

ПОДЗЕМЕЛЬЯ И ЛОГОВА №47: КУБ ВОЛШЕБНИКА

Куб волшебника — это модульное приключение для 5-й редакции D&D. Оно рассчитано на **четырёх персонажей со средним уровнем группы (APL) 5, 8, 11 или 14**. Данная версия приключения предназначена для персонажей **5-го уровня** — чтобы получить полную, поддержите [DMDave на Patreon](#).

Могущественный маг поселился вместе со своими учениками на неевклидовом демиплане, где спрятал своё самое ценное сокровище — таинственный свиток. Если персонажи захотят похитить этот артефакт, им придётся столкнуться с волшебными ловушками и защитниками, призванными с других планов существования.

АВТОРСТВО

Это приключение появилось благодаря следующим людям:

Дизайн и текст. DMDave и Ellie Hogan из Adventures, EH?

Картография. DMDave и Forgotten Adventures

Дизайн существ. Tony Casper из Spectre Creations

Арт. Fat Goblin Games, Forrest Imel, Matias Lazaro, Splattered Ink

Перевод. Сергей Чабанов

Редактура и вёрстка. [Long Story Short](#)



Проведение приключения

Чтобы провести игру, вам потребуется три основных книги D&D 5-й редакции. Если у вас их нет, вы можете скачать базовые правила с официального сайта или воспользоваться [Справочником по системе \(SRD\)](#).

Текст, заключённый в такую рамку, нужно прочитать вслух или пересказать своими словами, когда персонажи впервые входят в локацию, или при других обстоятельствах, указанных в тексте.

Если название существа **выделено жирным шрифтом**, это визуальная подсказка, указывающая на его блок характеристик и как бы напоминающая: «Эй, мастер, убедись, что держишь характеристики этого существа под рукой — оно вот-вот выскочит из-за угла!». Если блок характеристик существа представлен в приложении к приключению, это будет указано в тексте. В противном случае вы сможете найти его в Энциклопедии чудовищ.

Заклинания и немагическую экипировку, упоминаемую в этом приключении, вы сможете найти в Книге игрока. Магические предметы описаны в Руководстве мастера, кроме тех предметов, чьи характеристики даются в приложении к приключению. Как правило, это указано в тексте.



Зацепки приключения

Таблица в полной версии приключения предлагает несколько вариантов, если у вас нет идей, как завлечь персонажей исследовать школу наёмных убийц. Если вам нужно мотивировать группу денежной наградой, их покровитель предложит 500 зм за уровень приключения.

Искатели Йила

Вы также можете провести это приключение в рамках мегамодуля *Dungeon & Lairs #2: Seekers of Yil*. В этом случае обратитесь к завязке приключения «Появление бога тайн» мегамодуля *Seekers of Yil*, чтобы вовлечь персонажей в сюжет. Узнайте больше о мегамодуле *Seekers of Yil* на [Patreon DMDave](#).

Предыстория

Алломир Саровар, более известный как Мастер Саровар, возглавляет группу магов-исследователей. Он и его ученики живут в неевклидовом пространстве демиплана, имеющего форму куба, на гранях которого развернута небольшая крепость, которую они называют убежищем. Мастер Саровар владеет Свитком Тайн — могущественным артефактом, связанным с богом тайн Йилом. Хотя неизвестно, какими именно свойствами обладает свиток, говорят, что тот, кому удастся его расшифровать, станет равен богам. Этот свиток защищён цепочкой телепортов, проходящих через несколько комнат с магическими ловушками.

К сожалению, с годами Мастер Саровар стал забывчивым. Чтобы перестраховаться, он разместил на территории убежища подсказки, спрятав их на самых видных местах: статуях, картинах и панно. Эти подсказки указывают на природу заклинаний, использованных при создании магических ловушек. Если персонажи смогут найти и расшифровать эти подсказки, то их путь к Свитку Тайн будет намного проще и безопаснее!

Общие характеристики

Следующие характеристики являются общими для всех локаций убежища, если не указано иное:

Детали окружения. Убежище — это демиплан. Стены и пол сделаны из зачарованного камня, поэтому не могут быть разрушены или каким-либо образом изменены. Заклинания и эффекты, позволяющие существам проходить сквозь потолки, полы и стены, такие как *Создание прохода* и *Эфирность*, не действуют внутри убежища. В помещениях убежища нет потолков: над головой путешественников бесконечная чёрная пустота, ограниченная невидимым барьером на высоте 10 футов от пола. Барьер, как и вся архитектура убежища, изменен и непроницаем.

Двери. Двери Убежища идеально подогнаны и кажутся сделанными из металла со сложными загадочными символами, выгравированными на поверхности. Как и вся архитектура убежища, эти двери неуязвимы и неизменны.

Запертые двери дополнительно защищены заклинанием *Волшебный замок* и *Сигнал тревоги*. Чтобы вскрыть дверь, запертую на волшебный замок, требуется успешная проверка Ловкости с УС 30 и владение воровскими инструментами, а для взлома —

успешная проверка Силы с УС 30. Заклинание тревоги телепатически предупреждает Мастера Саровара о том, что дверь открыта, после чего старый маг отправится к месту, где находится дверь, вместе со всеми учениками, которых он встретит по пути. Мастер Саровар носит с собой ключи, позволяющие открыть все запертые двери.

Потайные двери можно обнаружить с помощью проверки Мудрости (Внимательность) с УС 25. Только Мастер Саровар знает местонахождение этих дверей. Он носит с собой амулет, который позволяет их открыть. Эти двери невозможно вскрыть или взломать.

Освещение. Светильники с наложенным заклинанием *Вечный огонь* ярко освещают комнаты и коридоры убежища.

Опасные враги. Мастер Саровар и его ученики — умные и опасные враги, которые очень хорошо ориентируются на территории убежища. Ученики преданы Мастеру Саровару и не станут выдавать его секреты без магического принуждения. Ученики сражаются до тех пор, пока значение их здоровья не упадёт ниже 25%, после чего они должны пройти проверку Мудрости с УС 10: в случае провала они сбегут. В случае победы маги попытаются захватить хотя бы одного из участников группы живым для допроса. Если персонаж попадает в плен, у него отберут все вещи и поместят в одну из пустых камер в **области 11b**.

Магическая защита. Убежище защищено заклинаниями *Запрет* и *Кабинет Мордекайнена*, что придаёт ему следующие особенности:

- Сенсоры, создаваемые заклинаниями школы Прорицания, не могут появляться в убежище или проходить через окружающий его барьер.
- Существа в убежище не могут становиться целями заклинаний школы Прорицания.
- Ничто не может телепортироваться в убежище или из него.
- В убежище заблокированы планарные перемещения.
- Когда любое существо: небожитель, элементаль, фея, демон или нежить — входит в убежище или начинает там свой ход, оно получает урон излучением 22 (5к10).

Искажённая перспектива. Неевклидово пространство демиплана расположено на гранях куба, но кажется плоским любому существу внутри него. На карте показана двумерная проекция куба с переходами, обозначенными соответствующими синими буквами. Например, существо, находящееся в **области 8**, сможет видеть **область 1** и **11** через **коридор Е** и **И** соответственно, как если бы все три комнаты были расположены в одной плоскости. Персонажи, перемещающиеся между этими областями, не замечают изменения направления и не чувствуют, будто их телепортировали. Однако если игроки решат составить карту убежища, то смогут заметить его необычную планировку.

Локации убежища

1 — Входной портал

Единственный способ войти в убежище или выйти из него — *Круг телепортации*. Все ученики, проживающие на территории демиплана, знают активирующую последовательность символов круга и носят амулеты памяти (см. приложение), открывающие портал.

Персонажи могут получить доступ к portalу несколькими способами:

1. Украсть амулет памяти у одного из учеников Мастера Саровара.
2. Убедить или запугать ученика, чтобы тот провёл персонажей через портал.
3. Убедить или запугать ученика, чтобы тот раскрыл последовательность символов, активирующую круг телепортации, чтобы открыть портал.

Портал работает как единственный вход на территорию демиплана, перемещая в убежище любое существо вместе со всем, что оно носит или несёт.

Встреча: скучающая стража. Вход в убежище охраняют несколько учеников Мастера Саровара. Если появляются незваные гости, горе-стражники убегают через **коридор Д**, а затем вверх через **коридор К**, чтобы попытаться предупредить Мастера Саровара о вторжении. Тип и количество стражей зависит от уровня приключения.

Скучающая стража

Уровень	Блоки характеристик
5	1 ученик мага (см. приложение)

2 — Гостиная

В редкие часы отдыха ученики мастера Саровара развлекаются игрой на фортепиано, распитием спиртных напитков и азартными играми. На столе лежат игральные карты — по какой-то причине игроки не стали заканчивать партию. В комнате сильно пахнет крепким алкоголем.

Персонаж, успешно прошедший проверку Мудрости (Восприятие) с УС 18, замечает потертости на полу у северной стены, где бочки со спиртом часто передвигают. В этой стене есть две потайные двери, ведущие в **область 13** и **область 18**.

Опасность: последствия попойки. Маги известны своей любовью к невероятно крепким напиткам. Пары алкоголя в этом помещении не только огнеопасны, но и способны отравить того, кто их вдыхает. Любое дышащее существо в этой комнате должно совершить успешный спасбросок Телосложения с УС 15 или будет отравлено на 1 час. Кроме того, если внести в комнату источник открытого огня, произойдёт взрыв. Каждое существо в комнате должно будет совершить спасбросок Ловкости с УС 15, в случае провала получая огненный урон в соответствии с уровнем приключения или половину этого урона в случае успеха.

Взрыв паров

Уровень	Урон огнём
5	28 (8к6)

Mage Cube



3 – Статуя Архимага

В большой нише стоит статуя полуэльфа средних лет, корпящего над книгой заклинаний. Таким Мастер Саровар был в расцвете лет.

Подсказка для цепочки телепортов. На книге заклинаний в руке статуи не указано названия, но на открытой странице изображен горящий факел. Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Магия) с УС 10 или персонаж с чертой «посвящённый в магию», узнает символ школы воплощения. Книгу заклинаний воплощения можно найти в библиотеке (область 4).



4 – Библиотека

Полки в библиотеке заставлены книгами о тайных знаниях, призываемых существах и магических артефактах. На одной из полок стоит восемь ярких книг, защищённых стеклянной дверцей с загадочно светящимися гравюрами по краям.

Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Магия) с УС 10 или персонаж с чертой «посвящённый в магию», узнает, что каждая из этих книг отмечена одним из символов восьми школ магии, а цвета обложек соответствуют цветам, которые чаще всего ассоциируется с этими школами:

Школа магии	Цвет
Ограждение	Синий
Вызов	Жёлтый
Прорицание	Серебряный
Зачарование	Розовый
Воплощение	Красный
Иллюзия	Фиолетовый
Некромантия	Зеленый
Превращение	Оранжевый

Ловушка: зачарованный шкаф. Книжный шкаф со стеклянной дверцей, защищающей книги заклинаний, так же неуязвим и неизменен, как и остальная архитектура убежища, и заперт заклинанием *Магический замок*, как если бы это была дверь (см. общие характеристики), но в нём нет замочной скважины, и его нельзя взломать. Если шкаф пытается открыть существо, у которого нет амулета Мастера Саровара, это активирует *Охранную руну*, природа которой зависит от уровня приключения. Амулет Мастера Саровара действует как ключ, позволяющий отключить защиту и безопасно открыть шкаф.

Зачарованный шкаф

Уровень	Сложность спасброска	Вид руны
5	14	Взрывная охранная руна (электричество 5к8)

Сокровище: ценные книги заклинаний. Каждая из восьми прекрасно иллюстрированных книг содержит все заклинания волшебника соответствующей школы с 1 по 4 уровень.

Подсказка для цепочки телепортов. В четырёх книгах есть подсказки в виде иллюстрации рядом с заклинанием, указывающие на заклинания, наложенные на комнаты в цепочке телепортов, по пути к хранилищу. Местоположение этих подсказок и соответствующие заклинания перечислены ниже в таблице «Подсказки зачарованного шкафа».

5a – Покои Мастера Саровара

Все двери, ведущие в эту комнату, заперты.

В комнате стоит большая кровать, вдоль стен — книжные шкафы, а в центре комнаты на подставке покоится большая раскрытая книга заклинаний. На стене над кроватью изображён мужчина-полуэльф, держащий чёрный кристалл в одной руке и синюю книгу заклинаний с магическим символом на обложке — в другой. Это Мастер Саровар.

Подсказка для цепочки телепортов. На книге в руке полуэльфа не указано название, но на обложке есть чётко различимый символ. Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Магия) с УС 10 или персонаж с чертой «посвящённый в магию», узнает символ школы ограждения. Книгу заклинаний соответствующей школы можно найти в библиотеке (область 4).

Встреча: незваные гости. Если в комнату входит существо, у которого нет амулета Мастера Саровара, появляется призванный **страж** покоев Мастера. Тип призванного стража зависит от уровня приключения.

Подсказки зачарованного шкафа

Книга	Местонахождение подсказки	Иллюстрация	Заклинание
Ограждение	Область 5a, картина	Чёрный кристалл	Защитная руна
Вызов	Область 10a, статуя	Рогатый жук	Нашествие насекомых
Воплощение	Область 3, статуя	Горящий факел	Волшебная стрела
Некромантия	Область 10b, статуя	Череп с хрустальными глазами	Иссушение

Незваные гости

Уровень	Блоки характеристик
5	1 врок

Сокровище: золото и магия. Это личные покои Мастера Саровара, здесь же он хранит свои сокровища. Содержимое клада зависит от уровня приключения.

Сокровища Мастера Саровара

Уровень	Сокровища
5	2000 зм, 70 пм, Волшебная палочка паутины

Ловушка: поддельная книга заклинаний. Создаётся впечатление, что в книге заклинаний, лежащей на подставке в центре комнаты, записаны все заклинания, которыми владеет Мастер Саровар, но это не так. Формулы всех заклинаний были изменены, чтобы сделать их бесполезными. Любое существо, пытающееся переписать эти заклинания в свою книгу, автоматически терпит неудачу и теряет все, потраченные для этого ресурсы. Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Магия) с УС 20, сможет понять, что не так с этой книгой. После этого, на усмотрение Мастера, формулы заклинаний можно будет расшифровать, потратив необходимое количество времени и ресурсов.

5b – Тайник

Настоящая книга заклинаний Мастера Саровара хранится в тайнике рядом с его покоем.

Сокровище: книга заклинаний. В книге заклинаний Мастера Саровара записаны все заклинания, которыми он владеет (блок характеристик Мастера Саровара см. в описании **области 17**).

6 – Уборные

Туалетные кабинки содержатся в исключительной чистоте благодаря заговору *Фокусы*. Не может не радовать, что привычных запахов уборной здесь тоже нет.

7 – Большой зал

Центр зала занимает большой каменный стол, окружённый одиннадцатью стульями: для Мастера Саровара и десяти его учеников.

8 — Кухня

Несмотря на то, что на кухне никого нет, здесь кипит работа: ножи сами режут овощи, метла сама подметает пол, ложки помешивают еду в кастрюлях, а пироги сами выскакивают из печи.

Все это — результат работы полудюжины *Невидимых слуг*. Независимо от действий персонажей слуги никак на них не реагируют и продолжают заниматься своими делами.

9 — Кладовая

За дверью слышны голоса.

В этой маленькой комнате хранится еда, напитки, запасная посуда и лишние стулья.

Встреча: запасной бочонок. Несколько **учеников** пытаются перенести бочонок из кладовой в гостиную (**область 2**), потому что старый они недавно разбили. Получается у них плохо: они сильно шумят и постоянно ругаются. Тип и количество учеников зависит от уровня приключения. *(по логике вещей, они должны быть отравлены, так как до этого злоупотребляли алкоголем, имхо, так было бы интереснее)*

Встреча в кладовой

Уровень	Блоки характеристик
5	4 ученика мага (см. приложение)

10 — Общежитие

Ученики Мастера Саровара живут в небольшом общежитии.

10а — Северный вход

У входа в общежитие стоит статуя мужчины-полуэльфа, смотрящего в открытую книгу заклинаний с довольной ухмылкой. Это статуя Мастера Саровара.



Подсказка для цепочки телепортов. На книге в руке статуи не указано название, но на обложке есть четкий различимый символ, а на раскрытой странице изображён рогатый жук. Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Магия) с УС 10 или персонаж с чертой «посвящённый в магию», узнает символ школы вызова. Книгу заклинаний соответствующей школы можно найти в библиотеке (**область 4**).

10b — Южный вход

У входа в общежитие стоит статуя полуэльфа с безмятежным лицом. На шее полуэльфа богато украшенный амулет, в руках он держит зелёный стеклянный шар, внутри которого клубится густой туман. На шаре хорошо виден некий символ. Это статуя Мастера Саровара.

Подсказка для цепочки телепортов. Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Магия) с УС 10 или персонаж с чертой «посвящённый в магию», узнает символ школы некромантии. Персонаж, успешно прошедший проверку Мудрости (Восприятие) с УС 18, различает в тумане череп с хрустальными глазами. Книгу заклинаний соответствующей школы можно найти в библиотеке (**область 4**).

10с — Общежитие учеников

У всех комнат в этом необычном общежитии нет дверей. В каждой из них стоит кровать и сундук. Приватность в общежитие обеспечивает наложенное на область заклинание *Тишина*.

Ловушка: сигнал тревоги. Вход в каждую комнату защищает заклинание *Сигнал тревоги*, который телепатически оповещает хозяина комнаты о проникновении. Как только срабатывает сигнал тревоги, хозяин комнаты (если он ещё жив и находится в пределах убежища) возвращается в комнату, вместе со всеми, кто в этот момент находится с ним в одном помещении. Каждый раз, когда персонаж проходит через дверной проем, бросьте к10, чтобы определить область, где находится хозяин комнаты:

Сигнал тревоги по уровню приключения

Область	Уровень 5
1 - Вход	1
9 - Кладовая	2-5
11а - Темница	6-7
Снаружи (эффект отсутствует)	8-10

Сокровища: личные вещи учеников. Совокупное количество денег и ценных вещей, хранящихся в общежитии, зависит от уровня приключения. Все магические предметы и произведения искусства спрятаны, и для их обнаружения требуется успешная проверка Интеллекта (Анализ) с УС 15.

Сокровища общежития

Уровень	Сокровища
5	900 зм, 100 см, 200 мм, 3 произведения искусства, каждое ценой в 25 зм.

11 – Темница

Значительная территория убежища отведена под темницу, где содержатся пленники Мастера Саровара, гуманоиды и не только. Сейчас большинство камер пусто. Двери камер, где содержатся пленники, запорты, но щели между решётками позволяют видеть узников и разговаривать с ними. Ключи от камер есть только у Мастера Саровара.

11а – Коридор

Двери всех камер выходят в коридор, идущий по периметру темницы.

Встреча: тюремщики. В любое время дня и ночи темница находится под охраной. Природа **тюремщиков** зависит от уровня приключения. Если здоровье любого тюремщика опускается ниже половины его максимального значения, он пытается попасть в **область 12б**, чтобы освободить существо, запертое в **области 12а**.

Тюремщики

Уровень	Блоки характеристик
5	2 ученика мага (см. приложение)

11б – Пустые камеры

Двери открыты, в камерах никого нет.

11с – Дьявол

В этой камере уже много лет заточен **бес**. Ему невероятно скучно, и он рад будет предложить свои услуги любому, кого увидит, в обмен на свободу. Он не будет сражаться на стороне отряда, но сможет шпионить для персонажей, если его освободить. Как законное существо, бес будет соблюдать любые условия заключённой сделки, и даже может согласится стать фамильяром существа с недобрым мировоззрением, если с ним будут обращаться хорошо.

11d – Пострадавший за любовь

Аарон Уилсон (молодой **ученик мага** (см. приложение)) угрюмо сидит в своей камере. Его наказали за роман с членом другой фракции. На усмотрение Мастера он может оказать помощь отряду в других приключениях связанных с поиском артефактов Йила.

11е – Безумный маг

В этой камере сидит безоружная женщина-**маг** с безумным взглядом, она раскачивается взад-вперед. Эта женщина попыталась изучить магию, выходящую за пределы её способностей, и сошла с ума. Она кликает персонажей, когда те проходят мимо:

«Крысы в стенах! Я слышу, как они топают, когда пробегают мимо! Они хотят узнать тайну! Волшебную тайну! Но ОНО не хочет, чтобы о НЁМ знали!»

Если персонажи попытаются расспросить безумную даму, она будет повторять свою тарабарщину про крыс в стенах. Однако персонаж, успешно прошедший проверку Мудрости (Проницательность) с УС 20, поймёт, что женщина говорит правду и действительно слышит шум за стеной. При этом он не узнаёт, что топают не крысы, а Мастер Саровар, когда направляется в хранилище: из **области 16** в **область 17б**.

11f и 11g – Вражеские агенты

В этих камерах заперты **культист** и **страж** соответственно. Если вы проводите это приключение как часть мегамодуля, то агенты были посланы Гардениром Валкисом (культист) и сэром Теодором Пирпонтон (страж), чтобы украсть *Свиток Тайн*. Их можно подкупить, запугать или заставить помочь персонажам в их походе по объединению артефактов Йила — на усмотрение Мастера. В противном случае они могут принадлежать к любой фракции, важной для вашей кампании, или не принадлежать ни к одной.

12 – Клетка большой твари

Пол большой клетки устилает старая солома и обломки костей.

12а – Клетка

Дверь клетки заперта. Её можно открыть с помощью рычага в **области 12б**.

Здесь содержатся существа, которые слишком велики или сильны, чтобы поместиться в обычную камеру. Природа **существа**, запертого в клетке, зависит от уровня приключения.

Большая тварь

Уровень	Блоки характеристик
5	1 хезроу

Встреча: дёргай за рычаг! Если существо выпущено на волю, оно пытается убежать и с яростью нападает на любого, кто встретится ему на пути, если только его не укротят при помощи магии.



12b — Комната наблюдения

Лестница ведёт к небольшому смотровому окну, из которого открывается вид на происходящее в клетке внизу. На стене рядом с окном установлен большой рычаг.

Окно так же неуязвимо и неизменно, как и вся архитектура убежища, и к тому же не пропускает звук. Рычаг открывает дверь в клетку.

13 — Комната телепортации 1

На полу маленькой комнаты, скрытой за потайной дверью, жёлтыми светящимися рунами начертана некая магическая схема.

Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Магия) с УС 20, сможет определить, что это телепорт, который функционирует как ограниченная односторонняя форма заклинания *Круг телепортации* с гораздо меньшим радиусом действия.

Опасность: телепорт. Существо, вошедшее в телепорт, мгновенно переносится вместе со всем, что оно носит или несёт, в телепорт того же цвета в **области 14**. Если телепорт становится целью заклинания *Рассеивание магии*, он отключается на 1 час.

Кидай на инициативу! Области 14—17 представляют собой цепочку из телепортов. В каждой из комнат установлена волшебная ловушка. После того, как первый персонаж пройдет через телепорт, он должен быть готов мгновенно отреагировать на поджидающую его опасность.

14 — Комната телепортации 2

Единственный способ попасть в эту маленькую комнату — жёлтый телепорт в **области 13**.

На полу этой комнаты начертаны два телепорта: красный и жёлтый — но светится только красный.

Ловушка: вызов. Эта комната кишит саранчой, призванной заклинанием *Нашествие насекомых* (уровень 5). Персонаж может избежать негативных эффектов этого заклинания, если полностью заблокирует насекомым доступ к своей коже, например, использовав магию или плотнее закутавшись в одежду.

Опасность: телепорт. Существо, вошедшее в красный телепорт, мгновенно переносится вместе со всем, что оно носит или несёт, в телепорт того же цвета в **области 15**. Если телепорт становится целью заклинания *Рассеивание магии*, он отключается на 1 час. Жёлтый телепорт в **области 14** не работает.

15 — Комната телепортации 3

Единственный способ попасть в эту маленькую комнату — красный телепорт в **области 14**.

На полу этой комнаты начертаны два телепорта: синий и красный — но светится только синий.

Ловушка: воплощение. Пять светящихся дротиков материализуются в комнате и атакуют любое входящее существо. Свойства дротиков аналогичны заклинанию *Волшебная стрела*. Им требуется шесть секунд (1 раунд), чтобы определиться с целью. Если целей больше одной, дротики распределяются поровну между ними.

Опасность: телепорт. Существо, вошедшее в синий телепорт, мгновенно переносится вместе со всем, что оно носит или несёт, в телепорт того же цвета в **области 16**. Если телепорт становится целью заклинания *Рассеивание магии*, он отключается на 1 час. Красный телепорт в **области 15** не работает.

16 — Комната телепортации 4

Единственный способ попасть в эту маленькую комнату — синий телепорт в **области 15**.

На полу этой комнаты начертаны два телепорта: зелёный и синий — но светится только зелёный.

Ловушка: ограждение. *Взрывная охранная руна* (уровень 4, кислота, УС 14) начертана на полу. Любое существо, входящее в комнату без амулета памяти или амулета Мастера Саровара, активирует руну.

Опасность: телепорт. Существо, вошедшее в зелёный телепорт, мгновенно переносится вместе со всем, что оно носит или несёт, в телепорт того же цвета в **области 17**. Если телепорт становится целью заклинания *Рассеивание магии*, он отключается на 1 час. Синий телепорт в **области 16** не работает.

17 — Хранилище

В маленькой круглой комнате без дверей находится хранилище убежища. Через окна хранилища можно разглядеть причудливый свиток, лежащий на постаменте и два телепорта: фиолетовый и зелёный. Светится только фиолетовый.

Стены и окна внутреннего хранилища неуязвимы и неизменны, как и вся архитектура убежища, и не пропускают звук.

17a — Галерея

Коридор вокруг хранилища позволяет Мастеру Саровару демонстрировать драгоценный Свиток Тайн, не ставя под угрозу его безопасность.

Если никто не потревожил Мастера Саровара — он занят изучением свитка в хранилище. Если персонаж, вошедший в галерею, крадется, сравните его Ловкость (Скрытность) с пассивным показателем Восприятия Мастера Саровара. В случае неудачной проверки или если персонаж не скрывается, Мастер Саровар замечает его и немедленно покидает хранилище через фиолетовый телепорт, чтобы поймать нарушителя.

17b — Хранилище

Единственный вход в хранилище — это зелёный телепорт в **области 16**.

Ловушка: некромантия. Любое живое существо, впервые входящее в комнату без амулета памяти или амулета Мастера Саровара, попадает под действие заклинания *Усыхание* (уровень 4).

Встреча: Мастер Саровар. Когда отряд впервые попадает в убежище, **Мастер Саровар** изучает Свиток Тайн в хранилище. Если персонажам каким-то образом удастся проникнуть внутрь хранилища, не потревожив старого мага, они застанут Мастера Саровара врасплох. Способности Мастера Саровара зависят от уровня приключения:

Блок характеристик Мастера Саровара

Уровень	Блоки характеристик
5	Маг

Находясь в убежище, Мастер Саровар не считает нужным носить с собой книгу заклинаний. Она надёжно спрятана в тайнике (**область 5b**).

Сокровище: артефакт Йила. Свиток на пьедестале — это Свиток Тайн — один из могущественных артефактов бога тайн Йила.

Опасность: телепорт. Существо, вошедшее в фиолетовый телепорт, мгновенно переносится вместе со всем, что оно носит или несет, в телепорт того же цвета в **области 18**. Если телепорт становится целью заклинания *Рассеивание магии*, он отключается на 1 час. Зелёный телепорт в **области 17** не работает.

18 — Комната телепортации 5

На полу маленькой комнаты, скрытой за потайной дверью, фиолетовыми рунами начертана некая магическая схема.

Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Магия) с УС 20, сможет определить, что это телепорт, который функционирует как ограниченная односторонняя форма заклинания *Круг телепортации* с гораздо меньшим радиусом действия. Это телепорт работает только как выход и не может быть активирован, как вход. Если телепорт становится целью заклинания *рассеивание магии*, он отключается на 1 час, запирая всех, кто находится в **области 17b**. Потайная дверь в **область 2** в этой комнате выглядит как обычная дверь.

ЭПИЛОГ

Если отряду удастся украсть Свиток, не убив Мастера Саровара, тот сделает всё возможное, чтобы вернуть артефакт. Если Мастер Саровар погибнет, магия, поддерживающая демиплан, развеется в течение месяца, а его последователи, могут попытаться отомстить персонажам. Если вы используете это приключение как часть мегамодуля, последователи Мастера Саровара могут попытаться объединиться с другими враждебно настроенными к персонажам фракциями.

Если персонажи будут захвачены магами, Мастер Саровар может предложить им свободу в обмен на один из других артефактов Йила.

Персонажи не смогут расшифровать Свиток Тайн без посторонней помощи. Однако, на усмотрение мастера, тщательно изучив свиток, они могут получить информацию, относящуюся к кампании, или даже некие магические способности/заклинания.



ПРИЛОЖЕНИЕ

Амулет памяти

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка).

Этот амулет связан с постоянно активным заклинанием *Круг телепортации*, ведущим в убежище Мастера Саровара. Один раз в день существо, настроенное на амулет, может открыть портал в убежище. Если убежище перестанет существовать, амулет потеряет свою силу.



Ученик мага

Средний Гуманоид (человек), любое мировоззрение

Класс Защиты 11 (14 с *Доспехами мага*)

Хиты 45 (7x8 + 14)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
8 (-1)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)

Спасброски Инт +5, Муд +3

Навыки Магия +5, История +5

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки общий и два любых

Опасность 2 (450 опыта)

Использование заклинаний. Ученик мага является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (УС спасброска 13, +5 к атаке заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

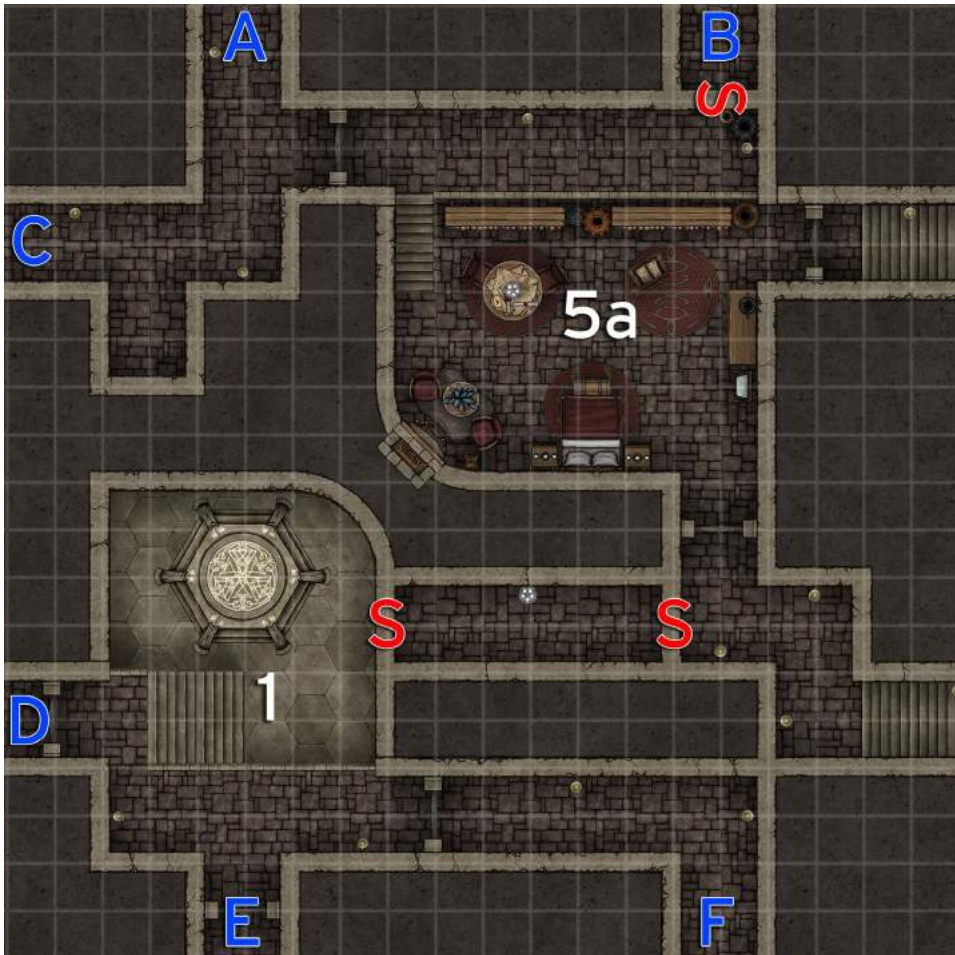
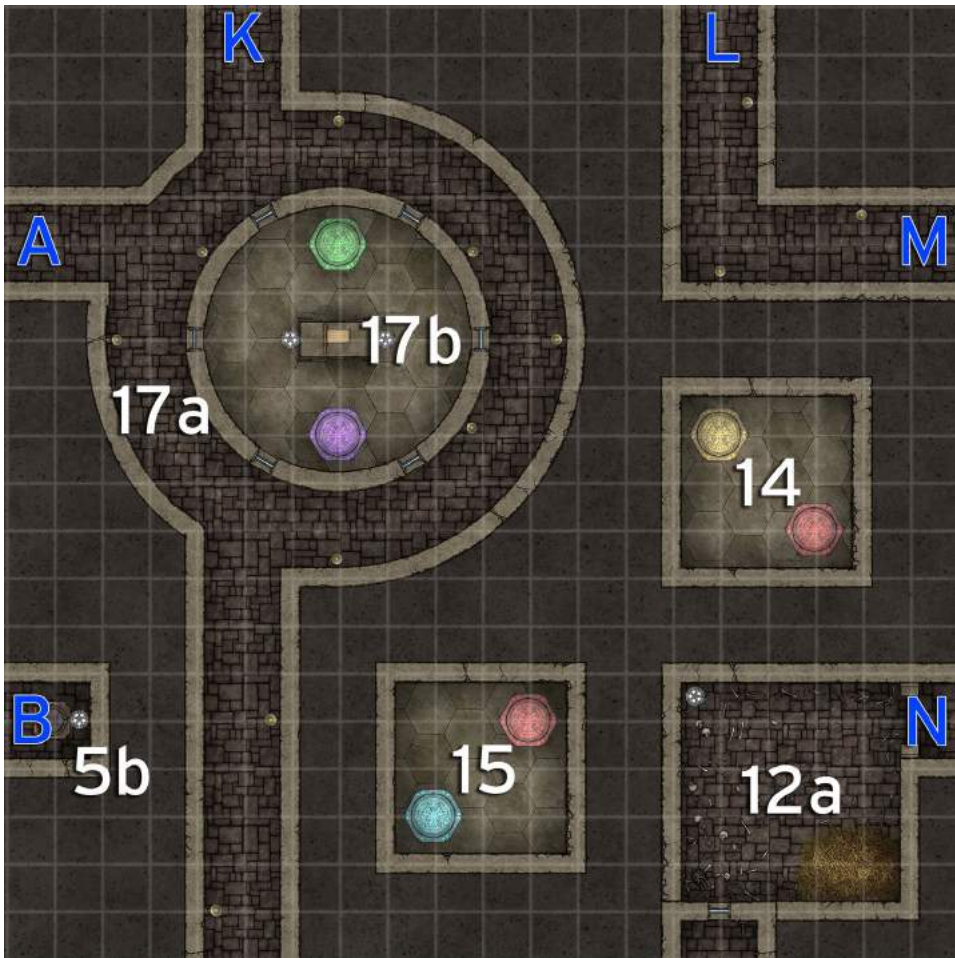
Заговоры (неограниченно): фокусы, свет, огненный снаряд, волшебная рука;

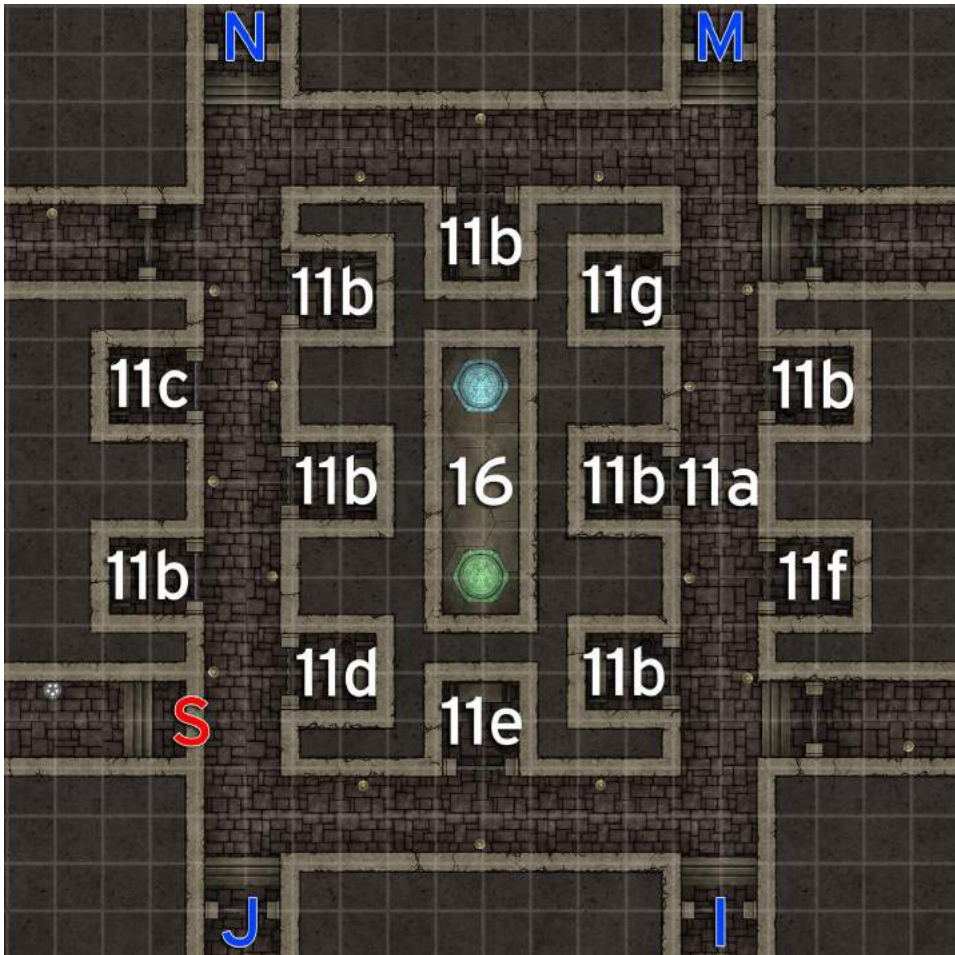
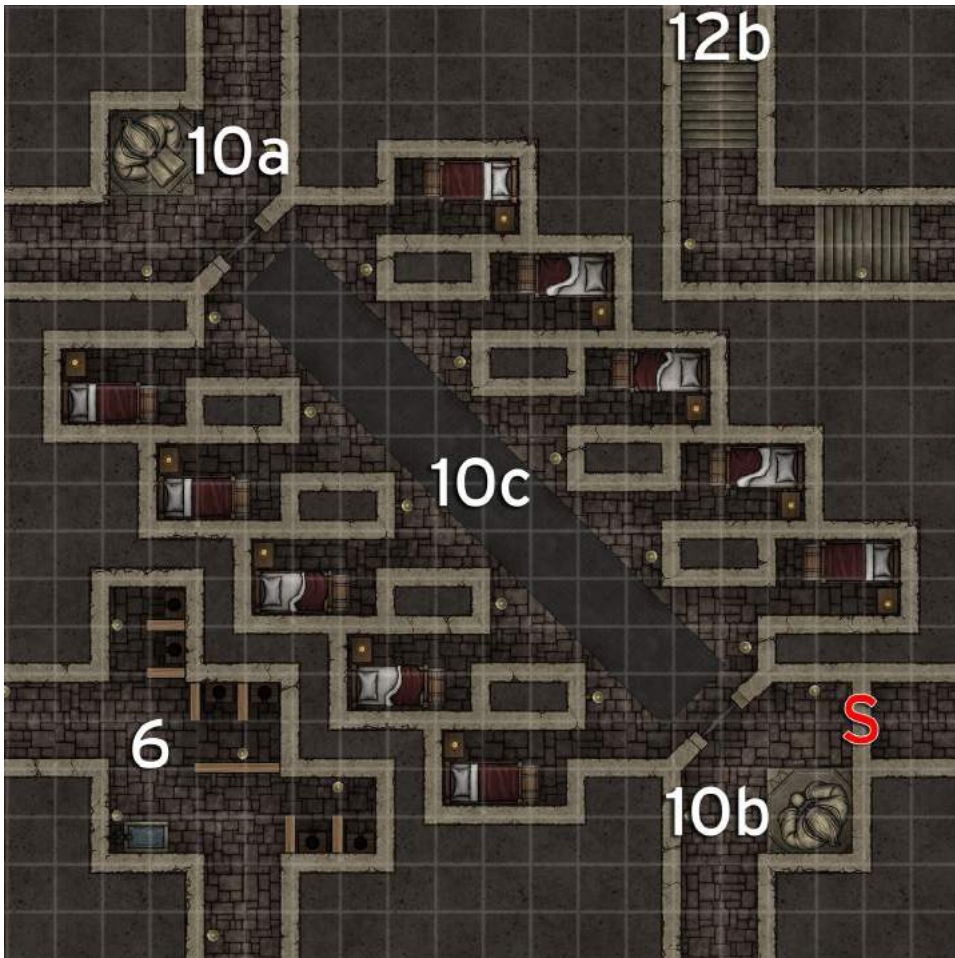
1 уровень (4 ячейки): обнаружение магии, щит, волна грома, доспехи мага;

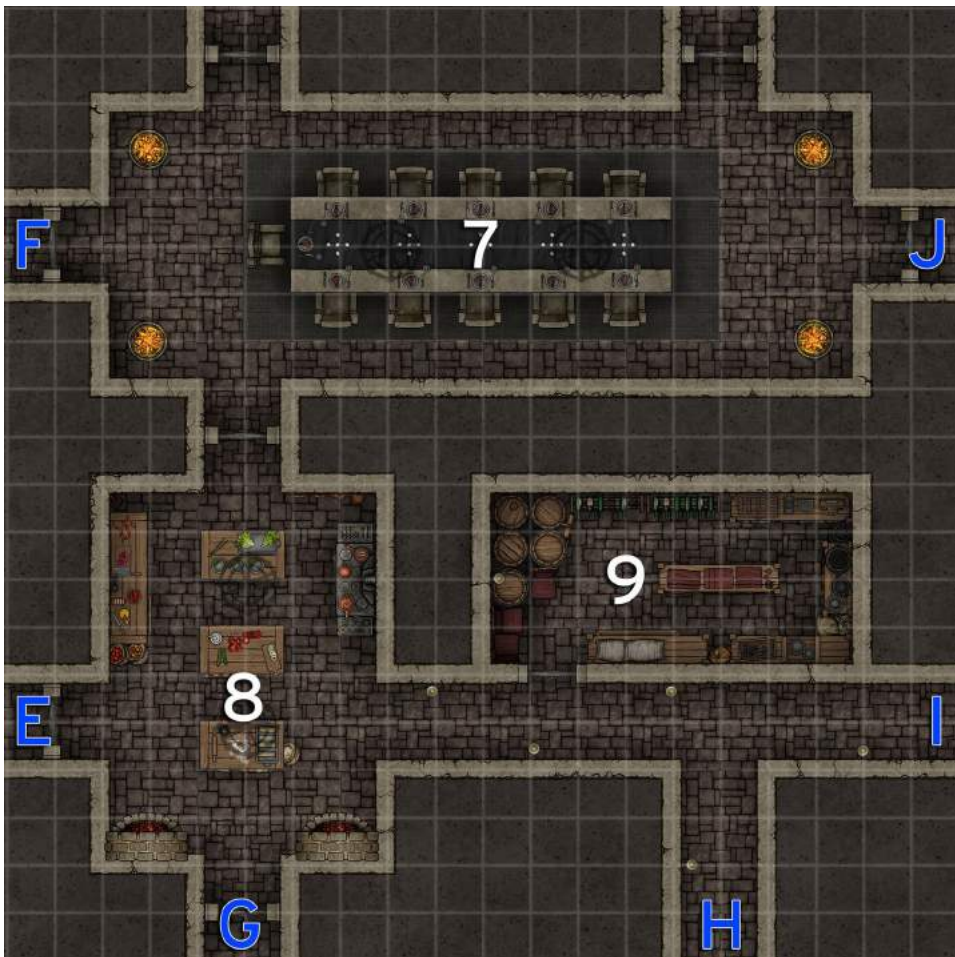
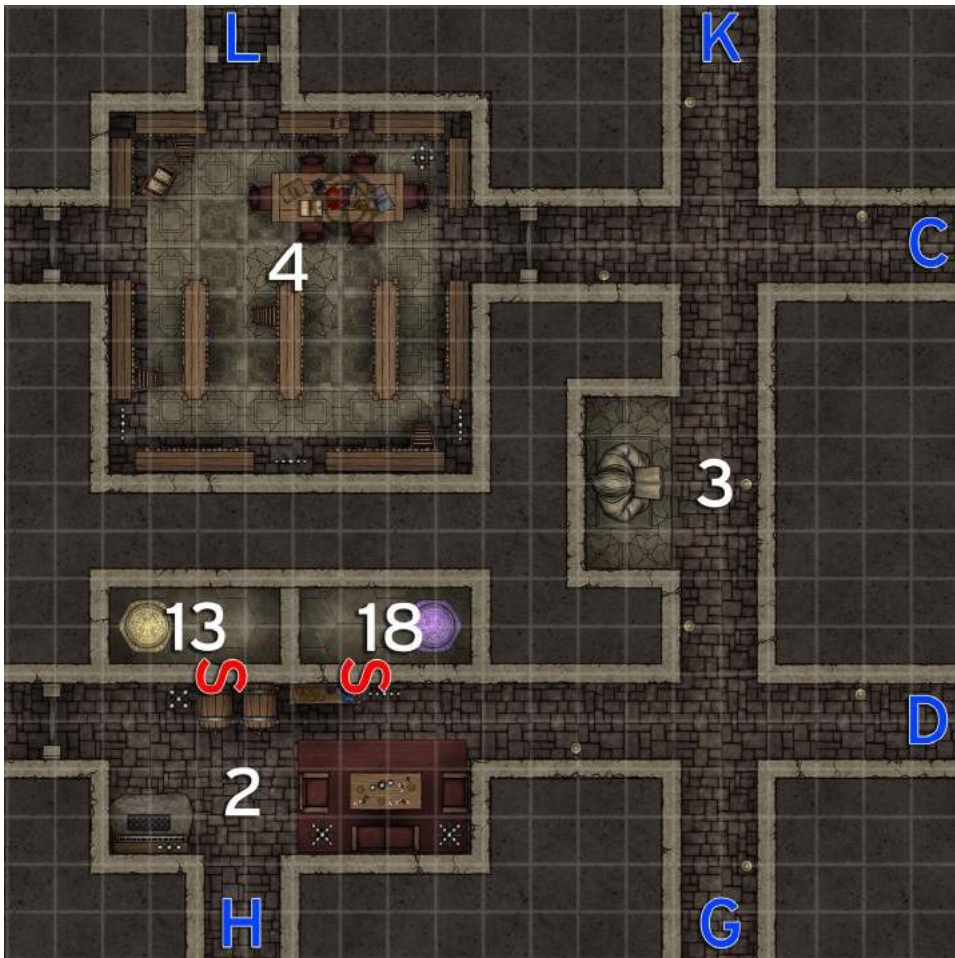
2 уровень (3 ячейки): удержание личности, палящий луч, туманный шаг;

Действия

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +1 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 2 (1к6 - 1) дробящего урона или 3 (1к8 - 1) дробящего урона, если держит посох двумя руками.







Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(E), and are not Open Content: All Trademarks, registered trademarks, proper names (characters, place names, new deities, etc.), dialogue, plots, story elements, locations, characters, artwork, sidebars, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.) **Open Game Content:** The Open content in this book includes the monster names, statistics, traits, and abilities. No other portion of this work may be reproduced in any form without permissions.

Open Game License

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1 2 or “Your” means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Rust Monster Mine. Copyright 2022, Hamrick Brands, LLC. Authors: Dave Hamrick, John K. Webb. | Cartography Copyright Tom Cartos, used with permission. | Publisher’s Choice Quality Stock art © Rick Hershey / Fat Goblin Games, used under license. | Some images used under license from Shutterstock.