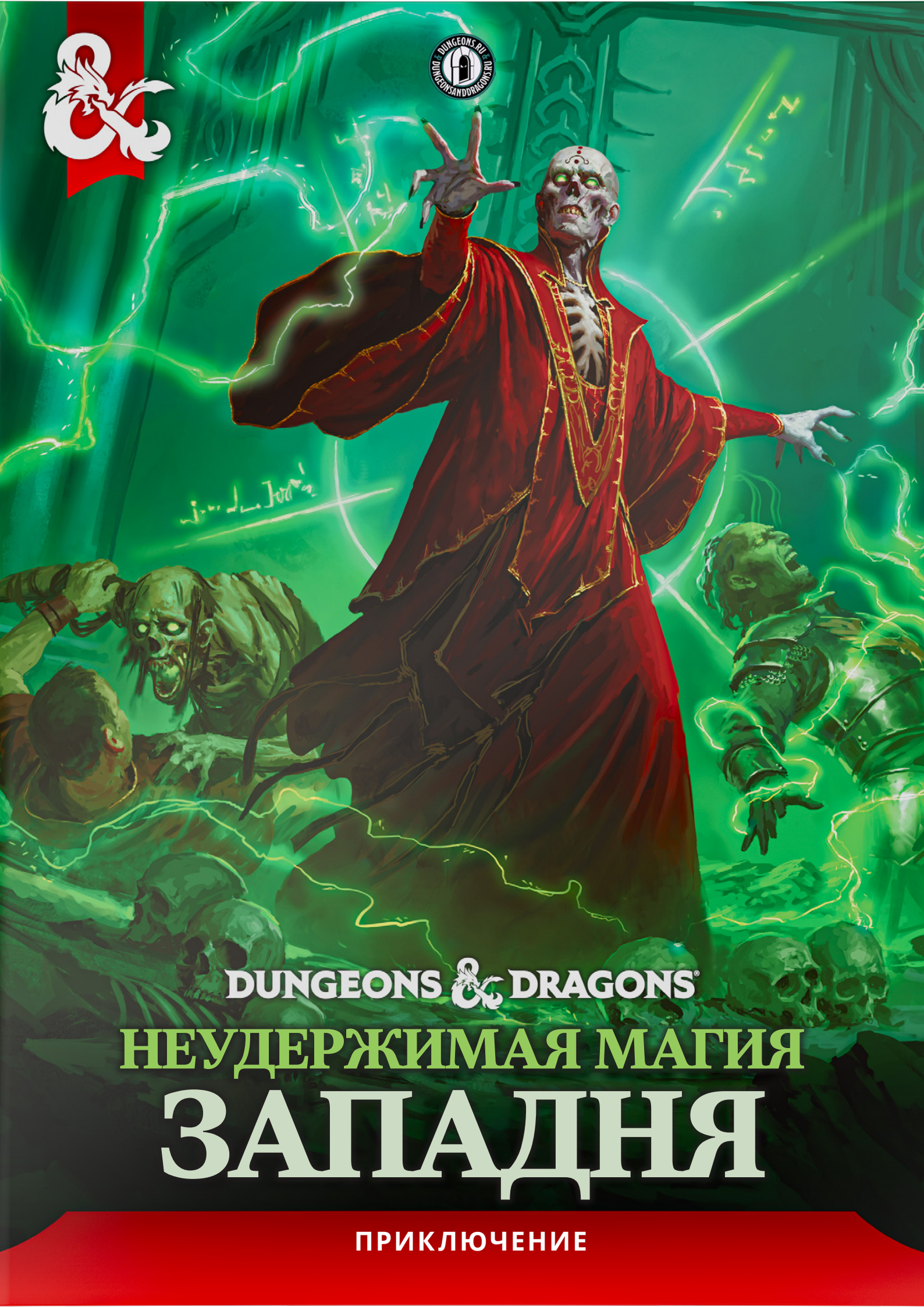


НЕУДЕРЖИМАЯ МАГИЯ ЗАПАДНЯ

ПРИКЛЮЧЕНИЕ

НЕУДЕРЖИМАЯ МАГИЯ: ЗАПАДНЯ



Перевод: Никита Раковский
Редактура: Денис Безыкорнов, Александр Поляков
Вёрстка: Александр Поляков
Отдельное спасибо: Антон Палихов

Авторы

Project Leads

Game Designer: Amanda Hamon
Art Director: Kate Irwin, Sergio Jaramillo
Graphic Designer: Matt Cole
Editor: Judy Bauer
Product Architect: Greg Bilsland

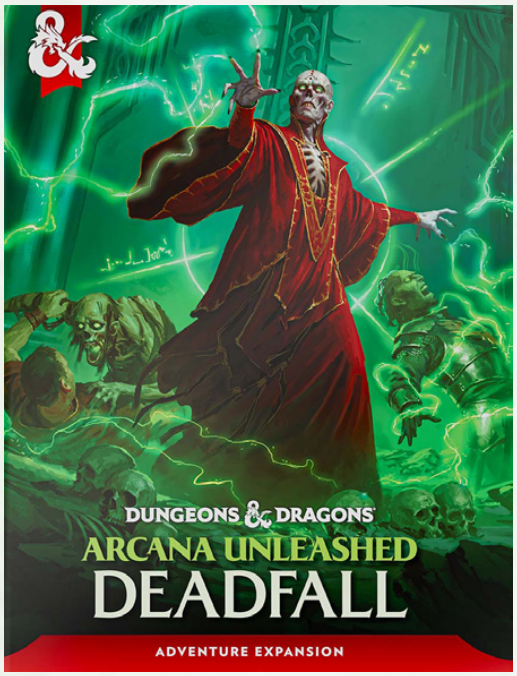
Project Team

Game Designers: Makenzie De Armas, Ron Lundeen, Sarah Madsen, Ben Petrisor, Anthony Joyce-Rivera, F. Wesley Schneider, David Somerville, Shu Qing Tan, Jason Tondro
Editors: Janica Carter, Michele Carter, Cindi Rice, Sue Weinlein
Graphic Designers: Skyler Weissenfluh, Bowen Welles
Cover Illustrator: Johan Grenier
Interior Illustrators: Wade Acuff, Helge C. Balzer, Bubble Cat Studio, Ekaterina Burmak, Álvaro Calvo Escudero, Loïc Canavaggia, Sidharth Chaturvedi, Eilene Cherie, CoupleOfKooks, Kent Davis, David Frasheski, Kevin Glint, Johan Grenier, Alexandre Honoré, Sam Keiser, Jordan Kerbow, Andrey Kuzinskiy, Katerina Ladon, Linda Lithen, Scott Murphy, Alejandro Pacheco, Joshua Raphael, Sylvain Sarrailh, Taras Susak, Swatches Studio, Brian Valeza, Zuzanna Wuzyk
Endpaper Illustrator: Kevin Glint
Cartographers: Francesca Baerald, Gerralt Landman
Producers: Bill Benham, Siera Bruggeman, Rob Hawkey, Vanessa Hoskins, Dan Tovar
Consultant: Pam Punzalan

D&D Studio

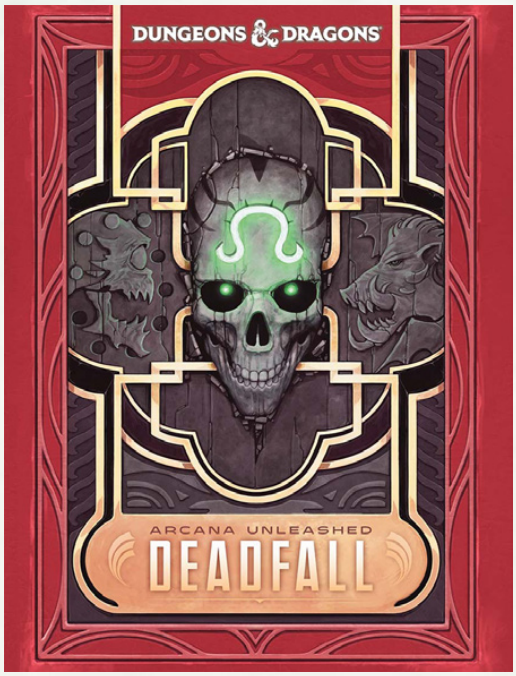
Global Play Lead: Dan Ayoub
Art: Chelsea Burgess, Cindy Cacerez Sprague, Matt Cole, Trystan Falcone, Kate Irwin, Sergio Jaramillo, Emi Tanji, Paolo Vacala, Skyler Weissenfluh, Trish Yochum
Editing: Judy Bauer, Janica Carter, Adrian Ng Di Spaltro
Game Design: Justice Ramin Arman, Leon Barillaro, Makenzie De Armas, Joey Haeck, Amanda Hamon, Taylor Navarro, Ben Petrisor, Patrick Renie, Erin Roberts, F. Wesley Schneider, Carl Sibley, Jason Tondro, James Wyatt
Product Strategy: Greg Bilsland, Andy Chilton, Laura Hohman
Production: Will Ansell, Bill Benham, Siera Bruggeman, Emily Gitelman, Vanessa Hoskins, Andy Smith, Dan Tovar, Chris Tulach
Worldbuilding: Josh Herman, Ovidio Cartagena, Noor Rahman
Other Support: Jay Jani, Hayley Schmelzer, Preston Swincher, Bailey Vaughan

Commercial: Kathy Dongo, Ian Messer
Franchise Business Team: Nick Strann, Dan Barrett, Kim Craig, Ann Earp, Paul Morrissey, Aaron Sobel, Angel Villeda
Franchise Creative Team: Kara Kenna, Paul Benjamin, Tori Egbert, AJ Hanneld, Chris Jennerjohn, Sarra Scherb
Marketing: David Silverman, Nick Bartoletti, Regina Buenaobra, Marco Caputo, Avery Freniere, Ariel Hernandez, Blain Howard, LaTia Jacquise, Esther Kao, Aaron Kaufman, Sabrina Kessler, Josh Morris, Ashlee Perkins, Matt Pruitt, David Schlosser, Jessi Sosnovskaya, Joe Starr, Jeffrey Stewart, Ian Tornay, Meg Trahan, Dennis Tran, Heather Zalewski
Print Operations: Catarina Smith, Jefferson Dunlap, Basil Hale, Joe Visconti, Scott West
Supply Chain: Lindsey Glomski, Nick White



На обложке

На этой обложке, созданной Йоханом Гренье, Сзасс Тэм выпускает на волю орду нежити, наделенной демонической силой.



На альтернативной обложке

На этой обложке от CoupleofKooks изображен череп, украшенный символом школы Некромантии. На задней стороне обложки изображены саррукхи, похожие на змей.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, Forgotten Realms, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Содержание

ВВЕДЕНИЕ

ПРЕДАТЕЛЬСТВО В ТЭЕ

Мало какие страны вселяют больший страх, чем Тэй. Тэй — земля в Забытых королевствах, печально известная своими волшебниками-тиранами в красных одеяниях, обладающими безграничной политической властью и командующими армиями ужасной нежити. Тэй также печально известен как родина Сзасса Тэма, грозного лича, жаждущего править этой страной и превращать всех, кто ему противостоит, в прислужников-нежить.

Эпический магический шпионаж

«Неудержимая магия: Западня» представляет собой кампанию, в которой персонажи игроков являются агентами операции «Западня». Они выполняют ряд тайных заданий, чтобы подорвать позиции Сзасса Тэма и одолеть его до того, как он выпустит орду демонической нежити, способной опустошить Тэй. Если операция будет раскрыта, Сзасс Тэм убьёт персонажей и всех, кого они любят.

Операция «Западня» сочетает захватывающий азарт шпионского триллера с пропитанным магией игровым процессом высокого фэнтези, который так характерен для Dungeons & Dragons. Персонажи игроков достигнут 20-го уровня к концу приключения — и им придётся использовать всю свою мощь и ресурсы, если они надеются одолеть Сзасса Тэма. Больше информации о том, как вести магический шпионский триллер, представлено в главе 2.

Как использовать эту книгу

Книга *«Неудержимая магия: Западня»* предназначена только для Мастера. Книга содержит обзор Тэя, а также новые магические предметы и чудовищ для кампании Операция «Западня» или для ваших собственных приключений. Чтобы использовать её, вам потребуются основные книги правил пятой редакции: *«Книга игрока»*, *«Руководство Мастера»* и *«Бестиарий»*.

Эта книга включает следующие разделы:

Глава 1: Тэй — владение Красных волшебников. В этой главе представлен путеводитель по Тэю с подробностями о правящих магах и провинциях. Также в ней описаны локации в Эльтабаре — столице Тэя и основного места проведения операции «Западня», — чтобы у вас под рукой была нужная информация, когда персонажи захотят обустроить базу, пополнить припасы и пообщаться с местными жителями.

Глава 2: Тэй в опасности. В этой главе описана операция «Западня», даны советы по подготовке кампании и рекомендации по созданию персонажей.

Главы 3–7: Операция «Западня». Действие кампании проходит к этих главах. Она проведёт персонажей от 11-го до 20-го уровня.

Приложение А: Магические предметы. Новые магические предметы, представленные в кампании, находятся в этом приложении.

Приложение Б: Бестиарий. В этом приложении описаны новые чудовища, с которыми можно столкнуться во время кампании.

Сеттинг Тэя

Тэй расположен в Фаэруне, в сеттинге Forgotten Realms, но вы легко можете поместить Тэй в другой мир высокого фэнтези, включая свой собственный.

Ваш собственный мир

Если вы помещаете Тэй в свой домашний мир, внимательно прочтите главу 1 и продумайте, как эта страна вписывается в ваш сеттинг. Например, решите, какие государства являются её соседями и, следовательно, имеют историю военных конфликтов с ней. Кроме того, работайте с игроками, чтобы придумать внутриигровые причины, по которым их персонажи находятся в Тэе.

Короткие приключения

Если у персонажей вашей группы подходящий уровень, вы можете провести одну или несколько глав кампании в качестве отдельных приключений. Этот подход предполагает, что в операции «Западня» задействовано множество агентов.

Если вы хотите провести короткие приключения, рассмотрите следующие варианты:

Одно задание. Союзник, которому персонажи доверяют просит их выполнить одно из заданий в главах 3–5. Он работает на зулкира **Зельнен Трал** (лидера операции «Западня»; см. главу 3). Союзник может раскрыть цель операции, а может и не раскрыть. Он уверяет персонажей, что это задание очень важное и поможет защитить невинных. Союзник даёт персонажам награду из раздела «Награды за задание» в главе 3.

Несколько заданий. Союзник, которому персонажи доверяют просит их выполнить любую серию заданий из глав 3–5, используя тот же подход, что описан выше. После того как персонажи справятся, вы можете решить, что Трал лично поблагодарит их за работу.

Плавный переход к кампании. После того как персонажи выполнят несколько заданий, Трал официально привлечёт их к участию в операции «Западня». Она раскрывает детали, изложенные в главе 3, если персонажи их ещё не знают. Когда **Сзасс Тэм** раскрывает операцию в главе 6, героям предстоит справиться с последствиями и остановить его ритуал.

Лицом к лицу со Сзассом Тэмом. Персонажи узнают о ритуале лича так, как вы сочтёте нужным, и должны остановить его. Они добираются до святилища Сзасса Тэма, описанного в главе 7, и должны прорваться с боем в ритуальный зал. Это отличный вариант, чтобы бросить вызов персонажам игроков в конце их насыщенной карьеры искателей приключений.

Дополнительная литература

Некоторые книги пятой редакции содержат полезную информацию, которая может быть использования для этой кампании.

Неудержимая магия

Сопровождающая эту книгу *«Неудержимая магия»* полна опций для магических персонажей и советов по ведению кампании с обилием магии, вроде этой. Главы 1 и 2 этой книги содержат информацию об опциях из *«Неудержимой магии»*, которые могут обогатить ваши игры, действие которых происходит в Тэе, а также о создании персонажей для операции «Западня».

Герои Фаэруна

Книга *«Забытые королевства: Герои Фаэруна»* предоставляет дополнительные сведения о Красных волшебниках как о влиятельной фракции, а также обзорную информацию о Тэе и его соседях.



ПРИЛОЖЕНИЕ А

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Описания магических предметов представлены ниже в алфавитном порядке.

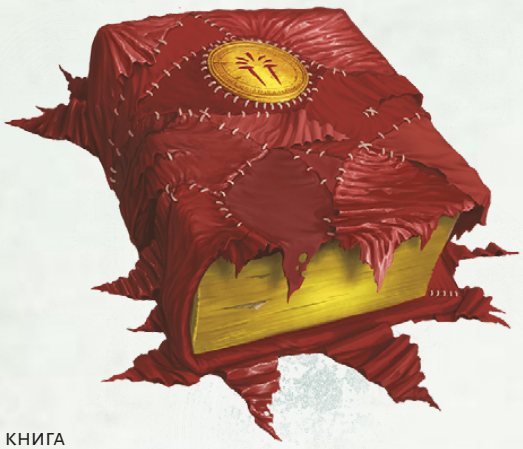
Алая книга заклинаний

Чудесный предмет, Редкий (требуется Настройка Волшебником)

Этот потрёпанный фолиант покрывают неровные обрывки красной ткани. Пока вы настроены на этот предмет, вы можете использовать его как в качестве Книги заклинаний, так и Магической фокусировки.

Магическая стойкость. Когда вы используете умение Магическое восстановление, вы также восстанавливаете Хиты в количестве, равном 2к6 плюс половина вашего уровня Волшебника (округляя в меньшую сторону).

Улучшенное восстановление заклинаний. Когда вы используете свое умение Запоминание заклинания, вы можете заменить дополнительное подготовленное заклинание мага 1-го уровня и выше из вашего умения Использование заклинаний на другое заклинание 1-го уровня и выше, записанное в этой книге.



Алая книга заклинаний

Браслет меткого стрелка

Оружие (Тяжёлый арбалет, Лёгкий арбалет, Длинный лук, Мушкет, Пистоль или Короткий лук), Обычное (требуется Настройка)

Действием Магия, пока вы касаетесь этого оружия, вы можете превратить его в браслет или вернуть в форму оружия. В форме браслета его нельзя использовать для совершения атак.

Если у оружия нет боеприпасов, когда оно находится в форме оружия, оно производит их самостоятельно, автоматически создавая один магический боеприпас, когда вы совершаете им бросок дальнобойной атаки. Этот боеприпас исчезает сразу после того, как попадает в цель или промахивается.

Брошь маскарада

Чудесный предмет, Редкий (требуется Настройка)

Брошь маскарада бывает различных форм и размеров, но всегда выглядит слегка потускневшей.

Пока вы носите эту брошь, вы получаете следующие преимущества.

Иллюзорный наряд. Бонусным действием, пока вы носите или держите эту брошь, вы можете проецировать магическую иллюзию на свою одежду, доспехи, оружие, снаряжение и другие вещи, находящиеся на вас. Иллюзия длится 1 час и заканчивается досрочно, если брошь снята. Каждый раз, когда вы используете это преимущество, вы определяете масштаб и характер иллюзии. Она может быть как незначительной, например, изменять цвет вашей одежды, так и существенной, заставляя доспех выглядеть вечерним платьем, а оружие в ножнах — атласным шарфом.

Изменения, созданные этой иллюзией, не выдерживают физической проверки. Существо, совершающее действие Изучение для осмотра вашего внешнего вида, распознаёт иллюзию, преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 13.

Смена обличья. Действием Магия, пока вы носите или держите эту брошь, вы можете сотворить с её помощью заклинание Смена обличья (только вариант Смена внешности; Концентрация не требуется).

Волшебная палочка речи златоуста

Волшебная палочка, Необычная (требуется Настройка заклинателем)

Эта палочка имеет 4 заряда и ежедневно восстанавливает 1к4 потраченных заряда на рассвете. Пока вы её держите, вы можете потратить 1 заряд, чтобы сотворить с её помощью заклинание Речь златоуста (Сл спасброска 15).

Доспех подпитки заклинаний

Доспех (любой Лёгкий, Средний или Тяжёлый), Очень редкий (требуется Настройка заклинателем)

Поверхность этого доспеха пересекают каналы, покрытые магическими рунами. Его особенно ценят тэйские рыцари-заклинатели.

Могущественное колдовство. При броске урона от заклинания, пока вы носите этот доспех, вы можете считать любую выпавшую «1» на кости урона как «2».

Возобновляемая сила. Когда вы завершаете Короткий отдых, пока носите этот доспех, вы можете выбрать определённое количество потраченных ячеек заклинаний для восстановления. Суммарный уровень этих ячеек не должен превышать 3. Например, вы можете восстановить одну ячейку заклинания 3-го уровня или три ячейки заклинаний 1-го уровня. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Кадило пленения духов

Чудесный предмет, Артефакт (требуется Настройка)

Это латунное кадило приятно тёплое на ощупь.

Сотворение заклинаний. Кадило имеет 10 зарядов и ежедневно восстанавливает 1к6 зарядов на рассвете. Пока вы держите это кадило вы можете сотворить с его помощью заклинание из таблицы «Заклинания кадила» (Сл спасброска 18). В таблице указано, сколько зарядов нужно потратить для сотворения заклинания.

Заклинания кадила

Заклинание	Стоимость зарядов
Изгнание [Banishment]	4
Благословение [Bless]	1
Круг силы [Circle of Power]	5
Рассеивание магии [Dispel Magic]	3
Снятие проклятья [Remove Curse]	3

Защитный фимиам. Действием Магия, пока вы держите это кадило, вы можете приказать магическому дыму заполнить 30-футовую Эманацию, исходящую от кадила. Эффект длится 1 час или пока вы не прекратите его (действие не требуется). Область Эманации считается Слабо заснённой, а выбранные вами существа (включая вас) получают преимущества заклинания *Защита от добра и зла [Protection from Evil and Good]*, пока находятся в Эманации. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Заточение духа. Если существо умирает в пределах 30 футов, пока вы держите кадило, вы можете поглотить в него душу существа, заточив её внутри.

Пока душа существа заточена в кадиле, это существо нельзя вернуть к жизни. Если у существа была особенность, позволяющая ему возродиться, например, Дьявольское восстановление **Шипастого дьявола [Barbed Devil]** или Филактерия **Лича [Lich]**, эта особенность не работает, пока душа существа заточена. Кадило может вмещать только одну душу за раз. Душа существа остаётся заточённой в кадиле 100 лет, пока вы действием Магия не освободите её, или пока кадило не будет уничтожено (см. раздел «Уничтожение кадила» ниже).

Случайные свойства. Кадило обладает следующими случайными свойствами (см. *«Руководство Мастера»*):

1 малое положительное свойство
1 основное положительное свойство

Уничтожение кадила. Если кадило не содержит души, оно уничтожается после погружения в реку Стикс на 1 год.

Клинок иссушения жизни

Оружие (любое Рукопашное со свойством Фехтовальное), Редкое (требуется Настройка)

Этот тонкий чёрный железный клинок популярен среди тэйских наёмных убийц и шпионов.

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Когда вы попадаете броском атаки этим оружием, цель дополнительно получает 2к4 урона Некротической энергией и не может восстанавливать Хиты до конца своего следующего хода. Если Хиты существа снижаются до 0 в результате атаки с использованием этого оружия, существо немедленно умирает и может быть возвращено к жизни только заклинанием *Воскрешение [Resurrection]* или *Истинное воскрешение [True Resurrection]*.

Кольцо правдивости

Кольцо, Необычное

Пока вы носите это простое металлическое колечко, вы получаете бонус +5 к проверкам Мудрости (Проницательность). Кроме того, вы можете сотворить с его помощью заклинание *Область истины [Zone of Truth]* (Сл спасброска 13). Вы не можете сотворять заклинание Область истины таким образом снова до следующего рассвета.



Мантия тэйской тайной магии

Мантия тэйской тайной магии

Чудесный предмет, Очень редкий (требуется Настройка Волшебником, Колдуном или Чародеем)

Эту тёмно-красную мантию украшают таинственные знаки. Пока вы носите эту мантию, вы получаете следующие преимущества.

Боевой маг. Ваша Сл спасброска заклинаний и бонус атаки заклинанием увеличиваются на 1.

Усиленная магия. При броске урона от заклинания вы можете считать любую выпавшую «1» на кости урона как «2».

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать эту мантию в качестве Заклинательной фокусировки для ваших заклинаний.

Очи обмана

Чудесный предмет, Необычный

Эти затемнённые хрустальные линзы скрывают ваши глаза. Пока вы носите их, вы получаете бонус +5 к проверкам Харизмы (Обман).

Посох духовной эгиды

Посох, Легендарный (требуется Настройка)

Этот потёртый костяной посох увенчан черепом и украшен позвонками. Его можно использовать как магический Боевой посох, дающий бонус +3 к броскам атаки и броскам урона, совершенным с его помощью. Пока вы держите этот посох, у вас есть Сопротивление урону Некротической энергией.

Аура призрачной силы. Пока вы держите этот посох, вы можете действием Магия заставить его излучать сверхъестественную силу, заполняющую 30-футовую Эманацию, исходящую от вас. Существа по вашему выбору в этой Эманации (включая вас) получают следующие преимущества:

Отпугивание нежити. Нежить совершает с Помехой броски атаки по выбранным существам.

Нечестивая защита. Выбранные существа обладают Сопротивлением урону Холодом, Некротической и Психической энергией, а также совершают с Преимуществом спасброски для избежания или прекращения состояния Испуганный.

Эманация длится 1 час или пока вы не прекратите её (действие не требуется). Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Озаряющий взор. Пока вы держите этот посох, вы можете Бонусным действием заставить глазницы черепа на навершии излучать неземное свечение. Оно длится, пока вы его не прекратите (действие не требуется). Пока посох светится, он создаёт Яркий свет в пределах 15 футов и Тусклый свет в пределах ещё 15 футов. Невидимые существа и предметы становятся видимыми, пока находятся в пределах создаваемого посохом Яркого или Тусклого света.



Посох духовной эгиды



Тэйский меч

Трансформирующееся оружие

Оружие (любое Простое или Воинское рукопашное оружие), Обычное

Действием Магия, пока вы касаетесь этого оружия, вы можете превратить его в обычный предмет или вернуть в форму оружия. Его нельзя использовать для атак, пока оно превращено в обычный предмет.

Разное *Трансформирующееся оружие* превращается в разные предметы. Мастер выбирает обычный предмет или определяет его броском по следующей таблице.

1к10	Оружие превращается в...
1	Браслет
2	Гребень
3	Костыль
4	Фальшивую монету
5	Шпильку
6	Звенящий колокольчик
7	Подвеску
8	Игральную карту
9	Перо для письма
10	Ложку

Тэйский меч

Оружие (Двуручный меч, Длинный меч или Скимитар), Редкое (требуется Настройка)

Тэйские мечи часто вручаются выдающимся тэйским рыцарям после завершения их обучения.

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием.

Рыцарь тайной магии. Меч имеет 4 заряда и ежедневно восстанавливает 1к4 заряда на рассвете. Пока вы держите этот меч, вы можете потратить 1 заряд на сотворение одного из следующих заклинаний (Сл спасброска 15):

- *Палящая кара [Searing Smite]*
- *Громовая кара [Thunderous Smite]*
- *Гневная кара [Wrathful Smite]*

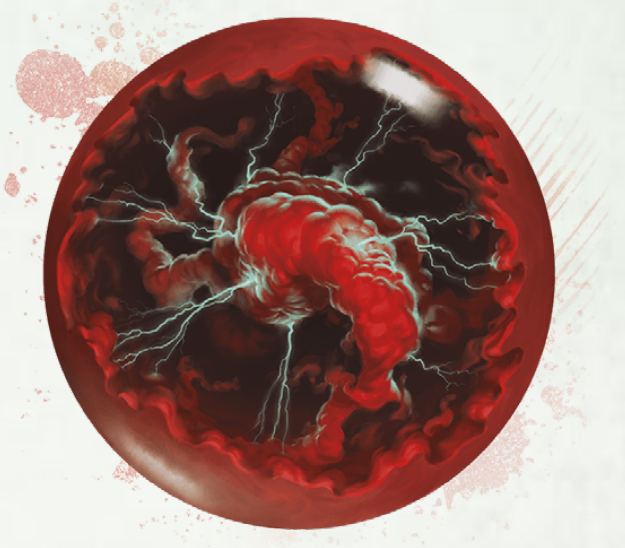
Возрождённый воин. Если ваши Хиты снижаются до 0, но вы не умираете мгновенно и держите этот меч, ваши Хиты вместо этого опускаются до 1. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Хрустальный шар зловещего знамения

Чудесный предмет, Легендарный (требуется Настройка)

Внутри этого хрустального шара клубятся багрово-чёрные облака зловещей магии. Пока вы касаетесь этого шара, вы можете сотворять с его помощью заклинания *Сглаз [Hex]* или *Наблюдение [Scrying]* (Сл спасброска 17).

Кроме того, когда существо, которое вы можете видеть в пределах 60 футов, преуспевает в Тесте к20, вы можете Реакцией изменить результат броска на «1». Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.



Хрустальный шар зловещего знамения

ПРИЛОЖЕНИЕ В

БЕСТИАРИЙ

Следующие существа встречаются в кампании этой книги и расположены в алфавитном порядке. Введение в *«Бестиарии»* поясняет, как использовать блоки статистики.

Абвеку

Демон убийств

Среда обитания: Планы (Бездна); **Сокровища:** нет

Абвеку — это демоны, воплощающие садистский профессионализм наёмных убийц. Эти терпеливые существа предпочитают выслеживать цели издалека, прежде чем нанесут удар. Цели могут быть врагами самих абвеку, врагами повелителей демонов или могущественных злодеев, которым они служат.

Абвеку — двуногие насекомоподобные демоны, чьи руки заканчиваются серповидными когтями. Они гордятся убийствами и порой носят взятые с тел своих жертв жуткие трофеи, либо демонстрируют их иным образом.



Абвеку [Abveku]

Среднее Исчадие (Демон), Хаотично-злое

КЗ 17 **Инициатива** +11 (21)
Хиты 209 (22к8 + 110)
Скорость 40 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	16	+3	+8	**Лов**	22	+6	+11	**Тел**	20	+5	+5
Инт	17	+3	+8	**Мдр**	18	+4	+9	**Хар**	15	+2	+2

Навыки Акробатика +11, Восприятие +9, Скрытность +16
Сопротивления Огонь, Холод, Электричество
Иммунитеты Яд; Истощение, Отравленный
Чувства Истинное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 19
Языки Бездны; телепатия 120 футов
ПО 14 (11 500 опыта; БВ +5)

Особенности

Демоническое восстановление. Когда абвеку умирает за пределами Бездны, его тело превращается в лужу ихора и в тот же миг заново возрождается со всеми Хитами где-то в Бездне.

Сопротивление магии. Абвеку совершает с Преимуществом спасброски заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Абвеку совершает четыре атаки Серповидными клешнями и использует Завораживающий танец если возможно.

Серповидная клешня. *Бросок рукопашной атаки:* +11, досягаемость 10 футов. *Попадание:* 19 (3к8 + 6) Рубящего урона.

Завораживающий танец (перезарядка 5–6). *Спасбросок Мудрости:* Сл 18, каждое существо в 20-футовой Эманации, исходящей от абвеку. *Провал:* цель становится Парализованной и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая на себе эффект при успехе. Спустя 1 минуту цель автоматически преуспевает.

Бонусные действия

Скрытность в тени. Находясь в Тусклом свете или Тьме, абвеку совершает действие Засада.

Реакции

Парирование. *Условие:* По абвеку попадают броском рукопашной атаки. *Эффект:* абвеку добавляет 5 к своему КЗ против этой атаки, потенциально обращая её в промах.

Зельнен Трал

Зельнен Трал — зулкир воплощения. Если не считать Сзасса Тэма, она — самый могущественный маг в Совете зулкиров. Она ненавидит тиранию и хочет уничтожить Сзасса Тэма. По её мнению, хороший тиран — мёртвый тиран, и никак иначе.

История

Зельнен Трал — потомок могущественной семьи. Её предок, Азнар Трал, был зулкиром воплощения век назад. Он убил бесчисленное множество тэйцев и собирал огромные армии в безуспешных попытках завоевать Рашемен. Зельнен ненавидит деяния Азнара, но при необходимости использует грозную репутацию своей семьи.

В юности Трал была ученицей Красного волшебника по имени Сабейн, которая прививала Трал чувство справедливости и побуждала её продвигать доброту среди Красных волшебников. Позже Сзасс Тэм казнил Сабейн за измену. С тех пор Трал хранит в тайне своё стремление к реформам.

Личность

Трал проницательна и прагматична. Она излучает магическую, политическую и физическую мощь, но избегает проявлять эмоции, чтобы враги не сочли её слабой. Она управляет сетью политических агентов, союзников и шпионов, продвигающих её цель — создать лучшее будущее для населения Тэя.



Зельнен Трал [Xelnene Thrul]

Средний Гуманоид (Волшебник), Нейтрально-добрый

КЗ 17 **Инициатива** +10 (20)
Хиты 208 (32к8 + 64)
Скорость 30 футов

		МОД	ИСП			МОД	ИСП			МОД	ИСП
Сил	10	+0	+0	**Лов**	18	+4	+4	**Тел**	15	+2	+8
Инт	21	+5	+11	**Мдр**	16	+3	+9	**Хар**	19	+4	+4

Навыки Восприятие +9, История +11, Тайная магия +17, Убеждение +10
Снаряжение Сфера
Чувства пассивное Восприятие 19
Языки Драконий, Инфернальный, Небесный, Общий
ПО 17 (18 000 опыта; БВ +6)

Особенности

Скульптор воплощения. Когда Трал сотворяет заклинание, создающее область воздействия, она может выбрать себя и ещё до пяти других существ, которых она может видеть и обогнуть их энергией заклинания. Выбранные существа автоматически преуспевают в спасброске против этого заклинания и не получают урона, если должны были получить половину урона при успехе.

Сопротивление магии. Трал совершает с Преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Трал совершает четыре атаки Магической вспышкой. Она может заменить две атаки на использование Сотворения заклинаний для заклинания *Огненный шар [Fireball]* (5-й уровень) или *Молния [Lightning Bolt]* (5-й уровень).

Магическая вспышка. *Бросок рукопашной или дальнобойной атаки:* +11, досягаемость 5 футов или дистанция 120 футов. *Попадание:* 32 (5к10 + 5) урона Чистой силой.

Сотворение заклинаний. Трал сотворяет одно из следующих заклинаний, используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 19):

Неограниченно: *Волшебная рука [Mage Hand], Доспехи мага [Mage Armor]* (учтено в КЗ), *Иллюзорные письмена [Illusory Script], Молния [Lightning Bolt]* (5-й уровень), *Огненный шар [Fireball]* (5-й уровень), *Обнаружение магии [Detect Magic], Смена обличья [Alter Self], Фокусы [Prestidigitation]*
2/день каждое: *Демиплан [Demiplane], Изменение памяти [Modify Memory], Наблюдение [Scrying], Послание [Sending], Телепортация [Teleport]*
1/день каждое: *Солнечный ожог [Sunburst], Цепная молния [Chain Lightning]*

Реакции

Защитная магия (3/день). Трал сотворяет Контрзаклинание или Щит при наступлении условия заклинания, используя заклинательную характеристику из действия Сотворение заклинаний.



Ренделит

Демон разрушения и осад

Среда обитания: Планы (Бездна);
Сокровища: Вооружение

Ренделиты — громоздкие демоны, стоящие во главе армий, уничтожающих вражеские замки, крепости и прочие фортификации. Они обожают опрокидывать оборону, позволяя ордам демонов врываться в гущу боя.

Их верхняя часть гуманоидная, а нижняя похожа на бычью с каменными шипами по всей спине. Эти жестокие демоны — мастера стратегии, которые наслаждаются процессом магического создания стен и рвов, чтобы загнать вражеские армии в засаду. В этих засадах нередко участвуют орды арманитов — похожих внешне, но более слабых демонов, движимых необузданной кровожадностью.

Большинство ренделитов так долго сражались в Войне Крови — яростном конфликте между демонами и дьяволами, — что уже не могут подумать ни о чем, кроме боя. Они получают мрачное удовольствие от каждой павшей стены, но не могут остановиться — их движет вперёд неумолимая тяга следующих битв.

Ренделит [Rendelith]

Большое Исчадие (Демон), Хаотично-злое

КЗ 20 **Инициатива** +7 (17)
Хиты 294 (31к10 + 124)
Скорость 50 футов

		МОД	ИСП			МОД	ИСП			МОД	ИСП
Сил	25	+7	+13	**Лов**	12	+1	+7	**Тел**	19	+4	+10
Инт	20	+5	+5	**Мдр**	17	+3	+9	**Хар**	18	+4	+4

Сопротивления Огонь, Холод, Электричество
Иммунитеты Яд; Отравленный
Чувства пассивное Восприятие 19
Языки Бездны; телепатия 120 футов
ПО 18 (20 000 опыта; БВ +6)

Особенности

Демоническое восстановление. Если ренделит умирает за пределами Бездны, его тело рассыпается в гравий, и он мгновенно обретает новое тело, заново возрождаясь со всеми Хитами где-то в Бездне.

Сопротивление магии. Ренделит совершает с Преимуществом спасброски заклинаний и других магических эффектов.

Осадное чудовище. Ренделит наносит двойной урон объектам и сооружениям.

Действия

Мультиатака. Ренделит совершает две атаки Каменным молотом и использует Сотворение заклинаний для заклинания *Дребезги [Shatter]* (6-й уровень).

Каменный молот. Бросок рукопашной или дальнобойной атаки: +13, досягаемость 10 футов или дистанция 120 футов. *Попадание:* 21 (4к6 + 7) Дробящего урона. Если цель — Большое существо и меньше, она становится Сбитой с ног. Если цель уже была Сбитой с ног, вместо этого она получает дополнительно 7 (2к6) Дробящего урона. Попадание или промах: молот магически возвращается в руку ренделита сразу после дальнобойной атаки.

Сотворение заклинаний. Ренделит сотворяет одно из следующих заклинаний, не нуждаясь в Материальных компонентах, используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 19):

Неограниченно: *Движение почвы [Move Earth], Дребезги [Shatter]* (6-й уровень), *Каменная стена [Wall of Stone], Создание прохода [Passwall]*

Бонусные действия

Быстрые укрепления (перезарядка 5–6). Ренделит использует Сотворение заклинаний для заклинаний *Движение почвы [Move Earth]* или *Каменная стена [Wall of Stone]*.

Саррухи

Злые змеиные поработители

Среда обитания: Подземье; **Сокровища:** Реликвии

Могущественные и магические саррухи когда-то управляли злой империей, охватывавшей Фаэрун, но она пала десятки тысяч лет назад. В последовавшие тысячелетия созданные саррухами виды едва не привели к вымиранию своих творцов. Сохранилось лишь небольшое число саррухов в изолированных анклавах, включая маленькое сообщество под Цитаделью в сердце горы Тэй.

Эти существа имеют змеиные нижние части тела и головы, но их торсы напоминают тела гуманоидов. Их мерцающие глаза горят внутренним огнём. Саррухи могут жить до тысячи лет, и большинство из них ждёт возрождения своей империи.

Саррух-тиран

Большинство оставшихся саррухов — тираны, горячо верящих, что возрождение их империи неизбежно. Тираны живут в кланах с другими саррухами, населяя руины и порабощая живущих поблизости существ. Им подвластна лишь малая толика той магической силы, которой обладали правители прежней империи.

Восставший саррух

Самые могущественные саррухи — восставшие: ужасающие существа, победившие смерть. Хотя восставшие саррухи утратили способность к сотворению заклинаний, их неживая плоть неестественно прочна.

Саррух-тиран [Sarrukh Tyrant]

Средний Монстр, Нейтрально-злой Средний Монстр, Нейтрально-злой

КЗ 19 **Инициатива** +8 (18)
Хиты 256 (27к8 + 135)
Скорость 40 футов

		МОД	ИСП			МОД	ИСП			МОД	ИСП
Сил	22	+6	+6	**Лов**	15	+2	+8	**Тел**	20	+5	+5
Инт	23	+6	+12	**Мдр**	19	+4	+10	**Хар**	18	+4	+10

Навыки Восприятие +10, Тайная магия +12
Иммунитеты Огонь; Испуганный, Очарованный
Чувства Истинное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 20
Языки Общий, Драконий; телепатия 120 футов
ПО 17 (18 000 опыта; БВ +6)

Особенности

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

Сопротивление магии. Саррух совершает с Преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Саррух совершает две атаки Укусом или Пугающей фальшардой в любой комбинации.

Укус. *Бросок рукопашной атаки:* +12, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 13 (2к6 + 3) Колющего урона плюс 13 (3к8) урона Ядом.

Пугающая фальшарда. *Бросок рукопашной или дальнобойной атаки:* +12, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов. *Попадание:* 17 (2к10 + 6) Колющего урона. Если цель — существо, она становится Испуганной. Если цель уже Испугана, она получает дополнительно 10 (3к6) урона Психической энергией. Попадание или промах: фальшарда магическим образом возвращается в руку саррuха сразу после дальнобойной атаки.

Сотворение заклинаний. Саррух сотворяет одно из следующих заклинаний, не нуждаясь в Материальных компонентах, используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 20):

Неограниченно: *Невидимость [Invisibility], Обнаружение магии [Detect Magic], Превращение [Polymorph]*
2/день каждое: *Наблюдение [Scrying], Огненный шар [Fireball]* (5-й уровень), *Силовая стена [Wall of Force], Телепортация [Teleport]*

Реакции

Управление обликом. *Условие:* существо, которое саррух может видеть, меняет облик. *Эффект:* саррух сам выбирает получающийся облик из доступных существу вариантов или предотвращает смену облика существом.

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3. Сразу после хода другого существа саррух может потратить использование, чтобы совершить одно из следующих действий. Саррух восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

Грозный взгляд. *Спасбросок Мудрости:* Сл 20, одно существо, которое саррух может видеть в пределах 30 футов. *Провал:* 18 (4к8) урона Психической энергией, и цель становится Испуганной. *Успех:* только половина урона.

Скольжение. Саррух перемещается на расстояние не более половины своей Скорости, не вызывая Провоцированных атак, и совершает одну атаку Укусом.

Искажённая трансформация. Саррух использует Сотворение заклинаний для заклинания Превращение, и если цель проваливает спасбросок, она также становится Ошеломлённой до конца своего следующего хода. Саррух не может совершить это действие повторно до начала своего следующего хода.



Восставший саррух отдаёт приказы двум саррухам-тиранам.

Восставший саррух [Arisen Sarrukh]

Средняя Нежить, Нейтрально-злая

КЗ 18 **Инициатива** +9 (19)
Хиты 273 (26к8 + 156)
Скорость 40 футов

		МОД	ИСП			МОД	ИСП			МОД	ИСП
Сил	23	+6	+12	**Лов**	17	+3	+9	**Тел**	22	+6	+12
Инт	18	+4	+4	**Мдр**	17	+3	+9	**Хар**	18	+4	+4

Навыки Восприятие +9, Скрытность +12
Иммунитеты Некротическая энергия, Огонь, Яд; Испуганный, Истощение, Отравленный, Очарованный
Снаряжение Трезубец
Чувства Истинное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 19
Языки Общий, Драконий; телепатия 120 футов
ПО 18 (20 000 опыта; БВ +6)

Особенности

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

Сопротивление магии. Саррух совершает с Преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Саррух совершает три атаки Трезубцем или Некротическим плевком в любой комбинации.

Трезубец. *Бросок рукопашной атаки:* +12, досягаемость 10 футов. *Попадание:* 33 (6к8 + 6) Колющего урона.

Некротический плевок. *Бросок дальнобойной атаки:* +12, дистанция 90 футов. *Попадание:* 11 (2к10) урона Ядом плюс 22 (4к10) урона Некротической энергией.

Бонусные действия

Ядовитая телепортация (перезарядка 5–6). Саррух телепортируется на расстояние не более 120 футов в незанятое пространство, которое он может видеть, и все существа в пределах 10 футов от пространства, которое саррух покидает или в которое переносится (по выбору сарруха), подвергается следующему эффекту. *Спасбросок Телосложения:* Сл 20. *Провал:* 22 (4к10) урона Ядом. *Успех:* половина урона.

Реакции

Управление обликом. *Условие:* существо, которое саррух может видеть, меняет облик. *Эффект:* саррух сам выбирает получающийся облик из доступных существу вариантов или предотвращает смену облика существом.

Сзасс Тэм

Бывший когда-то бесспорным правителем Тэя, Сзасс Тэм — древний и могущественный лич, строящий планы по возвращению контроля над страной. Хотя Сзасс всё ещё обладает великой силой, будучи зулкиром некромантии и тархионом горы Тей (см. главу 1), он верит, что его судьба — это править Тэем и использовать его живое население в качестве пушечного мяса для армий нежити.

История

Красноречивый и изобретательный Сзасс Тэм прошёл по карьерной лестнице Красных волшебников, став зулкиром некромантии более трёх веков назад, а вскоре после этого превратился в лича.

Регентство

Более века назад Сзасс Тэм пошёл против других зулкиров и провозгласил себя правителем Тэя. Одержав победу в разразившейся гражданской войне, он объявил себя регентом и превратил своих соперников в мёртвых слуг. Под его властью некроманты стали господствовать в Тэе, и все преклонялись Сзассом.

Стремление к божественности

В конце концов Сзасс Тэм возжелал большего, чем просто править Тэем. Одержимый жаждой власти, он начал ритуал восхождения к божественности. Когда этот ритуал потерпел грандиозный провал несколько десятилетий назад, волнения в Тэе побудили его воссоздать Совет зулкиров, состоящий из лоялистов. Он сложил с себя титул регента, хотя на деле члены совета отчитывались перед ним. Эти зулкиры занимались государственными делами, оставляя Сзассу свободу для поиска новых путей к обретению божественности.

Пока Тэм был занят поиском иного пути к божественности, новые соперники систематически свергали угодливых зулкиров. Внезапно для себя, Сзасс вновь оказался в Совете зулкиров с Красными волшебниками, которые считали себя равными ему и отказывались склоняться перед ним как перед правителем государства.

Возвращение тирана

И хотя Сзасс Тэм всё ещё стремится к божественности, он не может смириться с тем, что уступает политическую власть соперникам, которых считает ниже себя. После долгих лет планирования он вновь готовится подчинить Тэй с помощью нежити, а затем сокрушить осмелившихся противостоять ему зулкиров. В случае успеха он вернёт Тэю статус земли, где господствует нежить, как это было при его правлении.

Личность

Сзасс Тэм смотрит далеко в будущее во многих своих планах, некоторые из которых охватывают целые жизни. Он способен быстро подстраивать-



ся под непредвиденные обстоятельства, когда это необходимо.

Несмотря на то, что Сзассу нравится вселять страх в своих тэйских подданных, он также использует дипломатию для работы с заграничными союзниками и умело удерживает врагов от равновесия. Те, кто перейдёт дорогу Тэму, могут спровоцировать один из его легендарных приступов ярости, а могут и заслужить одобрительный кивок, как если бы кто-то подметил хитрый ход в стратегической игре.

Логово Сзасса Тэма

Логово Сзасса Тэма — Цитадель, крепость в районе горы Тэй. Здесь он выстраивает свои злые планы и отдаёт приказы подчинённым.

Сзасс Тэм проецирует своё присутствие на область его местоположения, создавая следующие эффекты:

Поглощение душ. Если Гуманоид умирает внутри логова, его душа будет немедленно поглощена Сзассом Тэмом. Гуманоид, чья душа была поглощена таким способом, может быть возвращён к жизни только заклинанием Истинное воскрешение или Желание.

Шёпот некромантии. Всякий раз, когда существо в пределах 1 мили от логова сотворяет заклинание школы Некромантии, Сзасс Тэм узнаёт это заклинание и личность существа, которое его сотворило.

Если Сзасс Тэм умирает или перемещает своё логово в другое место, все эти эффекты мгновенно исчезают. Эти эффекты начинают действовать вновь, если он получает новое тело (см. особенность «Филактерия»).

Сзасс Тэм [Szass Tam]

Средняя Нежить (Волшебник), Принципиально-злая

КЗ 20 **Инициатива** +16 (26)
Хиты 397 (53к8 + 159)
Скорость 30 футов, Полёта 30 футов

		МОД	ИСП			МОД	ИСП			МОД	ИСП
Сил	12	+1	+1	**Лов**	14	+2	+9	**Тел**	16	+3	+10
Инт	23	+6	+13	**Мдр**	18	+4	+11	**Хар**	19	+4	+4

Навыки Восприятие +11, Проницательность +11, Расследование +13, Тайная магия +20
Сопротивления Холод, Электричество
Иммунитеты Некротическая энергия, Яд; Испуганный, Истощение, Отравленный, Очарованный, Парализованный
Снаряжение Мешочек с компонентами
Чувства Истинное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 21
Языки все
ПО 23 (50 000 или 62 000 опыта в логове; БВ +7)

Особенности

Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове). Если Сзасс Тэм проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать его успешным.

Филактерия. Спустя 1к10 дней после уничтожения Сзасс Тэм заново возрождается со всеми Хитами, если его филактерия цела. Его новое тело появляется в незанятом пространстве в логове Сзасса Тэма.

Действия

Мультиатака. Сзасс Тэм совершает три атаки Парализующим касанием или Лучом вытягивания души в любой комбинации. Он может заменить две свои атаки на использование Сотворение заклинаний для заклинания *Перст смерти [Finger of Death]*.

Парализующее касание. *Бросок рукопашной атаки:* +13, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 16 (3к6 + 6) урона Холодом, и цель становится Парализованной до начала следующего хода Сзасса Тэма.

Луч вытягивания души. *Бросок дальнобойной атаки:* +13, дистанция 120 футов. *Попадание:* 25 (3к12 + 6) урона Некротической энергией, и цель совершает с Помехой броски атаки и спасброски до конца своего следующего хода.

Сотворение заклинаний. Сзасс Тэм сотворяет одно из следующих заклинаний, используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 21, +13 к попаданию заклинаниями):

Неограниченно: *Волшебная рука [Mage Hand], Молния [Lightning Bolt]* (8-й уровень), *Обнаружение магии [Detect Magic], Обнаружение мыслей [Detect Thoughts], Огненный шар [Fireball]* (8-й уровень), *Перст смерти [Finger of Death], Фокусы [Prestidigitation]*
2/день каждое: *Переносящая дверь [Dimension Door], Планарный переход [Plane Shift], Поднятие мертвеца [Animate Dead]*
1/день каждое: *Наблюдение [Scrying], Послание [Sending], Проекция [Project Image], Слово силы: смерть [Power Word Kill]*

Реакции

Защитная магия. Сзасс Тэм сотворяет *Контрзаклинание [Counterspell]* или *Щит [Shield]* при наступлении условия заклинания, используя заклинательную характеристику из действия Сотворение заклинаний.

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа Сзасс Тэм может потратить использование, чтобы совершить одно из следующих действий. Сзасс Тэм восстанавливает все израсходованные использования в начале каждого своего хода.

Смертельный телепорт. Сзасс Тэм телепортируется на расстояние не более 60 футов в незанятое пространство, которое он может видеть, и все существа в пределах 10 футов от покинутого им пространства получают 13 (3к8) урона Некротической энергией.

Разрушение жизни. *Спасбросок Телосложения:* Сл 21, каждое существо, не являющееся Нежитью, в 20-футовой Эманации, исходящей от Сзасса Тэма. *Провал:* 14 (4к6) урона Некротической энергией, и максимум Хитов существа уменьшается на число, равное полученному урону. *Успех:* только половина урона. Провал или успех: Сзасс Тэм не может совершить это действие повторно до начала своего следующего хода.

Увядающая магия. Сзасс Тэм сотворяет *Рассеивание магии [Dispel Magic]* или *Усыхание [Blight]*, используя ту же базовую характеристику, что и для Сотворения заклинаний.