

DDAL 09-06



ИНФЕРНАЛЬНЫЕ ВОЛНЕНИЯ

Приключение сезона «Восхождение Авернуса»

Фай Чен выяснил, что черновик первоначального плана атаки Адских всадников, возможно, все еще существует, и добыть его будет нелегко. Если вы сможете его найти, это очень поможет вам в поисках останков и освобождении их душ. Это вполне может оказаться самоубийственной миссией, хотя, если вы находитесь в Авернусе, разве может быть иначе? К счастью, у хитрого торговца как раз есть план для группы героев, которых не заботят шансы.

Вторая часть серии приключений За Инферральными Границами.

Четырех-шестичасовое приключение для персонажей 5-10 уровней.

Оптимизировано для: СУО 8



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Designer: The GM Tim

Editing: Travis Woodall, Greg Marks, Hannah Rose

D&D Adventurers League Guildmaster: Chris Lindsay

Art Director and Graphic Designer: Rich Lescouffair

Art and Cartography: Chad Wild, other interior art provided by Wizards of the Coast

D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Ari Levitch, Chris Lindsay, Mike Mearls

D&D Adventurers League Administrators: Alan Patrick, Amy Lynn Dzura, Travis Woodall, Lysa Penrose, Claire Hoffman, Greg Marks

Playtesters: Robert Allison, Henry Champoux, Daniel Chapman, Jared Fegan, Travis Fuller, Ian Hawthorne, Frank LoPiccolo, Matthew Maranda, Chris McGovern, Dagny Mol, Daniel Oliveira, Timothy Roberts, Dave Rosser, Jia Jian Tin, Marcello Velazquez, Christina Wheeler

Особая благодарность: Арине Дворниковой за перевод стихов

Перевод: doodlez

Верстка: doodlez

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, Лига Приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищен законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

© 2019 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

ВВЕДЕНИЕ

Это приключение предназначено для **трех-семи персонажей с 5 по 10 уровень** и оптимизировано для **пяти персонажей со средним уровнем отряда (СУО) 8**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участие в этом приключении.

Действие этого приключения происходит на берегах реки Стикс, в разоренных войной пустошах Авернуса,

Предыстория

Экстравагантная **УСАДЬБА ВОЙДА [VOID CHATEAU]** у многих в Уотердипе когда-то вызывала зависть. Как и её владелец, маг **ШАЛИС ВОЙД [SHALICE VOID]**, усадьба была красивой, помпезной и дерзкой. Все знали, что Войд увлекается **ТЕМНЫМИ ИСКУСТВАМИ**, и никто не удивился, когда усадьба просто появилась на вершине холма недалеко от деревни Амфаил на Побережье Мечей. Долгие годы усадьба стояла на холме, пока однажды, рано утром, все жители города не проснулись от ужасного воя, доносящегося словно из самых глубин Девяти Преисподних. Люди выбежали на улицу и увидели, как усадьбу Войдов затягивает в Авернус, после чего её никто больше не видел.

Усадьба, известная теперь как **СВАЛКА**, расположена на берегу **РЕКИ СТИКС**. Населенная дьяволами и **ГНИЛЫМИ ЗУБЦАМИ [THE ROTTEN COGS]**, племенем гоблинов, проклятых на жизнь в Авернусе, усадьба превратилась в действующую свалку снаряжения для **ЧУМНОГО ЩИТА [PLAGUESHIELD POINT]**, одного из тщательно охраняемых командных пунктов **ЗАРИЭЛИ**, расположенного под рекой Стикс.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Сюжет приключения состоит из **трех частей** и занимает около четырех часов. Приключение начинается с призыва к действию. Оно также содержит **две необязательные дополнительные цели**, на каждую из которых требуется **по дополнительному часу**.

- **Призыв к действию: Теперь, когда вы здесь.** У Фай Чена есть грязная работенка, которую нужно сделать.
- **Часть 1: Выработка плана.** Партия должна собрать информацию о складе снаряжения, найти команду и разведать место, чтобы составить план. Это **сюжетная цель А**.
- **Часть 2: Шок и трепет.** Пришло время проникнуть на склад снаряжения и нанести как можно больше ущерба, не попавшись при этом. Это **сюжетная цель В**.
- **Дополнительная цель А: Серебряная подкладка.** В обмен на дополнительные сведения цирюльник Бурни готов раскрыть местонахождение серебряного дракона, который станет могущественным союзником для плана Дары. Эта дополнительная цель описана в **Приложении 1**.
- **Дополнительная цель В: Об ангелах и гоблинах.** Гринька Грязноволосый создал новое оружие, представляющее опасность для планов персонажей - устройство, которое может отслеживать существ с добрым мировоззрением и специально созданное для нанесения вреда небожителям. Эта дополнительная цель описана в **Приложении 2**.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Дара и Фай Чен приходят к партии с новым заданием. Им нужен кто-то, кто отвлечет войска от руин Чумного щита, облегчив проникновение. План состоит в том, чтобы устроить на Свалке отвлекающий маневр, чтобы в момент начала рейда в Чумном Щите было меньше сил (см. DDAL09-07 *Дьявольское погружение*). Следующие зацепки предлагают несколько дополнительных способов вовлечь персонажей в приключение:

Моя лучше твоей. После того как персонажи придут на Бродячий Базар Махади, один из них случайно подслушает, как Фай Чен и Махади заключают пари за выпивкой. Они спорят между собой о том, кто сможет набрать более квалифицированную команду, чтобы проникнуть в секретную лабораторию по производству оружия и взорвать склад снаряжения. Фай Чен обратится к персонажам, а Махади соберет собственную команду, пытающуюся достичь той же цели.

Слава и честь. Ходят слухи о мастерской по разработке оружия, спрятанной где-то на Авернусе. Альянс Лордов считает это угрозой для миссии Дары. Персонажам предлагается проникнуть на Свалку, причинить как можно больше ущерба и выбраться оттуда с любыми чертежами, которые они смогут найти. Чертежи должны быть доставлены оперативнику Альянса Лордов, Флипу Франклинсу, на Бродячий Базар Махади.

СХЕМА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Этот раздел дает общее представление не только о структуре приключения, но и о различных способах достижения цели, которые могут использовать игроки.



ПРИЗЫВ К ДЕЙСТВИЮ: ТЕПЕРЬ, КОГДА ВЫ ЗДЕСЬ

Предполагаемая продолжительность: 15 минут

ЭТО ГЯЗНАЯ РАБОТА, И ВЫ ДОЛЖНЫ ЕЕ СДЕЛАТЬ

Находясь под шаткой защитой, которую дает Бродячий Базар Махади, Фай Чен и Дара обращаются к персонажам с не самой скромной просьбой.

НЕЙТРАЛЬНАЯ ТЕРРИТОРИЯ

Махади строго следит за соблюдением правил, написанных на вывеске, которая висит над входом: «Приглашаются все. Никаких сражений! Никаких заклинаний! Никаких исключений!» Любое насилие или использование магии - даже для благотворного воздействия - нарушает эти правила и обрушит гнев Махади на тех, кто был достаточно глуп, чтобы искушать судьбу.

Как и предупреждал, Махади не терпит нарушителей правил. Любой, кого поймали на этом (а чары для обнаружения заклинаний, наложенные на базар, гарантируют это), изгоняется Махади (**ракшаса**) с Базара и получает сюжетную награду «**Никаких исключений!**». Тех, кто оказывает сопротивление, Махади вместе со своими подневольными слугами (**саламандрами, капитанами хобгоблинов, инкубами и суккубами**, и даже **эриниями**) изгоняет силой, они получают дополнительный уровень истощения и их текущие хиты снижают до 1.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Базар имеет следующие особенности:

Размеры и местность. Вездесущая пыль клубится над бесплодной землей под гнетущим красным небом Авернуса. Сам Бродячий Базар Махади представляет собой сборище разноцветных палаток, между несколькими огромными inferнальными боевыми машинами, расставленными в форме подковы.

Освещение. Хотя здесь нет солнца, Авернус постоянно ярко освещен - разве здесь бывает ночь? Несмотря на это, во всех палатках на территории базара висят лампы.

Звуки. Базар полнится разговорами торговцев, пытающихся честно (или нечестно) заработать на жизнь. Изредка, вдалеке слышен грохот падающих метеоров и вскрики боли и ужаса.

ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

К персонажам, нервно дергая себя за усы, подходит **Фай Чен** вместе со своим фамильяром **Дранделдью [Drandel dew]** (прим. Переводчика: дословно Роса Одуванчика) (волшебный дракончик) и **Гари** (его ослом) на привязи. У Фай Чена много разных версий самого себя, бродящих по Базару, и все они работают на благо Фай Чена и Дары. Поэтому можно увидеть странную ситуацию, когда три разных Фай Чена, ведут беседу и завершают предложения друг за другом. **Дара** молча сидит на табурете и в задумчивости смотрит на небо. В последнее время она особенно отстраненная. Зло Авернуса угнетает ее.

Чего они хотят? У **Фай Чена** и **Дары** есть задание для персонажей - как бы безумно это ни звучало, необходимо найти реальное местонахождение Свалки, проникнуть туда и посеять столько хаоса, сколько возможно, не попавшись.

Что они знают? На берегу реки Стикс находится склад техники и снаряжения, называемый Свалкой. На Свалке легионы Зариэли изготавливают технику и оружие для Войны Крови. Фай Чен считает, что если Свалка будет атакована, то Чумной Щит - подозревая нападение демонов - пришлет подкрепление, что значительно облегчит проникновение на командный пункт. Фай Чена не волнует текущая война на Авернуса, он хочет помочь Даре заполучить планы, необходимые для поиска пропавших душ Адских Всадников.

ПРИЗЫВ К ДЕЙСТВИЮ

Фай Чен собирает персонажей вместе и без лишних слов рассказывает о миссии.

«Мы уверены, что Свалка кишит дьяволами, и нам нужно сократить их число. Если мы убьем достаточно много исчадий, то из Чумного Щита, где хранятся планы, обязательно пришлют подкрепление. Для начала выясните местоположение Свалки, раздобудьте необходимые припасы, найдите способ незаметно войти и выйти из базара, а затем отправляйтесь на разведку и доработайте план. Не попадайтесь на глаза и не погибните там, иначе ваша душа станет очередной монетой - или, что еще хуже, вы выдадите дьяволам наш план».

Что они знают? Фай Чен обрисовывает партии ситуацию. Он признает, что они с Дарой очень мало знают о расположении свалки снаряжения, только то, что она находится где-то на реке Стикс и отлично подходит для их планов. Он считает, что Повелительница зверей З'Нет может больше знать о Свалке, включая слухи о том, что саламандры в Коробке передач время от времени помогают людям ускользнуть с базара. Возможно, у Эллиаха, колдуна-алхимика, есть взрывчатка, которую персонажи могут использовать, чтобы посеять хаос на Свалке. Второй Фай Чен заходит внутрь, чтобы сообщить, что на Бродячий Базар прибыл новичок - Флип Франклинс, (см. **область В** в **Части 1**) и может помочь партии. Наконец, третий Фай Чен сообщает партии, что, если им понадобится подписать какой-либо контракт при заключении сделки с торговцами базара, они могут найти или позвать **Фет'Ала**, спросив любого из бесов, летающих по базару, который поможет составить и заверить документ. Он напоминает, что, находясь в пределах Бродячего Базара Махади, они находятся под защитой Махади и правил базара. Если их увидят или поймают, за пределами базара, эта защита не будет действовать, поэтому лучше всего проявлять благоразумие. Как только персонажи улизнут, они должны добраться до Свалки, чтобы провести разведку.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЦЕЛЬ А. При использовании этого дополнительного материала торговец Шоу советует персонажам поговорить с Бёрни перед отъездом. У Фай Чена есть сведения, что калишитка знает о серебряном драконе, который попал в ловушку в Авернусе. Дара находится в Преисподней, чтобы собрать всех добрых существ, попавших сюда, и серебряный дракон может оказаться ценным союзником. Пока дракон не является насущной проблемой, но Фай Чен просит персонажей поискать дополнительную информацию.

Часть 1: Проработка плана

Предполагаемая продолжительность: 90 минут

Время для разговоров

Персонажи общаются с обитателями базара, чтобы собрать информацию, оружие и союзников для удара. Завершив подготовку, они отправляются на Свалку, чтобы осуществить свои планы.

Сюжетная цель А

Соберите информацию и изучите ситуацию на Свалке, а затем разработайте жизнеспособный план.

Ветер доносит звуки торговли, звона монет и запахи экзотических товаров из тысячи разных миров. Десятки бесов снуют туда-сюда, доставляя товары в лавки и палатки. Здесь всегда можно заключить сделку - и это хорошо, поскольку вам, скорее всего, придется заключить несколько.

Сплетни на рынке

Исследуя базар, персонажи могут общаться с его обитателями, чтобы собрать полезную информацию. З'Нет может подсказать им расположение Свалки и планы этажей, а у других торговцев есть лакомые кусочки информации и полезные предметы. У Франклина есть слегка подержанный доспех, а у Эллиаха - несколько алхимических бомб, с помощью которых можно устроить взрыв на Свалке. Наконец, трио кузнецов-самандр знает способ выбраться с базара.

Как только персонажи получают необходимую информацию, они могут отправиться на разведку Свалки (см. раздел «Время действовать», ниже).

Информация о местности

Базар, окружён несколькими адскими боевыми машинами и имеет форму подковы. Он имеет следующие особенности:

Цены. Любой предмет или услугу из Книги игрока можно найти по их обычной цене.

Специальные предметы. Редкие товары можно приобрести за одну или две *монеты души*. Если у персонажей нет *монет души*, то торговец может попросить покупателя выполнить специальное задание и попросить **Фет'Ала** нотариально заверить контракт, согласно которому в случае невыполнения задания покупатель лишается души. Те же цены применимы и к информации. Если торговец предлагает информацию в обмен на услугу, персонаж должен либо оставить *монету души* и в качестве залога, либо подписать inferнальный контракт.

Информация о существах

Существа, обитающие на базаре, описаны в тех разделах, где они встречаются. Более подробную информацию об их личностях и мотивах можно найти в **Действующих лицах**.

РЫНОЧНЫЕ ПАЛАТКИ

Область	Расположение палатки
A. Коробка передач	Западная часть подковы
B. Палатка Франклина	На внешнем краю Базара
C. Загоны	Восточная часть подковы
D. Отряд устрашения	Прячутся в отбросах базара или в области склада
E. Цирюльня Бёрни	Рядом с центром арки в подкове
F. Повозка Фет'Ала	Рядом с центром рыночной площади
Переводы Г. Тарклби	На западной стороне подковы
H. Трансмутации Эллиаха	На восточной стороне подковы.
I. Вооружение Фан И	Рядом с палаткой Фай Чена
J. Биртерян, но не Бирбыт	Пропавший тайник Биргроха

ГАРИ: ВСЕГО ЛИШЬ МУЛ ИЛИ НЕЧТО БОЛЬШЕЕ?

Как правило, мул Фай Чена следует за персонажами, появляясь в различных местах, которые они посещают, иногда даже прибывая раньше них. Он сует морду в рюкзаки в поисках еды или трется об их руки в надежде на о-очень милое почесывание за ухом. Здесь нет никакого злого умысла: это просто отличный способ вселить немного паранойи в персонажей, которые, возможно, побоятся причинять вред мулу, опасаясь вызвать гнев Фай Чена или Махади.

A. КОРОБКА ПЕРЕДАЧ

В западной части базара **Расш, Скидс и Скрапер** (тройняшки-саламандры) управляют кузницей и мастерской по ремонту боевых машин и поддерживают работу адских двигателей, которые питают рынок. Они умелые кузнецы и готовы работать на тех, кто готов (и, что еще важнее, способен) заплатить.

Чего они хотят? Гнилые Зубцы - группа гоблинов, живущих на Свалке, известна как талантливые изобретатели. Братья саламандры надеются с помощью изобретений гоблинов выторговать у Махади пару услуг (а еще лучше - вернуть ему свой долг). Поскольку саламандры не могут покинуть базар, они хотят, чтобы персонажи принесли им что-нибудь оттуда.

Что они знают? Если персонажи согласятся принести саламандрам один из чертежей боевых машин, над которыми работают Зубцы, они откроют им тайный способ ускользнуть с базара - спрятаться в больших кучах металлолома, которые остаются после переезда базара.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЦЕЛЬ В. При использовании этого дополнительного материала персонажам, в дополнение к краже чертежей, предлагается исследовать мастерскую Гнилых Зубцов. В мастерской они должны найти прототип, над которым работают гоблины, и уничтожить его.

B. ПАЛАТКА ФРАНКЛИНА

Палатка очень похожа на солдатскую - аккуратная и упорядоченная. **Полковник Флип Франклинс** (прим. Переводчика: в оригинале употребляется they. Похоже, что это небинарный персонаж) были частью почетного

караула герцога Равенгарда из Врат Балдура, когда герцога затащило в Авернус.

Чего они хотят? Полковник Франклин ищет безопасный способ выбраться с базара.

Что они знают? Ошибочно виня себя в бедственном положении герцога и неприятностях, в которые попал Отряд Устрашения, **Франклин** остался на базаре, когда остальные беженцы ушли. Однако с тех пор они осознали всю глупость этого решения: они не смогут остаться с базаром, когда тот переедет в следующий раз, если не подпишет контракт, обещающий их душу Махади. Они готовы на все, чтобы покинуть это место.

Сокровища. Если персонажи соглашаются помочь им, Франклин дарит им *красивый проклянутый доспех и монету души*.

C. ЗАГОНЫ

На любом из планов найдется немного мест с запахом, подобным тому, что исходит из Загонов. Повелительница зверей - хобгоблин **З'Нет** имеет несколько существ для демонстрации, включая пернатого **ускользающего зверя** и **совомеда** с крошечными крыльями. По обе стороны от входа в палатку есть два небольших загона с табличками «ПРОДАЕТСЯ». На левой написано: «Адские щенки. Преданные и злые. Лучший друг исчадия». Табличка справа гласит: «Кошки». З'Нет настаивает, что все кошки родом с одного из слоев Преисподней. Каждое животное стоит 25 зм и ведет себя как обычные собаки и кошки, за исключением рыжего окраса и склонности смотреть на пламя.

Чего они хотят? З'Нет покинула банду Гнилые Зубцы, потому что они плохо обращались с существами, которых использовали. Она хочет, чтобы партия вернула З'Нет два яйца **синего сторожевого дрейка**. Персонажи должны подписать контракт, соглашаясь отдать свои души, если они не смогут доставить груз.

Что они знают? Ещё со времен работы с Гнилыми Зубцами, З'Нет известно местонахождение Свалки. После подписания контракта она нарисует на куске кожи карту, на которой есть все, что она помнит о **Свалке**. Свалка находится примерно в четырех часах езды от Бродячего Базара Махади.

Карты З'Нет находятся в **Приложениях 4-7**. Они включают раздаточные материалы для игроков и МП.

D. ТРЕНИРОВОЧНАЯ ПЛОЩАДКА ОТРЯДА УСТРАШЕНИЯ

Этот небольшой уголок спрятан за коробками, ящиками и боевой машиной; он достаточно велик для тренировок пяти человек. Отряд Устрашения состоит из Дорра, Гафо, Сгущенки [Sugarmilk] Винка, Хамкориса Адриса и Галиэтиэля Тихого.

Чего они хотят? Они рады помочь тому, кто сможет забрать их контракты (фактически передавая право собственности на их души членам партии, что, по мнению отряда, лучше, чем стать исчадием или быть перекованным в *монету души*). Кроме того, их привлекает возможность самим выбрать кому служить, а не просто сидеть и ждать смерти или продажи в рабство. Они хотят вооружиться, прежде чем уйти. У Фанг И можно купить оружие и доспехи.

Что они знают? До подписания inferнальных контрактов члены Отряда Устрашения были наемниками на службе Врат Балдура и находились в Эльгуреле, когда его затащило в Преисподнюю. Когда они подписали контракты, чтобы получить убежище в Преисподней, их доставил особо жадный бес (Биргрох из DDAL09-05 *Лику*

Фортуны: История Фай Чена), который, как они помнят, упоминал Ржавые Клинки или что-то в этом роде.

Опасный долг

Если партия берет с собой Франклина или Отряд Устрашения, когда проникает на Свалку, отряд действует независимо, делая все, что прикажет группа, когда будет разрабатывать план. Предполагается, что они не выживут, но помогут нанести побольше урона, их можно использовать в качестве пушечного мяса, или для спасения партии, для закладки алхимических бомб и т.д. Они должны быть полезны и являться дополнительной моральной проблемой для партии, а не просто выполнять всю работу. Используйте блок статистики **гладиатора** для Франклина и блок статистики **головореза** для членов Отряда Устрашения.

Е. БРИТЬЕ И СТРИЖКА

Палатка **цирюльника Бёрни** является парикмахерской и медицинским пунктом. Бёрни выглядит как ухоженная, веселая калишитка, оказывающая услуги цирюльника (в т.ч. медицинскую помощь при травмах и недомоганиях; используйте Бёрни так, как если бы у нее была черта Лекарь и владение комплектом целителя и набором травника). За каждую оказанную услугу Бёрни берет 1 зм. Если ей предлагают *монету души*, она отказывается от нее, с отвращением и разочарованием смотря на персонажей. Она даже не будет прикасаться к ней. Бёрни так же предоставляет услуги закладчика, но они стоят дороже (см. *Руководство мастера Лиги искателей приключений*). Любой персонаж, использовавший три и больше заряда *монеты души*, вызывает гневный взгляд Бёрни, и она отказывает ему в услугах.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЦЕЛЬ А. У Бёрни есть информация о местонахождении серебряного дракона по имени Гаарелмориан, который сейчас находится в Авернусе.

Е. ФЕТ'АЛА

Эта палатка постоянно наполнена шорохами от прихода и ухода десятков бесов. Снаружи висит табличка «Отсюда до Авернуса». Внутри несколько рабочих и письменных столов, а также с полдюжины полок. На каждой поверхности лежат свитки, клочки бумаги и небольшие металлические дощечки с начертантыми на них inferнальными письменами. Если кто-либо из персонажей умеет читать inferнальный язык, то на трех дощечках написано «дубликат, трипликат и параноик». Повсюду валяются инструменты для письма и резьбы по металлу.

Г. ПЕРЕВОДЫ ТАРКЛБИ

Эта палатка - самое близкое к библиотеке и книжному магазину из того, что есть на базаре. Гримбл Тарклби предоставляет услуги по продаже магических принадлежностей, компонентов, пустых книг заклинаний, пергамента, перьев, чернил и т.п. Тарклби специализируется на самописных книгах – переводчиках, чем дороже, тем точнее. Так как использование заклинания *понимание языков* запрещено на базаре, за умеренную плату он также предоставляет услуги переводчика. За обычный перевод он берет 15 зм. За *монету души* он готов продать зелье *понимания языков*. Его зелья действуют только в течении 24 часов, после чего эффект рассеивается. Тарклби винит в этом Авернус, но остальные считают, что он специально создает такие зелья, чтобы обеспечить постоянный спрос.

Н. РАЗВЕСНОЙ ИХОР

Эллиах - блестящий алхимик, и после переезда в Авернус он стал преуспевающим очистителем демонического ихора.

Отыгрыш Эллиаха

Из-за постоянного контакта с демоническим ихором руки алхимика превратились в длинные, извивающиеся щупальца, на концах которых все еще присутствуют удлинившиеся и невероятно гибкие пальцы. Его уши отрастили крылья и улетели несколько месяцев назад. С тех пор Эллиах использует язык жестов и чтение по губам, чтобы общаться с окружающими.

Для того чтобы передать его слова, рекомендуется в меру своих возможностей физически воспроизводить его жесты. Например, при обсуждении единорога Жалрубана он может пальцем изображать, что у него есть рог, и издавать скулящие звуки. Однако будьте осторожны, чтобы не отыгрывать его в излишне насмешливой или комедийной манере. В крайнем случае, он может записывать имена или другие слова, которые особенно трудно выговорить (или если игроки испытывают трудности с пониманием). В таком случае используйте недоминирующую руку, чтобы лучше имитировать почерк, создаваемый его щупальцами.

Эллиах готов обменять несколько разновидностей своего новейшего оружия, которое он придумал. Он с радостью рассказывает, что это оружие наносит большой урон, и следует держаться подальше, когда оно взорвется. Шесть магических взрывчатых веществ могут быть предложены группе в обмен на часть обломков, образовавшихся в результате взрывов, чтобы Эллиах мог изучить остатки и продолжить свои эксперименты (это, конечно, потребует заключения еще одного контракта). Чтобы их не нашли, бомбы следует разместить на свалке боеприпасов незаметно.

БА-БАХ!

Есть всего шесть алхимических бомб. Если партия потеряет одну из них или использует их не для взрыва здания, то у нее не будет достаточно подходящих обломков для оплаты. Эти предметы относятся только к этой миссии и не остаются у персонажей после завершения.

Если персонажи находятся вблизи одной из этих бомб, когда она взрывается, то каждое существо в сфере радиусом 30 футов, вокруг точки взрыва, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 14. Получая 14 (4к6) урона огнем и 17 (5к6) урона силовым полем при провале, или половину урона при успехе.

Огонь огибает углы. Он поджигает легковоспламеняющиеся предметы, которые никто не несет и не носит.

И. МЕЧИ ФАН И

Фанг И (арканалот) управляет оружейной лавкой на окраине базара. Оружие здесь представлено в широком ассортименте, но обычного качества. В оружии нет ничего особенного, и цены здесь стандартные. Если персонажи расскажут арканалоту, что партия выполняет задание Фай Чена, она попытается поднять цены. Она регулярно жалуется на бесов по всему магазину. Она одержима Фет'Алом и следит за его прислужниками. Если партия купит у нее любой предмет, она расскажет, где Биргрох спрятал сундук. Все оружие Фанг И упаковано в контейнеры из магического стекла, которые растворяются, когда их выносят за пределы базара. Это предотвращает нарушения правил Бродячего базара.

Д. БИРГРОХ, НО НЕ БИРБЫТ.

У **Биргроха** есть секрет: в один из тех редких случаев, когда Фет'Ала не было в палатке, Биргрох обнаружил, что полон решимости и храбрости. Не успел он даже понять, что именно делают его маленькие крылья, как обнаружил, что несет слишком большой для беса сундук. Он был уверен, что в сундуке лежат контракты, ведь он сам положил их туда несколько дней назад. Это было первое предательство Биргроха (DDAL09-05 *Лику Фортуны: История Фай Чена*).

Он спрятал сундук рядом со своим большим тайником, который партия или Махади нашли в предыдущем приключении. В этом запечатом ящике находятся контракты с Отрядом Устрашения. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15 позволяет найти сундук в месте, о котором персонажи либо знают из предыдущего приключения, либо узнают, следуя указаниям, полученным от Фанг И.

НА ВСЯКИЙ СЛУЧАЙ

Если это приключение разыгрывается как ваншот, или если игроки не нашли тайник в DDAL09-05, пусть Фанг И или любой другой торговец расскажет игрокам, что он видел беса, часто прячущегося в куче хлама возле Коробки передач.

Биргрох так и не смог открыть замок. Крышка сундука Фет'Ала заперта при помощи головоломки. Поскольку на базаре запрещены заклинания, Фет'Ала использовал сложную систему защелок, в которой нет замочной скважины. См. **Приложение 3**.

КОРОБКА С СЕКРЕТОМ

Ответ на загадку - «Судьба». При любом другом ответе замок распыляет фиолетовый краситель в 15-футовом конусе от замка. Любое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15 или будет покрыто краской. Краска держится 1 час и может быть смыта достаточным количеством спирта. Бесы Фет'Ала сразу же поймут, что краска из одного из сундуков Фет'Ала, и потребуют в качестве компенсации *монету души*. Фет'Ала может даже попытаться обвинить в краже партию, вместо того чтобы признаться в том, что его ограбил Биргрох.

ВРЕМЯ ДЕЙСТВОВАТЬ...

Теперь, когда у персонажей есть информация и союзники, им нужно разведать свалку снаряжения и выработать план.

Партия прибывает на край каньона с юга. Прочитайте или перефразируйте следующий текст:

При взгляде вниз, в долину реки, Свалка выглядит чужеродно. Вы видите замок, который, буквально, был сброшен в долину реки. Вместо того, чтобы рухнуть вниз, он слился с поверхностью скалы, впечатавшись в нее.

С неба падает метеор и ударяется о восточную стену каньона, обрушивая расклеванную породу в реку Стикс. Лучшее всего не мешкать и побыстрее обследовать местность и доработать свои планы.

НИЧТО НЕ СРАВНИТСЯ С ГРУППОЙ РАЗВЕДЧИКОВ

Это вторая половина первой части. Здесь партия может разведать местность. Они могут сделать это перемещаясь пешком, по воздуху, с помощью магии или с расстояния. Не лишним будет напомнить игрокам, что если они могут увидеть кого-то в пустынной местности, то их тоже могут увидеть. При низком значении скрытности их может выдать блеск доспехов или оружия, или персонажа может выдать издаваемый шум.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Местность имеет следующие особенности:

Размеры и местность. В воздухе всегда висит пыль. Со скалистого хребта, тянущегося вдоль реки, открывается прекрасный вид на склад снаряжения. Вся местность усеяна большими камнями, лежащими в образовавшихся от удара кратерах, а также обломками от схода лавин.

Освещение. Постоянное зарево Авернуса ярко освещает местность (разве здесь бывает ночь?). Валун и кратеры дают героям укрытие, за которым можно спрятаться.

Звуки. Звуки ветра и реки Стикс с истязаемыми в ней душами.

ДЕРЖИТЕ ТЕМП

Если персонажи задерживаются на открытой местности слишком долго, они рискуют попасть под удар одного из метеоров, которые часто падают на поверхность. Каждый час метеор падает на случайного персонажа. Этот персонаж и каждое существо в радиусе 20 футов от него должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, при провале получая 11 (3к6) урона огнем и 11 (3к6) дробящего урона, или половину этого урона при успехе. В качестве альтернативы, группа может столкнуться с роем насекомых или с существом из таблицы случайных встреч, которое можно выбрать броском кости.

ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

Иссеченная разломами пустошь преисподней полнится существами, которые только и ждут возможности ограбить, поработить или убить персонажей за *монеты души*. Если МП требуется устроить столкновение, пока персонажи добиваются до цели или обследует Свалку, используйте таблицу случайных встреч, приведенную ниже.

ТАБЛИЦА СЛУЧАЙНЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ В АВЕРНУСЕ

к6 Столкновение

1	1 булезау 1 бабау
2	2 нупперибо 1 хобгoblin опустошитель 1к6 гоблинов
3	1 булезау 1 теневой демон
4	1 инкуб 1к6 бесов
5	1к3 врока
6	1 врок 1 бабау 1 теневой демон

В1. РЕКА СТИКС

В этом месте река образовала несколько довольно острых утесов и несколько классических V-образных долин. Если игроки преуспеют в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 25 с того места, где они подошли к каньону, они смогут увидеть в реке души, тянущиеся к поверхности черной воды в последней надежде вырваться перед тем, как спуститься глубже в Девять Преисподних.

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО МОКРЫЙ

Любое существо, кроме исчадия, которое пьет воду из реки или прикасается к ней, попадает под действие заклинания слабоумие (спасбросок Интеллекта Сл 15). Этот спасбросок повторяется каждый ход, пока персонаж находится в контакте с водой или пока он не провалит его. Если не снять эффект в течении 30 дней, он становится постоянным, и существо теряет все воспоминания. Только заклинание исполнение желаний или божественное вмешательство могут восстановить потерянные воспоминания. Любая вода, взятая из реки, а для этого нужно преуспеть в проверке Ловкости Сл 17, теряет силу через 24 часа.

Верхний этаж Свалки находится в 100 футах вниз от края каньона, первый этаж в 150 футах. Для спуска в каньон требуется, чтобы один из членов партии, используя крюк-кошку, преуспел в проверке Силы (Атлетика) Сл 15. При провале персонаж может либо упасть в реку, либо получить урон от падения, в зависимости от того, откуда персонаж спускался.

В2. НЕСЧАСТНЫЕ ДУШИ

Ущелье реки здесь представляет собой старый С-образный изгиб реки Стикс. Мягкая земля создала плоскую поверхность, по которой текла река, пока не встретила препятствие в виде замка, известного как Свалка, впечатавшегося в стену каньона в средней точке изгиба. Задержавшись на гребне каньона, можно увидеть тропы, ведущие к замку и от него к вершине гребня над замком. На одной из тропинок, ближе к вершине, лежит несколько давно разложившихся тел. Похоже, что это группа гуманоидов и демонов. Возможно, они пытались напасть или были пленниками, пока не перестали быть полезными, а может, стали пищей для синих сторожевых дрейков. Остается только надеяться, что судьба группы будет лучше, чем судьба этих несчастных.

В3. ЛИСА И СКОРПИОН

Во время разведки хребта разведчик или даже вся партия может наткнуться на **Далгро Каррионклава (бабау)**, возглавляющего команду из двух **булезау**, трех **дретчей**, трех **культистов** и **фанатика культа**. Каррионклав находится на хребте и занимается тем же, чем и партия - планирует нападение. Если демон заметит персонажей, отряд демонов спрячется, чтобы позже беспрепятственно продолжить своё скрытное нападение на Свалку. Если группа увидит демонов первой, персонажи, возможно, смогут использовать их в качестве отвлекающего маневра для собственного проникновения.

Чего они хотят? Далгро, мягко говоря, амбициозен. Он здесь, чтобы сделать себе имя и вернуть свое потерянное достоинство. Культисты и дретчи — это пушечное мясо, их всегда можно заменить.

ВАРИАНТЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Вот несколько советов для этого столкновения:

Бой. Булезау, скорее всего, стараются держаться на расстоянии не менее 30 футов друг от друга, чтобы получить наибольшую пользу от своего гниющего присутствия. Однако **дретчи** не слишком заботятся о тактике и склонны просто все вместе атаковать ближайшего врага. **Культисты** чуть более умны и могут выбирать более слабых противников. Близлежащие патрули могут быть привлечены звуками боя, что усложняет работу для всех. Далгро знает об этом и может спрятаться от персонажей, если у него есть такая возможность.

Исследование. Если партия не вмешается, то Далгро, скорее всего, продолжит запланированное нападение на Свалку с вершины; **фанатик культа** может использовать заклинания, чтобы обойти охранников и позволить группе демонов пробраться внутрь, показав героям неохранный путь внутрь.

Социальное взаимодействие. Если партия объединится с демонами, то после того, как они нанесут удары по складу, Далгро, скорее всего, обратится против персонажей при первой же возможности. Возможно, он нападет на них во время отступления или попытается заманить их в ловушку при побеге.

В4. ПАТРУЛИ

По периметру, снаружи замка, вокруг крыши большой башни и вдоль гребня каньона, всегда ходят патрули. Вне боя, каждые пятнадцать минут игрового/настольного времени вводите случайный патруль, который будет обходить все прилегающие территории. В бою, случайный отряд может присоединиться к сражению по прошествии трех раундов, если МП посчитает это уместным. Что бы выбрать случайный отряд, сделайте бросок по таблице «Случайный патруль» в **Части 2**.

Бич Чумного Щита

Любой замеченный персонаж, или персонаж, который вступил в бой пять или более раз, находясь на Свалке, получает сюжетную награду «**Бич Чумного Щита**». Их известность возросла, и дьяволы, поблизости от Чумного Щита, слышали о них от выживших в нападении на Свалку.

Пусть в конце сессии игрок придумает слух или прозвище для своего персонажа. Исчадия из Чумного щита в DDAL09-07 *Дьявольское погружение* будут знать о персонаже с этой сюжетной наградой. Если вы играете это приключение как ваншот, то вы можете сделать так, что **Нулдрат** (С9) будет знать это прозвище или слух и упомянет его в финальной битве.

Если вы водите всю трилогию, МП следует узнать прозвище персонажа, и использовать его при встречах в Чумном щите, делая их более захватывающими. МП рекомендуется добавлять слухи игроков к знаниям исчадий. Эта награда - прекрасная возможность добавить элементы отыгрыша в бой, сделав его более личным для партии или персонажа.

В5. СВАЛКА

На самом деле свалка снаряжения когда-то была замком колдуна, и была частью сделки на его душу. К счастью для колдуна, дьявол, с которым он заключил сделку, был убит, но, к сожалению, в контракте был пункт о том, что *так легко он не отделается*, и дом все равно был телепортирован сюда. Колдуну не повезло, он был в доме, когда тот переместился, некоторые гоблины считают, что он был замурован в скале, когда дом материализовался здесь, а другие думают, что он все ещё бродит по дому. Гнилые Зубцы нашли это место и превратили его в мастерскую, где хранят снаряжение.

Замок. Здание находится прямо у стены каньона и частично вмуровано в него. Здесь есть большой двухстворчатый вход для транспортных средств и маленькие двери для гуманоидов, встроенные в большие. Маленькая башня используется как сторожевая, и к ней пристроена простая, но эффективная стена. В новых стенах высотой 20 футов есть бойницы для стрельбы на высоте 15 футов.

С годами были добавлены несколько новых входов, один из которых находится с обратной стороны купола большой башни, а другой - на скалистой поверхности каньона, спрятанный рядом со сторожевой башней. Полная информация о Свалке приведена в **Части 2**.

В6. ТОРГОВЕЦ

Персонажи сталкиваются с Магмерхом [Mugmerch] (**баргестом**, который выглядит как хорошо одетый гoblin), управляющим большой металлической повозкой с товарами, запряженной четырьмя **адскими гончими**. Его товары включают большие и маленькие металлические части брошенных или сломанных inferнальных боевых машин, собранные в пустошах продукты питания, какое-то пиво, некачественное оружие, большую, кое-как работающую баллисту без снарядов и ненормальное количество свеклы.

Повозка начинает спускаться по северной стене каньона. Если группа хочет перехватить ее, им придется поторопиться. Из-за рельефа местности, жары и необходимости двигаться скрытно, быстро перемещаться по этой области нелегко. Существо, спешащие догнать повозку, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15 или получают один уровень истощения.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Сильная:** Магмерх сопровождает **меррегон**
- **Очень сильная:** Магмерх сопровождает **шипастый дьявол**.

Чего они хотят? Магмерх ведет свою игру очень долгое время и неплохо проводит время при этом. Он - баргест, который наслаждается странными и тихими убийствами гоблинов, которыми держит их в состоянии паранойи. На самом деле он хочет совершить свое главное убийство. Он вряд ли откроет, что он баргест.

Что они знают? Магмерх узнал, что на Свалку едет кто-то важный. Может быть, генерал, а может быть, даже Заризель. Он не рассказывает об этом другим гоблинам, потому что ему нравится мысль, что он станет свидетелем хаоса. Если его убедить или хорошо с ним обращаться, он, возможно, захочет поделиться этой информацией с группой. Другие сведения, которые может знать Магмерх, содержатся в разделе **Действующие лица**.

Если он поймет, что кто-то из персонажей имеет доброе мировоззрение, Магмерх будет очень трудно убедить предать свое племя. Если персонажи выполняют дополнительную цель В, он может рассказать о Грязноволосе и возможности найти тайный вход на нижних уровнях. Магмерх не особенно любит свое племя, и, если его похвалят или будут обращаться с ним хорошо (см. боковую панель ниже), он может помочь персонажам проникнуть внутрь, чтобы увидеть, причину хаоса. Наконец-то налаживается Магмерх!

ВАРИАНТЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Вот несколько советов для этого столкновения:

Бой. Если игроки нападут на Магмерх, он, скорее всего, сначала выпустит своих **адских гончих** и позовет на помощь. Если это произойдет, когда рядом будет патруль, то будет поднята тревога, и вся миссия усложнится. Магмерх, вероятно, попытается добраться до замка и оставит адских гончих сражаться насмерть.

Исследование. Если партия проследит за торговцем, она может увидеть, как повозка съезжает с дороги, ведущей к главному входу, и скрывается за сторожевой башней, в скальной стене, ведущей в область **С20**.

Социальное взаимодействие. Магмерх может торговать с партией, если они просто подойдут к нему, ведь он все-таки торговец, и у него нет причин подозревать их, если только они не выдадут свое доброе мировоззрение. Если преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 17, Магмерх может даже взять их с собой на Свалку в качестве гостей. Если партия сможет расположить к себе Магмерх разговорами о его свекле, товарах, нарядах, насмешками над гоблинами, дайте персонажу преимущество при проверке Убеждения.

Часть 2: Шок и трепет

Предполагаемая продолжительность: 2 часа 15 минут

СВАЛКА

Когда замок Пустоты был перемещен в Преисподнюю, Шалис Войд имел несчастье оказаться в доме. То, что его утащили вниз и заперли в Авернусе, принесло свои плоды.

Замок Войда перешел во владение Гнилых Зубцов и дьяволов, которым приказано работать на и вместе с Зубцами. Теперь они называют его Свалкой и производят боевые машины и оружие для войск Заризли. Время проведенное в Авернусе исказило гоблинов, у них кожа цвета ржавчины и маленькие рожки, похожие на рожки бесов.

Пробыли здесь слишком долго

Племя гоблинов Гнилые Зубцы живет здесь уже несколько поколений и поэтому они получили так много сходств и искажений, что партия может не узнать в них гоблинов. Хотя они все еще не потеряли рассудок, они поддались магическому воздействию от долгого пребывания в Авернусе. У всех гоблинов Гнилых Зубцов тип - *маленький гуманоид (исчадие)*, а не *маленький гуманоид (гоблиноид)*.

Попасть внутрь может показаться довольно простым делом. А вот выбраться незамеченными и не пойманными может оказаться сложнее.

СЮЖЕТНАЯ ЦЕЛЬ В.

Сюжетная цель В заключается в том, чтобы нанести достаточно ущерба свалке снаряжения и при этом не позволить заметить или поймать себя.

Что-то другое.

Это не обычная зачистка подземелий. Цель - проникнуть внутрь и выйти как можно тише, нанеся при этом как можно больше урона и устроив как можно больше хаоса. План, основанный на лобовой атаке, может плохо закончиться для героев.

Проникновение внутрь: Пробравшись через верхний купол (14) и спустившись вниз, или наблюдая за Магмерхом в части 1 (B4), партия может обнаружить секретный вход на Нижние уровни (20). Другой вариант для партии - войти внутрь вместе с Магмерхом, или они могут использовать *красивый проклепанный доспех* и обмануть охрану.

Внутри: Существа, скорее всего, сначала с любопытством будут рассматривать группу. Если группа замаскирована под гоблинов, они быстро обнаружат, что гоблины говорят только на гоблинском и inferнальном языках, поэтому, если герои не говорят на их родном языке или иначе взаимодействуют с ними, гоблины могут спросить об акценте или диалекте. Так же группа может попробовать пройти проверку Ловкости (Скрытность) против пассивного восприятия, попытавшись быстро нанести тихие удары, уничтожая по одному отряду врагов за раз. Если пропадает слишком много inferнальных солдат, командир обязательно заподозрит неладное и увеличит количество патрулей или численность отрядов. Таблица случайных столкновений построена таким образом, чтобы показать различные уровни отрядов на Свалке. Если она слишком проста для ваших игроков, просто увеличивайте числа без бросков.

Побег: Это можно сделать незаметно - партия пробирается к выходу, а бомбы взрывают дистанционно. Отряд Устрашения так же может взорвать бомбы. Если была поднята тревога и персонажам нужно быстро сбежать, они могут украсть боевую машину и победоносно выехать из парадных ворот. Если они заключили сделку с саламандрами, им в любом случае понадобится такая машина.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Местность имеет следующие особенности:

Потолки. Если не указано иное, то все потолки в этом здании имеют высоту 10 футов.

Освещение. Если не указано иное, то все хорошо освещено факелами и фонарями.

ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

В процессе проникновения на Свалку, персонажам необходимо избежать множества патрулей и групп. Каждые пятнадцать минут игрового/настольного времени делайте бросок по таблице случайных патрулей, приведенной в **Части 2** что бы определить состав отряда. Для случайных столкновений на свалке бросьте к20 по следующей таблице; ключевые обитатели Свалки подробно описаны в разделе **Действующие лица**. Не беспокойтесь, если вам хочется больше контроля над происходящим, то вместо того чтобы оставлять все на волю случая, можете самостоятельно выбрать, когда и какой отряд появится.

Deus Ex Франклин. Если наступит момент, когда герои по-настоящему застрянут и будут нуждаются в помощи, полковник Франклин и/или Отряд Устрашения могут помочь, и даже пожертвовать собой в целях кинематографичности: в мощном взрыве, саботаже боевой машины, выманивании патруля со смертельным исходом.

Тревога. Если прозвучит сигнал тревоги, то каждый патруль и все статичные существа приходят в боевую готовность и ожидают нападения. Интервал между патрулями во всех областях сокращается вдвое, и добавляется еще один случайный патруль, который прибывает в третьем раунде каждого боя, для усложнения. Если персонажи смогут прятаться в течение достаточного количества времени (раунд или два, это хорошая возможность для МП контролировать темп), после начала тревоги, она прекращается.

Таблица: Случайный патруль

к20	Столкновение
1-12	Нет столкновения
13	2 нупперибо 3 беса 1 шипастый дьявол
14	1 инкуб 6 бесов
15	1 хобгоблин опустошитель 2 беса 2 шипастых дьявола
16	1 кошмар 2 игольчатых дьявола 3 нупперибо
17	2 нупперибо 1 меррегон 4 гоблина
18	1 черный абишай 5 гоблинов
19	1 инкуб 2 синих сторожевых дрейка 5 гоблинов
20	1 черный абишай 2 синих сторожевых дрейка

Скука

Пока во время миссии не прозвучал сигнал тревоги, большинство отрядов скучают и не отличаются особой внимательностью, что дает партии преимущество при проверках Ловкости (Скрытность).

НЕПРЕДВИДЕННЫЕ ОСЛОЖНЕНИЯ

Если партия сможет разговорить или заключить сделку с Магмерхом в **Части 1**, то они узнают, что в замок скоро прибудет кто-то важный,

А именно один из генералов Заризэли, **генерал Эверблид [Everbleed]**.

Эверблид (**ледяной дьявол**) раздосадован тем, что ему приходится проводить инспекцию, хотя ему нравится смотреть на то, что придумали Гнилые Зубья. Эверблид прибывает посреди миссии и его сопровождает **баргест** и **меррегон** на случай, если у гоблинов или дьяволов возникнут неуместные приступы смелости.

Яростный генерал

Если партия не встретится с Магмерхом, пусть один из персонажей невольно подслушает разговор нервного дьявола с другим исчадием о генерале. Пусть партия увидит свирепость Эверблида и то, какое наслаждение он получает от своей работы. Персонажи должны быть так же напуганы генералом, как гоблины и дьяволы. Генерал и его инспекционная команда должны быть обыграны как бродячая угроза, которую персонажи пытаются избежать.

С. СВАЛКА

После того, как замок был выпотрошен Зубцами, он утратил большую часть своего первоначального блеска. Наряду с превращением в лабораторию по производству снаряжения и в гараж, это привело к тому, что замок стали называть Свалкой. Остатки былой славы разбросаны по всему зданию: высоко висящая картина здесь, потёртая краска на стенах – там, люстра, которая теперь используется как часть inferнальной боевой машины, и т.д.

По мере приближения, Свалка выглядит все более внушительной. Она гораздо больше, чем вам казалось. Стены основательные и в какой-то степени ухоженные. Патрули ходят регулярно, но выглядят скучающими. Тем не менее, не стоит думать, что вам будет легко.

С1. ГАРАЖ ВОЕННОЙ МАШИНЫ

Гараж так же используется как мастерская. Когда-то у этого большого роскошного здания было несколько этажей. Сейчас же высота потолка здесь составляет целых 30 футов, поскольку Гнилые Зубья выпотрошили эту часть замка, освобождая место для inferнальных боевых машин, которые они строят. В тех местах, где они были грубо срублены, из стен торчат остатки межэтажных перекрытий. Поскольку крыша не предназначалась для такого большого пустого пространства, в ней образовались небольшие дыры, ремонт которых теперь представляется непростым делом.

Дверь в главную башню находится на южной стене, а в северо-западном углу гаража есть большая импровизированная лестница, ведущая в подвешную комнату. В том же углу под подвесной комнатой

находится куча мусора, которая помогла дать название этому месту. В гараже обычно находятся шесть **гоблинов**, четыре **беса** и два **игольчатых дьявола**, которые работают на станках или за верстаками. Вступать в бой в этом помещении - очень опасная затея для партии, но есть другие способы пробраться через него, возможно, даже угнать боевую машину, чтобы вернуться на Базар Махади.

Внутри гаража стоят три боевые машины. Две боевые машины поменьше имеют большие, злобного вида дополнения, одно - смесь между скотосбрасывателем и тараном с лезвиями на передней части, а второе - установленные с двух сторон машины - арбалеты. Оба выглядят полностью исправными, предлагая партии возможный выход. Третья боевая машина вдвое больше остальных и имеет просто ужасающий вид, но она еще не закончена. Гоблины работают над боевыми машинами, отдавая команды различным дьяволам, сидящим вдоль задней стены. Очевидно, что гоблины — это технически грамотная часть команды.

С2. Вход в сторожевую башню и лестница

Вход представляет собой небольшую простую дверь. Когда мимо проходит патруль, они посылают одного охранника с первого этажа на верхний, чтобы проверить дверь и выпянуть наружу. Ни гоблинам, ни дьяволам эта работа не нравится, и они невнимательны, пока поднимаются по лестнице. Если партия правильно подгадает время, то вход и крыша останутся без охраны, так как охранник будет находиться внутри, поднимаясь по лестнице.

С3. Лестница

Эта лестница часто используется, так как является единственным путем наверх или вниз внутри здания. Если МП хочет сделать сцену более напряженной, то сделайте бросок по Таблице Случайных Патрулей, пока партия находится на лестнице.

С4-6. Подсобные помещения

Простые кладовые. Здесь есть продукты питания, основные инструменты, компоненты заклинаний, взрывчатые алхимические вещества, бракованное оружие и доспехи. Если Магмерх попадет внутрь без помех, его товары будут доставлены сюда.

ЗАБЫТЫЕ ВЗРЫВЧАТЫЕ ВЕЩЕСТВА!

Если игроки не получили алхимические бомбы от Эллиаха в первой части, возможно, они смогут использовать шесть бочек с взрывчатым веществом, которые хранятся здесь. Это просто вязкая жидкость, чрезвычайно сильно пахнущая спиртом, которую можно превратить в бомбы. Было бы неразумно хранить или часто перемещать их. Партия может аккуратно расставить их вокруг Свалки, используя ту же статистику, что представлена во врезке **Ба-Бах!** в Части 1 А-Н.

С7-9. Спальни командования

В этих комнатах размещаются офицеры.

Область С7. Здесь партия находит запертые двери в покои Шалиса Войды (проверка Ловкости Сл 15, с использованием воровских инструментов). Шалис Войд (**дэтлок [deathlock]**) находится здесь и жалуется, что застрял в Авернусе. Он отчаянно хочет вернуть свой дом и готов сделать все, что в его силах, чтобы помочь тем, кто поможет сбежать от исчадий. Он догадывается, что партия собирается разрушить замок, и не одобряет этого. Это единственная комната, в которую не заходил ни один

из нынешних обитателей дома. Если партия достаточно много выяснила о Свалке, то они слышали слухи о комнате с привидениями. Последний командующий замком часто бывал там и однажды просто исчез. Здесь размещается генерал Эверблид, когда он прибывает. Командир Свалки отправляет генерала сюда в надежде, что слухи верны и генерал не вернется. Если генерал попадает сюда раньше персонажей, он сталкивается с Шалисом Войдом и легко одержит верх над дэтлоком. Он заключит Войду в тюрьму в **Области 15а** до тех пор, пока не допросит его.

Область С8. Если используется ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЦЕЛЬ А, персонажи находят здесь Трондоса Вайлдсноу. В противном случае сделайте бросок или выберите из таблицы «Случайный патруль», выше.

Область С9. В этой комнате находится командир Свалки Нулдрат (**черный абишай**) с парой **меррегонов** охранников, которые дежурят в коридоре снаружи. **Нулдрат** потерял расположение Тиамат и примкнул к Заризэль. Нулдрат ненавидит работать в этом месте, особенно когда Гнилые Зубцы начали ставить эксперименты над дрейками для создания оружия. Если он сможет прекратить это и сообщить Тиамат, что он спас драконов от архидьявола, то, по его мнению, он снова получит её благосклонность. В надежде на амнистию он предлагает помощь партии, если они спасут дрейков в **области 15с** (он готов подписать контракт).

Сокровища. У Нулдрата есть сундук, в котором находится часть жалования Свалки, а также две *монеты души* и *стрела убийства тифлингов*.

УПС, НЕТ КАРТЫ!

Этот этаж должен создать некоторые сложности для партии, поскольку они не учли его в своих первоначальных планах. З'нет никогда не был на этом этаже и не знал о нем

С10. Офисы логистики

Из этой подвесной комнаты размером 25 на 15 футов осуществляется управление расположенным внизу гаражом. Здесь также хранятся чертежи inferнальных боевых машин и некоторые старые планы военных вторжений. **Хобгоблин опустошитель, инкуб** и два **беса** изучают здесь чертежи большой боевой машины, расположенной внизу.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Очень слабая и слабая:** Уберите **хобгоблина опустошителя** и **беса**.
- **Сильная:** Добавьте **игольчатого дьявола**

В три раза больше веселья. Если партия согласилась добыть чертежи для саламандр, они находятся здесь.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЦЕЛЬ В. При использовании этого материала персонажи обнаружат отчет от **Гринки Грязноволосого**, написанный на гоблинском языке. Он создал новое оружие, представляющее опасность для планов персонажей: нечто под названием **П.Р.А.Т.**, способное отслеживать существ с добрым мировоззрением и специально созданное для нанесения вреда небожителям и аасимарам.

С11. БЫВШАЯ БИБЛИОТЕКА

Эта комната когда-то была огромной библиотекой Войда. Гнилые Зубцы разграбили ее и теперь используют как комнату отдыха. Здесь часто бывают дьяволы или гоблины, играющие в драконьи кости, ставку трех драконов и другие игры. Сделайте бросок по таблице «Случайный патруль», чтобы узнать, кто сейчас здесь находится.

Сокровища. Персонажи могут найти искусно сделанный набор драконьих костей, из зеленой inferнальной стали.

С12. ТРОПА К ВЕРШИНЕ ОБРЫВА

Эта тропа ведет от купола (**область 14. Купол**) на главной башне к вершине скалы.

С13. ВЕРХНИЙ ЭТАЖ БАШНИ

Охранник, патрулирующий у входа в башню (С2) каждые пятнадцать минут поднимается вверх, чтобы проверить крышу, а затем спускается обратно.

С14. КУПОЛ

В свое время это помещение было астрономической обсерваторией. На внутренней стороне купола изображено ночное небо в период летнего солнцестояния. В крыше есть отверстия, через которые мог бы проникать свет звезд. В пол вмонтирован рычаг, который в настоящее время находится в верхнем положении. Если потянуть за рычаг, купол начинает вращаться и переключается на другой звездный сезон. Когда купол вращается, раздается громкий грохот, от которого сотрясается башня. Это привлекает внимание одного из случайных патрулей.

С15. КЛЕТКИ ДЛЯ ЗВЕРЕЙ

В этих клетках содержатся звери для исследований Гриньки Грязноволоса.

Область 15a. У задней стены, гниет туша мертвого зверя, похожего на синего сторожевого дрейка, сращенного с игольчатым дьяволом.

Область 15b. В этой клетке находится **врок** с грубо пришитой к нему головой адской гончей. Он находится без сознания и явно близок к смерти.

Область 15c. Если персонажи общут эту клетку, они найдут две случайные безделушки. В остальном эта клетка пуста, если только вы не используете **Дополнительную цель В**, в этом случае она необычайно чистая по сравнению с двумя другими клетками. Персонажи находят здесь вход в секретные туннели.

С16. КЛЕТКА СИНЕГО СТОРОЖЕВОГО ДРЕЙКА

В этой большой клетке всегда находится от двух до четырех синих сторожевых дрейков. Их разводят для использования в экспериментах Гнилых Зубцов. За ними плохо ухаживают, и они голодны. Успешная проверка Мудрости (Уход за животными) Сл 13 успокаивает дрейков. Эта проверка выполняется с помехой, если персонаж не покормит их во время проверки. Слишком много взаимодействия с этими зверями, без успешной проверки на уход за животными, возбуждает дрейков, которые начинают шипеть и реветь. Если проверка успешна, дрейков можно взять с собой или натравить на Гнилых Зубцов.

Сокровища. Если персонажи согласились на сделку с З'Нетом, они находят здесь два яйца дрейков. Если персонажи доставят живых сторожевых дрейков, З'Нет заплатит за них золотом.

С17 & 18. КАЗАРМЫ

Здесь находятся бараки дьяволов и большинства гоблинов. Каждая комната часто бывает занята. Что бы определить, кто находится в комнате - сделайте бросок по таблице столкновений или выберите самостоятельно. Пассивное Восприятие Сл 13 позволяет определить, есть ли кто-то в комнате, прежде чем открыть дверь.

С19. ЛАБОРАТОРИЯ ГНИЛЫХ ЗУБЦОВ

Эта комната похожа на смесь лаборатории безумного ученого и дома ужасов. В центре - большой операционный стол, вокруг - верстаки, а сверху - полки, заставленные банками со всякой гадостью. Это глазное яблоко следит за нами? На операционном столе лежит два набора кандалов.

Очень мертвый и очень худой ангел висит на восточной стене в кандалах, вмонтированных в стену. На нем надета рубашка, на груди которой кровью нарисован глаз. Персонаж, осматривающий мертвого ангела и успешно прошедший проверку Мудрости (Медицина) Сл 18, приходит к выводу, что существо подвергалось пыткам и экспериментам, прежде чем из него выкачали всю его эссенцию. Ключи от кандалов, удерживающих тело, и от наборов на операционном столе находятся на верстаке, который можно найти неподалеку. При использовании **ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЦЕЛИ В**, этот небожитель стал жертвой первого успешного испытания нового оружия.

С20. ЗВЕРИНЫЙ ВХОД

Эта опускающаяся решетка открывает вход, который ведет в темный туннель. Это вход используют Зубцы, чтобы впускать и выпускать больших зверей с нижних уровней, и тот самый секретный вход, который Магмерх использовал, чтобы продолжить свой путь в части В4. Для поднятия решетки требуется суммарное значение Силы 25, или кто-то может поднять её, потянув за рычаг, найденный в комнате рядом с воротами.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ: Люблю, когда всё сходится.

Существует множество способов, которыми партия может сбежать со Свалки и, хотя каждая игровая сессия будет отличаться, вот два возможных варианта.

Тихое отступление. Если партия решит уйти тихо, свалка снаряжения взрывается в мощном магическом взрыве. Наступает хаос: крыша гаража обрушивается, раненые бойцы высыпают из горящего строения, а из гаража выезжает одна из двух небольших боевых машин. Проходит совсем немного времени, прежде чем исчадия понимают, что это был саботаж.

Уйти с шумом. Ничто не сравнится с грандиозным побегом. Когда бомбы начинают взрываться, наступает хаос. Эверблуд обвиняет всех, кто находится ближе всего, что приводит к смертельным для них последствиям, и попадает под взрыв одной из бомб или в ловушку, расставленную персонажами. Из-за хаоса Свалка становится менее охраняемой, что позволяет партии сбежать.

Пока персонажи ищут дорогу обратно в гараж, огонь от взрывов подбирается к горючим материалам на складе. Гоблины теперь пытаются спасти свою драгоценную работу и самих себя. Еще один взрыв сотрясает Свалку, и новые обугленные обломки хоронят под собой большую inferнальную боевую машину и гоблинов, которые отчаянно пытались завести ее

и сбежать. Одна из двух меньших машин, которой управляет случайный патрульный, пробивается через ворота, разбивая их.

Одинокий **черный абишай** - командир Нудрат, если партия еще не убила его, - сидит на водительском сиденье последней боевой машины и пытается вывести ее за ворота, пока партия приближается. Поскольку у него нет другого выхода, этот дьявол сражается насмерть. Если персонажи их не нашли, то в багажнике боевой машины есть звериные клетки и яйца.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Очень слабая или слабая:** Замените абиша шипастым дьяволом.
- **Сильная или очень сильная:** Добавьте одного меррегона

ЖАЛЬ ДУРАКА

На обратном пути, пересекая пустынные равнины Авернуса, вы слышите отдаленные раскаты грома, но облаков нет. Обернувшись, вы видите спасшуюся боевую машину, несущуюся на вас, нагруженную как гоблинами, так и дьяволами.

Пусть игроки сделают бросок инициативы. Разыграйте раунд дистанционного боя, пока другая боевая машина не приблизится, используя какую-нибудь технологию увеличения скорости. В тот момент, когда боевая машина приближается, с неба падает метеор, попадая в гоблина-водителя, которого предупредили слишком поздно.

Пыль и обломки наполняют воздух, а затем из клубов дыма появляется партия, израненная, но живая и здоровая (на целой и исправной боевой машине).

МНОЖЕСТВО БЛАГОДАРНОСТЕЙ

Трио Саламандр незаметно впускает партию, как и было обещано. Если персонажи вернутся с одним из новых прототипов боевой машины, Махди, в благодарность за преимущество, которое прототип даст в борьбе с бандами Авернуса, простит их за тайное проникновение. Персонажи должны закрыть все сделки, заключенные ими с различными торговцами Бродячего Базара Махади, включая все Дополнительные цели.

Это был невероятно долгий день. Дара, кажется, чувствует или, по крайней мере, выглядит лучше, чем в последние дни. Фай Чен подходит к вам с широкой улыбкой на лице. «Что ж, это было впечатляюще. Я редко вижу, чтобы Махади чуть-ли не улыбался, когда ему не платят. Тот факт, что вы работаете на меня, а не на него, будет мучить его долгие годы», - на мгновение усмехается, а затем успокаивается Чен.

«Хорошо, отдохните немного. Вам это нужно, перед нашим проникновением в Чумной щит». С этими словами Фай Чен покидает комнату. Дара следует за ним и придерживая полог палатки, оборачивается и говорит: «Спасибо». Затем она уходит, и полог закрывается за ней.

Если персонажи получают сюжетную награду «**Бич Чумного щита**», убедитесь, что они придумали слух о своем персонаже и, возможно, о всей группе, если они все получают эту награду.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ

В **конце сессии** персонажи получают награды, в соответствии со своими достижениями.

НАГРАДЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонажи получают следующие награды:

ПРОДВИЖЕНИЕ

Завершив это приключение, каждый персонаж получает уровень; игрок имеет право отказаться от этого уровня. Напомните тем, кто решит отказаться от повышения, что на каждом уровне существует максимум золота, которое персонаж может получить, и, отказываясь от повышения, персонажи в конце концов перестанут получать золото.

ЗОЛОТО

Наградите каждого персонажа золотом за каждый час сессии. Обычно в приключениях говорится, где может встретиться золото, но вы можете разместить его по своему усмотрению. Максимум золота, которым вы можете наградить персонажа в час, определяется его этапом [tier]:

Этап	Награда ЗМ за час	Лимит ЗМ на уровень
1	20 зм	80 зм
2	30 зм	240 зм
3	200 зм	1600 зм
4	750 зм	6000 зм

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Найдя во время приключения следующие магические предметы, персонажи могут оставить их себе. Описание этих предметов находится в **Приложении 10**:

- *Красивый проклепанный доспех*
- *Стрела убийства тифлингов*
- *Зелье силы огненного гиганта*
- *Монета души*

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

Персонажи могут получить одну или несколько следующих сюжетных наград; эти сюжетные награды описаны в *Приложении 11*:

- **Бич Чумного щита.**
- **Никаких исключений!**

НАГРАДЫ МАСТЕРА

За проведение этого приключения вы получаете **продвижение** и **очки сокровищ** за выполнение персонажами вышеуказанных задач.

За проведение этого приключения вы можете выполнить задания МП. Подробнее о заданиях МП см. в ALDMG (*Руководство Мастера Лиги Искателей Приключений*).

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Следующие НИП занимают важное место в этом приключении. Они перечислены здесь в том порядке, в котором они встречаются в модуле.

Махади (muh HAN dee). Выглядающий как смутлокожий турмишский торговый лорд, Махади на самом деле ракшас на службе у Асмодея. Он полностью предан своей политике нейтралитета в отношениях с клиентами.

- **Чего они хотят.** Махади служит своему господину, собирая информацию о клиентах. При этом он, конечно же, собирает множество душ и долгов для себя. Он очень хочет получить в качестве приза чистую и отмеченную богом душу Дары.
- **Харизматичный хозяин.** Махади охотно выступает в роли переговорщика и посредника для всех видов существ в Авернусе. Его приверженность правилам делает его хорошим выбором и располагает к нему тех, за кем он шпионит для Асмодея.

Дара (DAH ra). Этот 10-летний ребенок был воспитан жрецом Ильматера в Амне, где она нашла и прочла *Книгу Восторженных Деяний*, после чего была объявлена Избранной Ильматера.

- **Чего они хотят.** Дара выполняет святую миссию в Авернусе, по поиску душ потерянных ангелов и смертных адских всадников, которые сопровождали Заризль во время ее Спуска в Девять Преисподних.
- **Мудра не по годам.** Дара очень целеустремленно выполняет свою миссию и часто говорит как гораздо более мудрый и зрелый человек, чем можно предположить по ее возрасту.

Фай Чен (FIE CHEN). Человек из народа Шу, на вид около 30 лет, Фай известен странным странствующим караваном, в котором он торгует магическими предметами и редкостями. Он торгует только магическими предметами, но принимает монеты за расходные материалы и ценит стоимость *монеты души*. Его всегда сопровождают мул Гари и голубой волшебный дракончик Дранделдю.

- **Чего они хотят.** Фай Чен не очень рад возвращению на базар; он оказался не так готов к возвращению, как ему казалось. Он знает, что щедрость Махади вызвана не благосклонностью, поэтому хочет успеть сделать за месяц как можно больше.
- **Таинственный и находчивый.** Кажется, что Фай Чен всегда знает больше, чем говорит, но никогда этим не делится. Однако в трудную минуту он готов протянуть руку помощи тем, кто в ней нуждается, особенно всяким отщепенцам.

Раш, Скидс и Скраппер. Эти саламандры - бесстрашная тройца механиков - любителей. Знающие толк в обслуживании inferнальных боевых машин и искусные кузнецы, эти саламандры в долгу у Махади за то, что он взял их к себе и укрыл после дерзкого побега из Кузницы Бела. Саламандры разговаривают друг с другом на Иггане. Раш выучил несколько слов общего языка и говорит от имени группы, хотя помощь Тарклби в переводе может оказаться нелишней.

- **Чего они хотят.** Прославиться, и чтобы Махади гордился ими. Для этого им нужны чертежи inferнальной боевой машины Гнилых Зубцов, чтобы они могли улучшить её.
- **Родственная эффективность.** Изобразите, что эти трое работают вместе, как братья и сестры, спорят, выполняя поставленную задачу. Для постороннего взгляда это будет выглядеть очень хаотично, но на самом деле это хорошо слаженная и суперэффективная бригада.

Полковник Флип Франклин. Гендерфлюидный человек - воин. Франклин были частью почетного караула Пламенного Кулака герцога Рейвенгарда. Когда произошло Нисхождение, они были не на службе и не чувствуют ничего, кроме вины за то, что не были на службе. Франклин готовы помочь партии, поскольку у них есть потребность выместить на чем-то свое разочарование.

- **Чего они хотят?** Выбраться из Авернуса с целой душой - даже если для этого потребуются умереть.
- **Кулак славы.** Не имеет желания покончить с собой, но, если единственный способ выбраться из преисподней - умереть, Франклин, скорее всего, заберет с собой как можно больше исчадий.

З'Нет, хобгоблин, повелительница зверей. З'Нет - искусный зверолов и дрессировщица всевозможных существ. На самом деле, чем отвратительнее выглядит существо, тем больше оно восхищает этого странного хобгоблина-следопыта. На Базаре З'Нет содержит передвижную конюшню для тягловых зверей и небольшую коллекцию экзотических животных, которых она с удовольствием выставляет на всеобщее обозрение за разумную цену.

- **Чего они хотят.** З'Нет хочет добавить больше существ в Загоны.
- **Обходительная великанша.** З'Нет может и застряла в преисподней, но у нее есть существа и конюшня, о которых она всегда мечтала. Она неистово нежна и добра к своим существам. Она ни от кого не потерпит жестокости по отношению к ним.

Отряд устрашения. Отряд использует суету базара в своих интересах, тренируясь почти у всех на виду. Отряд состоит из пяти человек: Сабах - женщина-человек, Дьяго - человек транс мужчина, Мормо - мужчина-тифлинг, Делре - женщина- гном и Франклин. Все четверо, кроме Франклина, задолжали свои души.

- **Чего они хотят.** Они хотят освободиться. Все заключили безрассудные сделки с дьяволом. И поняли это слишком поздно.
- **Вечность - это долго.** Все четверо из Отряда устрашения стремятся найти *любой* способ избавиться от своих контрактов и от Базара.

Цирюльник Бёрни. Бёрни - веселая калишитская женщина, оказывающая услуги цирюльника, вплоть до медицинской помощи людям с ранениями и недомоганиями; обращайтесь с Бёрни так, как если бы у нее была черта Лекарь и владение комплектом целителя и набором травника.

- **Чего они хотят.** Бёрни любит всевозможные истории (часто придумывая их на ходу), особенно те, в которых в конце есть моральный поворот.
- **Коллекция монет.** Бёрни берет 1 зм за каждую оказанную услугу. Если ей предлагают *монету души*, она отказывается от нее с выражением отвращения и разочарования. Она даже не прикоснется к ней.

Фет'Ала. Этот амницу предоставляет бесов в качестве курьеров, а также оказывает различные услуги по наложению заклинаний для передачи информации на большие расстояния. Кроме того, Фет'Ала готов заплатить 100 зм за *монету души* (минус 25 зм за каждый использованный заряд) и выступает в качестве нотариуса при заключении inferнальных контрактов.

- **Чего они хотят.** Заключить **все** сделки, он считает, что контроль над контрактами дает ему власть!
- **Кажется сволочью.** Как и многие амницу, Фет'Ала - искусный тактик, но большую часть своих усилий он тратит на поиск способов злоупотребления своей

властью над существами, которые ему служат. Все ради сделки.

Гримбл Тарклби. Этот старый гном выглядит так, будто заключил слишком много сделок с дьяволом и проиграл. Гимбл говорит на восемнадцати разных языках, два из которых невероятные.

- **Чего они хотят.** Выкупить свою душу у Махади, который выиграл его монету в сделке с демоном.
- **К сожалению, Бесценный.** Гримбл прекрасно понимает, насколько он ценен для Махади. Он уверен, что если ему удастся собрать достаточно душ, чтобы заменить его, он купит себе свободу. Скорее всего, он ошибается.

Эллиах, алхимик (ELL ee ack). Когда они впервые встретились, Махади счел целесообразным оплатить долги Эллиаха и привезти его на Авернус для работы на базаре. От воздействия демонического ихора у Эллиаха деформировались руки, которые превратились в щупальца с пальцами на концах. Его уши отрастили крылья и улетели. В результате он оглох и общается с помощью чтения по губам и жестов. Он не немой, но чем больше он притворяется, тем больше другие его недооценивают.

- **Чего они хотят.** Эллиах сошел с ума. Он больше не думает о том, как спастись, он просто хочет узнать, насколько успешны его творения.
- **Бросок костей.** Эллиах - заядлый азартный игрок. Хотя большинство людей думают, что раз он не сышит, то они имеют над ним преимущество, но он научился читать по губам и хорошо притворяется дураком, часто одерживая верх.

Фанг И. Этот арканалот хорошо себя зарекомендовал, пока не было Фай Чена. Известно, что она передавала информацию о том, кто покупает оружие, тем, кто достаточно хорошо заплатит, позволяя им устраивать засады.

- **Чего они хотят.** Уничтожить Фай Чена, конечно же, экономически.
- **Худшее время.** Фанг готовилась к крупному расширению. Она хочет расширить свой склад и запасы, и перейти от оружия к чему-то большему. Она видит себя следующим Фай Ченом. Для этого она даже продлила свой контракт с Махади. Возвращение Фай Чена мешает ей в этом.

Биргрох (BEER GROWCH). Этот без состоит на службе у Фет'Ала в качестве одного из его посыльных. В настоящее время у него есть тайник с монетами и другими товарами, спрятанный в одной из inferнальных машин, перевозящих Базар, пока они путешествуют. Если игроки завершили DDAL09-05 *Лики фортуны: История Фай Чена*, то Биргрох, скорее всего, пропал или умер.

- **Чего они хотят.** Биргрох жаден и беспринципен. Он также очень жаждет продвижения по службе после долгих лет работы посыльным на Бродячем Базаре. Он работает с Ржавыми Клинками и берет часть их добычи в надежде купить себе путь вверх среди inferнальных хозяев Авернуса.
- **Хитрый трус.** Биргрох умеет красиво говорить и, кажется, готов угождать. Под этой личиной скрывается гнев, он ищет возможности купить, обмануть или украсть выход из сложившейся ситуации. Однако, если на него надавить, он быстро выдает то, что знает.

Далгро Каррионклав. Далгро когда-то был видным лейтенантом в армии демонов. Он стал целью успешного заговора по продвижению и спасся от полного предательства. Теперь на Далгро смотрят свысока, и

он планирует проникнуть на Свалку и устроить там диверсию, чтобы нанести как можно больший ущерб и вернуть утраченное расположение.

- **Чего они хотят?** Далгро не хочет ничего, кроме как вернуть себе должность, которая, по его мнению, должна быть ему предоставлена. Он самолюбив и постоянно уверен в себе.
- **Меньше, чем.** Далгро ценит свою жизнь превыше всех остальных. Если он видит, что атака проходит неудачно, он с большой вероятностью попытается сбежать - даже если это означает бросить свой отряд умирать.

Магмерх. Гнилой Зубец, которому пришлось стать торговцем, а затем баргестом. Поначалу Магмерх возмущался и тем, и другим, но вскоре понял, что он очень искусный переговорщик, и преуспел в обеих новых ролях. Теперь он пользуется уважением и имеет определенный статус в своем клане. Он заключал сделки, которые приносили пользу ему самому и его цели - охоте на достойную добычу в виде гоблинов. Он убил предыдущего командира гоблинов, не Войда, и подставил тело, чтобы увековечить этот миф и отвести от себя подозрения.

- **Чего они хотят.** Магмерх гордится своей способностью заключать сделки и любит демонстрировать свои трофеи (например, прекрасную одежду, которую он выиграл в очень хорошей игре в кости у предыдущего владельца, во время прошлой торговой операции. Когда тот владелец узнал, что Магмерх играет творчески, они поссорились. Магмерх все равно ушел с одеждой, а его адские гончие съели более свежее мясо, чем им обычно достается. Жаль, что ему придется найти себе другого приятеля по игре в кости).
- **Дар трепаться.** У Магмерха есть слабость. Он не знает, когда нужно перестать хвастаться. Он охотно рассказывает о приезде Заризли, о своих волшебных успехах, выигранных в карточной игре, о возможном местонахождении чертежей или яиц дрейка. Он гордится тем, что сделал для Зубцов, и чувствует, что племя его недооценивает, хотя изначально не хотел на эту работу. Магмерх охотно демонстрирует достойным людям свои достижения.

Генерал Эверблид. (ледяной дьявол) Эверблид возражал против решения Заризли принять племя гоблинов в свои ряды, но он начал понимать их ценность. Он по-прежнему относится к ним как ко второму сорту, хотя и не вмешивается в их дела и вымещает свое недовольство на меньших дьяволах, таких как дретчи или нупперибо, а не на гоблинах. Это не делает гоблинов менее напуганными, и они страдают от жестокости, если рядом нет исчадий.

- **Чего они хотят.** Провести проверку и как можно быстрее убраться со Свалки.
- **Злой настолько, насколько возможно.** Эверблид жесток и не проявляет милосердия или внимания к меньшим существам, которые находятся здесь. Он не причиняет вреда гоблинам, чтобы не навлечь на себя гнев Заризли. Но он не так обходителен с низшими дьяволами, а гоблины не знают, что он не может тронуть и их. Все боятся Эверблида.

СТАТИСТИКА СУЩЕСТВ

В этом приключении встречаются следующие существа.

АДСКАЯ ГОНЧАЯ

Среднее исчадие, законно-злое

Класс Доспеха 15 (кожаный доспех, щит)

Хиты 45 (7к8 + 14)

Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	12(+1)	14(+2)	6(-2)	13(+1)	6(-2)

Навыки Внимательность +5

Иммунитет к урону огонь

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 15

Языки понимает Инфернальный, но не говорит на нём

Опасность 3 (700 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Гончая совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Тактика стаи. Гончая совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник гончей.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1к8+3) плюс урон огнём 7 (2к6).

Огненное дыхание (перезарядка 5–6). Гончая выдыхает огонь 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 12, получая урон огнём 21 (6к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

БАБАУ [ВАВАУ]

Среднее исчадие (демон), аотично-злой

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 82 (11к8 + 33)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	16(+3)	16(+4)	11(0)	12(+1)	13(+1)

Навыки Восприятие +5, Скрытность +5

Сопrotивление к урону холод, огонь, молния; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Бездны

Опасность 4 (1,100 опыта)

Врожденное колдовство. Способность к заклинаниям бабау основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 11). Бабау может читать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *тьма* [darkness], *рассеивание магии* [dispel magic], *ужас* [fear], *раскаленный металл* [heat metal], *левитация* [levitate]

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Бабау совершает две рукопашные атаки. Он также может использовать Ослабляющий взор перед тем, как совершать эти атаки, или после них.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 8 (1к8 + 4).

Копьё. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к6 + 4) или колющий урон 8 (1к8 + 4) при совершении рукопашной атаки удерживая оружие в обеих руках.

Ослабляющий взор. Бабау избирает целью одно существо, которое он способен видеть, и которое находится на расстоянии не более 20 футов от него. Цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 13. В случае провала цель в течение 1 минуты наносит лишь половину урона атаками, основанными на Силе. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе оканчивая на себе действие этого эффекта.

БАРГЕСТ [BARGHEST]

Большой изверг (перевертыш), нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (Природная броня)

Хиты 90 (12к10 + 24)

Скорость 60 фт. (30 фт. в облике гоблина)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	15(+2)	14(+2)	13(+1)	12(+1)	14(+2)

Навыки Обман +4, Запугивание +4, Восприятие +5, Скрытность+4

Сопrotивление к урону холод, огонь, молния; дробящий, колющий и рубящий урон от немагического оружия

Иммунитет к урону кислота, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Бездны, Общий, Гоблинский, Инфернальный, телепатия 60 фт.

Опасность 4 (1,100 опыта)

Перевертыш. Баргест может использовать свое действие, чтобы превратиться в Маленького гоблина или обратно в свою истинную форму. За исключением размера и скорости, его характеристики одинаковы в каждой форме. Любое его снаряжение не трансформируется вместе с ним. В случае смерти баргест принимает свою истинную форму.

Изгоняемый огнем. Когда баргест начинает свой ход будучи объятм пламенем, высота или ширина которого составляет хотя бы 20 футов, он должен успешно пройти спасбросок Харизмы Сл 15, и в случае провала будет немедленно изгнан в Геену. Вспышки огня с мгновенной длительностью (такие как дыхание дракона или заклинание *огненный шар* [fireball]) не провоцируют возникновение этого эффекта на баргесте.

Тонкий нюх. Баргест совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

Врожденное колдовство. Способность к заклинаниям баргеста основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 12). Баргест может читать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *левитация* [levitate], *малая иллюзия* [minor illusion], *бесследное передвижение* [pass without trace]

1/день: *очарование личности* [charm person], *переносная дверь* [dimension door], *внушение* [suggestion]

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 13 (2к8 + 4).

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 8 (1к8 + 4).

Белый Авишай [Трондос Вайлдснот]

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 68 (8к8 + 32)
Скорость 30 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	11(+0)	18(+4)	11(+0)	12(+1)	13(+1)

Спасброски Сил +6, Тел +7
Сопrotивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону холод, огонь, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11
Языки Драконий, Инфернальный, телепатия 120 фт
Опасность 6 (2300 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению авишай.
Сопrotивление магии. Авишай совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.
Магическое оружие. Атаки оружием авишай являются магическими.
Безрассудство. В начале своего хода, авишай может получить преимущество ко всем своим броскам атаки рукопашным оружием в течение этого хода, однако броски атаки против него получают преимущество до начала следующего хода авишай.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Авишай совершает две атаки: одну длинным мечом и одну когтями.
Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к8 + 3) рубящего урона, or 8 (1к10 + 3) рубящего урона при ударе двумя руками. Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к10 + 3) рубящего урона.
Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4 + 3) колющего урона плюс 3 (1к6) холод урон.

РЕАКЦИИ

Жестокое возмездие. В ответ на полученный урон, авишай совершает атаку Укус против случайного существа в пределах 5 футов от себя. Если ни одно существо в зоне этой досягаемости, авишай перемещается к противнику, которого он может видеть, на расстояние равное половине своей скорости, не вызывая при этом атак по возможности у других существ.

Бес [Имр]

Крошечное исчадие (дьявол, перевёртыш), законно-злое

Класс Доспеха 13
Хиты 10 (3к4 + 3)
Скорость 20 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	17(+3)	13(+1)	11(+0)	12(+1)	14(+2)

Навыки Обман +4, Проницательность +3, Скрытность +5, Убеждение +4
Сопrotивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11
Языки Инфернальный, Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Перевёртыш. Бес может действием принять звериный облик, напоминающий ворона (20 фт., летая 60 фт.), крысу (скорость 20 фт.) или паука (20 фт., лазая 20 фт.), или принять свой истинный облик. Во всех обликах его статистика остаётся той же самой, исключая указанные изменения скорости. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.
Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению беса.
Сопrotивление магии. Бес совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Жало (в зверином облике Укус). Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к4+3), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе.
Невидимость. Бес магическим образом становится невидимым, пока не атакует или не утратит концентрацию (как при концентрации на заклинании). Всё снаряжение, которое бес несёт или носит, становится невидимым вместе с ним.

БУЛЕЗАУ [BULEZAU]

Среднее исчадие (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 14 (Природный доспех)

Хиты 52 (7к8 + 21)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	14(+2)	17(+3)	8(-1)	9(-1)	6(-2)

Соппротивление к урону холод, огонь, электричество

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию очарование, испуг, отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Бездны, Телепатия 60 фт

Опасность 3 (700 опыта)

Гниlostное присутствие. Когда любое отличное от демона существо начинает ход в пределах 30 фт от одного или нескольких булезау, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 или получить 1кб урона некротической энергией плюс 1 урона некротической энергией за каждого булезау в пределах 30 фт. от него.

Прыжок с места. Булезау может прыгать в длину на 20 фт. и в высоту на 10 фт. без разбега.

Устойчивый. Булезау совершает с преимуществом спасброски Силы и Ловкости против эффектов, сбивающих его с ног.

ДЕЙСТВИЯ

Шипастый хвост. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к12 + 2) колющего урона. Если цель является существом, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 против болезни, или стать Отравленной до прекращения заболевания. Пока цель отравлена таким образом, она исторгает кипящий гной, кашляет мухами и сбрасывает куски кожи, а также совершает повторный спасбросок Телосложения Сл 13 каждые 24 часа. В случае успеха спасброска, болезнь завершает действие. В случае провала, максимальное значение хитов цели понижается на 4 (1к8). Цель умирает, если максимальное количество хитов опускается до 0.

ВРОК

Большое исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 104 (11к10 + 44)

Скорость 40 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	15(+2)	18(+4)	8(-1)	13(+1)	8(-1)

Спасброски Лов +5, Мдр +4, Хар +2

Соппротивление к урону огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 11

Языки Бездны, телепатия 120 фт.

Опасность 6 (2300 опыта)

Соппротивление магии. Врок совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Врок совершает две атаки: одну клювом, и одну когтями.

Клюв. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 10 (2к6+3).

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 14 (2к10+3).

Споры (перезарядка 6). Из врока исходит облако токсичных спор с радиусом 15 футов. Споры огибают углы. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе станут отравленными. Будучи отравленной таким образом, цель получает урон ядом 5 (1к10) в начале каждого своего хода. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если на цель вылить флакон святой воды, эффект на ней тоже закончится.

Ошеломляющий вопль (1/день). Врок испускает жуткий вопль. Все существа в пределах 20 футов от него, слышащие его, и не являющиеся демонами, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе станут ошеломлёнными до конца следующего хода врока.

ГЛАДИАТОР (ФЛИП ФРАНКЛИН)

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (проклёпанная кожа, щит)

Хиты 112 (15к8 + 45)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	15(+2)	16(+3)	10(+0)	12(+1)	15(+2)

Спасброски Сил +7, Лов +5, Тел +6

Навыки Атлетика +10, Запугивание +5

Чувства пассивная Внимательность 11

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 5 (1800 опыта)

Храбрый. Гладиатор совершает с преимуществом спасброски от испуга.

Жестокость. Рукопашное оружие причиняет одну дополнительную кость своего урона, когда гладиатор попадает им (уже включено в атаку).

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гладиатор совершает три рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.

Копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 11 (2к6+4), или колющий урон 13 (2к8+4), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Удар щитом. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Дробящий урон 9 (2к4+4). Если цель — существо с размером не больше Среднего, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 15, иначе будет сбита с ног.

РЕАКЦИИ

Парирование. Гладиатор добавляет 3 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого гладиатор должен видеть атакующего, и должен использовать рукопашное оружие.

ГОВЛИН

Маленький гуманоид (гоблиноид), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (кожаный доспех, щит)

Хиты 7 (2к6)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Скрытность +6

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9

Языки Гоблинский, Общий

Опасность 1/4 (50 опыта)

Ловкий побег. Гоблин может в каждом своём ходу бонусным действием совершать действие Засада или Отход.

ДЕЙСТВИЯ

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 5 (1к6+2).

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2).

ГОЛОВОРЕЗ (ОТРЯД УСТРАШЕНИЯ)

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	11(+0)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	11(+0)

Навыки Запугивание +2

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник головореза.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 5 (1к6+2).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к10).

ДРЕТЧ

Маленькое исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 11 (природный доспех)

Хиты 18 (4к6 + 4)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	11(+0)	12(+1)	5(-3)	8(-1)	3(-4)

Сопrotивление к урону огонь, холод, электричество

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9

Языки Бездны, телепатия 60 фт. (работает только с существами, понимающими язык Бездны)

Опасность 1/4 (50 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дретч совершает две атаки: одну укусом, и одну когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 3 (1к6).

Когти. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 5 (2к4).

Зловонное облако (1/день). От дретча исходит облако отвратительного зелёного газа с радиусом 10 футов. Этот газ огибает углы, и его пространство является слабо заслонённой местностью. Облако существует 1 минуту, или пока сильный ветер его не развеет. Все существа, начинающие ход в этой области, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе станут отравленными до начала своего следующего хода. Будучи отравленной таким образом, цель может в свой ход совершать либо действие, либо бонусное действие, но не то и другое, и не может совершать реакции.

Дэтлок [DEATHLOCK]

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 12 (15 с доспехом мага)

Хиты 36 (8к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Спасброски Инт +4, Хар +5

Навыки Магия +4, История +4

Сопротивление к урону некротическая энергия; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки языки, известные при жизни

Опасность 4 (1100 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дэтлока является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *обнаружение магии* [detect magic], *маскировка* [disguise self], *доспехи мага* [mage armor]

Использование заклинаний. Дэтлок является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Он восстанавливает потраченные ячейки заклинаний после завершения короткого или продолжительного отдыха. Он знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): *леденящее прикосновение* [chill touch], *мистический заряд* [eldritch blast], *вошебная рука* [mage hand]

1-3 уровень (2 ячейки 3 уровня): *руки Хадара* [arms of Hadar], *рассеивание магии* [dispel magic], *удержание личности* [hold person], *голод Хадара* [hunger of Hadar], *невидимость* [invisibility], *паучье лазанье* [spider climb]

Сопротивление изгнанию. Дэтлок совершает с преимуществом спасброски от всех эффектов, изгоняющих нежить.

ДЕЙСТВИЯ

Смертельные когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) урона некротической энергией.

Игольчатый дьявол

Маленькое исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 22 (5к6 + 5)

Скорость 20 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (0)	14 (+2)	8 (-1)

Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 12

Языки Инфернальный, телепатия 120 фт.

Опасность 2 (450 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

Облёт. Дьявол не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Запас игл. У дьявола есть двенадцать игл на хвосте. Искользованные иглы отрастают к моменту, когда дьявол оканчивает продолжительный отдых.

Сопротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дьявол совершает две атаки: одну укусом, и одну вилами, или же две атаки иглами на хвосте.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 5 (2к4).

Вилы. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 3 (1к6).

Игла на хвосте. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 20/80 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4+2) плюс урон огнём 3 (1к6).

ИНКУБ

Среднее исчадие (перевёртыш), нейтрально-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 66 (12к8 + 12)

Скорость 30 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8(-1)	17(+3)	13(+1)	15(+2)	12(+1)	20(+5)

Навыки Внимательность +5, Обман +9, Проницательность +5, Скрытность +7, Убеждение +9

Сопротивление к урону огонь, холод, электричество, яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 15

Языки Бездны, Общий, Инфернальный, телепатия 60 фт.

Опасность 4 (1100 опыта)

Телепатическая связь. Исчадие игнорирует ограничения дистанции телепатии, когда общается с очарованным существом. Более того, они не обязаны находиться на одном плане существования.

Перевёртыш. Исчадие может действием превратиться в гуманоида Среднего или Маленького размера, или принять свой истинный облик. Будучи лишённым крыльев, исчадие теряет скорость полёта. За исключением размера и скорости, во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Оно принимает свой истинный облик, если умирает.

ДЕЙСТВИЯ

Коготь (только в облике исчадия). Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Рубящий урон 6 (1к6+3).

Очарование. Один гуманоид, видимый исчадием в пределах 30 футов, должен преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе станет магическим образом очарованным на 1 день. Очарованная цель выполняет устные или телепатические команды исчадия. Если цель испытает вред или получит самоубийственную команду, она может повторить спасбросок, оканчивая эффект при успехе. Если цель успешно спасается от эффекта или эффект на ней заканчивается, цель получает иммунитет к Очарованию этого исчадия на следующие 24 часа.

У исчадия может быть только одна очарованная цель одновременно. Если оно очарует новое существо, эффект на старом окончится.

Истоцающий поцелуй. Исчадие целует очарованное им или просто согласное существо. Цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 15 от этой магии, получая урон психической энергией 32 (5к10+5) при провале, или половину этого урона при успехе. Максимум хитов цели уменьшается на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

Эфирность. Исчадие магическим образом переходит на Эфирный План с Материального Плана, или наоборот.

КУЛЬТИСТ

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	12(+1)	10(+0)	10(+0)	11(+0)	10(+0)

Навыки Обман +2, Религия +2

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

Тёмная преданность. Культист совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

ДЕЙСТВИЯ

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** Рубящий урон 4 (1к6+1).

ЛЕДЯНОЙ ДЬЯВОЛ (ГЕНЕРАЛ ЭВЕРБЛИД)

Большое исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 180 (19к10 + 76)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Спасброски Лов +7, Тел +9, Мдр +7, Хар +9

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону огонь, холод, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 12

Языки Инфернальный, телепатия 120 фт.

Опасность 14 (11500 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

Сопротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дьявол совершает три атаки: одну укусом, одну когтями, и одну хвостом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Колющий урон 12 (2к6+5) плюс урон холодом 10 (3к6).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Рубящий урон 10 (2к4+5) плюс урон холодом 10 (3к6).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** Дробящий урон 12 (2к6+5) плюс урон холодом 10 (3к6).

Стена льда (перезарядка 6). Дьявол магическим образом формирует непрозрачную стену льда на твёрдой поверхности, которую видит в пределах 60 футов от себя. Толщина стены — 1 фут, длина до 30 футов и высота 10 футов, или же это купол полусферы с диаметром до 20 футов.

Когда стена появляется, все существа в её пространстве выталкиваются из неё по ближайшему маршруту. Существо само выбирает, с какой стороны стены окажется, если только оно не недееспособно. После этого существо совершает спасбросок Ловкости со Сл 17, получая урон холодом 35 (10к6) при провале или половину этого урона при успехе.

Стена существует 1 минуту, либо пока дьявол не станет недееспособным или не умрёт. Стене можно причинять урон и прорубать в ней проходы; у каждой 10-футовой секции КД 5, 30 хитов, уязвимость к урону огнём и иммунитет к урону кислотой, некротической энергией, психической энергией, холодом и ядом. Если секция уничтожена, она оставляет после себя область холодного воздуха. Каждый раз, когда существо оканчивает перемещение, проходя в текущем ходу через область холодного воздуха, как добровольно, так и не по своей воле, это существо должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 17, получая урон холодом 17 (5к6) при провале, или половину этого урона при успехе. Область холодного воздуха исчезает, когда исчезнет вся стена.

МЕРРЕГОН [MERREGON]

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 45 (6к8 + 18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию испуг, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Восприятие 11

Языки понимает Инфернальный, но не может говорить, телепатия 120 фт.

Опасность 4 (1100 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению меррегона.

Сопротивление магии. Меррегон совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Меррегон совершает две атаки алебардой, или если в пределах 60 фт. от меррегона есть союзное исчадие с уровнем опасности 6 и выше, то три атаки алебардой.

Алебарда. *Рукопашная атака оружием:* +6 к атаке, дистанция 10 фт., одна цель. **Попадание:** 9 (1к10 + 4) рубящего урона.

Тяжёлый арбалет. *Дистанционная атака оружием:* +4 к атаке, дистанция 100/400 фт., одна цель. **Попадание:** 7 (1к10 + 2) колющего урона.

РЕАКЦИИ

Верный телохранитель. Если другое исчадие в пределах 5 фт. от меррегона поражается атакой, меррегон подставляется под неё, получая урон вместо цели.

НУППЕРИБО [NUPPERIBO]

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	11(+0)	13(+1)	3(-4)	8(-1)	1(-5)

Навыки Восприятие +1

Спротивление к урону кислота, холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию испуг, отравление, ослепление, очарование

Чувства слепое зрение 10 фт. (слеп за их пределами), пассивное Восприятие 11

Языки понимает Инфернальный, но не может говорить

Опасность 1/2 (100 опыта)

Облако вредителей. Каждое существо, отличное от дьявола, начинающее ход в пределах 20 фт. от нупперибо, должно пройти спасбросок Телосложения Сл 11. Если существо находится в двух и более подобных аурах, то спасбросок совершается с помехой. В случае провала существо получает 2 (1к4) колющего урона.

Ведомый голодом. В Девяти Преисподних нупперибо может чётко отслеживать любое существо, которое было поражено Облаком Вредителей, в течение 24 часов.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к атаке, дистанция 5 фт., одно существо. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона.

РОЙ НАСЕКОМЫХ

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3(+0)	13(+2)	10(+1)	1(0)	7(+2)	1(-1)

Спротивление к урону дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет к состоянию захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног

Чувства слепое зрение 10 фт., пассивная Внимательность 8

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных насекомых. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

ДЕЙСТВИЯ

Укусы. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в пространстве роя. *Попадание:* Колющий урон 10 (4к4), или колющий урон 5 (2к4), если у роя половина хитов или меньше.

СТОРОЖЕВОЙ ДРЕЙК [GUARD DRAKE]

Средний дракон, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 52 (7к8 + 21)

Скорость 30 фт., копания 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	11(+0)	16(+3)	4(-3)	10(+0)	7(-2)

Навыки Восприятие +2

Спротивление к урону электричество

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки понимает драконий, но не может говорить

Опасность 2 (450 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Сторожевой дрейк совершает две атаки: одну своим укусом и одну своим хвостом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к8 + 3).

Хвост. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6 + 3).

ТЕНЕВОЙ ДЕМОН

Среднее исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 13

Хиты 66 (12к8 + 12)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1(-5)	17(+3)	12(+1)	14(+2)	13(+1)	14(+2)

Спасброски Лов +5, Хар +4

Навыки Скрытность +7

Уязвимость к урону излучение

Спротивление к урону звук, кислота, некротическая энергия, огонь; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону холод, электричество, яд

Иммунитет к состоянию захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 11

Языки Бездны, телепатия 120 фт.

Опасность 4 (1100 опыта)

Бестелесное перемещение. Демон может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Чувствительность к свету. Находясь на ярком свете, демон совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Скрытность в тени. Находясь в области тусклого света или тьмы, демон может совершать действие Засада бонусным действием.

ДЕЙСТВИЯ

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Урон психической энергией 10 (2к6+3) или, если демон совершал бросок атаки с преимуществом, урон психической энергией 17 (4к6+3).

ФАНАТИК КУЛЬТА

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	14(+2)	12(+1)	10(+0)	13(+1)	14(+2)

Навыки Обман +4, Религия +2, Убеждение +4

Чувства пассивная Внимательность 11

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 2 (450 опыта)

Тёмная преданность. Фанатик совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

Использование заклинаний. Фанатик является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 11, +3 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *свет* [light], *священное пламя* [sacred flame], *чудотворство* [thaumaturgy]

1 уровень (4 ячейки): *нанесение ран* [inflict wounds], *приказ* [command], *щит веры* [shield of faith]

2 уровень (3 ячейки): *божественное оружие* [spiritual weapon], *удержание личности* [hold person]

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Фанатик совершает две рукопашные атаки.

Кинжал. Рукопашная или дальнебойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4+2).

ХОБГОБЛИН ОПУСТОШИТЕЛЬ (ГРИНКА ГРЯЗНОВОЛОСЫЙ)

Средний гуманоид (гоблиноид), законно-злой

Класс Доспеха 13 (проклепанная кожа)

Хиты 45 (7к8 + 14)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	12(+1)	14(+2)	16(+4)	13(+1)	11(+0)

Навыки Магия +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Восприятие 11

Языки Гоблинский, Общий

Опасность 4 (1100 опыта)

Магическое Преимущество. Один раз в ход хобгоблин может нанести 7 (2к6) дополнительного урона существу, по которому попал атакой заклинанием, наносящим урон, если цель находится в 5 футах от союзника хобгоблина и этот союзник дееспособен.

Армейская Магия. Когда хобгоблин колдует заклинание, которое наносит урон или заставляет других существ пройти спасбросок, то он может выбрать себя и любое количество союзников и дать им иммунитет к урону от заклинания или успех в требуемом спасброске.

Использование заклинаний. Хобгоблин является заклинателем 7 уровня. Его заклинательные способности основаны на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к попаданию заклинаниями). У него есть следующие приготовленные заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *брызги кислоты* [acid splash], *огненный снаряд* [fire bolt], *луч холода* [ray of frost], *электрошок* [shocking grasp]

1 уровень (4 ячейки): *туманное облако* [fog cloud], *волшебная стрела* [magic missile], *волна грома* [thunderwave]

2 уровень (3 ячейки): *порыв ветра* [gust of wind], *Мельфова кислотная стрела* [Melf's acid arrow], *пожарный луч* [scorching ray]

3 уровень (3 ячейки): *огненный шар* [fireball], *полет* [fly], *молния* [lightning bolt]

4 уровень (1 ячейка): *град* [ice storm]

ДЕЙСТВИЯ

Посох. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) дробящего урона, или 5 (1к8 + 1) дробящего урона при использовании обеими руками.

ЧЁРНЫЙ АБИШАЙ (НУЛДРАТ)

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 15 (Природная броня)

Хиты 58 (9к8+18)

Скорость 30 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	17(+3)	14(+2)	13(+1)	16(+3)	11(+0)

Спасброски Лов +6, Муд +5

Навыки Восприятие +5, Скрытность +6

Спротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону кислота, огонь, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Восприятие 16

Опасность 7 (2900 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению абиша.

Спротивление магии. Абишай совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием абиша являются магическими.

Скрытность в тени. Находясь в области тусклого света или тьмы, абишай может совершать действие Засада бонусным действием.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Абишай совершает три атаки: 2 скимитаром и одну укусом.

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6+3) колющего урона.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (1к10+3) колющего урона плюс 9 (2к8) урона кислотой.

Ползучая тьма (перезарядка 6). Абишай бросает тьму в точку в пределах 120 футов от неё, не требуя никаких компонентов. Мудрость – это способность для накладывания этого заклинания. Пока заклинание сохраняется, абишай может бонусным действием переместить область тьмы до 60 футов.

ШИПАСТЫЙ ДЬЯВОЛ

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 110 (13к8 + 52)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	17(+3)	18(+2)	12(+1)	14(+2)	14(+2)

Спасброски Сил +6, Тел +7, Мдр +5, Хар +5

Навыки Внимательность +8, Обман +5, Проницательность +5

Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 18

Языки Инфернальный, телепатия 120 фт.

Опасность 5 (1800 опыта)

Шипастая икура. В начале каждого своего хода шипастый дьявол причиняет колющий урон 5 (1к10) всем схватившим его существам.

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

Сопротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дьявол совершает три рукопашные атаки: одну хвостом, и две когтями. В качестве альтернативы, он может дважды использовать Метание пламени.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (1к6+3).

Хвост. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 10 (2к6+3).

Метание пламени. Дальнобойная атака заклинанием: +5 к попаданию, дистанция 150 фт., одна цель. Попадание: Урон огнём 10 (3к6). Если цель — горящий предмет, который никто не несёт и не носит, она также загорается.

ШЛЕМОНОСНЫЙ УЖАС

Средний конструкт, нейтральный

Класс Доспеха 20 (латы, щит)

Хиты 60 (8к8 + 24)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	13(+1)	16(+3)	10(+0)	10(+0)	10(+0)

Навыки Восприятие +4

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не изготовлено из адамантина

Иммунитет к урону некротическая энергия, силовое поле, яд

Иммунитет к состоянию глухота, испуг, окаменение, ослепление, отравление, очарование, ошеломление, паралич

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 14

Языки понимает языки своего создателя, но не говорит

Опасность 4 (1100 опыта)

Сопротивление магии. Шлемоносный ужас совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Иммунитет к заклинаниям. Шлемоносный ужас обладает иммунитетом к трём заклинаниям: молния [lightning bolt], огненный шар [fireball] и раскалённый металл [heat metal].

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Шлемоносный ужас совершает две атаки длинным мечом.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 8 (1к8+4), или рубящий урон 9 (1к10+4), если используется двумя руками.

ЩИТОСТРАЖ (П.Р.А.Т.)

Большой конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 142 (15к10 + 60)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	8(-1)	18(+4)	7(-2)	10(+0)	3(-4)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию испуг, истощение, отравление, очарование, паралич

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки понимает команды, отданные на любом языке, но не говорит

Опасность 7 (2900 опыта)

Привязка. Щитостраж магическим образом привязан к амулету. Если щитостраж и амулет находятся на одном плане существования, владелец амулета может телепатически позвать щитостража к себе, и щитостраж знает направление и расстояние до амулета. Если щитостраж находится в пределах 60 футов от владельца амулета, половина урона, получаемая владельцем (округляя в большую сторону), переносится на щитостража.

Регенерация. Щитостраж восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Хранение заклинаний. Заклинатель, носящий амулет щитостража, может заставить щитостража хранить одно заклинание с уровнем не выше 4. Для этого владелец должен наложить заклинание на щитостража. Заклинание не производит эффект, а сохраняется в нём. Когда владелец прикажет, или возникнет ситуация, определённая заклинателем заранее, щитостраж накладывает хранящееся заклинание со всеми параметрами, заданными исходным заклинателем, безо всяких компонентов. Когда заклинание накладывается или поступает для хранения новое заклинание, предыдущее заклинание теряется.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Щитостраж совершает две атаки кулаком.

Кулак. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 11 (2к6+4).

РЕАКЦИИ

Щит. Если некое существо совершает атаку по владельцу амулета, щитостраж дарует бонус +2 к КД владельца, если они находятся в пределах 5 футов друг от друга.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СЕРЕБРЯНАЯ ПОДКЛАДКА (ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЦЕЛЬ А)

Предполагаемая продолжительность: 1 час

СЕРЕБРЯНАЯ ПОДКЛАДКА

На Свалке живет белый абишай по имени **Трондос Вайлдсноту**. Ходят слухи, что он побывал в башне Архана Жестокого. Если персонажи смогут захватить Трондоса живым и привести его к Бёрни, Бёрни раскроет им местонахождение серебряного дракона Гаарелмориана. Поиск этой информации - одна из потенциальных зацепок для DDAL09-10 *Склонить чашу весов*.

СЮЖЕТНАЯ ЗАДАЧА

Найти и захватить Трондоса Вайлдсноту на Свалке и вернуть его Бёрни живым — это **сюжетная задача А**.

А. ИСТОРИЯ

На базаре. Информацию об обстановке на базаре см. в **Части 1: Столкновение А5** и описание палатки Бёрни.

РАССКАЗЧИЦА ДЕЛИТСЯ ТЕМ, ЧЕГО ОНА ХОЧЕТ

У **цирюльницы Бёрни** есть информация о местонахождении серебряного дракона по имени **Гаарелмориан**, который сейчас находится в Авернусе. Серебряный дракон стал бы могущественным союзником в плане Дары по защите Эльгуреля. Бёрни готова раскрыть местонахождение серебряного дракона, если персонажи соберут для нее дополнительные сведения. Если у нее есть выбор, она предпочитает не разговаривать с персонажами, которые использовали более трех зарядов *монет души*. Если таких персонажей нет, она соглашается, но только ради Дары.

В. НАХОДКА

Вайлдсноту (**белый абишай**) не знает, что Бёрни посылает за ним отряд, он просто очень параноидальное исчадие и прячется от Архана Жестокого после проникновения в его башню. Он просто строит планы и планирует свои дальнейшие действия. Вайлдсноту не полностью доверяет Нулдрату, поэтому держит сторожевых питомцев (пару **синих сторожевых дрейков**) при себе в комнате.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Очень слабая:** Уберите всех **синих сторожевых дрейков**
- **Слабая:** Уберите одного **синего сторожевого дрейка**
- **Сильная:** Замените одного **синего сторожевого дрейка** на **меррегона**
- **Очень сильная:** Добавьте двух **меррегонов**

Чего они хотят? В настоящее время Вайлдсноту скрывается от сил Архана. Он хочет отдохнуть, восстановиться после побега и вернуться к своей королеве Тиамат.

Что они знают? Как и большинство абишаев, он знал о Нулдрате и об утрате им милости королевы. Вайлдсноту использовал желание Нулдрата вернуть ее благосклонность, чтобы получить место, где можно спрятаться. Вайлдсноту мало интересует, что делают здесь Гнилые Зубцы или Нулдрат. Мелкая возня исчадий не имеет значения, ведь его королева однажды восстанет, и все склонятся перед ней. А еще из смертных получаются лучшие рабы.

ВАРИАНТЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Вот несколько советов для этого столкновения:

Бой. Вайлдсноту и его дрейки сражаются насмерть в тесном помещении. Вайлдсноту, скорее всего, будет звать на помощь, если решит, что Нулдрат находится поблизости.

Исследование. Вайлдсноту никого не ожидает. Синие сторожевые дрейки лежат возле двери, а Вайлдсноту сидит за столом боком к двери.

Социальное взаимодействие. Вайлдсноту не пойдет с персонажами добровольно, если только не посчитает, что это помешает попыткам Архана найти его. Если он узнает, что серебряный дракон или какие-либо металлические драконы находятся в Авернусе, он откажется сотрудничать, так как они враги его королевы Тиамат, и он должен немедленно предупредить ее.

С. ЧТО ДАЛЬШЕ?

После того как партия захватит Вайлдсноту, нужно его безопасно вытащить. В лабораториях в **Части 2: Столкновение С19** есть кандалы. Что партия будет делать с ним до тех пор? Если они оставят абиша здесь связанным, есть вероятность, что кто-нибудь наткнется на него. Они могут вынести его наружу, но рискуют столкнуться с той же проблемой. Если оставить его снаружи, демоны могут взять его в заложники. Возможно лучший вариант взять его с собой, пока они будут совершать диверсию; возможно, он найдет это занятие интересным, наблюдая как герои будут уничтожать нынешний пост Нулдрата.

ВОЗВРАЩЕНИЕ

Теперь самая простая часть, верно? Разрушения произошли, вокруг бушует хаос, как партии вернуть Вайлдсноту. Если они уходят тайком, они могут украсть повозку Магмерха, попросить сильного персонажа нести его, или, если они уходят с шумом, Вайлдсноту может даже впечатлиться тем, что они нанесли такой большой урон сопернику Тиамат, и уйдет добровольно. Персонажи всегда могут захватить его в багажник боевой машины. Персонажи, которые доставят Вайлдсноту к цирюльнице Бёрни, получают информацию о местонахождении дракона Гаарелмориана и предупреждение о существовании по имени **Кезашаш (kez A EE ash)** - костяном дьяволе, каким-то образом причастный к бедам Гаарелмориана. Он очень любит говорить смертным опасную ложь.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ОБ АНГЕЛАХ И ГОБЛИНАХ (ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЦЕЛЬ В)

Предполагаемая продолжительность: 1 час

ОБ АНГЕЛАХ И ГОБЛИНАХ

Гринка Грязноволосый создал новое оружие, представляющее опасность для планов персонажей: конструктор, который может **отслеживать** существ с **добрым мировоззрением** и специально создан для причинения вреда небожителям и аасимарам. Это задание добавляет туннели, присутствующие только при использовании этой дополнительной цели.

СЮЖЕТНАЯ ЗАДАЧА.

Победить Гринку Грязноволосого и уничтожить прототип вместе с чертежами — это **Сюжетная задача В**.

А. СВАЛОЧНАЯ ГНИЛЬ

Исследуя комнату **Часть 2: Столкновение С10**, персонажи находят сообщение о том, что особо талантливый гоблин-изобретатель по имени Гринка Грязноволосый создал в подземных туннелях новое оружие, представляющее опасность для планов героев: нечто под названием **П.Р.А.Т.** Оружие, способное отслеживать существ с добрым мировоззрением и специально созданное для нанесения вреда небожителям и аасимарам. Во время исследования **Часть 2: Столкновение С19** они находят доказательства того, что оружие работает.

Они должны уничтожить прототип и чертежи или рискуют столкнуться с ними позже, в ходе их поисковой миссии для Дары! Исследование места **столкновения С15с** позволяет обнаружить скрытый вход в туннели в скале. Карта этой области находится в **Приложении 8**.

В. ГНИЛЫЕ УЖАСЫ

Этот тайный вход предназначен только для гоблинов, они очень беспокоятся, чтобы дьяволы не узнали о нем. Синие сторожевые дрейки в С16 знают, что именно оттуда приходят их мучители.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Туннели имеют следующие особенности:

Потолки. Природные базальтовые пещеры с потолками высотой от 15 до 60 футов.

Освещение. Полная темнота. Гоблины могут видеть в темноте, и это помогает держать подопытных в повиновении.

Звуки. Здесь относительно тихо, хотя, если командиры отрядов не спят, можно услышать болтовню гоблинов. Кроме того, раздаются крики истязаемых существ, над которыми ставят опыты.

Запахи. Запах здесь почти невыносим для большинства гуманоидов. Персонажи, находясь в этих туннелях, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 18, чтобы избежать отравления. Персонажи гоблиноиды, кобольды, орки или полуорки совершают спасбросок с преимуществом, а те, кто не нуждается в воздухе, получает иммунитет.

ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

Гринка Грязноволосый (**хобгоблин опустошитель**) чаще всего встречается в **области 2** или **области 4**. Если он бодрствует, его сопровождают три **гоблина**. Если на него нападают, он немедленно вызывает своего конструктора. До этого момента партия не должна знать, что оружие является конструктором.

П.Р.А.Т.

Прелестный Радикальный Ангельский Терминатор. Этот **щитостраж** имеет следующие особенности:

- Он может обнаружить любого небожителя, аасимара или существо с добрым мировоззрением на расстоянии до 600 футов. Он знает приблизительное расстояние и направление движения существа в этом диапазоне. Эта способность не дает точного местоположения.
- П.Р.А.Т. обладает сопротивлением к урону излучением и некротической энергией.
- У этого существа отсутствует способность «Хранение заклинаний», вместо этого оно невосприимчиво к заклинаниям *огненный шар*, *раскаленный металл* и *молния*.
- Реакция существа «Щит» заменяется на «Оглушающая кара». Когда П.Р.А.Т. попадает по небожителю, аасимару или существу с добрым мировоззрением рукопашной атакой оружием, он может использовать реакцию, чтобы причинить цели дополнительный урон психической энергией 10 (Зкб) и заставить цель совершить сбросок Мудрости. При провале, цель до конца своего следующего хода совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик, а также не может совершать реакции. После трех использований этой реакции П.Р.А.Т. не может использовать её снова, пока не завершит короткий или продолжительный отдых.

П.Р.А.Т. атакует цели в следующем порядке: небожители, аасимары, паладины или жрецы добрых доменов, если в партии есть аасимар паладин или жрец доброго божества П.Р.А.Т. не перестанет атаковать их, пока они не потеряют сознание. Гринка Грязноволосый дерется насмерть и держится позади П.Р.А.Т. и других гоблинов.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Очень слабая:** Замените **щитостража** - **шлемоносным ужасом** с тем же **сопротивлением урону**.
- **Очень сильная:** Добавьте **белого абиша**.

В1. ЗОНА СОДЕРЖАНИЯ

Здесь в беспорядке собраны существа и пленники, ожидающие своей участи: дьяволы, дрейки, гоблины, гуманоиды. Почти все они слабы и истощены, и прикованы к полу или стенам кандалами на крюках.

Если партия сможет освободить их, они вызовут такой хаос, что персонажи получат преимущество при всех проверках Ловкости (Скрытность).

В2. СПАЛЬНАЯ СЕКЦИЯ

Гнилые Зубцы не очень любят дьяволов и считают их в лучшем случае рабочей силой. Чтобы отделить себя от простых рабочих, вожди гоблинов Зубцов, включая Грязноволосого, спят здесь.

Если партия атакует пока Грязноволосого здесь нет, то вместо него здесь находятся три **хобгоблина опустошителя**.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Очень слабая:** Уберите двух **хобгоблинов-опустошителей**.
- **Очень сильная:** Добавьте гоблина со статблоком **белого абаши**.

В3. ЖИЛЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

Эта область захламлена отбросами, а на столах сложены заготовки еды: мясо, в большинстве своем гнилое, но в некоторых случаях свежее, принадлежащее всевозможным существам и тварям. Небольшой подземный ручей, впадающий в реку Стикс, является источником пресной воды.

Сокровища. У одного из хобгоблинов на поясе спрятано *зелье силы огненного великана*.

В4. ЗОНА ИСПЫТАНИЙ

Лаборатории выше пригодны для многих вещей, но это более просторное помещение лучше подходит для масштабных испытаний, таких как попытки улучшить синих сторожевых дрейков. Гоблины начали собирать дьяволов, демонов и дрейков всех видов, чтобы разбирать их на части. Некоторые из них мертвы и лишены половины органов, некоторые просто измучены и прикованы, а другие свежи и ожидают своей очереди. В центре комнаты стоит статуя. Это **П.Р.А.Т.**

Если один из персонажей является небожителем, аасимаром или имеет доброе мировоззрение, или если они привели с собой на Свалку Франклина, то П.Р.А.Т. уже знает об их приходе и предупредил Грязноволосого о прибытии героев, чтобы он мог устроить засаду.

Приложение 3: ЗАМО́К ФЕТА

На шести концентрических кольцах, которые можно вращать, нанесены inferнальные буквы. На крышке, по кругу, написано стихотворение:

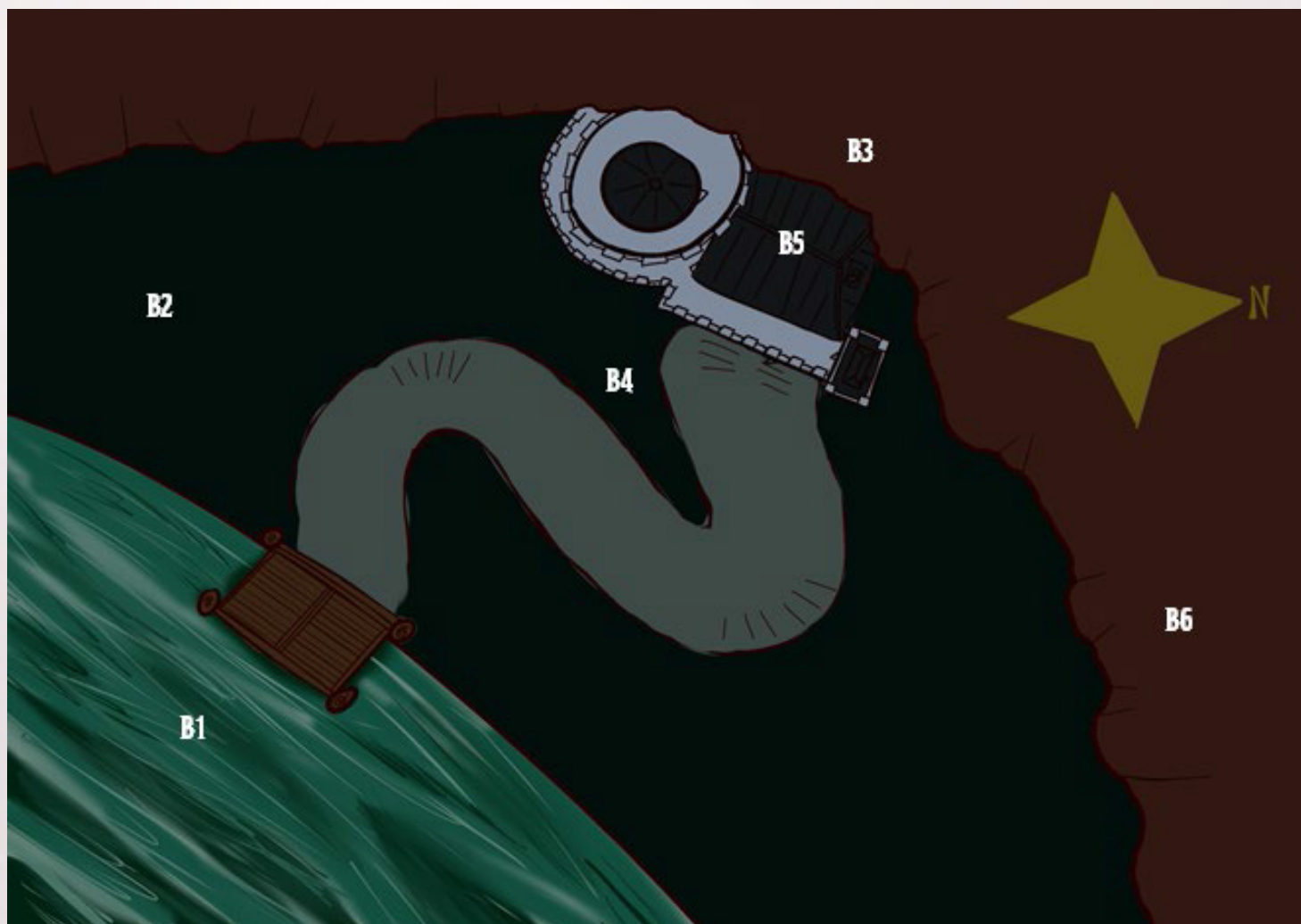
ДОЛЖЕН, ОБЯЗАН, МОЖЕШЬ ИЛЬ ХОЧЕШЬ
ЧТО Б ТЫ НЕ НАЧАЛ
ЛИШЬ Я ДАМ ЗАКОНЧИТЬ
ДЕРЕШЬСЯ, СДАЕШЬСЯ, ЛЕТИШЬ, ОТДАЕШЬ
ЧТО Б ТЫ НЕ ДЕЛАЛ
ЛИШЬ Я ЗДЕСЬ РЕШАЮ, КАК ТЫ ЖИВЕШЬ
ЖЕЛАНИЕ, ПУТЬ, СЕРДЕЧНОСТЬ, ДУША
КЕМ БЫ ТЫ НИ БЫЛ
РЕШАЮ ВСЕ Я

ПРИЛОЖЕНИЕ 4: КАРТА СВАЛКИ И РЕКИ СТИКС

Это одна из двух карт, предоставленных З'Нетом.

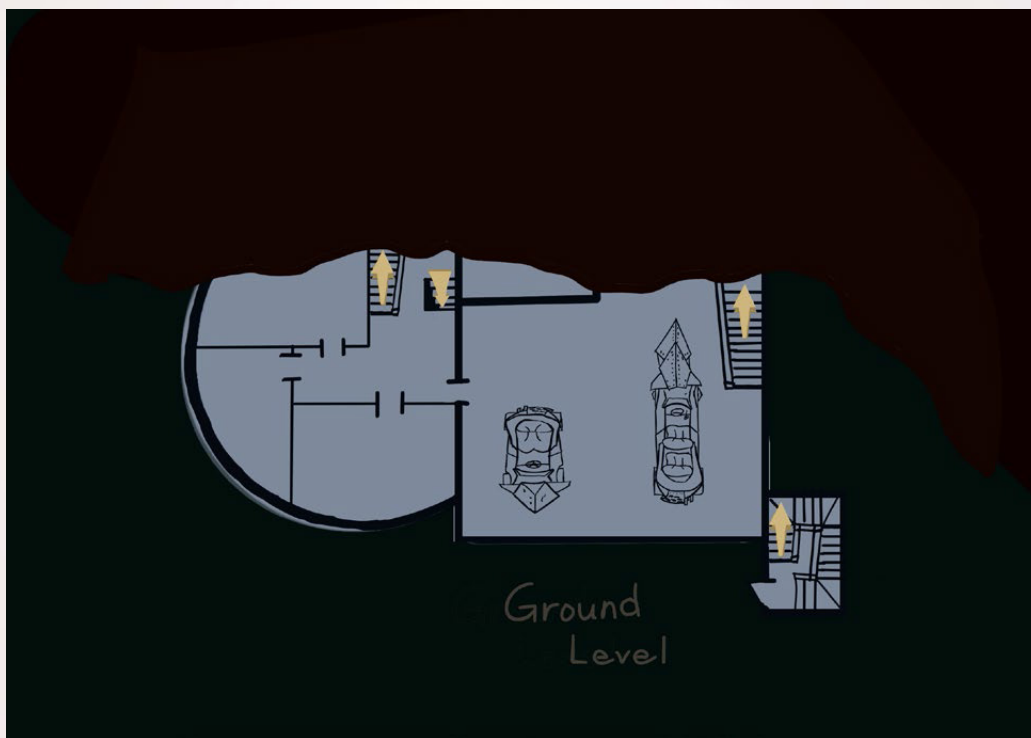


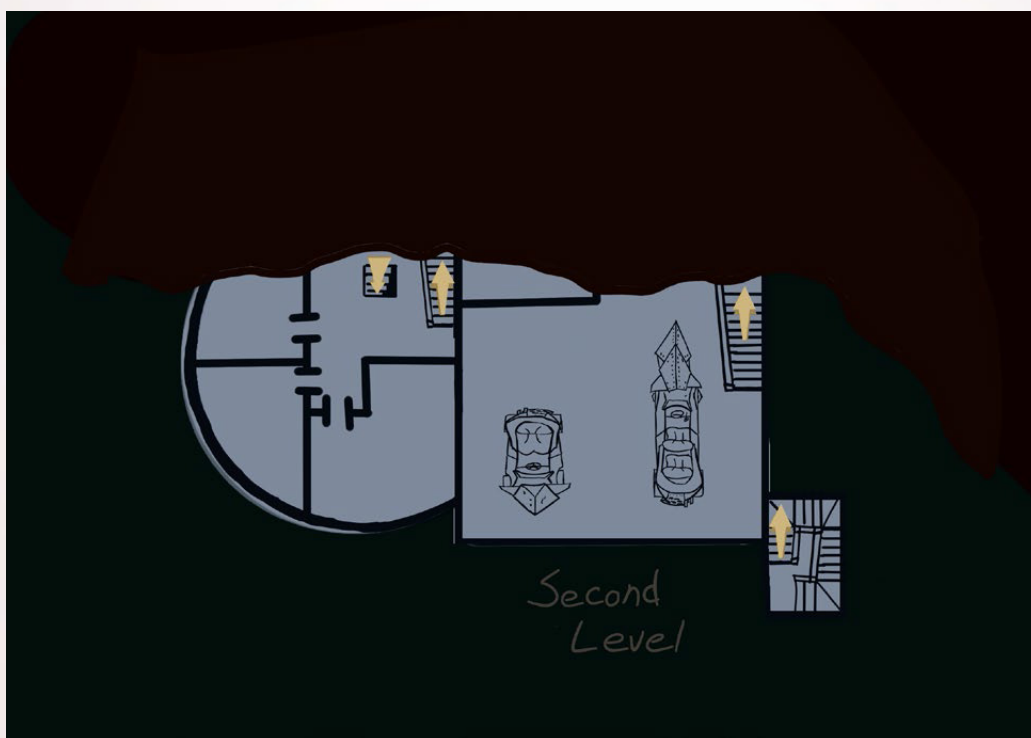
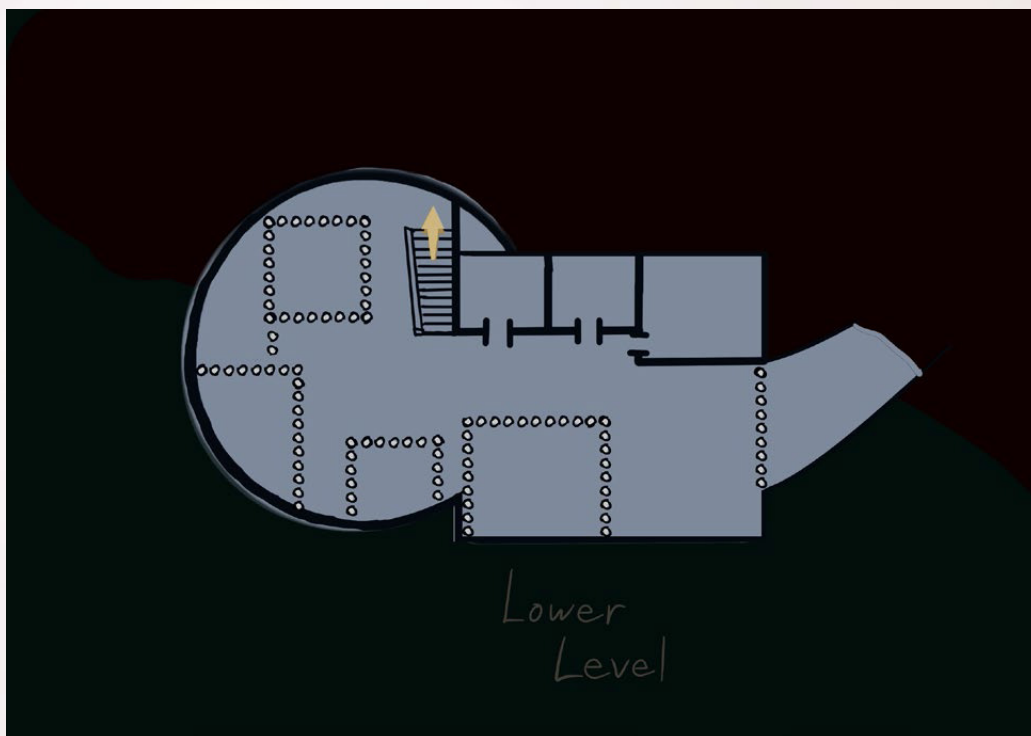
Приложение 5: Карта Свалки и реки Стикс (с метками)



ПРИЛОЖЕНИЕ 6: КАРТА З'НЕТА

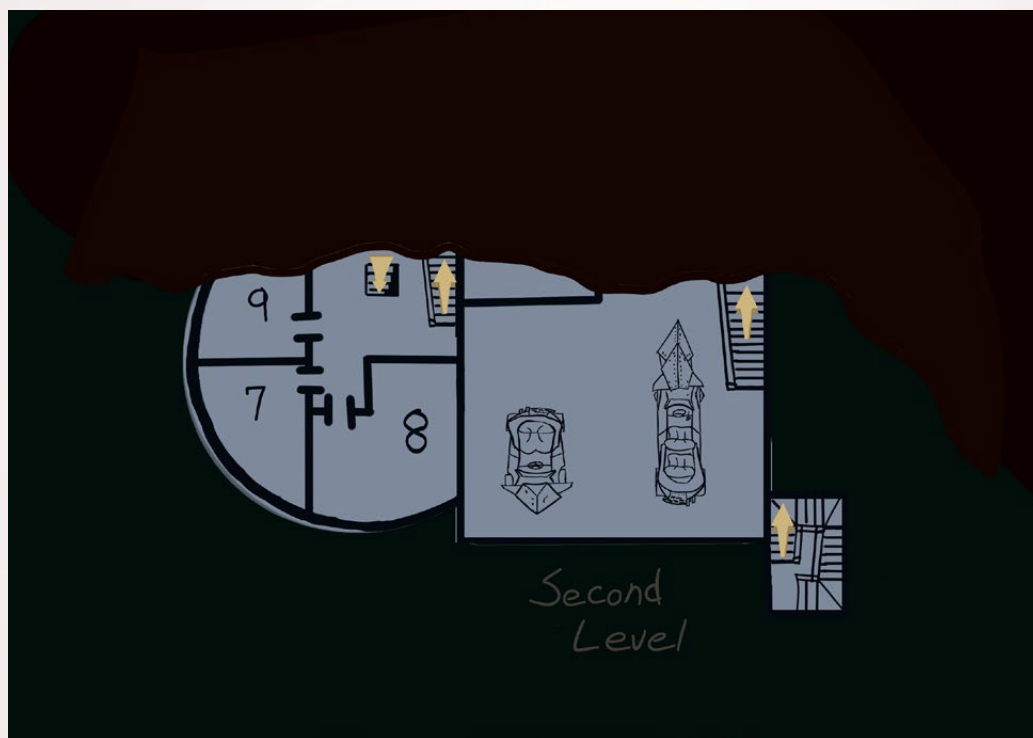
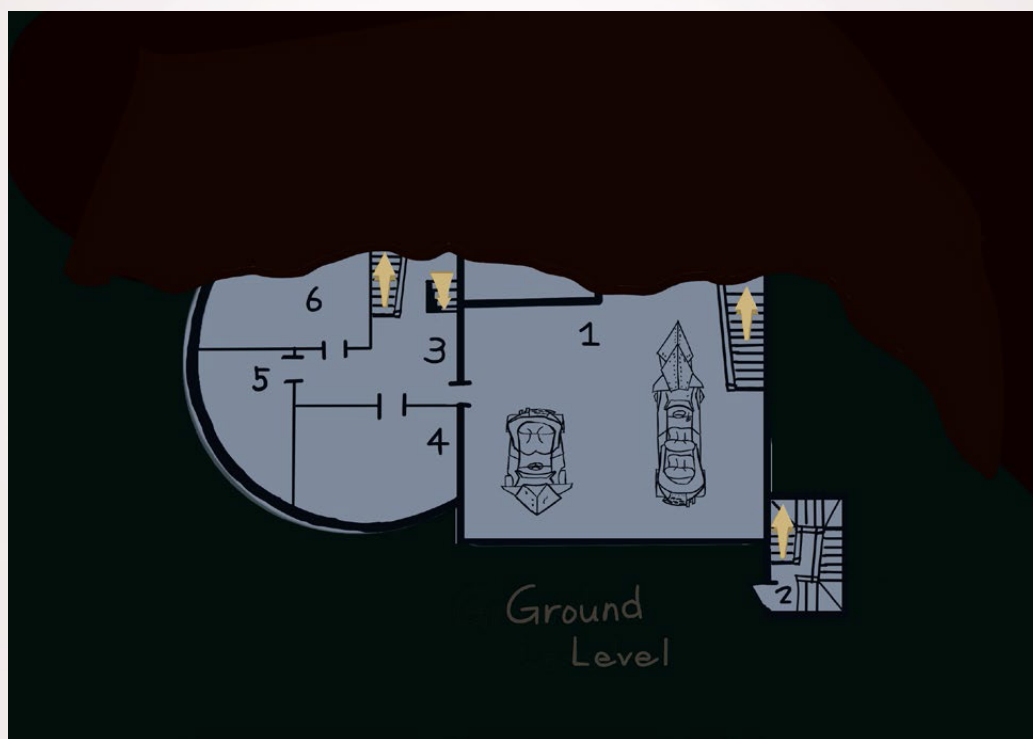
Это одна из двух карт, предоставленных З'Нетом.

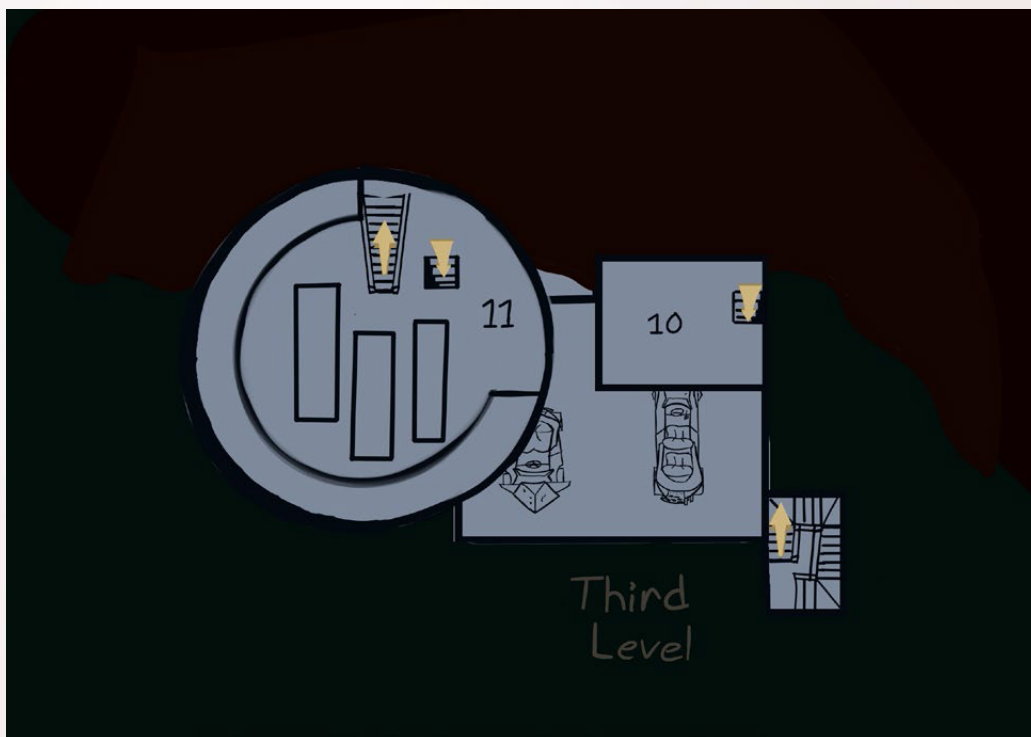


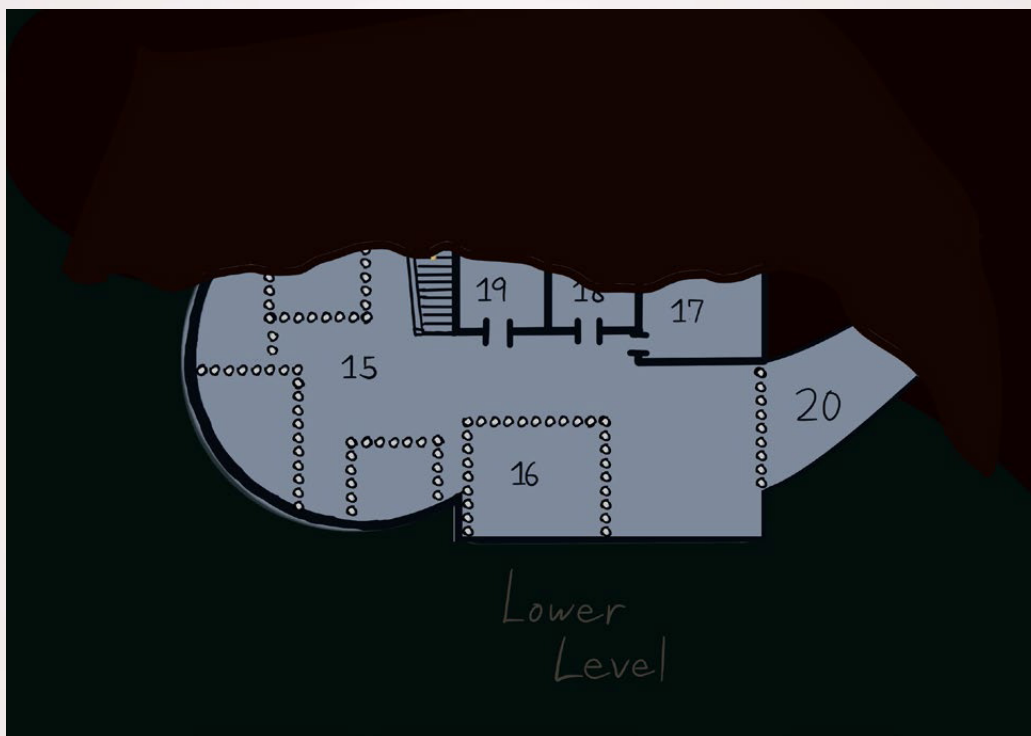


Приложение 7: Карта З'Нета (с метками)

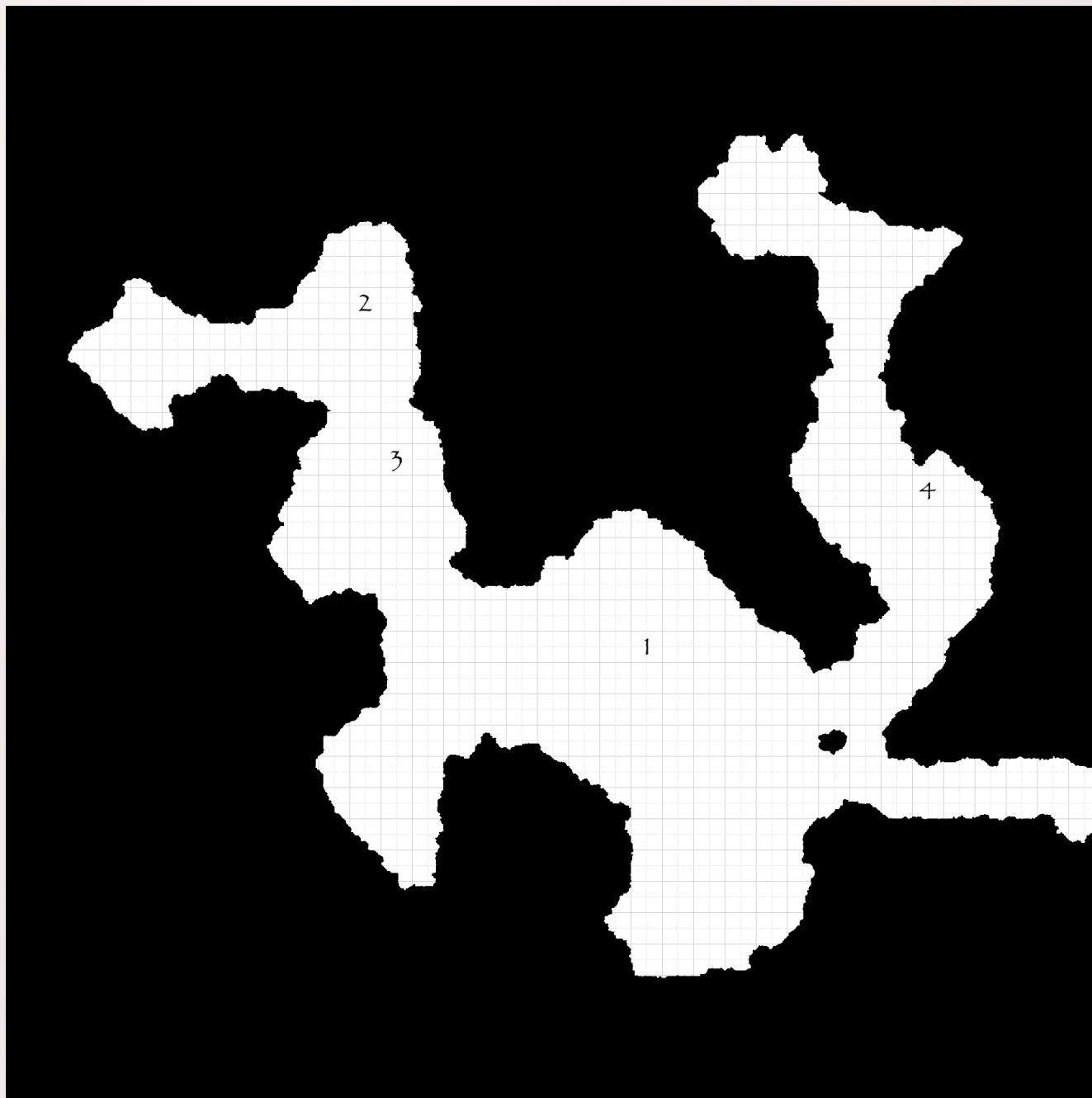
Эти числа и обозначения на картах Усадьбы Войда, она же Свалка, предназначены для МП. Обратите внимание на порядок. На карте З'Нета отсутствует один этаж, и они расположены не по порядку, так как нарисованы по памяти.







Приложение 8: Карта логова Гнилых зубцов



Приложение 9: ИНФЕРНАЛЬНАЯ БОЕВАЯ МАШИНА

INFERNAL WAR MACHINES

ПРАВИЛА

Обычная боевая машина

Боевая машина

Огромный наземный транспорт

Существа 8 средних существ

Груз 10 тонн

Класс доспеха 16

Хиты 150 (порог урона 10)

Предел сбоя 35

Скорость 100

СИЛ	ЛОВ	ТЕП	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	16 (+3)	14 (+2)	1 (-5)	1 (-5)	1 (-5)

Сопротивление к урону холод, психическая; дробящий, колющий, режущий от немагических атак, которые не посеребрены

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состояниям ослепление, очарование, бессознательность \$1

глухота, испуг, паралич, отравление, недееспособный, окаменение

Вместимость существ

Максимальное количество существ, которые могут ехать на одной машине

Порог урона

Если атака наносит меньший порог урона, то весь урон отражается

Предел сбоя

Если атака наносит урон равный или превышающий предел сбоя, то машина получает неисправность



Езда на боевой машине

Боевая машина считается труднопроходимой местностью (т.е. цена перемещения удваивается). Каждая боевая машина имеет боевые посты, которые вы можете занимать. Размещение в боевом poste требует всего перемещения, но покинуть его можно свободно. Только одно существо может занимать боевой пост одновременно.

- Существо у руля может в качестве перемещения совершить базовый маневр и действием совершить маневр атака (см. Маневры рулевого).
- Существо в оружейном poste может использовать действие, чтобы совершить атаку этим оружием.

Все другие существа, севшие на боевую машину, считаются едущими на ней сверху, если только они не решили частью своего перемещения укрыться внутри. Персонажи, находящиеся внутри, не могут быть целью атак.

Маневры рулевого

Персонаж на посту рулевого может делать следующее:

Базовый маневр. Персонаж на посту рулевого может использовать свое движение, чтобы переместить транспортное средство на его скорость. Во время этого движения он может сделать два поворота на 90 градусов.

Атакующий маневр. Персонаж на посту рулевого может использовать свое действие, чтобы выполнить одно из следующих действий:

- Таран.** Переместитесь по прямой, со скоростью машины через пространство существа Большого или меньшего размера. Каждая цель должна совершить спасбросок Ловкости Сл 18. При успехе она отталкивается на 5 футов в ближайшее незанятое пространство. При провале она сбивается с ног и получает 28 (8к6) урона. В конце перемещения машина может протаранить соседнее существо или объект. **Атака:** водитель совершает атаку от Ловкости (наземный транспорт). **Попадание:** цель получает 22 (4к10) дробящего урона, а атакующий получает половину этого урона.
- Бортовой удар.** **Цель:** один транспорт на близком расстоянии впереди. **Атака:** Проверка Силы с использованием модификатора Силы транспортного средства, против проверки Ловкости или Силы цели. **Успех:** транспортное средство отбрасывается в соседнюю область, а пассажиры должны преуспеть в проверке Силы Сл 10 или будут сбиты с ног.

Монеты души

Бонусным действием, вы можете бросить 1 монету души в топку машины, что бы получить один из следующих эффектов:

- Скорость боевой машины увеличивается на 20 фт., до конца следующего хода существа.
- В следующий раз, когда оружие боевой машины наносит урон, до конца следующего хода персонажа, оно наносит дополнительно 10 урона силовым полем.
- Боевая машина восстанавливает 20 хитов.

Укрытие поста

Существо занимающее боевой пост умеет укрытие:

- Пост рулевого дает укрытие на три четверти (+5 КД и спасброскам Ловкости).
- Каждый оружейный пост дает укрытие на половину (+2 КД и спасброскам Ловкости).

Если существо, занимающее пост, подвергается эффекту, который позволяет ему совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, оно не получает урона, если преуспевает.

Приложение 10: МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

В этом приложении встречаются следующие магические предметы.

КРАСИВЫЙ ПРОКЛЕПАННЫЙ ДОСПЕХ

Доспехи (проклепанная кожа), редкий

Пока вы носите этот доспех, вы получаете бонус +1 к КД. Вы также можете бонусным действием произнести его командное слово и заставить доспех принять облик обычной одежды или любого другого доспеха. Вы сами решаете, как он будет выглядеть, включая цвет, стиль и аксессуары, но доспех при этом сохраняет свой объём и вес. Иллюзорный облик длится до тех пор, пока вы не используете это свойство повторно или не снимете доспех. Этот предмет можно найти в *Руководстве мастера*.

Изготовлена из прочной, но гибкой кожи гигантского демонического крокодила, проклепанной, чем-то похожей на зубы.

СТРЕЛА УБИЙСТВА ТИФЛИНГОВ

Оружие (боеприпас), очень редкое

Стрела убийства — это магическое оружие, предназначенное для убийства существ определённого вида. Область применения может быть как широкой, так и более конкретной; например, существуют и стрелы убийства драконов и стрелы убийства синих драконов. Если существо, принадлежащее к виду, расе или группе, связанной со стрелой убийства, получает от неё урон, оно должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 17, получая дополнительный колющий урон 6к10 при провале или половину этого урона при успехе.

После того как стрела убийства причиняет существу дополнительный урон, она становится немагической стрелой. Этот предмет можно найти в *Руководстве мастера*.

ЗЕЛЬЕ СИЛЫ ОГНЕННОГО ВЕЛИКАНА

Зелье, редкое

Когда вы выпиваете это зелье, значение вашей Силы становится равным 23 на 1 час. Зелье не оказывает на вас никакого эффекта в том случае, если значение вашей Силы уже равно этому значению или превосходит его. Этот предмет можно найти в *Руководстве мастера*.

МОНЕТА ДУШИ

Чудесный предмет, необычный

Монеты души имеют размер около 5 дюймов в поперечнике и около дюйма толщиной, чеканятся из infernalного железа. Каждая монета весит треть фунта, на нее нанесены infernalные письмена и заклинание, магически привязывающее к монете одну душу. Поскольку в каждой монете души заперта уникальная душа, у каждой из них есть своя история. Одно существо могло быть заключено в тюрьму в результате невыполнения обязательств по сделке, а другое могло стать жертвой проклятия ночной карги.

Ношение монет души. Держать монету души — означает чувствовать, как душа, связанная с ней, охвачена яростью или отчаянием. Злое существо может нести столько монет души, сколько пожелает (до максимального допустимого веса). Незлое существо может нести количество монет души, равное или меньшее, чем его модификатор Телосложения, без штрафа. Незлое существо, носящее количество монет души больше, чем его модификатор Телосложения, совершает с помехой броски атак, проверки характеристик и спасброски.

Использование монеты души. Монета души имеет 3 заряда. Существо, носящее монету, может использовать свое действие, чтобы потратить 1 заряд и использовать его для одного из следующих действий:

- **Выкачать жизнь.** Вы высасываете часть души и получаете 1к10 временных хитов.
- **Задать вопрос.** Вы телепатически задаете душе вопрос и получаете краткий телепатический ответ, который вы можете понять. Душа знает только то, что знала при жизни, но она должна ответить вам правдиво и настолько полно, как может. Ответ состоит не более чем из одного-двух предложений и может быть загадочным.

Освобождение души. Использование заклинания, снимающего проклятие с монеты души, освобождает запертую в ней душу, равно как и расходование всех зарядов монеты. Сама монета ржавеет изнутри и уничтожается, как только душа освобождается. Душу также можно освободить, уничтожив монету, в которой она находится. Монета души имеет КД 19, 1 хит за каждый оставшийся заряд и иммунитет ко всему урону, кроме урона от адского оружия или топки infernalной боевой машины. Освобождение души из монеты души считается хорошим поступком, даже если душа принадлежит злему существу.

ПРИЛОЖЕНИЕ 11: СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

Во время этого приключения персонажи могут получить следующие сюжетные награды:

Бич чумного щита

Вы нанесли могучий удар по силам Заризли. Мысль о том, что простые смертные могут нанести удар по дьявольским силам, вселила беспокойство, страх и злобу в умы дьяволов в округе. Слухи бегут впереди вас... правдивы ли они?

Никаких исключений!

Вы нарушили единственные правила Махади: «Никаких сражений! Никаких заклинаний! Никаких исключений!» Решив нарушить правила, вы обрекли себя на изгнание с Базара Махади. Теперь вы должны выживать в пустошах без его надежного убежища. Вы начинаете любое приключение второго этапа *Восхождения Авернуса* с половиной хитов и одним уровнем истощения, который нельзя снять.

Приложение 12: Советы Мастеру

Чтобы вести это приключение в рамках D&D Adventurers League, вам **необходимо** от 3 до 7 игроков, каждый со своим персонажем, уровень которого соответствует указанному в «Введении» диапазону. Персонажи, играющие в **книжное приключение**, могут продолжать играть в него, но, сыграв в другое книжное приключение, они **не смогут вернуться** в первое, если выйдут за пределы его диапазона уровней.

ВПЕРВЫЕ ИГРАЕТЕ В D&D ADVENTURERS LEAGUE?

<http://dnd.wizards.com/playevents/organized-play>

ВПЕРВЫЕ ИГРАЕТЕ В СЮЖЕТ СЕЗОНА?

<http://dndadventurersleague.org/storyline-seasons/descentinto-avernus/>

Подготовка приключения

Перед началом игры учтите следующее:

- Прочитайте приключение, делая заметки о том, что вы хотели бы выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, описание НИП или его тактика в бою. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами.
- Соберите материалы, которые вы хотели бы использовать во время игры. Это может быть: ширма мастера, карточки с заметками, миниатюры, тактические карты.
- Попросите игроков предоставить информацию об их персонажах: имя, расу, класс, уровень, пассивную Мудрость (Восприятие) и все, что может быть важным для приключения (например, предыстории, черты, слабости и т.д.).

Игроки могут играть в приключение, в котором они раньше участвовали в качестве игрока или Мастера, однако каждым персонажем можно участвовать в приключении только один раз. Убедитесь, что у каждого игрока есть его лист приключений персонажа (если его нет, возьмите один у организатора). Игроки записывают название приключения, номер сессии, дату, и свой номер DCI. Также игроки заполняют начальное значение своих очков продвижения и сокровищ, дней простоя и известности. Эти значения обновляются в конце сессии.

Каждый игрок несет ответственность за точное заполнение своего листа. Если у вас есть время, вы можете проглядеть их, чтобы удостовериться в их правильности. Если вы видите магический предмет с очень высокой редкостью или странные значения характеристик, вы можете попросить игрока предоставить документацию для сверки несоответствий. Если игрок не может его предоставить, не стесняйтесь воспрепятствовать использованию этого предмета или сказать ему использовать стандартный набор характеристик.

Направьте игрока прочитать *Руководство игрока D&D Adventurers League* для справки. Если игрок хочет потратить дни простоя и это начало приключения или эпизода, он может объявить об этой активности и списать дни немедленно или в конце приключения или эпизода. Игрок должен выбрать персонажу заклинания и другие ежедневные опции в начале приключения, если в приключении не сказано иное. Не бойтесь зачитывать описание приключения игрокам, чтобы дать им подсказку о том, с чем они могут столкнуться.

Изменение приключения

Чтобы определить, требуется ли вам изменять приключение, сложите уровни всех персонажей и поделите результат на количество персонажей (округлите 0,5 в большую сторону, а 0,4 — в меньшую). Это значение — средний уровень отряда (СУО). Чтобы определить **силу отряда** для приключения, сверьтесь с таблицей ниже.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ГРУППЫ

Состав отряда	Сила
3–4 персонажа, СУО ниже	Очень слабая
3–4 персонажа, СУО равен	Слабая
3–4 персонажа, СУО выше	Средняя
5 персонажей, СУО ниже	Слабая
5 персонажей, СУО равен	Средняя
5 персонажей, СУО выше	Сильная
6–7 персонажей, СУО ниже	Средняя
6–7 персонажей, СУО равен	Сильная
6–7 персонажей, СУО выше	Очень сильная