами в конце сессии. Журнал каждого персонажа содержит столбец для записи постоянных магических предметов для удобства пользования.

- Если все игроки за столом согласны с тем, что один персонаж завладевает постоянным магическим предметом, этот персонаж получает предмет.
- Если один или несколько персонажей проявляют интерес к обладанию постоянным магическим предметом, персонаж, который обладает наименьшим количеством постоянных магических предметов, получает предмет. Если у оспаривающих владение персонажей равное число постоянных магических предметов, то владелец предмета определяется Мастером случайным образом.

Слава

Все **члены фракций** получают **одно очко славы** за участие в этом приключении.

Члены Арфистов (ранга 2 или выше), которые заполучили хотя бы один набор книг из Хранилища тайной магии, относящихся к одной школе, и отдали их Малкину, получают **дополнительное очко славы**.

Сюжетные награды

В ходе приключения персонажи могли получить одну или несколько из нижеперечисленных сюжетных наград.

Благосклонность Арфистов. У вас в личном долгу Высший Арфист. В следующий раз, когда вы посещаете Флан, Малкин приглашает вас на банкет в вашу честь в его поместье.

Кроме того, Малкин вручает вам рекомендательное письмо, отмечающее вас как уважаемого союзника Арфистов, что может помочь вам в будущих взаимодействиях с фракцией Арфистов. Дополнительную информацию можно найти в разделе **Раздаточный материал для игроков №2.**

Узник Тэя. Захваченные врагами, вы были подвергнуты ужасным магическим экспериментам, которые оставили вас заклеятыми магическими рунами и маленькими пульсирующими осколками кристалла, помещёнными в вашу плоть.

Если вы прячетесь, эти кристаллы предупреждают НИП Красных Волшебников в пределах 10 футов от вашего местоположения о вашем присутствии (как если бы они преуспели в своих проверках Внимательности).

Вы можете потратить 10 дней простоя, чтобы удалить осколки пульсирующего кристалла. Удаление кристаллов таким способом лишает Красных Волшебников возможности чувствовать ваше присутствие, но оставляет вас с небольшими поверхностными шрамами, которые не могут быть исцелены или замаскированы даже *маскировкой* или схожими заклинаниями. Более подробную информацию можно найти в разделе **Раздаточный материал для игроков №3.**

Награда Мастера

Вы получаете награду в соответствии с правилами, описанными в D&D Adventurers League Dungeon Master's Guide.

Приложение. Действующие лица

Следующие НИП представлены в этом приключении:

Малкин Фенрис. Один из основателей движения Открытых Арфистов Малкин является важной фигурой в Красной Войне. Он подписал *Декларацию о поддержке Арфистов* и стал делегатом на Саммите Пяти Фракций в Стиллуотере. Будучи Открытым Арфистом, Малкин считает своим долгом защищать своих товарищей Арфистов, используя себя в качестве лепреконской приманки — чтобы отвлечь и разделить силы Тэя.

Малкин — дружелюбный, общительный волшебник с одержимостью зелёным цветом. Будучи блестящим тактиком и проницательным определителем характеров, Малкин своеобразен и имеет множество причуд. Он считает себя лепрекконом, несмотря на все доказательства обратного.

Он говорит с резким акцентом, полным сокращений, что иногда затрудняют понимание его слов. Он одержим зелёным цветом. Когда он не одет для битвы, то носит специально сшитый зелёный костюм с хвостиками и цилиндром и несёт свой фирменный *посох силы*.

Малкин гедонистичный и чрезвычайно самовлюбленный. Он является неромантическим и асексуальным, никогда не проявляя никакого интереса к такого рода отношениям, несмотря на свой гедонизм.

Карсус. Легендарный нетерильский волшебник, который изобрел первое (и единственное) заклинание 12-го уровня — *Аватара Карсуса*. Это же заклинание было ответственным за разрушение Нетерила и смерть Мистрил. Его личный исследовательский журнал попал в руки Сзасса Тэма и служит ядром этого приключения.

Сзасс Тэм. Безжалостный и тираничный правитель Тэя. После многочисленных поражений Сзасс Тэм нацелился на завоевание Мулмастера. В настоящее время его цель состоит в том, чтобы одновременно сокрушить восстание под предводительством Малкина Фенриса, Тика Тари Таннера и других лидеров фракций, а также побороть мятежного подчиненного Дар'лона Ма, который стремился узурпировать его власть.

Тессил'к. Даже не являясь зулкиром, Тессил'к — могущественный архимаг, заклинатель и мастер-криптограф. Он обязался перевести «*Потерянный дневник Карсуса*», избавив Сзасса Тэма от необходимости делать это самому. Его роль вечно кашляющего и послушного подхалима, — это всего лишь притворство, призванное заставить его выглядеть ничтожным, чтобы избежать нежелательного внимания. Рассчётливый и осторожный, Тессил'к планирует занять место своего бывшего повелителя Дар'лона Ма и ставит своей целью стать одним из восьми зулкиров Тэя.

Дар'лон Ма. ХЗ, мужчина, человек, Красный Волшебник — зулкир. Дар'лон Ма — зулкир очарования, и ответственный за строительство Тэйского Посольства. Он намеревался использовать Корчащие Батарей в сочетании с Элементарными Разломами, чтобы каким-то образом свергнуть Сзасса Тэма. Его планы были нарушены Красной Войной и прибытием Сзасса Тэма в Мулмастер.

Кьюсс. В древние времена смертный Кьюсс превратился в чудовищную нежить, состоящую из движущейся массы личинок и червей. Будучи полубожественным существом, Червь, Который Ходит, угрожал привилегированному положению богов, которые объединились, чтобы одолеть его, заключив в могущественный артефакт под названием Тёмный Обелиск. Затем артефакт был разрушен, и его многочисленные фрагменты были разбросаны по всем известным мирам.

Каждый фрагмент Тёмного Обелиска содержал один аспект Кьюсса, который желал вырваться из заключения. Со временем эти фрагменты стали известны как Корчащие Батарей из-за их ритмичных пульсаций и интенсивной магической энергии, которыми они обладали.

Хотя большинство этих Корчащих Батарей со временем потерялись, некоторые из них были обнаружены в последние годы, — и разрушены — выпуская аспекты Кьюсса в мир.

МуЛен Зифф. МуЛен — успешный воплоитель. Благодаря своим успехам МуЛен медленно, но верно поднимается в рядах Красных Волшебников до места незначительной ценности и важности. МуЛен сопровождают подчиненные, которые действуют как личные слуги и телохранители.

Приложение: Характеристики чудовищ/НИП

Архимаг

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 99 (18к8+18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	14(+2)	12(+1)	20(+5)	15(+2)	16(+3)

Спасброски Инт +9, Мдр +6

Навыки Магия +13, История +13

Сопrotивление урону: дробящий, колющий, рубящий

Чувства пассивная Внимательность 12

Языки Шесть любых

Опасность 12 (8400 опыта)

Сопrotивление магии. Архимаг совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Использование заклинаний. Архимаг является заклинателем 18 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 17, +9 к попаданию атаками заклинаниями). Архимаг может неограниченно накладывать *маскировку* и *невидимость*, и у него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *огненный снаряд* [fire bolt], *свет* [light], *фокусы* [prestidigitation], *электрошок* [shocking grasp]

1 уровень (4 ячейки): *щит* [shield], *доспехи мага+* [mage armor], *обнаружение магии* [detect magic], *опознание* [magic missile]

2 уровень (3 ячейки): *глухота/слепота* [blindness/deafness], *отражения* [mirror image], *туманный шаг* [misty step]

3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание* [counterspell], *молния* [lightning bolt], *ускорение* [haste]

4 уровень (3 ячейки): *изгнание* [banishment], *огненный щит* [fire shield], *каменная кожа+* [stoneskin]

5 уровень (3 ячейки): *конус холода* [cone of cold], *наблюдение* [dominate person], *силовая стена* [wall of force]

6 уровень. (1 ячейка): *сфера неуязвимости* [chain lightning]

7 уровень. (1 ячейка): *телепортация* [teleport]

8 уровень. (1 ячейка): *сокрытие разума+* [mind blank]

9 уровень. (1 ячейка): *метеоритный дождь* [meteor swarm]

+ У архимага эти заклинания уже наложены перед сражением.

Действия

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 4 (1к4+2).

Бехолдер-зомби

Большая нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 93 (11к10+33)

Скорость 0 фт., летая 20 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	9(-1)	16(+3)	3(-4)	8(-1)	5(-3)

Спасброски Мдр +2

Иммунитет к урону: яд

Иммунитет к статусу: отравление, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8

Языки Глубинная Речь, Подземный

Опасность 5 (1800 опыта)

Стойкость нежити. Если зомби получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются всего лишь до 1.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Колющий урон 14 (4к6).

Луч из глаз. Зомби использует случайным образом выбранный магический луч из глаз, выбирая цель, видимую в пределах 60 фт.

1. Парализующий луч. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, или стать парализованным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

2. Луч страха. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 14, иначе станет испуганным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

3. Луч бессилия. Целевое существо должно совершить спасбросок Телосложения Сл 14, получая урон некротической энергией 36 (8к8) при провале, или половину урона при успехе.

4. Луч расщепления. Если цель — существо, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 14, иначе получит урон силовым полем 45 (10к8). Если этот урон снижает хиты существа до 0, его тело становится кучкой серой пыли.

Если цель — немагический предмет или творение магической силы с размером не больше Большого, она расщепляется без спасброска. Если цель — немагический предмет или творение магической силы с размером Огромный или больше, этот луч расщепляет объем куба с длиной ребра 10 фт.

Бронзовый страж (Каменный защитник)

Средний конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 52 (7к8+21)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	10(+0)	17(+3)	3(-4)	10(+0)	1(-5)

Иммунитет к урону: психическая энергия, яд; дробящий, колющий, рубящий от немагического оружия и оружия, изготовленного не из адамантия

Иммунитет к статусу: истощение, испуг, окаменение, отравление, очарование, паралич

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Понимает Древний Нетерезский, но не может говорить

Опасность 4 (1100 опыта)

Обманчивая внешность. Пока каменный защитник не двигается на земляной или каменной поверхности — он неразличим.

Сопrotивление магии. Каменный защитник получает преимущество на спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Удар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 11 (2к6+4) дробящий урон, если цель — существо Большого или меньшего размера, она сбивается с ног.

Реакции

Перехват атаки. Если по существу в 5 фт. от каменного защитника попадает атака, защитник может дать существу бонус +5 к КД против этой атаки, что может привести к промаху. Чтобы использовать эту способность, каменный защитник должен видеть существо и атакующего.

Зомби

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 8

Хиты 22 (3к8+9)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	6(-2)	16(+3)	3(-4)	6(-2)	5(-3)

Спасброски Мдр +0

Иммунитет к урону: яд

Иммунитет к статусу: отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8

Языки понимает языки, известные при жизни, но не говорит

Опасность 1/4 (50 опыта)

Стойкость нежити. Если зомби получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются всего лишь до 1.

Действия

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Дробящий урон 4 (1к6+1).

Костяной голем (Каменный голем)

Большой конструктор, без мировоззрения

Класс Доспеха 17

Хиты 178 (17к10+85)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22(+6)	9(-1)	20(+5)	3(-4)	11(+0)	1(-5)

Иммунитет к урону: психическая энергия, яд; колющий, рубящий, дробящий от немагического оружия и оружия, изготовленного не из адамантия

Иммунитет к статусу: паралич, очарование, отравление, окаменение, истощение, испуг

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 10

Языки понимает Бездны, Драконий, Инфернальный, Небесный, Общий, Тэйский, но не может говорить.

Опасность 8 (3900 опыта)

Неизменяемая форма. Голем обладает иммунитетом ко всем заклинаниям и эффектам, изменяющим его форму.

Сопротивление магии. Голем совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием голема являются магическими.

Действия

Мультиатака. Голем совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 19 (3к8+6).

Замедление (перезарядка 5–6). Голем нацеливается на одно или несколько существ, видимых в пределах 10 фт. от себя. Все цели должны совершить спасбросок Мудрости со Сл 17 от этой магии. При провале цель не может совершать реакции, ее скорость уменьшается вдвое, и она не может совершать более одной атаки за свой ход. Кроме того, цель может в свой ход совершать либо действие, либо бонусное действие, но не то и другое. Эти эффекты длятся 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Красный Волшебник — воплощение

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 66 (12к8+12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	14(+2)	12(+1)	17(+3)	12(+1)	11(+0)

Спасброски Инт +7, Мдр +5

Навыки Магия +7, История +7

Сопротивление урону: дробящий, колющий и рубящий от немагических атак (от каменной кожи)

Чувства пассивная Внимательность 11

Языки Драконий, Игнан, Общий, Тэйский

Опасность 9 (5000 опыта)

Построение заклинаний. Когда воплощение накладывает разрушительное заклинание, он может создать относительно безопасные участки внутри зоны поражения, которые оно не затрагивает. При сотворении заклинания школы воплощения, воздействующего на других существ, которых он видит, он может выбрать количество существ, равное 1 + уровень заклинания. Выбранные существа автоматически преуспевают в спасбросках от этого заклинания и не получают урона, если по описанию должны получить половину урона от заклинания при успешном спасении.

Использование заклинаний. Воплотитель является заклинателем 12 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 15, +7 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд* 4 [fire bolt], *фокусы* [prestidigitation], *луч холода* 4 [ray of frost]

1 уровень (4 ячейки): *огненные ладони* 4 [burning hands], *доспехи мага* + [mage armor], *волшебная стрела* 4 [magic missile]

2 уровень (3 ячейки): : *отражения* [mirror image], *туманный шаг* [misty step], *дребезги* 4 [shatter]

3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание* [counterspell], *молния* [lightning bolt], *огненный шар* 4 [fireball]

4 уровень (3 ячейки): *град* 4 [ice storm], *каменная кожа* + [stoneskin]

5 уровень (3 ячейки): *конус холода* 4 [cone of cold], *длань Бигби* 4 [Bigby's hand]

6 уровень. (1 ячейка): *пляшущая молния* 4 [chain lightning], *ледяная стена* 4 [wall of ice]

4 — заклинания школы воплощения

+ У Воплотителя эти заклинания уже наложены перед сражением.

Действия

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 2 (1к6-1) или дробящий урон 3 (1к8-1) при использовании двумя руками.

Красный Волшебник — зулкир

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 99 (18к8+18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	14(+2)	12(+1)	20(+5)	15(+2)	16(+3)

Спасброски Инт +9, Мдр +6

Навыки Магия +13, История +13

Чувства пассивная Внимательность 12

Языки Бездны, Драконий, Инфернальный, Небесный, Общий, Тэйский

Опасность 12 (8400 опыта)

Соппротивление магии. Зулкир совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Легендарное сопротивление (3/день). Если зулкир проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Секреты заклинаний. Когда зулкир накладывает заклинание ячейкой заклинания, которое наносит урон кислотой, холодом, огнем, силовым полем, электричеством, некротической энергией, излучением или звуком, зулкир может заменить этот тип урона другим типом из этого же списка.

Использование заклинаний. Зулкир является заклинателем 18 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 17, +9 к попаданию атаками заклинаниями). Зулкир может неограниченно накладывать *маскировку* и *невидимость*, и у него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *огненный снаряд* [fire bolt], *свет* [light], *фокусы* [prestidigitation], *электрошок* [shocking grasp]

1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела* [magic missile], *доспехи мага*+ [mage armor], *обнаружение магии* [detect magic], *щит* [shield]

2 уровень (3 ячейки): *глухота/слепота* [blindness/deafness], *отражения* [mirror image], *туманный шаг* [magic missile]

3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание* [counterspell], *молния* [lightning bolt], *огненный шар* [fireball]

4 уровень (3 ячейки): *изгнание* [banishment], *огненный щит* [fire shield], *град* [ice storm]

5 уровень (3 ячейки): *конус холода* [cone of cold], *подчинение личности* [dominate person], *силовая стена* [wall of force]

6 уровень. (1 ячейка): *истинное зрение*+ [true seeing]

7 уровень. (1 ячейка): *подобие*+ [simulacrum]

8 уровень. (1 ячейка): *сокрытие разума*+ [mind blank]

9 уровень. (1 ячейка): *метеоритный дождь* [meteor swarm]

+ У зулкира эти заклинания уже наложены перед сражением.

Действия

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4+2).

Реакции

Татуировки поглощения. Зулкир может реакцией поглотить заклинание, которое нацелено только на зулкира, а не на какую-либо область. Эффект поглощенного заклинания отменяется, и энергия заклинания, а не само заклинание, запасается в магических татуировках зулкира. Энергия имеет тот же уровень, что и заклинание, когда оно было наложено. Волшебные татуировки могут хранить до 20 уровней. Зулкир может накладывать заклинания, используя уровни заклинаний, запасённые таким образом.

Легендарные действия

Зулкир может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Зулкир восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Заговор. Зулкир накладывает заговор.

Заклинание первого уровня. Зулкир накладывает заклинание первого уровня.

Заклинание второго уровня (стоит 2 действия). Зулкир накладывает заклинание второго уровня.

Заклинание третьего уровня (стоит 3 действия). Зулкир накладывает заклинание третьего уровня.

Красный Волшебник — маг

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага [*mage armor*])

Хиты 40 (9к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	14(+2)	11(+0)	17(+3)	12(+1)	11(+0)

Спасброски Инт +6, Мдр +4

Навыки Магия +6, История +6

Чувства пассивная Внимательность 11

Языки Общий, Дракониий, Тэйский, Эльфийский

Опасность 6 (2300 опыта)

Использование заклинаний. Маг является заклинателем 9 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *леденящее прикосновение* [*chill touch*], *фокусы* [*prestidigitation*], *волшебная рука* [*mage hand*]

1 уровень (4 ячейки): *обнаружение магии* [*detect magic*], *доспехи мага* [*mage armor*], *волшебная стрела* [*magic missile*], *щит* [*shield*]

2 уровень (3 ячейки): *туманный шаг* [*misty step*], *внушение* [*suggestion*]

3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание* [*counterspell*], *огненный шар* [*fireball*], *полет* [*fly*]

4 уровень (3 ячейки): *град* [*ice storm*], *высшая невидимость* [*greater invisibility*]

5 уровень (3 ячейки): *конус холода* [*cone of cold*]

+ Маг уже наложил на себя *доспехи мага* перед сражением.

Действия

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4+2).

Личиночный маг звёздных порождений

Средняя аберрация, хаотично-злая

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 168 (16к8+96)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	12(+1)	23(+6)	18(+4)	12(+1)	16(+3)

Спасброски Лов +6, Мдр +6, Хар +8

Навыки Внимательность +6

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 16

Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону психическая энергия

Иммунитет к состояниям испуг, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич

Языки Глубинная Речь

Опасность 16 (15000 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой личиночного мага является Харизма (Сл спасброска от заклинания 16, +8 к попаданию атаками заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *мистический заряд* [eldritch blast] (3 заряда, +3 к каждому броску атаки), *малая иллюзия* [minor illusion]

3/день каждое: *подчинение чудовища* [dominate monster]

1/день каждое: *круг смерти* [circle of death]

Возвращение к червоподобной форме. Когда хиты личиночного мага опускаются до 0, он распадается на рой насекомых в том же клетке. В случае, если эти насекомые не будут уничтожены, личиночный маг восстановится через 24 часа.

Действия

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к8+3) дробящего урона, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 19, иначе станет Отравленной до конца её следующего хода.

Чума червей (перезарядка 6). Каждое существо, кроме звёздных порождений, в пределах 10 фт. от личиночного мага должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 19, иначе получит 22 (5к8) урона некротической энергией, а также станет Ослеплённой и Опутанной массами копошащихся червей. Попавшая под действие эффекта цель получает 22 (5к8) урона некротической энергией в начале каждого хода личиночного мага. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект в случае успеха.

Реакции

Подпитка слабостью. Когда существо в пределах 20 фт. от личиночного мага проваливает спасбросок, личиночный маг получает 10 временных хитов.

Легендарные действия

Личиночный маг может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Личиночный маг восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Заговор (стоит 2 действия). Личиночный маг творит один заговор.

Удар (стоит 2 действия). Личиночный маг совершает атаку Ударом.

Подпитка (стоит 3 действия). Каждое существо, оплетённое Чумой червей, получает 13 (3к8) урона некротической энергией, а личиночный маг получает 6 временных хитов.

Рой насекомых [Личиночный маг звёздных порождений]

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 20 фт., лазая 20 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3(-4)	13(+1)	10(+0)	1(-5)	7(-2)	1(-5)

Сопротивление урону: дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет к состоянию захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног

Чувства слепое зрение 10 фт., пассивная Внимательность 8

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных насекомых. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты

Действия

Укусы. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в пространстве роя. *Попадание:* Колющий урон 10 (4к4), или колющий урон 5 (2к4), если у роя половина хитов или меньше.

Огр-зомби

Большая нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 8

Хиты 85 (9к10+36)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	6(-2)	18(+4)	3(-4)	6(-2)	5(-3)

Спасброски Мдр +0

Иммунитет к урону: яд

Иммунитет к статусу: отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8

Языки Великий, Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Стойкость нежити. Если зомби получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются всего лишь до 1.

Действия

Моргенштерн. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 13 (2к8+4).

Скелет

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 13 (обломки доспехов)

Хиты 13 (2к8+4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	14(+2)	15(+2)	6(-2)	8(-1)	5(-3)

Уязвимость к урону: дробящий

Иммунитет к урону: яд

Иммунитет к статусу: отравление, истощение

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9

Языки понимает языки, известные при жизни, но не говорит.

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6+2).

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 80 фт./320 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6+2).

Тэйский воин

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (чешуйчатый доспех, щит)

Хиты 52 (8к8+16)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	13(+1)	14(+2)	10(+0)	11(+0)	11(+0)

Навыки Внимательность +2

Чувства пассивная Внимательность 12

Языки Общий, Тэйский

Опасность 2 (450 опыта)

Тактика стаи. Воин совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 фт. от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник воина.

Действия

Мультиатака. Воин совершает две рукопашные атаки.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 8 (1к8+3) или рубящий урон 9 (1к10+3) при использовании двумя руками.

Метательное копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к6+2).

Умертвие

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 14 (проклёпанная кожа)

Хиты 45 (6к10+18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	14(+2)	16(+3)	10(+0)	13(+1)	15(+2)

Сопrotивление к урону: дробящий, колющий, рубящий урон; некротическая энергия

Иммунитет к урону: яд

Иммунитет к статусу: истощение, отравление

Чувства Темное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13

Языки все, известные при жизни

Опасность 3 (700 опыта)

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

Действия

Мультиатака. Умертвие совершает две атаки длинным мечом или длинным луком. Оно может использовать Вытягивание жизни вместо одной атаки длинным мечом.

Вытягивание жизни. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** Урон некротической энергией 5 (1к6 + 2). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе максимум ее хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум хитов до 0. Гуманоид, убитый этой атакой, восстает через 24 часа в качестве зомби под контролем умертвия, если этого гуманоида не воскресят, или его тело не уничтожат. У умертвия может быть не более двенадцати зомби под контролем одновременно.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Рубящий урон 6 (1к8 + 2), или рубящий урон 7 (1к10+2), если используется двумя руками.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. **Попадание:** Колющий урон 6 (1к8+2).

Упырь

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	15(+2)	10(+0)	7(-2)	10(+0)	6(-2)

Иммунитет к урону: яд

Иммунитет к статусу: очарование, отравление, истощение

Чувства темное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Общий

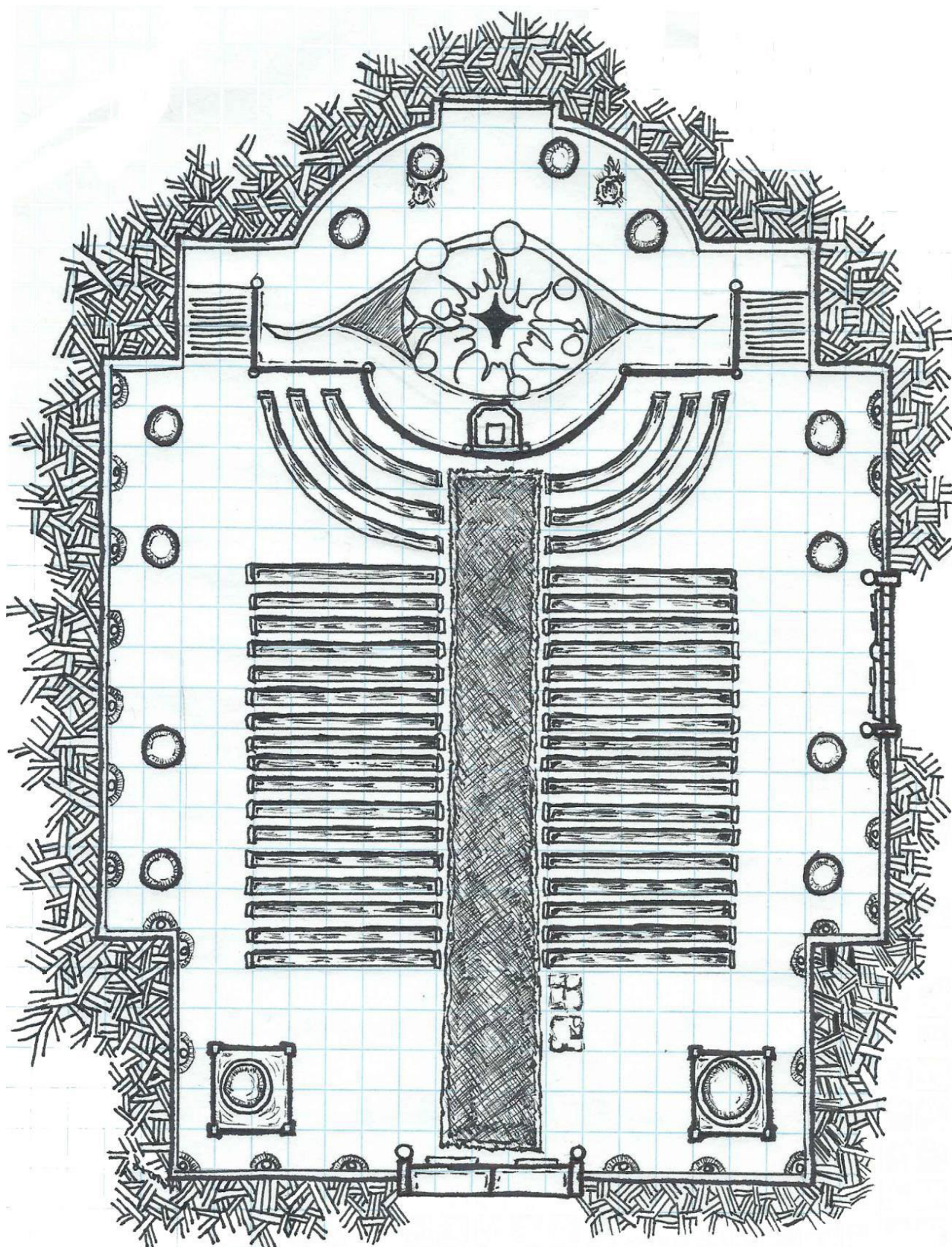
Опасность 1 (200 опыта)

Действия

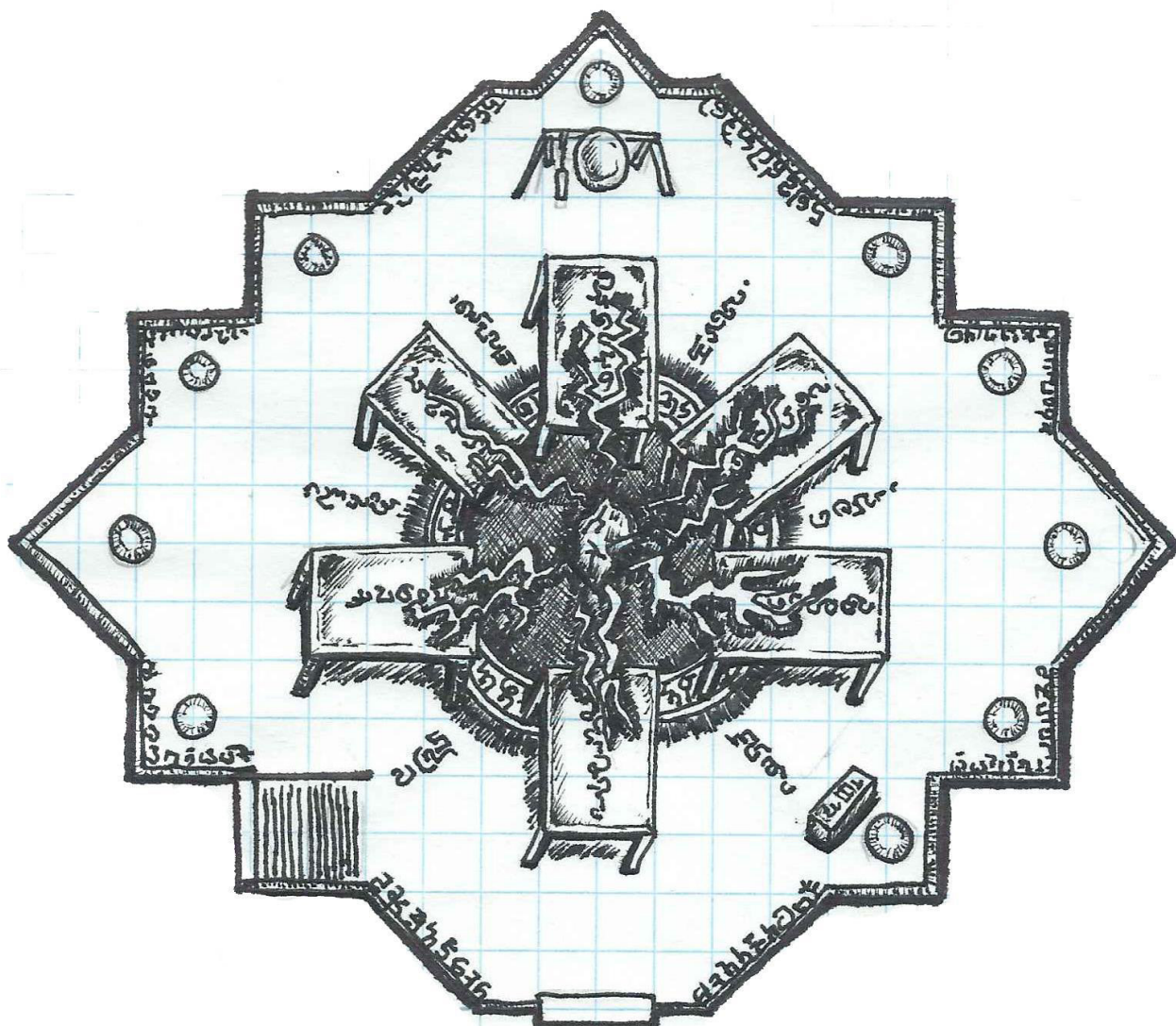
Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** Колющий урон 9 (2к6+2).

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Рубящий урон 7 (2к4+2). Если цель — существо, не являющееся нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

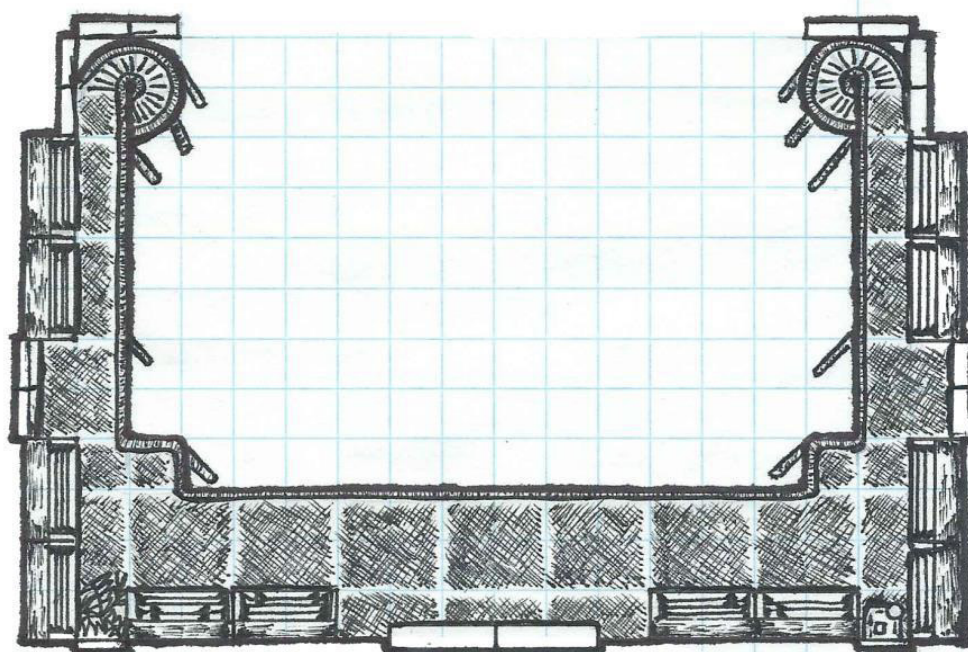
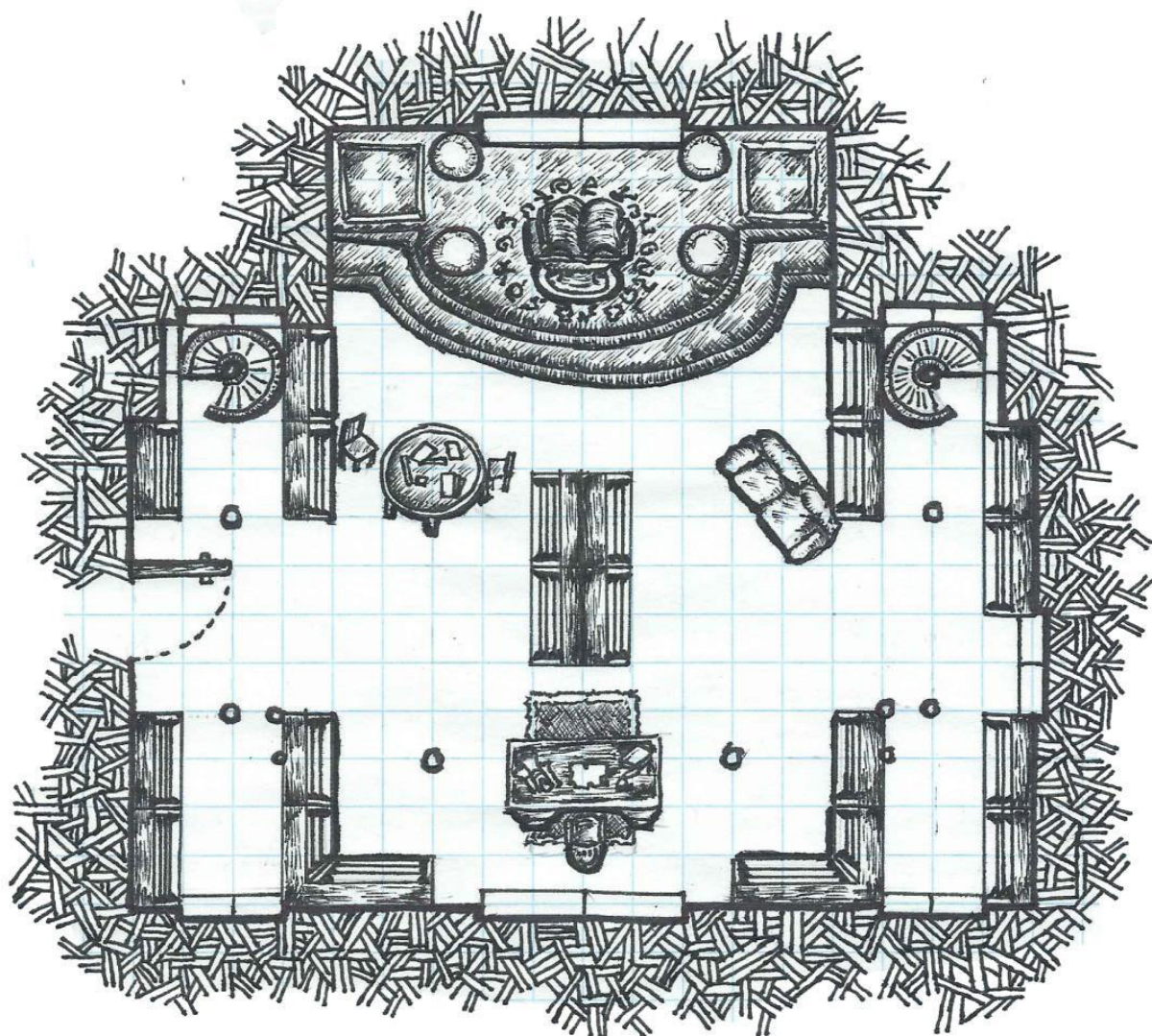
Приложение: Карта — Часовня Мёртвых



Приложение: Карта — Расколотая батарея



Приложение: Карта — Журнал Карсуса



Приложение: Раздаточный материал для Мастера №1

Этот раздаточный материал содержит различные боковые сноски и другую информацию, необходимую для следующего НИП, и предназначен для простоты использования:

МуЛен Зифф

33, небинарный человек, Красный Волшебник, **воплотитель** [evoker], 29

МуЛен — успешный воплоитель. Благодаря своим успехам МуЛен медленно, но верно поднимается в рядах Красных Волшебников до места незначительной ценности и важности. МуЛен сопровождают подчиненные, которые действуют как личные слуги и телохранители.

Отыгрыш МуЛен Зифф

Следующая информация предназначена для помощи Мастеру в отыгрыше этого НИП.

Характер. МуЛен — тихий, молчаливый, невероятно внимательный и проницательный человек, которому нравится собирать факты об окружающих, и задавать наводящие вопросы, чтобы получить информацию, при этом раскрывая как можно меньше информации о себе.

Внешность. МуЛен носит невзрачную багровую одежду, многочисленные мешочки и плащ с капюшоном, надетым поверх лысой головы. На лбу и бритой коже головы МуЛен можно увидеть мягко светящиеся синие татуировки.

Цитата: «Это так захватывающе. Пожалуйста, продолжайте».

Характеристики

МуЛен имеет характеристики **Красного волшебника — воплоителя**.

Слабая/Очень слабая. Если группа слабая (или очень слабая), замените характеристики МуЛен на **Красного Волшебника — мага** и лишите способности накладывать заклинания 6-го уровня.

Использование заклинаний

МуЛен имеет следующие заготовленные заклинания:

Заговоры: *леденящее прикосновение* [chill touch], *огненный снаряд* ♄ [fire bolt], *свет* ♄ [ligh], *погребальный звон*^{РЗВ} [toll the dead].

1-го уровня (3 ячейки): *огненные ладони* ♄ [burning hands], *доспехи мага* [mage armor], *волшебная стрела* ♄ [magic missile].

2-го уровня (3 ячейки): *палящий луч* ♄ [scorching ray], *отражения* [mirror image], *дребезги* ♄ [shatter].

3-го уровня (3 ячейки): *контрзаклинание* [counterspell], *огненный шар* ♄ [fireball], *молния* ♄ [lightning bolt].

4-го уровня (3 ячейки): *высшая невидимость* [greater invisibility], *град* ♄ [ice storm].

5-го уровня (2 ячейки): *длань Бигби* ♄ [Bigby's Hand], *обессиливание*^{РЗВ} [enervation].

6-го уровня (1 ячейка): *пляшущая молния* ♄ [chain lightning], *сфера неуязвимости* [globe of invulnerability]

♄ — заклинания школы воплощения

РЗВ: заклинание взято из *Руководство Занатара обо всём*. Мастера, у которых нет этой книги, могут заменить данные заклинания похожими из *Книги угрожа*.

Приложение: Раздаточный материал для игрока №2

Этот раздаточный материал содержит различные боковые сноски и другую информацию, необходимую для следующего НИП, и предназначен для простоты использования:

Тессил'к

ХЗ, мужчина, человек, Красный Волшебник — зулкир, 58 лет

Даже не являясь зулкиром, Тессил'к — могущественный архимаг, заклинатель и мастер-криптограф. Он обязан перевести «*Потерянный дневник Карсуса*», избавив Сзасса Тэма от необходимости делать это самому. Его роль вечно кашляющего и послушного подхалима — это всего лишь притворство, призванное заставить его выглядеть ничтожным, чтобы избегать нежелательного внимания. Расчётливый и осторожный, Тессил'к планирует занять место своего бывшего повелителя Дар'лона Ма и ставит своей целью стать одним из восьми зулкиров Тэя.

Отыгрыш Тессил'ка

Тессил'к — хитрый и проницательный волшебник. Готовый притворяться слабым, этот коварный волшебник пробился во внутренний круг Сзасса Тэма с помощью хитрости, смекалки и значительного магического таланта. Он считает, что его поступок убедил Сзасса Тэма в том, что он не представляет угрозы для Зулкира.

Цитата: «Нет, пожалуйста! Я умоляю вас. Я могу быть полезным... Дурак! Ты серьёзно поверил?»

Характеристики

Если не указано иное, Тессил'к имеет характеристики **Красного Волшебника — зулкира**.

Очень слабая. Если группа очень слабая, замените характеристики Тессил'ка на **Красного Волшебника — архимага**.

Хиты: 144 (18к8+18). Если группа **слабая** или **очень слабая**, у Тессил'ка 99 хитов.

Языки. Добавьте Древний Нетерильский.

Соппротивление к урону: дробящий, колющий и рубящий урон от немагического оружия (из-за *каменной кожи*).

Криптография. Тессил'к является мастером-криптографом и получает преимущество на все проверки Интеллекта для расшифровки кодов или шифров. Используя только свои собственные навыки, Тессил'к может анализировать значение написанных слов, как если бы он находился под постоянным воздействием заклинания *понимание языков* [comprehend languages].

Секреты заклинаний. У Тессил'ка нет этой способности.

Татуировки поглощения. Тессил'к может поглощать только до 10 уровней заклинаний одновременно. Если группа **слабая** или **очень слабая**, то Тессил'к теряет эту способность.

Предвидение (заклинание). Тессил'к имеет преимущество на броски атак, проверки характеристик и спасброски. Все остальные существа совершают броски атаки по нему с помехой.

Использование заклинаний

Использование заклинаний. Замените список заклинаний зулкира следующими:

Заговоры (по желанию): *леденящее прикосновение* [chill touch], *огненный снаряд* [fire bolt], *дружба* [friends], *свет* [light], *погребальный звон*^{РЗВ} [toll the dead]

1-го уровня (4 ячейки): *вызов страха*^{РЗВ} [cause fear], *очарование личности* [charm person], *обнаружение магии* [detect magic], *доспехи мага*+ [mage armor]

2-й уровень (3 ячейки): *удержание личности* [hold person], *туманный шаг* [misty step], *внушение* [suggestion]

3-го уровня (3 ячейки): *контрзаклинание* [counterspell], *рассеивание магии* [dispel magic], *огненный шар* [fireball]

4-го уровня (3 ячейки): *высшая невидимость* [greater invisibility], *болезненное сияние*^{РЗВ} [sickening radiance], *каменная кожа* [stoneskin]

5-й уровень (3 ячейки): *конус холода* [cone of cold], *подчинение личности* [dominate person], *силовая стена* [wall of force]

6-й уровень (1 ячейка): *истинное зрение*+ [true seeing]

7-й уровень (1 ячейка): *палец смерти* [finger of death]

8-й уровень (1 ячейка): *иллюзорный дракон*^{РЗВ} [illusory dragon]

9-й уровень (1 ячейка): *предвидение*+ [foresight]

РЗВ: заклинание взято из *Руководства Занатара обо всём*. Мастера, у которых нет этой книги, могут заменить данные заклинания похожими из *Книги игрока*.

+ Тессил'к наложил *доспехи мага*, *предвидение*, *каменную кожу* и *истинное зрение* на себя перед боем. У Тессил'ка нет *подобия* [simulacrum].

Раздаточный материал для игроков №1 — Головоломка Бронзовой двери



Раздаточный материал для игроков №2. Сюжетная награда

В ходе приключения персонажи могли получить нижеперечисленную сюжетную награду.

Благосклонность Арфистов

У вас в личном долгу Высший Арфист. В следующий раз, когда вы посещаете Флан, Малкин приглашает вас на банкет в вашу честь в его поместье.

Кроме того, Малкин вручает вам рекомендательное письмо, отмечающее вас как уважаемого союзника Арфистов, что может помочь вам в будущих взаимодействиях с фракцией Арфистов.

Раздаточный материал для игроков №3. Сюжетная награда

В ходе приключения персонажи могли получить нижеперечисленную сюжетную награду.

Узник Тэя

Захваченные врагами, вы были подвергнуты ужасным магическим экспериментам, которые оставили вас заклеямыми магическими рунами и маленькими пульсирующими осколками кристалла, помещёнными в вашу плоть.

Если вы прячетесь, эти кристаллы предупреждают НИП Красных Волшебников в пределах 10 футов от вашего местоположения о вашем присутствии (как если бы они преуспели в своих проверках Внимательности).

Вы можете потратить 10 дней простоя, чтобы удалить осколки пульсирующего кристалла. Удаление кристаллов таким способом лишает Красных Волшебников возможности чувствовать ваше присутствие, но оставляет вас с небольшими поверхностными шрамами, которые не могут быть исцелены или замаскированы даже *маскировкой* или схожими заклинаниями.

Раздаточный материал для игроков №4. Магический предмет

В ходе приключения персонажи могли получить следующий постоянный магический предмет.

Тэйская мантия сопротивления заклинаниям [Thayvian mantle of spell resistance]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Вы совершаете с преимуществом спасброски от заклинаний, пока носите этот плащ.

На этом багровом плаще вышиты золотом символы Тэя. Когда носителю этого плаща предоставляется возможность действовать эгоистично или злонамеренно, этот предмет усиливает желание владельца поступить так.

Этот предмет можно найти в *Руководстве Мастера*.

Раздаточный материал для игроков №5. Книга заклинаний

В ходе приключения персонажи могли получить следующую книгу заклинаний.

Дорожная книга заклинаний МуЛен

Эта багровая кожаная книга заклинаний видела лучшие времена. Очевидно, что с ней обращались не слишком осторожно.

Дорожная книга заклинаний МуЛен содержит следующие заклинания.

1-го уровня (3 ячейки): огненные ладони [*burning hands*], доспехи мага [*mage armor*], волшебная стрела [*magic missile*]

2-го уровня (3 ячейки): палящий луч [*scorching ray*], отражения [*mirror image*], дребезги [*shatter*]

3-го уровня (3 ячейки): контрзаклинание [*counterspell*], огненный шар [*fireball*], молния [*lightning bolt*]

4-го уровня (3 ячейки): высшая невидимость [*greater invisibility*], град [*ice storm*]

5-го уровня (2 ячейки): длань Бигби [*Bigby's Hand*], обессиление^{РЗВ} [*enervation*]

6-го уровня (1 ячейка): пляшущая молния [*chain lightning*], сфера неуязвимости [*globe of invulnerability*]

РЗВ: заклинание взято из *Руководство Занатара обо всём*. Мастера, у которых нет этой книги, могут заменить данные заклинания похожими из *Книги игрока*.

Раздаточный материал для игроков №6. Книга заклинаний

В ходе приключения персонажи могли получить следующую книгу заклинаний.

Книга заклинаний Тессил'ка

Эта чёрная книга заклинаний из кожи выглядит изящно. В центре обложки закреплён большой овальный топаз, украшенный серебряными завитками. Украшенная серебряная застежка удерживает обложку закрытой.

Книга заклинаний Тессил'ка содержит следующие заклинания:

1-го уровня (4 ячейки): вызов страха^{РЗВ} [cause fear], очарование личности [charm person], обнаружение магии [detect magic], доспехи мага [mage armor]

2-й уровень (3 ячейки): удержание личности [hold person], туманный шаг [misty step], внушение [suggestion]

3-го уровня (3 ячейки): контрзаклинание [counterspell], рассеивание магии [dispel magic], огненный шар [fireball]

4-го уровня (3 ячейки): высшая невидимость [greater invisibility], болезненное сияние^{РЗВ} [sickening radiance], каменная кожа [stoneskin]

5-й уровень (3 ячейки): конус холода [cone of cold], подчинение личности [dominate person], силовая стена [wall of force]

6-й уровень (1 ячейка): истинное зрение [true seeing]

7-й уровень (1 ячейка): перст смерти [finger of death]

8-й уровень (1 ячейка): иллюзорный дракон^{РЗВ} [illusory dragon]

9-й уровень (1 ячейка): предвидение [foresight]

РЗВ: заклинание взято из Руководства Занатара обо всём. Мастера, у которых нет этой книги, могут заменить данные заклинания похожими из Книги игрока.