

ELEMENTAL EVIL™



## Мулмастер. Положение дел.

### Авторы

Автор Статьи: Greg Marks

Разработка контента и редакция: Администраторы, Региональные и Локальные Координаторы D&D Adventurers League

D&D Organized Play: Chris Tulach

D&D R&D Player Experience: Greg Bilsland

Подразделение Wizards of the Coast по D&D Adventurers League: Greg Bilsland, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Chris Tulach

Администраторы D&D Adventurers League: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Greg Marks, Alan Patrick, Claire Hoffman

Перевод на русский язык, верстка и редакция: Local Coordinator in Russia (Europe & UK Region) Дмитрий Лаврухин



Дата выхода статьи: 28 Апреля 2015

Дата выхода перевода на русский язык: 20 Мая 2015

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, D&D Adventurers League, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, 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.

©2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057 - 0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 De-lémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK

# Мулмастер.

## Положение дел.

*Говорят, что наш девиз это: «БЕРИ ВСЁ И СРАЗУ!  
КТО ЗНАЕТ, ЧТО ЖДЕТ ТЕБЯ ЗАВТРА?» Пожалуй,  
я предпочел бы что-то менее мрачное, но нет времени  
придумать новый: ведь нужно успеть взять всё и сразу.*

— Зор Андрик Гос

Так как с трех сторон Мулмастер окружен горами, а с четвертой Лунным морем — в городе всегда холодно и ветрено. Из-за частых снегопадов здесь не очень много растительности, если не брать во внимание сады богатых горожан. Но в этом пыльном и унылом пейзаже возрос один из самых могущественных городов Лунного моря. Здесь богатые процветают, бедняки страдают, но все они равны перед тиранией властей.

История Мулмастера началась в 934 году по летоисчислению Долин. Тогда, у исхода Северного Тракта, на реке Лис, для обеспечения безопасной, торговли была построена крепость. Под властью короля-колдуна Нескера, Мулмастер стал превращаться в воинственное королевство, пока в 1317 DR монарх не был убит первым Верховным Клинком, Амдраутом Телснаером, который и получил контроль над городом. Амдраут издал **Эдикт о Запрете Магии**, который объявлял арканное колдовство в городе незаконным. После Амдраута, Верховным клинком становились самые разные люди: те, кому удавалось захватить власть при помощи интриг, или подстроив гибель оппонентов. Это было время потрясений, в котором рождалась новая политика и новая культура Мулмастера.

## Недавнее Прошлое

В 1348 DR Сельфарил Уомдолфин вступил в должность Верховного Клинка. Сельфарил был сильным правителем, но имел страшно завистливого брата-близнеца. Окончательно не установлено, сменил ли Рассандилл своего брата в 1368 DR, или это только легенда. Но в том году Мулмастер заключил пакт с Фзоулом Чембрилом и сформировал альянс с Зентаримом, совместно выступив против угрозы Красных магов Тэя. С ростом влияния церкви Бейна, возросли и репрессии по отношению к магам.

После разрушения Зентильской и Вороньей крепостей Шадоварами в 1383 году, альянс распался.

Спасаясь от могущества Нетерила, огромное число беженцев наводнило доки Мулмастера. Не желая помогать бывшим союзникам, когда союз более не приносил выгоды, совет Клинков выделил беженцам часть заболоченной земли за пределами южной стены, где они за сумасшедшие налоги смогли получить относительную безопасность. Когда, после Колдовской чумы, Зентильская Крепь была восстановлена, многие из бывших беженцев попытались вернуться. Но там их встретили как незваных мигрантов из Мулмастера, и выдворили обратно.

К этому времени правительство Мулмастера приняло свой текущий вид. Сорок девять благородных семей имеют голос в совете, который решает: кто из богатых горожан достоин влиться в их ряды, а кто нет. При этом число этих семей всегда неизменно — 49. Каждой семье руководит Лорд (мужчина или женщина), а остальные её члены именуются зор (муж.) и зора (жен.). Из числа лордов выбираются шестнадцать наиболее достойных стать Клинками. Они, в свою очередь, избирают Верховного Клинка, который и правит городом. В данный момент эту должность занимает **Джасин Дрейкхорн**. Ей удается удерживать власть, успешно сопротивляясь внешним и внутренним угрозам. Джасин вновь утвердила Бейна верховным покровителем Мулмастера, и воздвигла стену вокруг Гетто Зентов, фактически сделав его частью города.

Последняя проблема, с которой столкнулась Верховный клинок — огромный приток беженцев из Флана. По совету остальных Клинков, она позволила им остаться в Гетто, чтоб разбавить протестные настроения зентов, и создать еще один источник дешевой рабочей силы. На данный момент переселенцы нашли приют, но никто не знает как надолго.

## Мулмастер Сегодня

Участь простого народа в Мулмастере не завидна, и жители готовы на все, чтоб продвинуть себя в пищевой цепочке этого коррумпированного города. Когда тяжелому труду наконец приходит конец, они устраивают дикие торжества с банкетами, трактирами, крепкими напитками, дуэлями, публичными домами, азартными играми у Ворот Фортуны и еще более мрачными развлечениями, которые можно отыскать в самых темных закоулках города.

Сила Мулмастера — в его контроле над торговлей. Город находится у исхода самых важных торговых путей Лунного моря: как морских, так и сухопутных. За пределами Мулмастера почти нет ферм и освоенной земли (но недавно Верховный Клинок расширила влияние, возродив добычу руды в Железном Пике, и построив там форт). Так что, пятидесяти тысячный город существует только за счет хрупкого баланса сил между разными влиятельными группами. Баланса,

Мулмастер. Положение дел.

который могут пошатнуть переселенцы из Флана, или Фракции, если попытаются склонить чашу весов к себе.

**Благородные лорды и Клинки** контролируют закон и недосыгаемы для него. Их слово железно и никто, даже жрецы Бейна, не смеют перейти им дорогу. Взятничество, запугивание, тирания и даже убийства — для них это инструменты торговли. Но положение благородных домов постоянно находится под угрозой: ведь богатейшие семьи простых купцов, всегда ищут возможностей освободить теплое местечко и занять его. Лишь при помощи Братства Плащей, Ястребов и Воинства, Клинкам удается сохранять контроль над народом.

Из **Башни Тайных Сил, Братство Плащей** следит за возможными угрозами власти Верховного Клинка, со стороны других магов. Эдикт о Запрете Магии, препятствует всем, кто не является членом Плащей или представителем иностранного правительства (как представительство Тэя) использовать арканное колдовство. Братство Плащей тесно связано с Городским Дозором и Воинством, и при необходимости оказывает им поддержку. Среди высокопоставленных Плащей есть тайные агенты Арфистов, но как они прошли магические тесты верности неизвестно.

**Ястребы** — это тайная полиция, которая, по мнению запуганных горожан, видит и знает всё. Именно им приписывают ночные рейды к тем, кто допустил до себя крамольные мысли, совершил саботаж или иначе угрожает стабильности режима. Ястребы — лучшие из лучших, именно они выполняют секретные поручения Клинков. Альянс Лордов ищет возможного союза с Ястребами.

**Воинство** — это армия и флот города, служба в которых хорошо оплачивается, высоко ценится среди высших слоев, а низшим — помогает подняться. В основе этого славного братства лежит клятва верности, и, пожалуй, Воинство — наименее коррумпированная структура Мулмастера. Нередко, чтоб доказать свою правоту, члены Воинства устраивают поединки; особенно это касается людей благородного происхождения. Орден Рукавицы стремится к тесному сотрудничеству с Воинством.

**Городской Дозор** — место для тех, кто не подходит для карьеры в Воинстве из-за глупости, лени или дурного характера. Члены Дозора — коррумпированные громилы, которые под порядком и правосудием понимают побои и взятки. Для большинства горожан они представляют большую опасность, чем преступники, а политики чаще всего игнорируют интересы Дозора.

Из-за непомерных налогов и притеснений Дозора, массам, живущим в **Гетто Зентов**, просто негде искать правды, кроме как в Зентариме, контролирующем почти всю преступность в этом районе. Пропаганда Зентарима и призывы к свержению Клинков — обычны среди рабочих. Бессильные по одиночке, объединенные Черной Сетью в единый кулак, бедняки могут представлять реальную опасность для власти и города.

## Религия в Мулмастере

Религия не играет первостепенной роли в жизни обычных горожан, большинство из которых слишком обеспокоены своим благополучием, чтоб заботиться о других, и слишком экономны, чтоб жертвовать доходы на храм. Тем не менее, в Мулмастере довольно много храмов и жертвенников, хотя большинство из них и не предлагает магических услуг (если это не указано в тексте приключения).

После возрождения Бейна, в главном храме, который носит название **Алтарь Черного Владыки**, его учение было провозглашено официальной религией города. Паладином Бейна является и сама Джасин Дрейкхорн — Верховный Клинок; с малых лет она воспитывалась лично Верховным Властелином Церкви Бейна — Джоррулом Миссенем. Любой, кто стремится повысить свой социальный статус, будет ходить именно в этот храм.

**Дом Боли** и поклонение Ловиатар — чрезвычайно популярны среди декадансной знати и молодежи. 20 лет назад, приказом Верховного клинка, Дворец Кутежа был объявлен рассадником разврата и замурован под основанием Башни Змеи. Жрецы Ловиатар с радостью заняли это место, предложив прихожанам еще более сомнительные с моральной точки зрения услуги.

В **Зале Мечей** проходят службы во славу Темпуса. Этот бог пользуется большой популярностью среди Городского Дозора и членов Воинства. Гниющие головы дезертиров и струсивших бойцов можно увидеть на пиках, украшающих башни храма.

**Башня Загадок**, которая входит комплекс **Башни Тайных Сил**, содержит несколько алтарей, посвященных богам магии. В их число входят святилища Леире, Велшаруну, Саврасу и даже Мистре, поклонение которой считается в Мулмастере незаконным. Так как колдовство разрешено только членам Братства Плащей и высокопоставленным гостям города — любой посетитель Башни Загадок должен предъявить при входе заверенные бумаги, удостоверяющие, что их обладатель является членом Братства или был приведен к присяге. Печальна участь тех, кто не сможет показать нужные документы.

**Ворота Фортуны** — это храм и игровой дом одновременно. Верховный жрец Уилан Буррал (жизнерадостный брат угрюмой Элейд Буррал, рыцаря Черного Кулака из Флана) поддерживает здесь небольшую общину. Жители Мулмастера обожают риск, и казино пользуется огромной популярностью у богатых и отчаянных горожан. Это святилище Тиморы — единственный храм доброго божества, находящийся в черте города.

Восстановление храма Вокин — **Золотого Дома** — все еще продолжается. Но это уже излюбленное место торговцев железом, главным среди которых называют лорда Ниниона Госа. По заверениям богатых дворян и ремесленных гильдий, работы должны завершиться

в течение года. Тем более что кроме религиозных услуг, Золотой Дом уже предоставляет и банковские. Среди них даже кредиты, более выгодные, чем у ростовщиков и менее опасные, чем те, что предлагаются в гетто.

**Святынище Латандера** находится на вершине холма у Южнодорожной Крепости, где первые лучи солнца озаряют темные стены города. Это заброшенное место посещают только бедняки, и путешествующие на юг странники.

С другой, северной стороны Южнодорожной Крепости, стоит мрачная, облепленная мухами лачуга, чьи стены украшают звериные когти и крылья хищных птиц. Охотники останавливаются здесь, чтоб принести **подношения Малару**. Обычно храм безлюден.

Как ни странно, на одной из улиц Мулмастера, совершенно открыто стоит **храм Маска**. Горожане почитают его как Короля Хитрости, который помогает добиваться своего умом и умением, а не покорно принимать судьбу. Храм выглядит как двенадцатифутовая фигура в плаще с двумя лицами-масками: мужским и женским. Прихожане нажимают на руку с одной стороны фигуры, входят внутрь, и выходят с другой стороны. Правило гласит, что все входящие должны быть облачены в костюм и маску, которые следует сменить перед выходом. Так, в теории, никто не сможет узнать, кто возносил Маску молитвы. В святынище всегда есть больше дюжины разных костюмов, а служители помогают в переодевании или сами облачаются в прихожан.

**Капище Талоса** располагается на скалистом, избитом штормами берегу, за пределами городских стен. Тот, кто хочет восславить Владыку Бурь, приносит сухую ветку и кладет ее в общую, высоченную кучу хвороста, которую сжигают в конце каждого месяца. Чтоб показать свою веру, прихожане залазят на эту шаткую башню перед поджогом, или водят вокруг костра хороводы.

Святынище Амберли — это мост, украшенный женским лицом, чей искаженный яростью рот извергает бушующие воды реки Лис. Этот мост, который называют **Последним Глотком**, носит недобрую славу места, где отчаявшиеся горожане приносят собственную жизнь в жертву Сучьей Королеве. За святынищем ухаживает Ридан Стормсмутер, который собрал довольно большую паству из моряков и членов Воинства, служащих флота. Возможно, в ближайшее время Последний Глоток обретет статус полноценного храма.



## Братство Плащей

### Правила для D&D Adventurers League

После длительного запрета арканной магии, жители Города Угроз относятся к ней с ненавистью и предубеждением. Простой народ сторонится её, знать боится, а Братство Плащей неустанно охотится за теми, кто ею пользуется. Таким образом, персонажам, которые используют арканную магию в городе придется очень непросто. Для игр в рамках D&D Adventurers League, действие которых происходит в Мулмастере, существуют нижеследующие правила. Это касается всех Экспедиций второго сезона. Если вы уже успели поиграть в одно из таких приключений, и хотели бы, чтоб ваш персонаж присоединился к Братству Плащей, вы можете задним числом оплатить все требуемые дни и суммы, и отметить это в хронике приключения. Вы также можете получить ранги, за все пройденные вашим персонажем Экспедиции второго сезона, если также учтете за них все соответствующие требования.



### Определение арканной магии в Мулмастере

На момент публикации этой статьи, арканная магия включает в себя заклинания, созданные следующими персонажами: Arcane trickster, Bard, Eldritch knight, Sorcerer, Warlock и Wizard (205 стр. Player's Handbook). При этом под запрет НЕ попадают заклинания из свитков и расовые способности. В будущем список может дополняться.

### Эдикт о Запрете Магии

После того, как Амдраут Телснаер увидел на что был способен король-колдун Нескер, он запретил всякое арканное колдовство, сразу же после захвата города. Теперь оно строго преследуется в Мулмастере и Гетто Зентов, впрочем с некоторыми исключениями:

**При входе в город.** Тот кто открыто практикует арканную магию, должен поклясться не пользоваться ею в Мулмастере. Это дает право войти, но всех клятвопреступников, как правило, казнят.

**Иностранные власти.** Если Верховный Клинок посчитает это целесообразным, освобождение от Эдикта могут получить представители иностранных властей и чужеземные сановники. Например Красные Маги Тэя. Представителям Флана такой чести пока оказано не было.

**Неопытные волшебники.** Не смотря на запрет, де-факто, на тех, кто пользуется простейшей магией часто не обращают внимания. Конечно, если это не происходит прямо перед носом властей, или не обращено во вред представителям среднего и высшего класса.

### Мулмастер. Положение дел.



Персонажи, имеющие менее 4 уровней в классе способном применять арканную магию, получают предупреждение от Братства Плащей, с рекомендацией вступить в их ряды, вместо того, чтоб скрываться, быть **Пойманным** и понести **Кару** (как указано в таблицах ниже). Arcane trickster и Eldritch knight начинают отсчет с первого уровня на котором они получают способность колдовать, не беря в расчет уровни плута и бойца. Представители Городского Дозора не способны отличить новичка от опытного мага, и могут забить персонажа до смерти, просто при виде заклинания (на усмотрения Ведущего).

**Опытные волшебники.** У тех персонажей, кто достиг в колдовском классе 4 уровня, есть 6 месяцев, чтоб присоединиться к Братству Плащей и присягнуть на верность Верховному Клинку. По истечению этого периода — они изгоняются из города. На практике этот срок может меняться, а персонажи конечно могут быть **Пойманы** на колдовстве и понести **Кару**.

**Гетто Зентов.** Хотя гетто официально не является частью города, Эдикт о запрете магии распространяется также и на его территорию.

## Скрытное колдовство

Вполне возможно, что ваш персонаж решит колдовать не смотря на запрет. Персонаж может попробовать отвлечь свидетелей, или заставить их думать, что заклинание появилось при использовании магического предмета. Для этого, он или она, должны сделать проверку Харизмы (Обман) или Ловкости (Ловкость рук) со сложностью = 8 + уровень заклинания. При провале, или решении Ведущего, персонажа в скором времени посетят представители Братства Плащей.

Например, Уилс, маг 5 уровня, пытается бросить *магический снаряд* в бандита, напавшего на него в Гетто Зентов. Он хочет, чтоб заклинание нанесло дополнительный урон, и использует слот 3 уровня. Уилс не хочет, чтоб кто-то наступал на него Плащам, по этому делает проверку со сложностью 11 (8 + 3).

## Наказание

Колдовать на улицах Мулмастера очень опасно. Горожане, будучи крайне предубежденными к магии, наверняка донесут на вашего персонажа. Тех, кто осмеливался применить колдовство, особенно по отношению к гражданину, а не беженцу или чужеземцу — ждала страшная кара. Для того, чтоб определить судьбу персонажа, Ведущий должен использовать приведенные ниже таблицы. Если персонаж активно сопротивляется задержанию или наказанию, Ведущий должен определить результат, в зависимости от плана игроков и ситуации. Помните, что Арфисты 3 ранга могут использовать Арканную Амнистию (Arcane Amnesty) чтоб получить преимущество в социальных проверках для освобождения персонажа.

## Пойманы

Если колдовство происходило в присутствии должностного лица — можно сразу переходить к пункту **Кары**. В противном случае, бросьте d20 + уровень заклинания и сравните результат с таблицей. При определении суммы взятки, кантрип считается как заклинание 1 уровня.

Бросок	Результат
1-5	Свидетель или свидетели решили не вмешиваться. Вам повезло.
6-10	Свидетель или свидетели увидели потенциальную выгоду. Они готовы не доносить на вас, за взятку общей суммой = уровень заклинания * 10 gr.
11-15	Арестовать персонажа приходит Городской Дозор (время определяется Ведущим; как правило в конце приключения). Стражники готовы закрыть глаза на преступление, за взятку размером = уровень заклинания * 100 gr. Если взятка уплачена, добавляйте 5 ко всем броскам по этой таблице до конца приключения. Если взятка не уплачена, персонаж арестован. Переходите к Каре.
16-20+	Арестовать персонажа приходят члены Воинства и Братства Плащей. Они не берут взятку. Персонаж арестован. Переходите к Каре.

После ареста, у персонажа есть два варианта избежать **Кары**:

Он может сразу вступить в ряды Братства Плащей и заплатить штраф в размере = уровень заклинания \* 200 gr. Если достаточной суммы нет, персонаж должен отдать все свои накопления (но не предметы снаряжения).

Если персонаж отказывается вступить в ряды Плащей, его может спасти Арфист 3 ранга. Для этого последний должен умять ситуацию, использовав Arcane Amnesty downtime activity: 1 день за каждый уровень заклинания. Если персонаж отказывается вступить в ряды Плащей, а Арфиста 3 ранга нет за столом, или он не может потратить downtime activity, переходите к **Каре**.

## Кара

Бросьте d20 и сравните результат с таблицей, чтоб определить решение судьи. Если заклинание использовалось по отношению к представителю знати, добавьте к броску 10. Если биографией подсудимого является Mulmaster Aristocrat, или Noble (и при этом он родом из Мулмастера), убавьте бросок на 10. Если персонаж уже был изгнан из города, прибавьте 15. При определении суммы штрафа, кантрип считается как заклинание 1 уровня.

## ТАБЛИЦА КАРЫ

Бросок	Результат
<4	Поразительно, но из-за какой-то технической ошибки в документах или отсутствующего свидетеля, судья находит вас невиновным. Вам выносят предупреждение и освобождают.
4-6	Персонаж обязан уплатить штраф, равный: уровень заклинания * 200. Если персонаж не может этого сделать, рассматривайте бросок как 7.
7-9	Все деньги персонажа (но не предметы снаряжения) конфискуются. Персонаж избит до потери сознания, изгнан из города, и начинает свое следующее приключение с половиной обычных хит поинтов.
10-12	Все деньги персонажа (но не предметы снаряжения) конфискуются. Персонаж посажен в темницу на время = уровень заклинания * 10 дней downtime activity. Кроме того, персонаж избит до потери сознания, изгнан из города, и начинает свое следующее приключение с половиной обычных хит поинтов. Если у персонажа нет достаточного количества дней downtime activity, рассматривайте бросок как 13.
13-15	Персонаж объявлен угрозой для Мулмастера. Ему отрубают руки и прижигают культи печатью. Персонаж избит до потери сознания, изгнан из города, и начинает свое следующее приключение с половиной обычных хит поинтов. Персонаж, чьи руки были отрублены таким образом, может потратить 10 дней downtime activity на поиски клирика, готового восстановить их за 1525 gr.
16-18	Персонаж публично казнен через повешение. Семья или друзья могут получить тело и имущество, и персонажа можно вернуть к жизни.
19-21	Персонаж публично казнен через четвертование. Все накопления и имущество уходят в городскую казну. Семья или друзья могут получить части тела, и персонажа можно вернуть к жизни.
22+	Персонаж публично сожжен заживо. Останки сброшены в Лунное море, чтоб предотвратить любые попытки воскрешения. Клирик Бейна проклинает душу персонажа на вечные мучения в Девяти Кругах. Все имущество конфискуется в казну. Персонаж может быть возвращен только при помощи заклинания Истинного Воскрешение (True Resurrection), прочтенного другим персонажем во время той же игровой сессии, на которой наказание было приведено к исполнению.

## Вступление в Братство Плащей

Вместо постоянной паранойи, арканисты могут сами вступить в Братство Плащей. Персонажи должны поклясться защищать режим Верховного Клинка, оберегать Мулмастер от арканной магии и отстаивать Эдикт о Запрете Магии. Тот, кто будет пойман на нарушении клятвы — будет сожжен заживо (аналогично пункту 22+ в таблице **Кары**). Членство в Плащах стоит персонажу 3 дней downtime activity за каждое приключение в Мулмастере, и персонаж должен вести в эти дни богатый образ жизни (wealthy lifestyle). Приключениями в Мулмастере считаются все Экспедиции второго сезона (DDEX2-X).

Членство в Братстве Плащей приносит и выгоду. Все Плащи получают квадратный медальон с регалиями Братства. Он дает преимущество к проверкам социальных навыков, сделанных в отношении должностных лиц Мулмастера (на усмотрение Ведущего). За каждое пройденное в Мулмастере приключение, персонаж получает один ранг в Братстве. Экспедиция DDEX02-01 («Город Тысячи Опасностей») считается за 1 приключение, вне зависимости от количества пройденных миссий. Также вы получаете дополнительный ранг за каждую услугу, которая носит в тексте приключения обозначение «To Wear a Cloak».



## Преимущества Братства Плащей

Преимущества накопительные.

Персонажи начинают с нулевого ранга.



Имя Персонажа \_\_\_\_\_  
Имя Игрока \_\_\_\_\_  
DCI # \_\_\_\_\_

Ранг	Преимущество	Ранг	Номер приключения и заметки
0	Персонажу разрешается колдовать в Мулмастере арканские заклинания 1-3 уровней, и все постановления об изгнании отменяются.	0	Требование: Вступить в Братство Плащей DDEX2-____ : _____ ДАТА: _____
1	Персонаж получает услуги заклинателей в Башне Тайных Сил. Список представлен в биографии «Shelter of the Faithful».	1	DDEX2-____ : _____ ДАТА: _____
2	Персонажу разрешается колдовать в Мулмастере арканские заклинания 4 и 5 уровней.	2	DDEX2-____ : _____ ДАТА: _____
3	Персонаж может получить один свиток с заклинанием 1 уровня из списка в Player's Handbook, который нужно использовать во время приключения. Выбрать свиток можно до приключения или во время, если персонаж не покинул Мулмастер. Неиспользованный свиток должен быть возвращен. Если свиток не использован, и персонаж способен скопировать его в книгу заклинаний – он может это сделать. Передавать свиток другим персонажам запрещено.	3	DDEX2-____ : _____ ДАТА: _____
4	Персонажу разрешается колдовать в Мулмастере арканские заклинания 6 уровня.	4	DDEX2-____ : _____ ДАТА: _____
5	Расходы на образ жизни уменьшаются на половину Ранга (округляется вниз).	5	DDEX2-____ : _____ ДАТА: _____
6	Персонажу разрешается колдовать в Мулмастере арканские заклинания 7 уровня.	6	DDEX2-____ : _____ ДАТА: _____
7	Все то же, что и в Ранг 3, но заклинание в свитке может быть 2 уровня.	7	DDEX2-____ : _____ ДАТА: _____
8	Персонажу разрешается колдовать в Мулмастере арканские заклинания 8 уровня.	8	DDEX2-____ : _____ ДАТА: _____
9	Все то же, что и в Ранг 3, но заклинание в свитке может быть 3 уровня.	9	DDEX2-____ : _____ ДАТА: _____
10	Персонажу разрешается колдовать в Мулмастере арканские заклинания 9 уровня.	10	DDEX2-____ : _____ ДАТА: _____

*Приключения из программ D&D Epics и D&D Encounters не расценивают членство в Братстве Плащей как преимущество.*

Мулмастер. Положение дел.