5E

ТЕМНЫЙ СОЮЗ В БАШНЕ

ТУЛ-БАГАР

DUNGEONS & DRAGONS

Шанс положить конец кровопролитной войне одним точным ударом! Или же это смертельная ловушка?!

Приключение «Темный союз в башне Тул-Багар» рассчитано на **пятерых персонажей десятого уровня**. Объединенные силы тьмы собрались на подступях к башне Тул-Багар. Несметные воинства угрожают благополучию всего региона, и в одиночку силам света, возглавляемым бойцами церкви Сеггера не справится! Но маленький отряд опытных воителей, под предводительством прославленного Хигарда, пробрался к темной башне, где по донесениям разведки находятся кукловоды легиона тьмы, наблюдающие за грядущий бойней со стороны. Смогут ли герои отрубить голову гидре, и положить конец войне, одним точным ударом, или это все коварная западня сил тьмы?

Авантюристам нужно пробраться в руины древней башней, где обосновались лидеры противников и сразить их, преодолев все ловушки на пути.

Действие приключения происходит в пустоши Тул-Багар в мире Лаар (основной мир коллекционно-карточной игры «Берсерк). Игроки могут воспользоваться готовыми листами персонажей, являющихся героями Лаара, или же играть за собственных.

Предыстория

Силы тьмы в виде легионов мертвых и демонов, объединились, чтобы положить конец мирному существованию народов Лаара.

Инквизиция Сеггера возглавила силы сопротивления, объединив правдами и неправдами, порою, излишне надменные народы континента. Противоборствующие армии собираются на границах мертвенно-пустынной пустоши для решающего боя.

Однако, разведке инквизиции стало известно, что лидеры сил тьмы используют старую башню в центре пустошей, для координации действий противника. сильнейший воин людей — Хигард, воспитанный и обученный воинами инквизиции возглавляет эту опасную вылазку в центр планирования врага.

Автор. Адамович Станислав
Вёрстка и редактирование: Адамович Станислав
Вычитка:

Использовались работы художников: Евгений, Бунин, Андрей Миронишин, uildrim, Вероника Глушко, Роман Кузьмин
Использовались материалы: ККИ «Берсерк»

Зацепки к приключению

Используйте одну из следующих зацепок, если ваши игроки решили играть своими, а не готовыми персонажами. В зависимости от выбранной завязки, с персонажами отправится тот или иной НПС в качестве поддержки.

Индульгенция. Ваша группа авантюристов серьезно нарушила закон, а то и не раз. Церковь Сеггера предложила вам помилование и индульгенцию перед богами, если вы выполните опасное задание, цель которого — спасение цивилизованного мира.

Помощь герою. Прославленный герой (на пенсии) Хигард —обратился к вам, как к опытным и прославленным авантюристам, дабы вы помогли ему в опасной затее, успех которой позволит предотвратить кровопролитие среди мирного населения.

Прибыльное дело. Человек, называющий себя Микой — жрецом Сеггера. Предлагает вам поучаствовать в одной разведывательный операции, суля серьезные деньги от инквизиции.

Услуга за услугу. Могущественный волшебник ордена Тоа-Дан — Анволд, предлагает вам помощь (будь то телепортация в далекие земли, или тайное знание) в обмен на некоторую помощь в общей борьбе. Он не вдается в подробности, до того, как вы согласитесь.

Профессиональная этика. Одного из членов вашей группы заказали у гильдии убийц известной как койары. Однако, исполнитель предложил альтернативный вариант. Гильдия решила немного «поиграть в политику», и согласилась помочь в операции с тайным проникновением и ликвидацией. Вам предстоит, выступить в роли наемных убийц, повинуясь опытному куратору койаров.

DUNGEONS & DRAGONS®
КРУГОВОРОТ МИРОВ
t.me/dndworldsC
vk.com/dndworlds

Напарник в приключении

Если ваши игроки решили играть собственными персонажами, и вы выбрали для них завязку, то описания и блоки характеристик связанных с завязками НПС вы можете найти в *приложении А*. Там же вы найдете и каким образом наличие того или иного НПС влияет на сюжет и даже концовку.

Подступы к башне

Вы идете по мрачной и безжизненной пустоши, солнечный свет едва пробивается сквозь густые, как от дыма черные облака. На небольшом пригорке стоит одинокая башня. Ее серые камни, потрескавшиеся от времени, выглядят так, словно сами поглощают тот немногий свет, что еще пробивается из-за туч. Сухой ветер смешанный с песком и сажей неприятно раздражает кожу, вынуждая щурится и прикрывать лицо рукой.

Неподалеку от пригорка на котором расположена башня, вы замечаете массивное тело, какого-то животного, лишенного шерсти. Подойдя ближе, вы узнаете в нем некогда могучего бронтобея, около которого толпятся особи поменьше, словно детеныши.

Это действительно детеныши бронтобея, которые толкаются у безжизненного тела своей матери. Персонаж может осмотреть ее тело, преуспев в проверке **Мудрости (Медицины) Сл 18** или **Интеллекта (Магии) Сл 15**. В случае успеха, он обнаружит, что зверя поразила некротическая энергия, достаточно сильная чтобы сразить такого исполина.

Любое взаимодействие с детенышами бронтобея (используйте блок характеристик **носорога (rhinoceros)**, опасно для жизни. Однако, их можно убедить пойти за собой, с помощью еды и успешной проверке **Мудрости (Дрессировки) Сл 15.**

Вход в башню

У подножия башни зияет черный, словно смоль проход лишенный двери, но не лишенный защиты. У входа толпится несколько фигур облаченных в покореженные доспехи. Подобравшись вы наблюдаете скелетов без движения, вооруженных копьями и мечами. Одна из фигур - массивный Скелет минотавра.

Шесть **скелетов (skeletons)** не столь грозные противники, и даже **минотавр (minotaur skeleton)** не представляет большой угрозы. Но персонаж, преуспевший в проверке **Мудрости (Внимания) Сл 15,** обнаружит, на поясе у одного из скелетов сигнальный рожок (как он собирается им пользоваться?).

Если персонажи смогут одолеть нежить так, чтобы никто из них не успел воспользоваться рожком, или придумаю, как отвлечь их от входа (например с помощью детенышей бронтобея), тогда они смогут войти в башню.

В противном слуае, враг в башни будет предупрежден, а в пространство перед башней телепортируется **рогатый дьявол (horned devil)** с дополнением в виде черты «Пламя хаоса»

Пламя хаоса. Когда рогатый дьявол погибает, от него исходит волна огненной энергии. Каждое существо в радиусе 30 фт. должно совершить спасбросок Ловкости Сл 16. Существо получает 28 (8d8) урона огнем в случае провала, или половину урона при успехе.

Коридоры

Башня внутри кажется больше чем снаружи. Тени мешают разглядет что дальше. Пол и стены холодные на ощупь, а изо дыхание сопровождается облаками пара.

Персонажи попадают в лабиринт из поворотов и развилок. Любой источник света дает вдвое меньше освещения, темное зрение вдвое менее эффективно.

Персонаж, преуспевший в проверке **Мудрости (Внимания) Сл 16**, сможет обнаружить впереди ловушку в виде двух статуй изображающих драконов в альковах по бокам коридора. Проходя рядом с ними, они испускают облако зловония вдоль по коридору на 25 фт. Каждое существо попавшее в эту область должно преуспеть в **спасброске Телосложения Сл 15**, становясь отравленным на 1 час в случае провала.

Статую можно обмануть пробравшись мимо нее скрытно, преуспев в проверке **Ловкости (Скрытности) Сл 15**, и отключив ее успешной проверкой **Ловкости Сл 18** (с использованием *воровских инструментов*) или **Интеллекта (Магии) Сл 15.**

Если ловушка все же сработало, зачитайте следующее:

Легкий щелчок предшествует резкому шипению, глаза начинают слезиться, а легкие разрываться от боли. Голова кружится. Ноги сами собой подкашиваются.

Персонаж, внимательно осматривающий стены коридора (**Мудрость (Внимательность) Сл 14**), может заметить отдельные слова, выскобленные под самым потолком на древнем языке.

Преуспев в расшифровке (**Интеллект (История) Сл 14**), персонаж сможет прочесть фразу «Конец в начале». Это подсказка, намекающая на то, что если персонажи развернуться и пойдут в обратном направлении, то смогут пройти дальше.

Сделав это, персонажи после ближайшего поворота окажутся у каменной винтовой лестнице наверх.

Лестница

Винтовая каменная лестница спиралью уводит наверх, когда вы ступаете по ней, вы слышите хруст костей под ногами. Затем вы слышите жуткий скрежет впереди. Вы еле успеваете заметить, несущиеся к вам лезвия, расчерчивающие стены.

Чтобы избежать опасных лезвий, персонажам нужно преуспеть в **спасброске Ловкости Сл 20.** В случае провала, лезвия нанесут **36 (8d8)** рубящего урона. Персонажи с пассивной **Внимательностью 16** и более совершают этот спасбросок с преимуществом.

Если в группе присутствует персонаж с пассивной Внимательностью 16 и более, он может предупредить своих спутников заранее, тогда у них будет 1 раунд, чтобы подготовиться. Если они спустятся вниз, то лезвия продолжат свое движение вниз-вверх, но это даст группе время, чтобы придумать план, как избежать встречи с ними.

Старая библиотека

Зайдя на второй этаж башни вы попадается в помещение заставленные стеллажами с истлевшими книгами. Книги рассыпаются в пепел, если их коснуться. Нигде не видно подъема выше или какой-то двери.

Если авантюристы активно ищут ход наверх , то преуспев в проверке **Мудрости (Внимания) Сл 18** или **Интеллекта (Анализа) Сл 14**, они обнаруживают, что на одном из стеллажей нет книг, а под ним лишь кучка пепла, которую книги образуют при контакте с ними. Отодвинув или разломав шкаф, открывается винтовая лестница наверх.

Если авантюристы тратят 5 и более минут, не находя прохода (считайте 1 проваленную проверку за потраченные 2 минуты), они замечают, как из этого шкафа выплывают друг за другом 3 призрака (**раб Фарро**).

Три бестелесные фигуры лишенные ног, будто обернуты в развивающийся саван выплывают из стеллажа. В тени капюшона не видно черт лица только 2 горящих красным огонька, напоминающих глаза.

Каждый раунд один призрак (определяется случайно) шепчет ближайшему персонажу слова безысходности, делая того *ошеломленным* до конца его следующего ход, если он проваливает **спасбросок Мудрости Сл 15**.

Придумайте слова безысходности, или используйте примеры ниже:

- Живые не уйдут с пустоши
- Земля отныне принадлежит мертвым
- Надежды нет, есть только тьма
- Вечный огонь, ждет непокорившихся
- Боль, боль, есть только боль
- Сильные мужи падут, а слабые станут рабами, как мы

Одолев призраков группа может осмотреть стеллаж из-за которого те появились и найти за ним проход, если не сделали этого раньше.

Финал

Воздух в этом большом помещении будто наэлектризован. Пахнет серой и одновременно пеплом и гнилью. В центре зала, стоят три фигуры: высокий рогатый демон без глаз, с плотью будто бы вывернутой наружу, бледная женщина в траурном платье и с вуалью закрывающей половину лица. И крепкий с виду полуорк, в свободном одеянии, на обнаженных руках которого виднеются татуировки символов огня.

— *Это будет лишь первый этап*, - звучит низкий рокочущий голос демона, — *мои лазутчики уже проникли в глубины Леса Кронга, так что вы, миледи, скоро... А, вот и наши гости.*

— *Выполни свою роль, смертный, и ты получишь награду, какую просишь.*

За демоном открывается кроваво красный портал

— *После вас, миледи.*

Демон и Дама скрываются в кровавом тумане, который тут же исчезает. Полуорк разворачивается к вам, его глаза горят огнем.

— *Вы прибыли несколько раньше, чем я ожидал, магистр. И смотрю привели друзей. Что ж, тем хуже для них.*

На полу появляются горящие пурпуром пентаграммы, из которых лезут демоны.

— *Вы славно послужили ордену, Анволд. Дальше я сам.*

Полуорк — это **Фарро** — **Архимаг**, ордена Тоа-Дан, без 8 и 9 ячеек, настроенный на *кольцо регенерации (ring of regeneration)*, *кольцо телекинеза (ring of telekinesis)* и *посох огня (staff of fire)*. Из пентаграмм лезут **бабау (babau)**, и 3 **булезау (bulezau)**. Демоны могут перемещаться по *пентаграммам* как на стоящие рядом клетки, не вызывая провоцированных атака. Если демон стоит вне *пентаграммы* 1 раунд, его пространство заполняется новой *пентаграммой*.

Стоя на *пентаграммах* демоны получают +2 к КД.

Бабау может бонусным действием разжигать пламя на каждой *пентаграмме*, нанося **9 (2d10)** урона огнем каждому существу, не являющемуся демоном, что стоит на них или в радиусе 5 фт. от них.

Булезау имеют преимущество в бросках атаки, стоя рядом с заклинателем у которого есть неизрасходованные ячейки.

Вы чувствуете, как демон подпитывается вашей магической энергией, находясь рядом. Его рога будто бы удлиняются, а с клыков капает слюна, проделывая рытвины в каменном полу при падении.

Когда бабау погибает зачитайте следующее:

В ослепительной вспышке огня демон умирает, обжигая всех, кто был поблизости.

Каждое существо в пределах 15 фт. от *пентаграммы* должно совершить **спасбросок Ловкость Сл 16**, получая **14 (3d10)** урона огнем при провале или половину урона в случае успеха.

Фарро будет сражаться до конца, так как от сохранения в тайне его союза с силами тьмы зависят его дальнейшие планы. Демоны также будут драться до последнего, даже если архимаг погибнет раньше.

Сокровища

Все магические предметы Фарро остаются после его смерти и могут быть разделены между участниками. Если в группе присутствует Анволд, то он будет настаивать, что все эти реликвии принадлежат ордену Тоа-Дан, но в награду разрешит оставить группе один предмет на выбор, если его убедят в этом (проверка **Харизмы (Убеждение Сл 14)**).

Приложение А. Напарники

Здесь представлены те НПС, которые отправятся с авантюристами на задание, в зависимости от того, какая из завязок выбрана, при условии, что игроки решили играть за своих, а не за готовых персонажей. Также тут указано, как изменяться некоторые этапы приключений из-за присутствия того или иного НПС.

Индульгенция

Если герои решили поработать на инквизицию Сеггера, то с ними отправится прославленный паладин Сеггера - Эрманд, чтобы держать в узде авантюристов, присматривая за ними и направляя их.

Эрманд

Средний Гуманоид (человек), Законно-нейтральный

Класс Доспеха 20 (латы, щит)
Хиты 79 (12d8 + 24)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Навыки Медицина +4, Религия +3, Проницательность +4
Чувства пассивное Внимание 11
Языки Общий
Опасность 7 (2,900 опыта) **Бонус мастерства** +3

Мастер щитов. Если Эрманд в свой ход совершает действие атаки, то он может бонусным действием попытаться оттолкнуть существо в пределах 5 фт. от него щитом.

Божественная кара (3/День). Когда Эрманд попадает по существу рукопашной атакой, он может, нанести ему дополнительно 9 (2d8) урона излучением. *Нежить* и *исчадия* получают на 4 (1d8) урона больше.

Использование заклинаний. Эрманд является заклинателеми 10-го уровня. Базовой характеристикой Эрманда является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к попаданию атаками заклинаний). У него подготовлены следующие заклинания паладина:

- **1 уровень (4 ячейки):** *благословение (bless), героизм (heroism), лечение ран (cure wounds), щит веры (shield of faith)*
- **2 уровень (3 ячейки):** *охранная связь (warding bond), удержание личности (hold person), умиротворение (calm emotions)*
- **3 уровень (2 ячейки):** *дневной свет (daylight), контрзаклинание (counterspell), рассеивание магии (dispel magic)*

Действия

Мультиатака. Эрманд совершает три атаки длинным мечом.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1d8 + 3) рубящего урона или 8 (1d10 + 3) рубящего урона, если используется двумя руками.

Наложение рук (3/День). Эрманд может коснуться существа в пределах 5 фт., чтобы восстановить ему 10 хитов.

Эрманд — верный слуга Сеггера и прославленный воин церкви. Множество раз он возглавлял церковное воинство наравне с архиепископом Феликом Гаптором, но будучи более прямолинейным и лишенным всяческих амбиций, Эрманд предпочел жизнь скромного вояки, любим санам в лоне церкви.

Эрманд суров, скромен и немногословен, когда болтовня излишня, он предпочитает короткие, но емкие приказы, и не терпит нарушения субординация.

Изменение сюжета

Финал

Фарро не обращается в своем монологе к Анволду, замените последнюю фразу на следующую:

> *— Вы славно послужили церкви, Эрманд. Но, как и все последователи Сеггера, вы были слишком горды и слепы, чтобы заметить очевидное зло. За это вы будете умирать долго и мучительно.*

Во время сражений Эрманд будет учитывать сильные и слабые стороны команды, прикрывая тех, кому нужно прикрытия, и стремясь лечить *Наложением рук* павших.

Опасаясь, что сокровища, оставшиеся после Фарро, могут содержать какие-либо проклятия, он настоит на том, что церковь сперва должна их проверить.

Прибыльное дело

Если авантюристы отправляются ведомые жадой наживой, то с ними отправится и жрец Мика, который обещает «легкую прогулку» за несметными богатствами.

Мика

Средний Гуманоид (человек), Хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 10
Хиты 65 (10d8 + 20)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	14 (+2)

Навыки Обман +8, Ловкость рук +6
Чувства пассивное Внимание 14
Языки Общий, Воровской жаргон
Опасность 7 (2,900 опыта) **Бонус мастерства** +3

Использование заклинаний. Мика является заклинателеми 10- го уровня. Базовой характеристикой Мики является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 15, +7 к попаданию атаками заклинаний). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговор (Неограниченно): *свет (light), указание (guidance), сопротивление (resistance), священное пламя (sacred flame)*

1 уровень (4 ячейки): *благословение (bless), маскировка (disguise self), нанесение ран (inflict wounds), порча (bane)*

2 уровень (3 ячейки): *малое восстановление (lesser restoration), тишина (silence), отражения (mirror image), божественное оружие (spiritual weapon)*

3 уровень (3 ячейки): *рассеивание магии (dispel magic), мерцание (blink), возрождение (revivify)*

4 уровень (3 ячейки): *превращение (polymorph), изгнание (banishment), изменение формы камня (stone shape)*

5 уровень (2 ячейки): *изменение памяти (modify memory), подчинение личности (dominate person), небесный огонь (flame strike)*

Действия

Булава. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1d6 + 2) дробящего урона.

Плащ теней (2/Короткий отдых). Мика становится невидимым до конца своего следующего хода. Он становится видимым, елси атакует или накладывает заклинания.

Реакции

Трюк с отвлечением. Когда существо в пределах 30 фт. от Мики совершает атаку, проверку или спасбросок, Мика может дать помеху на эту атаку проверку или спасбросок.

Напоминающий своим поведением скорее уличного попрошайку или пропойцу нежели праведного жреца, Мика является олицетворение всего плохого, что есть в человеке.

Жадный, трусливый, вороватый, вечно норовящий обмануть или приукрасить — Мика тем не менее всегда старается втереться в доверия, лживыми обещаниями и умелой лестью.

Истинная личина. На самом деле Мика — это скрытый **Маурежи (maurezhi)** — демон, состоящий на службе у Ксэддена и заманивающий героев в ловушку, чтобы избавиться от сильнейших мира сего одним махом.

Изменение сюжета

Вход в башню

Мика предложит авантюристам напасть, а сам он мол наложит *тишину (silence)*, чтобы обеззвучить рог, однако накладывать заклинание он будет так громко, что никакой рог не потребуется и рогатый дьявол тут же появится.

Коридоры

Мика сделает вид, что магически просканирует коридоры и ничего не обнаружит, предлагая авантюристам идти вперед. Сам же он будет «прикрывать тылы», чтобы не стать жертвой ядовитой ловушки.

Финал

Фарро не обращается в своем монологе к Анволду, замените последнюю фразу на следующую:

> *— Я уже заждался. Ты отлично справился, Миктендоргостал, Ксэдден будет доволен тобой.*

После этих слов Мика нападет на авантюристов, а когда его хиты опустятся до половины или менее, он примет свой истинный облик, лишаясь возможности использовать заклинания.

Помощь герою

Если герои решили оказать услугу прославленному герою Хигарду, то именно вместе с ним они пойдут к башне Тул-Багар.

Хигард

Средний Гуманоид (человек), Нейтрально-добрый

Класс Доспеха 15
Хиты 135 (18d8 + 54)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Навыки Атлетика +6, Внимание +5, Выживание +5
Чувства пассивное Внимание 15
Языки Общий
Опасность 7 (2,900 опыта) **Бонус мастерства** +3

Сопротивление магии. Хигард совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и других магических эффектов.

Ярость (3/день). Бонусным действием Хигард может впасть в состояние ярости получая следующие преимущества:

- Хигард совершаете с преимуществом проверки и спасброски Силы.
- Если Хигард совершаете рукопашную атаку оружием, используя Силу, он получаете бонус +2 к броску урона.
- Хигард получаете сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону.

Действия

Мультиатака. Эрманд совершает две атаки Бьесардом.

Бьесард. *Рукопашная или Дальнобойная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1d8 + 6) рубящего урона.

Воспитанник церкви, прославленный герой прошлого, а ныне обычный вышибала в таверне, Хигард вновь вынужден вернуться к былому ремеслу, чтобы спасти мир.

Пытливый ум, доброта и нескончаемая ирония, уместились в теле могучего воина, который одним своим видом разгоняет злодеев. Скромность, товарищество и вера в тех за кого бьется — позволили Хигарду стать именно тем героем, который так нужен Лаару.

Изменение сюжета

Вход в башню

Хигард предложит взять на себя скелета минотавра, в то время как самому ловкому предложит выхватить рожок у скелета, чтобы тот не позвал подмогу.

Финал

Фарро не обращается в своем монологе к Анволду, замените последнюю фразу на следующую:

> *— О! Они отправили лучшего из числа людей справиться со мной? Что ж мне это очень льстит. Но вижу, что даже такой воин не может без подтанцовки. Ну так потанцуем!*

Во время сражения Хигард старается принять на себя удар самого опасного противника, не гнушаясь помощи союзников. Если есть время, он постарается придумать план, или же прямо во время битвы, будет советовать куда авантюристам сконцентрировать силы.

Все сокровища, оставшиеся после Фарро, он отдаст группе.

Услуга за услугу

Если авантюристы решили заслужить благосклонность волшебника, то Анволд возьмет их на одно опасное задание, связанное с расследованием его ордена.

Анволд

Средний Гуманоид (человек), Нейтральный

Класс Доспеха 10 (13 с доспехами мага)
Хиты 52 (8d8 + 16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	10 (+0)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	12 (+1)

Навыки Анализ +7, История +7, Магия +7, Проницательность +5
Чувства пассивное Внимание 12
Языки Общий
Опасность 7 (2,900 опыта) **Бонус мастерства** +3

Использование заклинаний. Анволд является заклинателеми 10-го уровня. Базовой характеристикой Анволда является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 15, +7 к попаданию атаками заклинаний). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговор (Неограниченно): *свет (light), волшебная рука (mage hand) леденящее прикосновение (chill touch), Огненный снаряд (fire bold), электрошок (shocking grasp)*

1 уровень (4 ячейки): *доспехи мага (mage armor), жуткий смех Таши (Tasha's hideous laughter), огненные ладони (burning hands), щит (shield)*

2 уровень (3 ячейки): *видение невидимого (see invisibility), дребезги (shatter), палящий луч (scorching ray), тьма (darkness)*

3 уровень (3 ячейки): *огненный шар (fireball), проклятие (bestow curse), разговор с мертвыми (speak with dead), гипнотический узор (hypnotic pattern)*

4 уровень (3 ячейки): *высшая невидимость (greater invisivility), Эвардовы черные щупальца (Evard's black tentacles)*

5 уровень (2 ячейки): *оживление вещей (animate objects), подчинение личности (dominate person)*

Действия

Посох. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 2 (1d6 - 1) дробящего урона или 3 (1d8 - 1) если используется двумя руками.

Тщеславный, как и большинство членов ордена Тоа-Дан, Анволд является магистром огненной магии, уверенным в своей прозорливости и правоте.

Анволд, готов жертвовать любыми ресурсами для личной выгоды и выгоды ордена (пока эти выгоды совпадают), но его самоуверенность делает его излишне упрямым, и требовательным. Он любит манипулировать теми, кто находится у него в подчинении или теми, кто ему должен. При этом сам теряется, когда его обводят вокруг пальца.

Изменение сюжета

Финал

После того, как Фарро заканчивает свой монолог, Анволд становится *ошеломленным*. Персонажу нужно потратить действие, чтобы вывести волшебника из оцепенения, иначе тот станет легкой добычей для противника.

Профессиональная этика

Если авантюристы стали должниками ордена койаров, то один из их кураторов — Зунрак, поведет их на опасное задание, которое сулит политические выгоды для ордена.

Зунрак

Средний Гуманоид (человек), Нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (кажанный доспех)
Хиты 63 (14d8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)

Навыки Внимание +6, Обман +8, Скрытность +10, Анализ +4
Чувства пассивное Внимание 16
Языки Общий, Воровской жаргон
Опасность 7 (2,900 опыта) **Бонус мастерства** +3

Убийство. В своём первом ходу Зунрак совершает с преимуществом броски атаки по существам, которые ещё не совершали ход. Все попадания Зунрака по захваченным врасплох существам являются критическими попаданиями.

Увёртливость. Если Зунрак подвергается действию эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, Зунрак вместо этого не получает урон, если преуспеет в спасброске, и получит лишь половину урона, если провалит спасбросок.

Скрытая атака (1/ход). Зунрак причиняет дополнительный урон 14 (4d6), если попадает по цели атакой оружием, совершённой с преимуществом к броску атаки, или же если цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника Зунрака, и наёмный убийца совершал бросок атаки без помехи.

Действия

Мультиатака. Зунрак совершает две рукопашные атаки.

Кинжал. *Рукопашная или Дальнобойная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1d4 + 4) колющего урона.

Ручной арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1d6 + 4) колющего урона.

Опытный убийца и вор — Зунрак считает людей следующих за ним лишь набором инструментов, необходимых для выполнения поставленных целей.

Тем не менее койар достаточно хитер, чтобы не показывать своего истинного отношения, он будет помогать и поддерживать вас пока вы ему будете нужны, и избавиться от вас, когда в вас потеряется всякая необходимость.

Изменение сюжета

Лестница

Зунрак услышит заранее приближение лезвий, и даст команду «Ложись», давая всем преимущество в спасброске Ловкости.

Финал

Фарро не обращается в своем монологе к Анволду, замените последнюю фразу на следующую:

> *— Хм...не думал, что дела ордена на столько плохи, что они решились плясать под дудку инквизиции. Очень опрометчиво. И глупо. Боюсь, что мы потеряли хорошего союзника...*

Зунрак сразу бросится на Фарро, предоставляя авантюристам разбираться с демоном. Он будет призывать помочь ему, говоря, что демоны исчезнуть после гибели волшебника (что является ложью, открывающуюся после успешной проверке Проницательности Сл 16)).

Как только Фарро будет повержен, Зунрак сбежит, оставив авантюристов разбираться с демонами самостоятельно, нисколько не беспокоясь о их судьбе.

Приложение Б. Бестиарий

В этом разделе приведены блоки характеристик монстров не встречающиеся в *Бестиарии* или *Томе Мордекайнена* о врагах.

Раб Фарро

Средняя Нежить, Хаотично-Злая

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 123 (11d12 + 52)
Скорость 0 фт., летая 60 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Сопротивление к урону холод, электричество, кислота, звук; дробящий. колющий и рубящий от немагических атак, совершенным непосеребренным оружием
Иммунитет к урону огонь, яд, некротическая энергия
Иммунитет к состоянию захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Внимание 12
Языки Общий
Опасность 4 (1,100 опыта) **Бонус мастерства** +2

Чувствительность К Солнечному Свету. Находясь на солнечном свету, Раб Фарро совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение, если он, цель его атаки или то, что он пытается разглядеть, находится под прямыми солнечными лучами.

Бестелесное перемещение. Раб Фарро может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1d10), если оканчивает ход внутри предмета.

Действия

Испепеление Души. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 17 (4d6 + 3) урона огонем. Цель должна преуспеть в спасброске Спасбросок Телосложение Сл 14, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает и становится Рабом Фарро, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.