

ОГРАБЛЕНИЕ БЕЗУМНОГО МАГА

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ ПЯТОЙ РЕДАКЦИИ
ПРАВИЛ НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ
DUNGEONS&DRAGONS

RPG-КАШЕВАР. ЗИМА 2024. ЖРЕБИЙ БРОШЕН
ТЕМА: ВОСХОЖДЕНИЕ
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: БАШНЯ, СТУПЕНИ, ВОПРОС
АВТОР: ДМИТРИЙ БЫКАНОВ
РЕДАКТОР И КОРРЕКТОР: ДМИТРИЙ БЫКАНОВ
ДИЗАЙН И ВЕРСТКА: ДМИТРИЙ БЫКАНОВ
ИСПОЛЬЗОВАНЫ НЕЙРОСЕТИ ШЕДЕВРУМ И MIDJOURNEY

Оглавление

Обзор приключения	3
У входа в башню	4
Первый этаж и подвал	5
Второй этаж	6
Третий этаж	7
Четвертый этаж	9
Пятый этаж и окрестности башни	9
Финал	10
Приложение А: Магические Предметы	11
Приложение Б: Схема башни	12

Обзор приключения

Ограбление Безумного Мага — это авантурное приключение для настольной ролевой игры Dungeons&Dragons пятой редакции, рассчитанное на прохождение группой из 3-5 персонажей 6-7-ого уровня. Примерное время прохождения 4 часа.

При прохождении игрокам предстоит исследовать башню могущественного волшебника, решать головоломки и преодолевать опасности, в поисках легендарного Бича Драконов.

В приключении используются магические предметы, существа и заклинания из официальных источников. Их названия отмечены **жирным** шрифтом, а блоки статистики и эффекты можно найти в Бестиарии, Книге Игрока, Книге Мастера или на сайте dnd.su

Особые магические предметы, которые персонажи могут обнаружить в процессе исследования, представлены в Приложении А, а в тексте они выделены **оранжевым** цветом. Названия предметов, важных для решения тех или иных головоломок и испытаний выделены в тексте **розовым** цветом.

Введение

Таинственный коллекционер нанимает авантюристов для кражи у дварфа-волшебника Драграна Дерганного могущественного артефакта — Бича Драконов, способного «одним своим присутствием поражать любое смертное существо — от ничтожного гоблина до древнего дракона».

Ключевая информация:

— Никому доподлинно неясно, что из себя на самом деле представляет Бич Драконов, но известно, что он находится где-то в башне волшебника;

— Есть мнение, что для открытия двери в хранилище, таящее в себе Бич Драконов, необходимо найти три ключа — **Медный**, **Нефритовый** и **Хрустальный** — спрятанные где-то в башне;

— Как удобно, что Драгран уехал на неопределенное время, чтобы присмотреть за своей больной матушкой, подхватившей гоготуху, и теперь она безудержно смеется днями напролет, не давая отдохнуть всей округе.



У входа в башню

Отряд начинает приключение, стоя у ветхого каменного круглого строения без окон двадцати футов в диаметре и шестидесяти в высоту с конусной черепичной крышей. Строение кажется брошенным, однако входная деревянная дверь выглядит внушительно, запертая на массивный замок.

Вокруг на все стороны до горизонта простирается чистое поле, выжженных солнцем, травы, ржи и пшеницы. Где-то вдали слышен собачий лай.

На входной двери прикреплена табличка со словами: «Не дергать». Замок взламывается при успешной проверке Ловкости (Ловкость Рук) со Сл. 14, либо дверь выламывается на себя при успешной проверке Силы (Атлетика) со Сл. 20. Выломать дверь вовнутрь невозможно. После отпираания или выламывания, дверь сходит с петель и исчезает, а за ней обнаруживается точно такая же дверь с замком и табличкой. Сложность следующей проверки Ловкости Рук или Атлетики увеличивается на 1. И так несколько раз на усмотрение Мастера. После череды одинаковых дверей, табличка на последней будет содержать текст: «Ты слишком настойчивое существо, раз так рьяно пробиваешься в мое нутро».

На вход можно наложить заклинание **Рассеивание магии [Dispel magic]** с проверкой Интеллекта со Сл. 17. В этом случае, следующая проверка Ловкости или Силы отперет вход.

Залезть на крышу можно по выступающим из стены камням. Каждые 15 футов восхождения требуют успешной проверки Ловкости (Акробатика) со Сл. 15.

С крыши открывается захватывающий вид на одинаковое во все стороны поле жухлой травы. При проверке Мудрости (Внимательность) со Сл. 15 можно заметить на востоке покачивающуюся высокую траву и определить, что лающая собака резвится именно там.

Через 5 секунд после касания персонажем черепицы, она начинает стекать с крыши, подобно жидкости. Удержаться на ней невозможно. Если персонаж не ухватится за уступы башни, преуспев в проверке Ловкости (Акробатика) со Сл. 15, он получит дробящий урон от падения 6d6.



Первый этаж и подвал

Персонажи видят перед собой коридор двадцати футов в ширину (см. Приложение Б), в котором в геометрическом центре башни, кажущейся изнутри гораздо больше в диаметре, чем снаружи (что станет ясно из посещения следующих комнат) находится винтовая лестница, уходящая с первого этажа наверх и в подвал. Лестница расположена в каменном «колодце», имеющим арочные выходы на каждом этаже. Слева, справа, и за лестницей расположены массивные двухстворчатые каменные двери.

За левой дверью (Приемная - 1.1):

Это уютное помещение с камином, стены и пол которого застилают ковры, в центре сложены большие подушки для сидения и лежания, рядом стоят высокие колбы со змеевиками и трубками, от которых пахнет табаком и фруктами. Поверх ковров на стенах висят разнообразные портреты хозяина этой башни — от маленьких овальных масляных портретов, на которых розовощекий пухлый дварф мило улыбается, до масштабных батальных полотенец, где Драгран Дерганый с яростным оскалом, верхом на огромном черном драконе несется в бой со стаями его металлических собратьев.

Здесь же есть сервант, в котором собрана внушительная коллекция дорогих **спиртных напитков** разных стран и миров, различные сладости, сухие закуски, чайный сервиз и прочая утварь.

За правой дверью (Оружейная - 1.2):

Прохладная прямоугольная комната 40 на 40 футов, наполненная запахами металла и масла. Она полна стеллажами и стойками с различным оружием, манекенами в кожаных доспехах и полными наборами шипастых лат с двуручными мечами. Здесь можно обнаружить любые доспехи и оружие, представленные в Книге Игрока. Через минуту после открытия дверь закрывается и все вошедшие оказываются взаперти. Три латных доспеха оказываются **Оживленными доспехами [Animated armor]**, также в воздух взмывают **1d6 Летящих мечей [Flying sword]**, **1d6 Оживленных алебард [Animated Halberd]**. Они вступают в бой с находящимися тут персонажами и, пока она не будут сражены, дверь открыть невозможно.

На одном из доспехов находится **Перчатка Жульничества** (См. Приложение А).

За центральной дверью (Заповедник - 1.3):

Эту комнату можно отпереть ключом (см **Комната Отдыха (4.2)**), при успешной проверке Ловкости (Ловкость Рук) Сл. 20 или Силы (Атлетика) со Сл. 15. По ту сторону расположено помещение 20 на 20 футов со стеллажами, на которых находится множество экзотической снеди — от фруктов до мяса; бочки с водой, контейнеры с сухой травой. В противоположной от входа стороне есть арочный проем шириной 10 футов, который выходит прямиком на залитую закатными лучами поляну под открытым небом общей площадью 1000 на 1000 футов.

Выйдя на нее, персонажи обнаруживают бескрайний простор высокой травы, через 500 футов переходящей в кустарники, а еще через 200 футов в лес. Воздух наполнен ароматами фекалий, влажной шерсти и кислым запахом рыбы. В траве стрекочут насекомые, в дымке облаков, скользящих по небу, щебечут птицы. Одна из них стремительно приближается в сторону отряда.

Ею оказывается **Химера [Chimera]** и начинается бой. Из-за наличия высокой травы, все находящиеся на поляне персонажи имеют укрытие на три четверти. Звуки боя привлекают трех **Горгон [Gorgon]**, пасущихся неподалеку, которые присоединяются к бою через три раунда.

Среди фекалий Химеры при проверке Мудрости (Внимательность) Сл. 15 можно найти **Алмазный резак** (небольшой скальпель с алмазным лезвием).

Подвал:

Винтовая лестница заканчивается в подвале. Прямо перед отрядом стоит внушительная металлическая дверь шириной 15 футов. На уровне груди среднего дварфа расположены три отверстия медного, зеленого и светло-голубого цвета. Прямо над ними из металла двери на отряд смотрит такое же металлическое лицо самого Драграна Дерганного. Чтобы открыть дверь отряду необходимо раздобыть три ключа. При проверке Интеллекта (Расследование) со Сл. 15 становится очевидным, что помимо них необходимо лицо самого дварфа напротив металлического «отражения» для открытия.

Причем, успешная проверка Интеллекта даст понять, что обмануть эту защиту весьма просто - достаточно имитации или изображения лица Драграна. Иными способами открыть дверь невозможно.

Второй этаж

За левой дверью (Столовая - 2.1):

Дверь сюда заперта особым образом и не поддается взлому. На стене перед ней есть маленькая тарелочка. Над ней табличка: «Нечего тут шляться, бездонная бочка. Приходи, когда действительно будешь исходить слюнями». При успешной проверке Интеллекта (Расследование) со Сл. 12, можно понять, что необходима **слюна Драграна**.

Здесь находится вместительная трапезная 50 на 50 футов с двумя длинными столами, выставленными буквой Г и такие же длинные скамьи по бокам. Место во главе трапезной венчает царственный трон с золотыми элементами декора, обшитый бархатом. Причем, очевидно, что он находится на возвышении, чтоб сидящий на нем дварф величаво возвышался над собравшимися. Шкафы полны дорогой серебряной и позолоченной посуды, в центре потолка сияет огромная **хрустальная люстра**. Тут находится **Спектр [Specter]**, одетый, как мажордом. Он не проявляет враждебности до тех пор, пока персонажи не начнут прикасаться к лежащим здесь предметам, после чего звонит в **Колокольчик Вызова**, призывая 6 **Призраков [Wraith]**, которые немедленно атакуют. В столовой можно обнаружить:

— **огнеупорный поддон** из неизвестного металла;

— **1d4 больших зелий лечения**;

Тут есть дверь, ведущая в **кухню (2.2)**:

Это помещение (40 на 40 футов) наполовину заставлено огромным количеством заполненных вином дубовых бочек. Здесь можно обнаружить:

— **Зелье оптимизма***;

— **Жаровня командования огненными элементариями [Brazier of commanding fire elementals]**;

За правой дверью (Зал Вождения - 2.3):

Надпись над дверью гласит: «Не поить». В помещении восседает **Глабрезу [Glabrezu]** в набедренной повязке, окруженный дюжиной обнаженных гуманоидных женщин (**Суккуб [Succubus]**), которые всячески ублажают его. Его лицо выражает полное безразличие к происходящему, но как только он завидит существо, не выглядящее, как Драгран, начнет разговор. Он презирает Драграна за свое пленение и желает ему напакоstitь. Он предлагает персонажам отдать им нечто ценное для дварфа, взамен сыграв с ним в игру на выпивание крепкого алкоголя - кого стошнит последним, тот и победил. "Хочу посмотреть, как он тут будет все убирать", - аргументирует демон. В **Приемной (1.1)** можно обнаружить нужное для испытания **спиртное** ("Вино пусть пьют девочки"). Задача: перепить Глабрезу (+9 к спасброску). Персонажи могут вступать в соревнование по одному. Важно, чтобы демона стошнило

раньше, чем всех персонажей. Пить разрешается только из первоначальной тары.

Персонаж и демон совершают спасбросок Телосложения со Сл. 12 за каждую выпитую порцию. Первый провал дает **отравление** на 1 минуту. Второй - повышает сложность спасброска до 16. Третий - вызывает рвоту и дает три уровня истощения.

Когда желудок Глабрезу извергнет из себя весь выпитый алкоголь, громко рассмеявшись, он полезет под набедренную повязку и извлечет оттуда **Нефритовый Ключ**.

Третий этаж

За левой дверью (Комната Большого Взрыва - 3.1):

Надпись над дверью гласит: «Комната Большого Взрыва».

Это большой круглый зал диаметром 80 футов, в центре которого тускло горит одинокий источник света, напоминающий точку на ночном небе, окруженный парящими массивными статичными кольцами различного диаметра. Внешнее кольцо имеет радиус 30 футов. На каждом из них располагаются линзы различного диаметра. Под ними на площадке радиусом 30 футов расположен массивный металлический аппарат с рычагами, тумблерами и регуляторами.

Тут же находится инструкция по эксплуатации агрегата. Потратив 10 минут и при успешной проверке Интеллекта со Сл. 20 из прочитанного становится понятно, что

машина способна отображать и масштабировать участки Астрального Моря, а также транслировать туда (и обратно) стихийную энергию, создавая новые небесные тела.

При поворотах регуляторов, источник света можно увеличить, распознав в нем звезду, на фоне которой вращаются едва различимые планеты по разным орбитам. Иные рычаги уменьшают масштаб отображаемого, пролистывают виды различных туманностей, галактик, крупных безжизненных астероидов и планет-садов.

Все отображаемые объекты удерживаются в сплетении исполинских металлических колец с линзами разного диаметра, с помощью которых можно рассмотреть мельчайшие детали. Самая маленькая **линза** на внешнем кольце отсутствует. Здесь же можно найти записи самого Драграна, где он описывает попытки расплавить жаром звезды некий металлический **поддон**, купленный им на какой-то барахолке. Эксперимент успехом не увенчался - металл не желает нагреваться. Вывод Драграна: на нем можно расплавить, что угодно.

На потолке выкрашена фреска — богоподобный Драгран сидит в перине из облаков в развивающейся голубой мантии; перстом, расставляя точки на темном полотне, будто создает целые миры.

Поместив во внешнее кольцо **фокусную линзу** и перенастроив аппарат при успешной проверке Интеллекта со Сл. 20 из **хрустала** на **огнеупорном поддоне** по лекалу можно отлить **Хрустальный ключ**.

За правой дверью (Библиотека - 3.2):

Комната 50 на 100 футов и высотой потолков в 15 футов, заставленная рядами стеллажей и шкафов. Они вмещают бесчисленное количество различных книг и свитков на изучение которых уйдут десятилетия. В библиотеке при успешной проверке Интеллекта (Расследование) со Сл.12 или Мудрости (Внимательность) со Сл. 12 можно обнаружить магические свитки 1-2 уровня школ Прорицания и Иллюзии (в т.ч. заклинания **Опознание** и **Маскировка**). По 10-футовым проходам между стеллажами прохаживается **Гиносфинкс [Gynosphinx]**. Она не враждебна до тех пор, пока персонажи не вознамерятся что-либо прикарманить (при попытке взять вещь без спроса в 5 футах от вора появляются **1d8 Пылевых мефитов [Dust mephit]** и атакуют, обращая внимание хранительницы библиотеки на нарушителей). Сфинксу известно все о жилище Драграна (кроме того, что из себя представляет Бич Драконов, но она уверена, что Драгран "кормит" его вином, хранящемся на **кухне (2.2)**)-расположение и содержание комнат, свойства магических предметов и устройств. Она поведает любую известную ей информацию, предложив задать ей любой вопрос, на который она не знает ответа. Если Сфинкс (или Мастер) не знает ответа на вопрос персонажа, она ответит на один конкретный вопрос.

Четвертый этаж

За левой дверью (Спальня - 4.1):

Этой спальне могли бы позавидовать даже короли. Ценнейшие породы дерева драпируют стены, бархатные гобелены на золотых трубах карнизов украшают стены, в нишах которых расставлены бюсты Драграна в различных настроениях. Гардеробы ломятся от нарядов, огромные зеркала отражают все это великолепии. В центре всего — кровать на вращающейся платформе, настолько огромная, что на ней могут расположиться две дюжины человек для неплохой такой оргии. В спальне можно обнаружить:

— простенькую (**ультразвуковую флейту***), которая не издает ни звука, сколько в нее не дуй;

— пустую шкатулочку от **Хрустального ключа**, в подложке которой есть его четкий силуэт. Лекало для выплавки или точки можно изготовить с помощью ремесленных инструментов при успешной проверке Ловкости (Ловкость Рук) со Сл. 15. Выточить ключ из куска **хрусталя** можно с помощью **алмазного резака** и при успешной проверке Ловкости (Ловкость Рук) со Сл. 20;

— счет на оплату полировки хрустального изделия в Глубоководской Гильдии Ювелиров, дата получения заказа — послезавтра;

— на прикроватной тумбе стоит **Зелье крепкого сна**;

За левой дверью (Комната отдыха - 4.2):

Надпись над дверью гласит: «Ты еще не устал, вали работать». При успешной проверке Интеллекта (Расследование) со Сл. 10 можно понять, что для открытия необходимо зевнуть рядом с дверью.

Эта комната достаточно уютна. Здесь есть широкое мягкое кресло, удобная тахта, различные простенькие приспособления для снятия стресса — головоломки с цветными квадратами, деревянные мозаики и так далее.

Так же на стене висит небольшая картина — Драгран играет на **флейте**, а рядом с ним в позе "служить" стоит собака. На ее шее красуется **Медный ключ**.

Под потолком прикреплен **клетка** с птицей, которая оказывается при близком рассмотрении **Грифоном [Griffon]**.

На серванте лежит ключ от **Заповедника (1.3)** и дневник Драграна, открытый на записи: «Эта мразь трехголовая чуть бабку мне не откусила, пока стриг ей ногти. Еле извернулся. Но она пожрала алмазный резак! Накормил ее дикорастущим дристаллином, жду. Загадит весь заповедник, как пить дать».

Пятый этаж и окрестности башни

Весь этаж занимает просторнейшее помещение, явно больше двадцати футов в диаметре. Стены вокруг прозрачны на 360°, как и потолок. Кроме огромного количества книг по истории, художественной литературы, чертежей механизмов,

учебников по анатомии различных существ, склянок с жидкой ртутью, кровью зверей и гуманоидов, заспиртованными органами, здесь присутствует:

- большой письменный стол рядом с лестницей, стоящий на круглой подвижной платформе. При успешной проверке Интеллекта (Природа) со Сл. 10 можно понять что платформа вращается вслед за солнцем так, чтобы он был всегда освещен в светлое время суток. На столе, помимо бумаг и писчих принадлежностей, лежит коробочка с ароматным жевательным табаком. Около стола стоит бронзовая плевательница, содержащая **слюну Драграна**;

- стол для вскрытий, где лежит хвост виверны, закрепленный ремнями, с зажимом на кончике. К жалу подведена гибкая трубка, по которой стекает **яд** в крошечную колбу. Колба наполовину пуста.

— огромный телескоп в северной части комнаты, упирающийся прямым в прозрачную стену. Рядом с ним лежит выпавшая **фокусная линза**;

Поле:

Выйдя в поле и дунув в ультразвуковую флейту, персонажи призывают собаку Драграна породы ротвейлер. Она не проявляет агрессии, а лишь интерес. На ошейнике закреплен **Медный ключ**. После его снятия, собака обращается в **Цербера [Underworld Cerberus]** и немедленно атакует.

Финал

Вставив все ключи в скважины и пройдя биометрическую защиту, отряд спускается в глубокое подземелье по длинной прямой лестнице. В воздухе сгущается тяжелый запах алкогольных паров (При провале спасброска Телосложения со Сл. 17, персонаж получает отравление на 1 минуту. Находясь в подземелье, существа, испытывающие потребность дышать, повторяют спасбросок каждую минуту).

Достигнув огромного подземного зала, заваленного пустыми винными бочками, персонажи обнаруживают, что Бич Драконов — это и есть **Древний черный дракон [Ancient black dragon]**, только опустившийся и крайне маргинальный. Он зовет Драграна и требует еще вина. В его пьяном бреде можно различить негодование по поводу своей судьбы.

Доставить Бич Драконов заказчику можно в **Клетке Уменьшения**, предварительно усыпив его, опустив Хиты до 0 или иными способами сделав его недееспособным.

Вступив с ним в разговор, можно узнать, что он из-за своих проблем с выпивкой он лишился своего бывшего логова, будучи выгнанным женой. При успешной проверке Харизмы (Убеждение) со Сл. 20, можно донести дракону мысль, что все еще можно наладить. После чего, он примет гуманоидную форму и на трясущихся ногах совершит восхождение по длинной лестнице навстречу светлому будущему.

Приложение А: Магические Предметы

Перчатка Жулничества (магический предмет, редкий, требуется настройка): Атаки персонажа, носящего эту перчатку, считаются критическими попаданиями при выпавших значениях 20 и 1.

Колокольчик Вызова (магический предмет, эпический): Позвонивший в этот колокольчик вызывает 6 **Призраков [Wraith]** в радиусе 5 футов от себя, выглядящих, как слуги богатого дома. Если призвавший их не выглядит, как Драгран Дерганный, они немедленно атакуют. В противном случае, они выполняют любой приказ Драграна, связанный с ведением домашнего хозяйства.

Зелье Оптимизма (Зелье, редкое): Помогает видеть жизнь в лучшем свете. Действует 8 часов.

Ультразвуковая флейта (обычный предмет): Приманивает животных, способных слышать высокочастотные звуки, в радиусе 1000 футов.

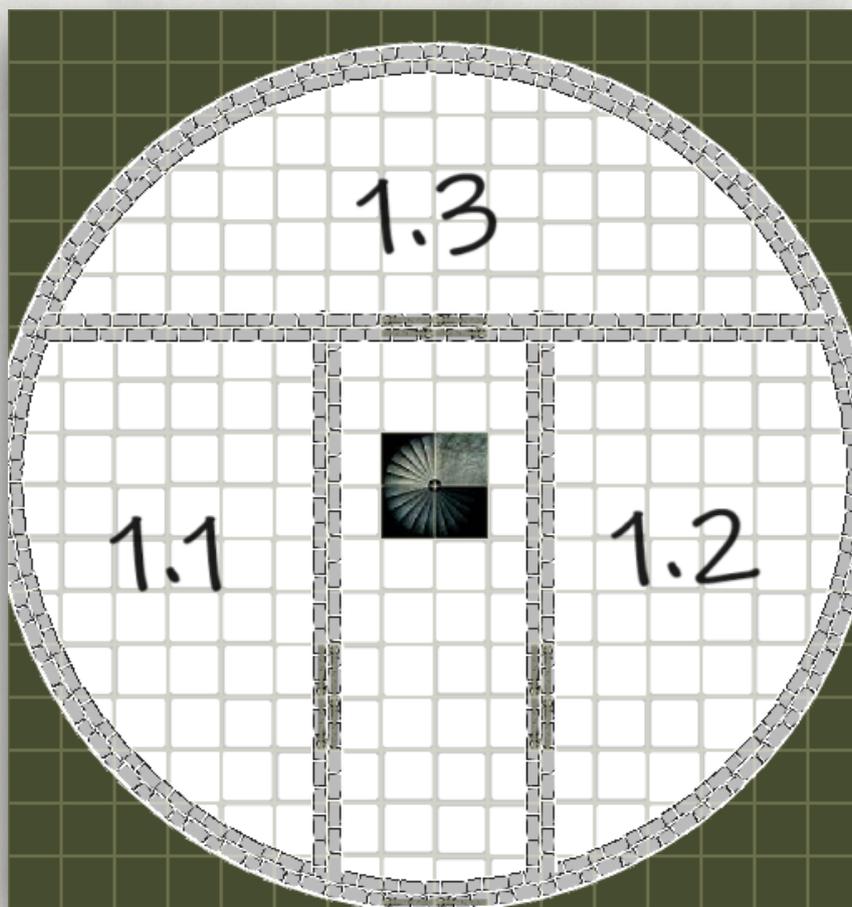
Зелье крепкого сна (зелье, обычное): Выпивший засыпает здоровым сном в течение одной минуты. Зелье действует 8 часов и в течение этого времени выпившего невозможно разбудить без применения магии. Добавленное в любую жидкость оно не теряет своих свойств. Зелье не оказывает действия на существ не нуждающихся во сне.

Клетка уменьшения (магический предмет, эпический): Весит 1 фунт и выглядит, как обыкновенная клетка для певчих птиц. Когда вы открываете ее в пределах 5 футов от недееспособного существа, вы можете командным словом заставить существо

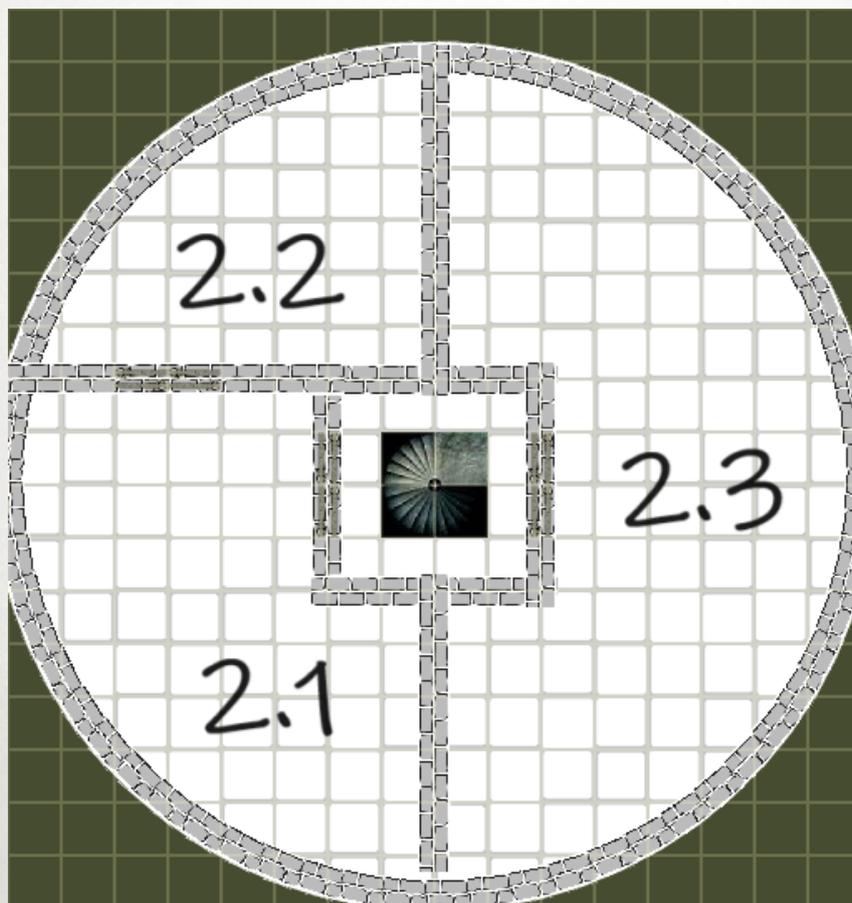
переместиться внутрь, уменьшив его размер. Клетка может вместить одно Громадное или Огромное существо, два Больших или четыре Средних. Уменьшенные Маленькие и Крошечные существа свободно проходят между прутьями. При открытии клетки для захвата нового существа, находящиеся внутри могут покинуть ее самостоятельно, возвращая свой истинный размер.

Концентрированный яд виверны в наполовину пустой колбе (оружейный): При попадании цель должна совершить Спасбросок Телосложения со Сл. 15, получая 7d6 урона при провале и половину этого урона при успехе. Под действием **Зелья Оптимизма** колба становится наполовину полной, а эффект яда опускает Хиты любой цели до 0 при любых результатах спасброска.

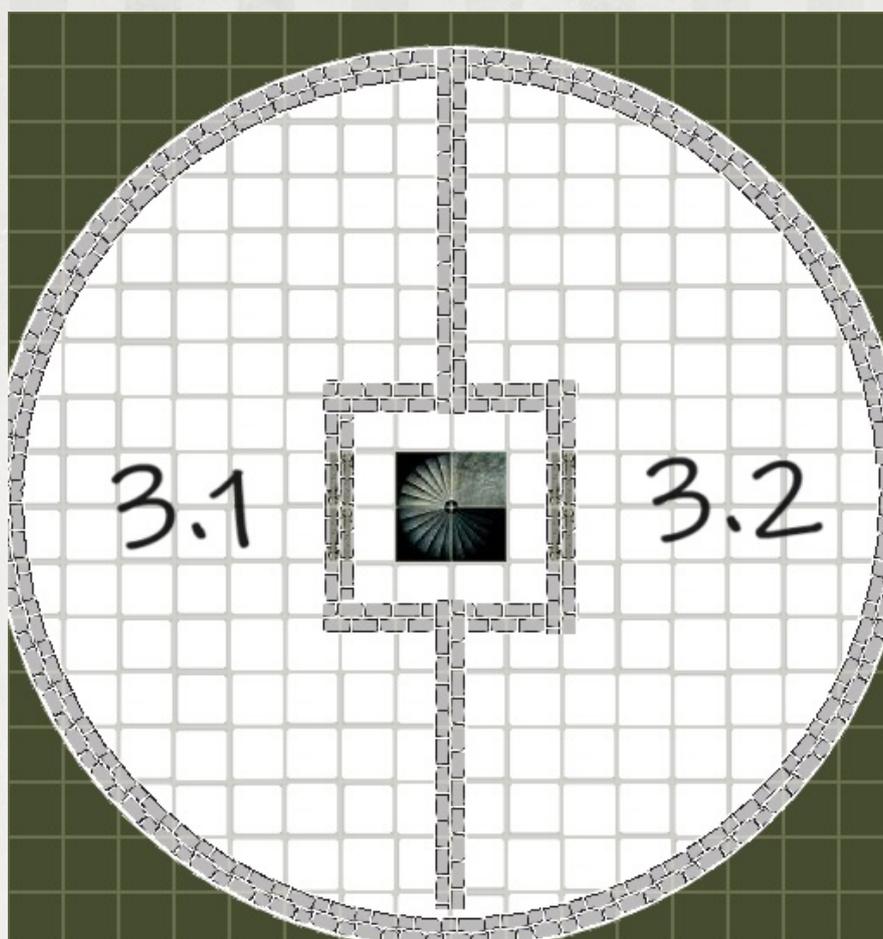
Приложение Б: Схема башни



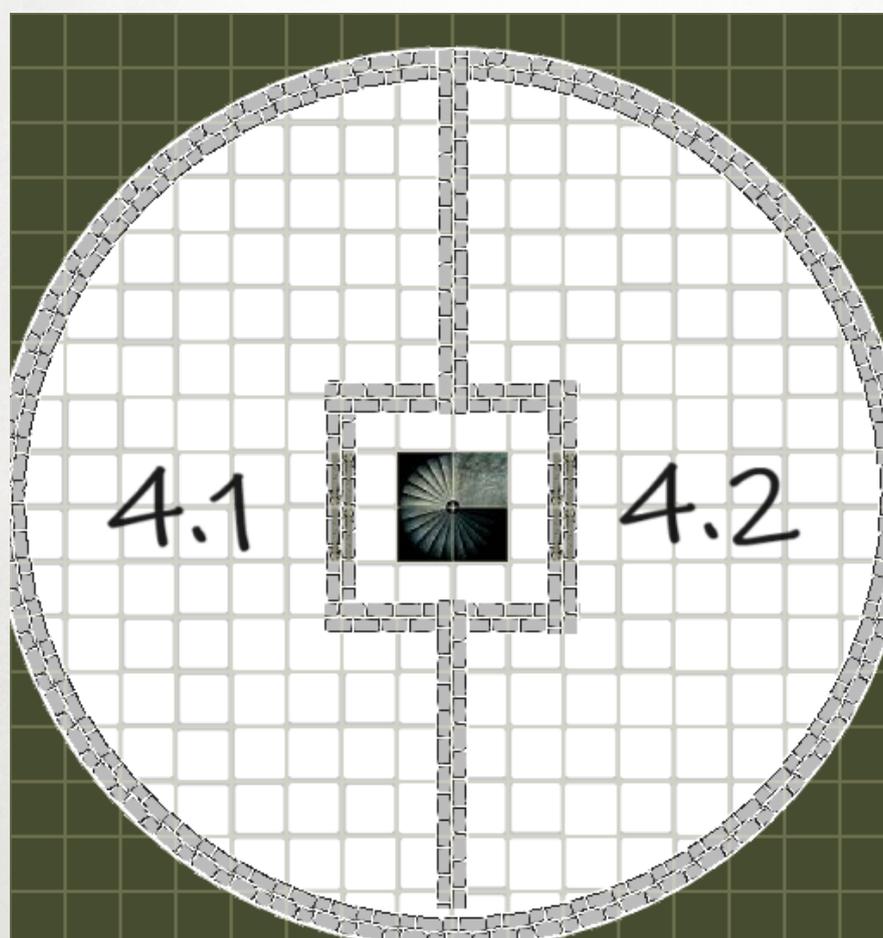
Первый этаж



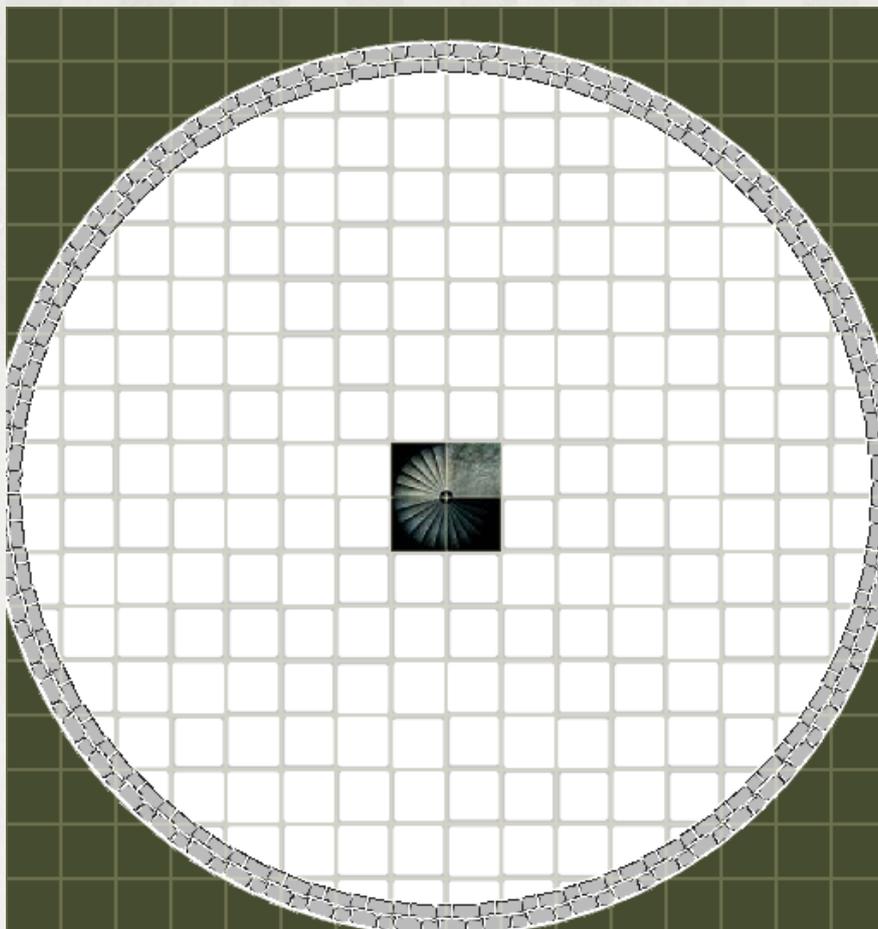
Второй этаж



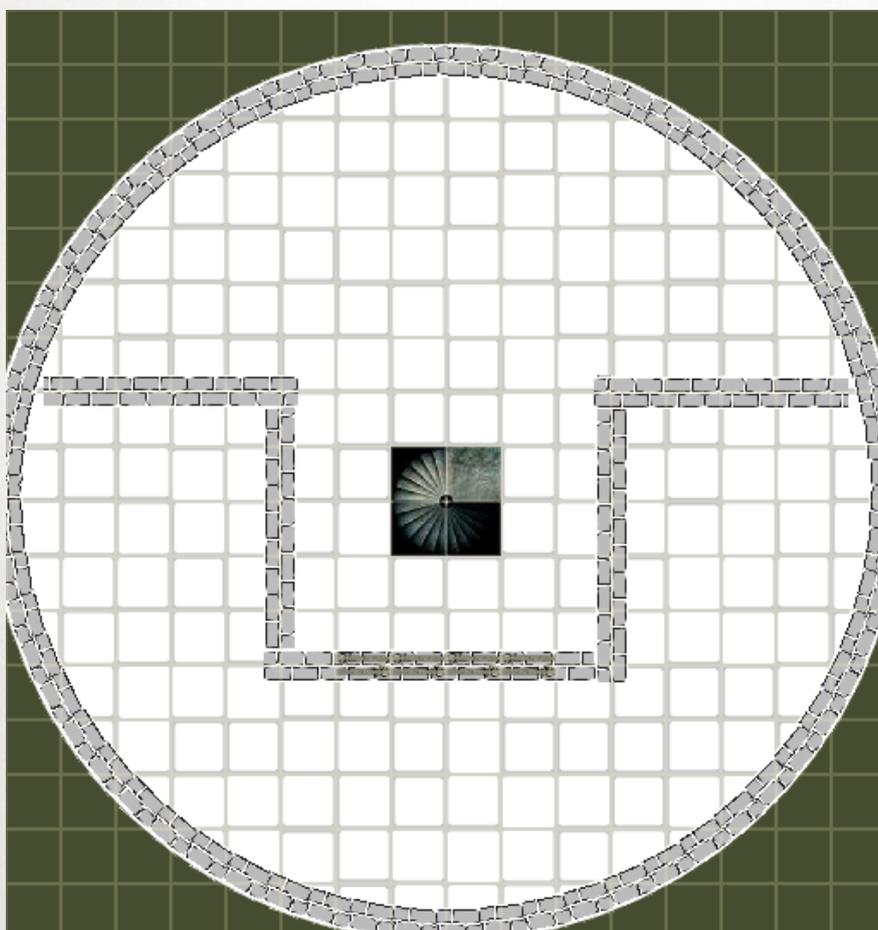
Третий этаж



Четвертый этаж



Пятый этаж



Подвал