

РАЗРУШЕННЫЕ ПЕРСПЕКТИВЫ

Приключение сезона «Восхождение Авернуса»

Эльтурель — не единственный город, на который претендует Авернус; десятки давно забытых городов и деревень усеивают поля бесконечных сражений. В одном из таких мест, ожидая подходящего момента вновь сразиться со злом, пребывает в стазисе павший Адский Всадник. Возможно, это время наконец-то пришло?

Четырёх-шестичасовое приключение для персонажей 5–10 уровней

Оптимизировано для: СУО 8







Участники проекта

Designer: Cat Evans

Editing: Travis Woodall, Greg Marks, Hannah Rose **D&D Adventurers League Guildmaster:** Chris Lindsay

Art Director and Graphic Designer: Rich Lescouflair **Interior Art:** provided by Wizards of the Coast **Cartography:** Travis Woodall

Перевод: doodlez Вёрстка: doodlez Вычитка: Майя Эверетт **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, Claire Hoffman, Greg Marks, Ma'at Crooks, LaTia Bryant, Shawn Merwin, Will Doyle

Playtesters: Dylan Cole, Kerry Kaszak, Matthew Maranda, Chris McGovern, Daniel Oliveira, JJ Tin, Marcello Velazquez

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 защищён 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 **трёх-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.

Это приключение происходит в крепости Уэзерстоун [Weatherstone Keep], разрушенном замке в Авернусе. Искатели приключений должны преодолеть коварное подземелье, чтобы спасти Адского Всадника, ожидающего своего шанса воскреснуть.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Приключение происходит в руинах **КРЕПОСТИ УЭЗЕРСТОУН [WEATHERSTONE KEEP]**. Когда-то этот замок принадлежал злому лорду, который заключил договор с могущественным исчадьем преисподней. В обмен на души простолюдинов, которые трудились на его земле, лорд получил огромное богатство. К сожалению, ни один из его браков не принёс ему ребёнка, который унаследовал бы его сокровища, и на смертном одре он проклял исчадие. Когда последний вздох покинул его тело, он, его крепость и все, кто ему служил, были низвергнуты в **АВЕРНУС**.

Хотя после смерти повелителя крепость пришла в запустение, внутри есть **храм торма**, который был освящен благочестивым отцом злого лорда.

Спустя столетия армии **ЗАРИЭЛЬ** были разбиты в катастрофической битве. Один из её **АДСКИХ ВСАДНИКОВ**, дварф по имени **ГЛАНРИНГ АЙРОНБЕЛЛИ**, знал о замке и скрытом внутри храме. Он сбежал в Уэзерстоун и начал молить Торма даровать ему силу, чтобы спасти своего генерала и её армии.

Торм ответил на молитвы дварфа, но не так, как ожидал адский всадник. Вместо сонма ангелов или пылающего меча Торм **ЗАТОЧИЛ** дварфа в убежище из стекла и стали, где он будет ждать, когда сможет помочь с **ИСКУПЛЕНИЕМ** Зариэль.

Обзор приключения

Сюжет приключения состоит из **трёх частей** и занимает около **четырёх часов**. Приключение начинается с призыва к действию. Оно также содержит **две необязательные дополнительные цели**, на выполнение каждой из которых требуется **ещё по одному часу**.

- *Призыв к действию:* Проникновение. Персонажи попадают в крепость Уэзерстоун, минуя дьяволов снаружи.
- **Часть 1: Крепость Уэзерстоун.** Герои ходят по замку, узнают его историю и находят храм Торма. Это сюжетная цель А.
- **Часть 2: Внутреннее святилище.** Персонажи противостоят толпам дьяволов, пытаясь освободить Гланринга Айронбелли из его гробницы. Это сюжетная цель В.
- Дополнительная цель 1: Святая святых.
 Персонажи решают сложную и опасную головоломку,
 чтобы попасть во внутреннее святилище храма. См.
 Приложение 1.
- Дополнительная цель 2: Агенты Зариэль. Агент Зариэль также исследует Уэзерстоун, и персонажи должны победить его, прежде чем они смогут безопасно освободить Гланринга. См. Приложение 2.

Зацепки приключения

Персонажи получают задание проникнуть в руины крепости Уэзерстоун, исследовать находящиеся под ними подземелья и освободить адского всадника Гланринга Айронбелли. Просьба отправиться в крепость может исходить от одного из нескольких источников.

Наставление Жалрубана. Персонажи, игравшие в *DDAL09-08 «В саду зла»*, могли быть направлены в Уэзерстоун единорогом Жалрубаном.

Долг Торма. Орден Перчатки попросил героев найти и освободить Гланринга Айронбелли из Храма Торма в замке Уэзерстоун.

Слухи. Среди прочей болтовни цирюльник Бурни (его можно найти на Бродячем базаре Махади) рассказывает истории о дварфе — Адском Всаднике, заточённом под разрушающимся замком в Авернусе.

Схема приключения

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





Предполагаемая продолжительность: 15 минут

За пределами крепости **УЭЗЕРСТОУН**

Когда герои добираются до руин крепости Уэзерстоун, они обнаруживают, что внешние стены замка кишат дьяволами.

А. Прибытие к крепости

Уэзерстоун стоит на плоской равнине, окружённой скалами. Персонажи начинают на скалах, откуда открывается вид на замок и руины деревни, которая когда-то его окружала.

Информация о местности

Окрестности крепости имеют следующие особенности.

Размеры и местность. Этот регион Авернуса, как и большая часть плана, представляет собой иссечённую, багряную пустошь. Большие руины, раскинувшиеся вокруг замка, предоставляют достаточно мест для укрытия. Замок стоит посреди плоской равнины, над которой возвышаются отвесные скалы.

Скалы. Спуск по 20 футовым скалам может быть опасен. Для безопасного достижения дна требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 13. Персонаж, проваливший проверку, получает 2к6 (7) дробящего урона и привлекает внимание дьяволов.

Климат. Воздух горячий и сухой, а температура очень высокая.

Освещение. Небо пасмурное, но не настолько, чтобы помещать видимости.

Звуки. Дьяволы, которые обитают в разрушенной деревне, разговаривают друг с другом.

Главные ворота. Главные ворота Уэзерстоуна хорошо видны и открыты, а опускная решетка поднята на 3 фута над землей. Чтобы войти в них, нужно выйти из укрытия и в течение нескольких секунд перемещаться по открытой местности (см. раздел «Информация о существах»). Этот вход ведёт в область W1.

Поврежденная стена. Персонажи с пассивным Восприятием 14 или выше замечают разрушенный участок стены с дырой, достаточно большой, чтобы в нее могло протиснуться существо среднего размера. Этот вход ведёт в область W2.

Информация осуществах

Двенадцать бесов, семь игольчатых дьяволов и четыре бородатых дьявола лениво копошатся вокруг замка.

Чего они хотят? Крупные дьяволы отдыхают, ожидая прибытия остального легиона. Они нежатся на жаре, разделывая и пожирая живых и вопящих от ужаса бесов. Сообщите группе, что, похоже, пробраться мимо дьяволов будет несложно. Если дьяволы увидят гуманоидов, входящих в крепость, три беса улетят, чтобы позвать ближайшего костяного дьявола. Это приведёт к появлению дополнительных дьяволов, с которыми придется сражаться во второй части.

Что они знают? Дьяволы знают, насколько опасен Уэзерстоун и какие ловушки и опасности подстерегают внутри: они скорее сделают ставку на то, что персонажи в конце концов погибнут внутри, чем будут пытаться съесть их самостоятельно.

Призыв к действию

Персонажи знают, что их цель находится внутри крепости. Если они задержатся слишком надолго, прибудет отряд дьяволов (десять меррегонов и шесть белых абишаев) во главе с Зелиатой (эриния), которая использует разрушенную деревню в качестве казарм, поэтому крайне важно попасть внутрь крепости до того, как персонажей заметят.

Варианты взаимодействия

Вот несколько советов для этого столкновения.

Бой. Дьяволы сражаются, если их спровоцировать, а звуки боя привлекут ещё больше дьяволов. Персонажи, преуспевшие в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 12, понимают, что дьяволы пытаются загнать их в крепость. Отступление может быть лучшим вариантом — но похоже, что именно этого дьяволы и добиваются. Не корректируйте сложность этого боя на основе СУО. Она намеренно завышена, чтобы подтолкнуть игроков к скрытности.

Исследование. Прокрасться мимо дьяволов возможно, но нет достаточного количества укрытий, чтобы незаметно проникнуть через главные ворота. Однако персонажи могут незаметно войти через повреждённую стену, если заметят

Социальное взаимодействие. Персонажи, маскирующиеся под дьяволов, могут открыто войти в замок и выяснить, что он полон ловушек. Другие дьяволы считают их храбрецами (или глупцами, в зависимости от конкретного дьявола) за то, что они решились войти внутрь.



Предполагаемая продолжительность: 2 часа 15 минут

Внутри крепости Уэзерстоун

Персонажи входят в крепость Уэзерстоун и начинают поиски Гланринга Айронбелли.

Сюжетная цель А

Найти Храм Торма — это **сюжетная цель А**. Её можно выполнить, исследуя крепость.

W1. ОПУСКНАЯ РЕШЕТКА

Персонажи, воспользовавшиеся главными воротами, попадают в эту область.

Информация о местности

Коридор за главной опускной решеткой имеет следующие особенности.

Размеры и местность. Коридор имеет ширину 10 футов и длину 15 футов. Потолок, стены и пол сделаны из голого камня.

Освещение. Свет снаружи проникает через решётку. Область имеет тусклое освещение.

Звуки. Раскатистый смех дьяволов снаружи не позволяет персонажам услышать что-либо ещё.

Выход. Дальний конец коридора перекрыт ещё одной опускной решеткой. Для её поднятия требуется успешная проверка Силы Сл 20.

Информация о существах

Дьяволы снаружи замка и два **шипастых дьявола** в **области W2** наблюдают за тем, как персонажи сталкиваются с ловушкой в коридоре, смеются и делают ставки на то, как скоро персонажи погибнут в крепости.

Чего они хотят? Дьяволы в **области W2** хотят, чтобы персонажи вошли в замок – для них это развлечение. Однако если им удастся убедить персонажей заплатить им за эту привилегию, то будет ещё лучше. Если персонажи попытаются сами поднять опускную решетку, то дьяволы используют свое действие «Метание пламени». В качестве взятки они примут монеты души (они требуют две, но примут и одну), но если у персонажей нет монет души, они примут жертву: фунта плоти будет достаточно. Если персонажи решат заплатить плотью, они получат 10 (3кб) рубящего урона, который может быть исцелён только во время продолжительного отдыха.

Дьяволов также можно убедить открыть опускную решетку, успешно выполнив проверку Харизмы (Обман, Запугивание или Убеждение) Сл 11.

Что они знают? Дьяволы в **области W2** знают, как поднять решетку с помощью рычага на своей стороне, но они не используют его, если их не вынудить, не запугать или не подкупить монетой души. Они также знают расположение надземных частей крепости и путь на нижние уровни.

W2. Внутренний двор

Область W1 примыкает здесь. Персонажи, проходящие через разрушенную стену, попадают в крепость именно здесь.

Информация о местности

Внутренний двор имеет следующие особенности.

Размеры и местность. Диаметр круглого двора составляет 50 футов. Он усыпан обломками разрушающихся крепостных стен, которые обеспечивают укрытие на половину для средних существ и укрытие на три четверти для маленьких существ. Очевидно, что большая часть зданий не имеет структурной целостности.

Освещение. Эта открытая область, в небе над которой клубятся облака. Видимость нормальная.

Стражи. Четыре кровавых ястреба сидят на стенах, окружающих внутренний двор. Они замечают существ, которые не ведут себя скрытно, или тех, чья проверка Ловкости (Скрытность) ниже их пассивного Восприятия, равного 14. Ястребы не вступают в бой, но будут сражаются вместе с дьяволами, если бой всё же

начнётся. Растительный мир. Колючие, желтые сорняки пробиваются сквозь разбитые булыжники. Пока здесь есть сорняки, вся местность считается труднопроходимой. Любая область, затронутая огнем, выгорает начисто за один раунд.

Живая история. Мерцающие тени на стенах повторяют изображения сражающихся гуманоидов, уступающих дьяволам.

Выходы. Проход за опускной решеткой ведет в область W1. Две закрытые двери ведут в область W3 (не заперта) и **область W4** (заперта). Множество других дверных проемов никуда не ведут, за ними находятся разрушенные лестницы.

Информация о существах

Здесь находятся два шипастых дьявола, если только персонажи уже не имели с ними дело в области W1. Если дьяволы не знают о прибытии персонажей, то они обсуждают «остатки» в Большом зале, которые, по их словам, теряют свою развлекательную ценность:

«Уже и не угадаешь, кто из них был лордом Врином. Он даже сам забыл, что всё это — его вина».

Чего они хотят? Узнав о присутствии персонажей, дьяволы вступают в бой. Даже если персонажи маскируются под дьяволов, местные жители не рады гостям: это их владения, и прибывшие легионеры должны ждать снаружи, в руинах деревни.

Что они знают? Дьяволы знают историю Уэзерстоуна (см. «Предысторию приключения»). Они знают, что верхние уровни замка разрушены, небезопасны и труднодоступны: всё интересное, включая Храм Торма, находится под землёй. Храм «надёжно» запечатан: есть большая машина, открывающая к нему путь, но она сложна и запутанна в управлении.

Изменение сложности столкновения

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- Очень слабая: Используйте только одного шипастого
- Сильная или очень сильная: Используйте четырех шипастых дьяволов.

W3. Большой зал

Большой зал — просторное и тускло освещённое помещение, наполненное какофонией звуков развлекающихся дьяволов и вонью истязаемой нежити.



Информация о местности

Большой зал имеет следующие особенности.

Размеры и местность. Зал имеет 40 футов в длину и 25 футов в ширину. Большую часть длины зала занимают три длинных, развалившихся стола, опрокинутые стулья лежат на полу рядом со столами. В дальнем конце комнаты находится высокий стол, который стоит перпендикулярно остальным.

Освещение. Большой зал имеет тусклое освещение. Обстановка. Порванные бархатные портьеры, испачканные кровью, закрывают узкие окна. С потолка свисают знамена с геральдикой Уэзерстоуна (горная вершина, в которую бъёт молния), а за высоким столом выстроились четыре комплекта доспехов.

Оскверненный пир. Каждый стол уставлен тарелками с сырым, гниющим мясом. Некоторые из них кишат личинками или мухами, а на других блюдах видны следы происхождения мяса: кольцо с символом Арфиста или клочок кожи с частью татуировки.

Скрытый люк. На круглом, диаметром 10 футов, сигиле, на полу Большого зала изображен символ Торма из бледно-серого камня. На него было пролито много крови, и часть её стекает по краям сигила. Похоже, его можно сдвинуть и открыть (см. раздел «Статуи», ниже).

Доспехи. У этих четырёх бронзовых воинов правые руки подняты, ладони сложены в неприличные жесты, у всех кроме одного, у которого рука оторвана (см. «**Пропавшая рука**»). Когда правые руки всех доспехов будут выпрямлены в открытую ладонь, символизирующую Торма, Большой зал наполнит звук скрежещущего камня, и откроется скрытый люк, ведущий в **область W5**.

Пропавшая рука. Пропавшая бронзовая перчатка зарыта в одном из блюд с мясом гуманоидов. Персонажи, успешно прошедшие проверку Мудрости (Восприятие) Сл 12, найдут её в течение минуты; при провале требуется десять минут, чтобы найти её.

Информация о существах

Дьявол цепей устроил для двух бесов жуткую пародию на званый пир, включающую тосты «за идиотского лорда Уэзерстоуна, и за его прекрасный дар Авернусу». Два упыря в лохмотьях, некогда бывших роскошными платьями, ползают между столами, пытаясь стащить еды. Если персонажи слишком долго обыскивают Большой зал (например, не могут найти пропавшую руку), то три бородатых дьявола приходят через люк из области W5. Они немедленно нападают, если видят тела других дьяволов. Так же, если дотронуться до любого из блюд на столе, то можно потревожить трупных личинок [rot grub], устроивших гнездо внутри.

Чего они хотят? Дьяволы хотят продолжать мучить падших дворян Уэзерстоуна и не дать чужакам доступа на нижние уровни крепости, чтобы те не попали в Храм Торма. Они вступают в бой, как только узнают о появлении персонажей. Упыри хотят есть, а живые гуманоиды очень вкусные.

Что они знают? Дьяволы знают историю замка Уэзерстоун и то, как открыть скрытый люк.

Изменение сложности столкновения

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- Очень слабая: Уберите дьявола цепей.
- Слабая: Замените дьявола цепей и беса двумя шипастыми дьяволами.
- Сильная: Добавьте одного беса.
- Очень сильная: Добавьте шипастого дьявола



Сокровища

На столе, в платиновом кубке лежит горсть блестящих монет, среди которых приютилась одна монета души.

W4. Оружейная комната

В эту небольшую комнату можно попасть из области W2 или области W3.

Информация о местности

Оружейная имеет следующие особенности.

Размеры и местность. Оружейная комната имеет размеры 20 на 25 футов.

Температура. В комнате неприятно холодно, в отличие от знойной жары в других местах.

Замки. Обе двери в эту зону заперты. Их можно открыть при успешной проверке Ловкости Сл 10, с использованием воровских инструментов. При провале замок открывается, но больше не может быть заперт.

Скелет. В одном из углов оружейной комнаты лежит скелет небольшого гуманоида. На нём ржавые латы, а в руках он держит боевой топор.

Оружие и доспехи. На оружейных стеллажах и стойках лежат шестопёры или части доспехов. Оружие тупое, а доспехи ржавые и бесполезные.

Рюкзак. Под скелетом находится белый кожаный рюкзак. Персонажи, которые осматривают скелет и преуспевают в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 13, замечают рюкзак. На внутренней стороне клапана пришита бирка на дварфийском языке, на которой написано: «Собственность Кельды Айронбелли»

Информация о существах

Когда персонажи входят в комнату, она кажется пустой, но через несколько секунд в центре появляется **привидение** [ghost] Кельды Айронбелли.

Чего они хотят? Кельда жаждет, чтобы её кости упокоились на Материальном Плане, и чтобы кто-то преуспел там, где потерпел неудачу её брат. Кельда отдает персонажам свой рюкзак, если они пообещают исполнить одно из этих желаний.

Что они знают? Кельда знает, как открыть скрытый люк в **области W3**. Она также знает много исторических фактов: что случилось с Уэзерстоуном, историю Зариэль и её адских всадников, а также историю нападения Гланринга Айронбелли на замок (см. «**Предыстория**», выше). Поскольку не было никаких признаков успеха миссии, она считает, что её брат не справился.

Сокровища

Рюкзак Кельды — это удобный рюкзак Хеварда [Heward's handy heavysack]. Персонажи могут получить его в подарок от Кельды или забрать после победы над ней.

W5. ЛЕСТНИЦА

Эта винтовая лестница спускается в подвал замка. Дьяволы заполнили лестницу ловушками, чтобы никто не смог попасть в храм.

Информация о местности

Лестница имеет следующие особенности.

Размеры и местность. Лестница имеет 5 футов в ширину и 30 футов в длину. Высота потолка составляет 5 футов, но по мере спуска по лестнице увеличивается до 15 футов.

Освещение. Область полностью погружена во тьму. Поручни. Дьяволы знают, что нельзя ходить по лестнице, которая является ловушкой. В 8 футах над ступенями находятся пустые крепления для факелов и ряд поручней, которые, похоже, были добавлены недавно и предназначены для того, чтобы помочь летающим существам легко перемещаться по узкой винтовой лестнице. Персонажи могут использовать поручни, чтобы пройти по лестнице, не запустив ловушки на ступенях, для этого необходимо преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 15. Персонажи, использующие комплект для лазания, совершают эту проверку с преимуществом.

Скользкие ступени. Три верхние ступени смазаны жиром. Персонажи, провалившие спасбросок Ловкости Сл 13, падают ничком и скатываются вниз по остальной части лестницы. Персонаж с пассивным значением Расследования 15 или выше замечает скользкие ступени и может легко их избежать (однако следует отметить, что отсутствие света может дать персонажу помеху, снизив его пассивное значение на 5).

Острые стены. Персонажи, прикасающиеся к стенам, обнаруживают, что в них были вделаны осколки камня и стекла, с явной целью причинить боль. Существо, коснувшееся стены, получает 3 (1к6) рубящего урона в начале каждого своего хода, пока каким-либо образом не восстановит хиты или пока кто-нибудь действием не остановит кровотечение, преуспев в проверке Мудрости (Медицина) Сл 13.

Шипы. У подножия лестницы установлена баррикада из заостренных костей, скрепленных сухожилиями, готовая пронзить существ, которые упадут с лестницы. Существо, спускающееся по лестнице, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 14, при провале получая 9 (2к8) колющего урона. Существа, которые падают со ступеней (см. выше, раздел «**Скользкие ступени**»), совершают этот спасбросок с помехой.

Баррикада. Разбор баррикады занимает одну минуту. В качестве альтернативы её можно разрушить. Она имеет КД 10, 20 хитов и иммунитет к урону ядом и психической энергией.

Выходы. За баррикадой находятся деревянные двойные двери. Они заперты и могут быть открыты успешной проверкой Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. Двери имеют КД 14, 40 хитов, иммунитет к урону ядом и психической энергией, а также уязвимость к урону огнем.

W6. Храмовый притвор

В этой комнате находится головоломка, которая открывает доступ в храм.

Информация о местности

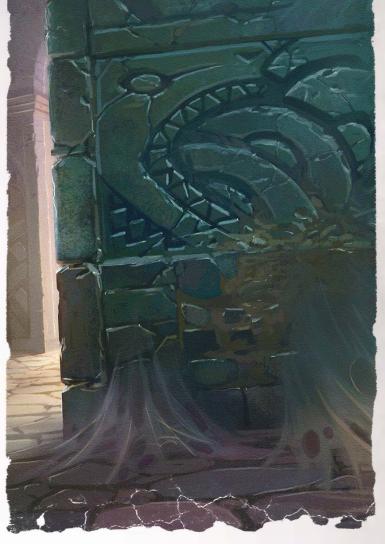
Комната имеет следующие особенности.

Размеры и местность. Диаметр этой круглой комнаты составляет 20 футов. Пол и стены сделаны из более светлого камня, чем в крепости наверху.

Колонна. В центре комнаты от пола до потолка возвышается колонна шириной 5 футов из непрозрачного белого кристалла, с догматами веры Торма, начертанными на общем языке. Эта колонна также является лифтом в храм, который работает, когда панели правильно размещены в нишах.

Стены. В стенах есть четыре ниши, под каждой из которых начертано слово:

- ОТЕЦ
- СОЮЗНИК
- ДРУГ
- СЛУЖИТЕЛЬ



Панели. На полу разбросаны четыре расписные деревянные панели, которые по форме подходят к углублениям в стенах:

- Платиновый дракон (Бахамут: служитель)
- Страж в доспехах (Хельм: союзник)
- Безглазый, однорукий воин (Тир: Отец)
- Шахматная фигура красного рыцаря (Красный рыцарь: друг)

Чтобы опознать фигуры, изображенные на каждой панели, требуется успешная проверка Интеллекта (Религия) Сл 10. Персонаж, который преуспел в проверке на 5 или больше, может сказать, какая панель соответствует каждому слову. Проверка выполняется с преимуществом, если персонаж является последователем Торма или членом Ордена Перчатки, или если он потратит минуту на изучение надписей на колонне. При провале определить правильное положение панелей можно только путём проб и ошибок.

Выход. Когда панели помещаются в правильные ниши, часть хрустальной колонны начинает мерцать и становится прозрачной, позволяя персонажам войти в небольшую комнату. Если вы используете **дополнительную цель A**, то другие варианты развития событий см. в Приложении 1.

Развитие событий

Когда персонажи входят в небольшую камеру внутри колонны, они немедленно телепортируются во Внутреннее святилище (если не используется **дополнительная цель А**). Персонажи могут совершить короткий отдых перед тем, как покинуть эту область, но у них не будет времени на отдых во Внутреннем святилище.



Предполагаемая продолжительность: 1 час 30 минут

Гробница адского всадника

Персонажи находят Гланринга Айронбелли и вступают в сражение с армией дьяволов, в то время как Адский Всадник пробуждается.

Сюжетная цель В

Спасение Гланринга Айронбелли и защита его от дьяволов является **сюжетной целью В**.

2A. XPAM TOPMA

Персонажи прибывают из **области W6**, материализуясь на помосте.

Информация о местности

Храм имеет следующие особенности.

Размеры и местность. Храм построен из бледносерого камня. Он представляет собой круглую площадку, расположенную на трех концентрических уровнях (помост, нижний круг и внешний круг).

Обстановка храма. Изображения священного символа Торма повторяются по всему храму — он вырезан на стенах и полу, а также вышит на выцветших гобеленах, которые висят на стенах. Большие каменные панели на стенах и полу исписаны стихами из священного писания.

Помост. Это квадратная центральная платформа со стороной в 15 футов, и с тремя лестницами, спускающимися на 10 футов в нижний круг. В центре помоста стоит статуя Торма.

Нижний круг. Это круг вокруг помоста, шириной 20 футов. Это самый низкий уровень пола в помещении.

Внешний круг. Этот круг по краю комнаты, шириной 10 футов, находится на 20 футов выше нижнего круга.

Звуки. Каждый звук эхом разносится по всему помещению, создавая устрашающий эффект.

Статуя Торма. Статуя Торма, стоит в центре помоста, её руки покоятся на рукояти длинного меча. Когда первый персонаж входит в храм, меч начинаетветиться ярким светом, пробивающимся сквозь потолок. Свет виден по всему Уэзерстоуну и оказывает

следующие эффекты на существ, не являющихся исчадиями:

- Существа в радиусе 30 футов от меча находятся под действием заклинания благословение [bless].
- Меч излучает ауру света, которая действует аналогично заклинанию мантия крестоносца [crusader's mantle].
- Существа в радиусе 30 футов от меча восстанавливают 10 хитов каждый раунд при инициативе 20.

Усыпальница. Под статуей Торма находится круг из толстого стекла, пузырящегося и кристаллизующегося, как будто оно было расплавлено и застыло. Под стеклом, в склепе внизу, персонажи могут смутно разглядеть неподвижную фигуру светловолосого дварфа в доспехах. Когда свет от статуи Торма становится ярче, дварф начинает шевелиться, разминая конечности и постепенно проявляя интерес к происходящему наверху. В то же самое время стекло начинает трескаться (см. Волна 1 — Волна 3, ниже).

Круги призыва. Пол внешнего круга украшают три круга магических знаков, начертанных засохшей кровью. Все существа, используемые в этом столкновении, появляются в этих кругах. Круги можно деактивировать, разбив всю площадь пола в квадрате 10 на 10 футов, которую они занимают (рассматривайте каждый 5-футовый квадрат как отдельный объект с КД 16, 30 хитами и иммунитетом к урону ядом и психической энергией), или каким-то образом удалив кровь.

Выход. Когда все дьяволы побеждены, Гланринг прикасается к статуе Торма и произносит молитву богу. Когда он закончит, персонажи телепортируются в **область W6**.

Информация о существах

Несколько дьяволов, предупрежденные сиянием от статуи Торма, нападают на храм. Дьяволы прибывают при значении инициативы 20 (при ничьей проигрывают всем) соответствующего раунда (см. Волна 1 — Волна 3, ниже) и перемещаются на свою скорость. После этого они совершают свой ход при инициативе 10 (также проигрывая всем в случае ничьей). Они могут прибыть в комнату через любой круг призыва.

Чего они хотят? Дьяволы хотят помешать персонажам освободить Гланринга, либо убив их, либо разрушив статую Торма (см. раздел «**Ущерб имуществу**», ниже).

Что они знают? Они знают, что статуя Торма — это сила, ответственная за пробуждение Адского Всадника, и поскольку раньше такого не случалось, они делают вывод, что она реагирует на присутствие персонажей.

Волна 1

Два **бородатых дьявола** и четыре **шипастых дьявола** прибывают во время первого раунда. Ещё одна группа такого же состава прибывает во время второго раунда. Эти дьяволы атакуют персонажей, или пытаются уничтожить статую, если не могут добраться до персонажа в свой ход.

Волна 2

Во время 3 раунда прибывают два **белых абишая** и два **меррегона**. Абишаи перемещаются на помост, чтобы уничтожить статую, в то время как меррегоны отбиваются от персонажей.

Гланринг Айронбелли. На 4 раунд стекло начинает трескаться, и Гланринг пробуждается.

Волна 3

Зелиат (эриния) и два меррегона прибывают на 6 раунд и перемещаются, чтобы атаковать персонажей. Если персонажи были замечены входящими в Уэзерстоун во время призыва к действию, Зелиату сопровождают три беса и костяной дьявол. Ещё четыре меригона прибывают на 7 раунд и пытаются уничтожить статую.

Гланринг Айронбелли. На 6 раунд Гланринг начинает рубить стекло, закрывающее склеп. Местность становится труднопроходимой, так как стекло дрожит и разлетается на осколки. При отсутствии помощи Гланринг разрушает стекло и взбирается на помост во время 10 раунда. Если персонажи помогают, обратитесь к разделу «Ущерб имуществу», ниже.

Ущерь имуществу

Дьяволы пытаются уничтожить статую, а персонажи могут захотеть помочь Гланрингу освободиться.

Усыпальница имеет КД 14, 75 хитов и иммунитет к урону ядом и психической энергией. Выбравшись из склепа, Гланринг помогает персонажам в бою. Каждый раунд он совершает две атаки используя свой боевой топор. Его атаки оружием имеют +4 к попаданию, наносят 15 рубящего урона при попадании и считаются магическими. Если хиты Гланринга опускаются до 0, не совершайте спасброски от смерти: он стабилизируется через три хода. Враги сосредотачиваются на дееспособных персонажах, а не на недееспособном дварфе.

Статуя Торма имеет КД 18, 120 хитов и иммунитет к урону ядом и психической энергией. Если её разрушить,

Изменение сложности столкновения

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- Очень слабая: У дьяволов на 20 хитов меньше, чем обычно (если только у них уже не меньше 20 хитов).
- **Слабая:** У дьяволов на 10 хитов меньше, чем обычно (если только у них уже не меньше 30 хитов).
- Сильная: У дьяволов на 20 хитов больше, чем обычно.
- Очень сильная: У дьяволов на 20 хитов больше, чем обычно и они наносят на 2 урона больше с каждой атакой.

она больше не будет излучать свет, и весь храм погрузится во тьму. Хуже того, в этом случае её эффекты меняются на противоположные: персонажи больше не получают преимуществ от регенерации или эффекта мантии крестоносца, вместо этого они попадают под эффект заклинания порча [bane].

Сокровища

Зелиат несет зелье большого лечения [potion of greater healing]. У одного из меррегонов, прибывших во второй волне, есть 1к6 арбалетных болтов +2.

Подведение итогов: Новый союзник

Гланрингу больно слышить о том, что произошло, пока он был заперт в Храме Торма, особенно о падении Зариэль. После того, как герои побеждают дьяволов в крепости Уэзеркип, Гланринг возвращается вместе с ними на Бродячий базар Махади. Когда Дара или персонажи расскажут о падении Зариэль и её нынешней деятельности, Гланринг обещает встать на сторону Дары и помочь победить свою бывшую госпожу или, что предпочтительнее, вернуть её на сторону добра.



Вознаграждения

Персонажи получают награды в соответствии со своими достижениями. В дополнение к повышению уровня на сессии можно получить следующие награды.

Награды персонажей

Персонажи получают следующие награды:

Повышение уровня

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 3M 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 6**:

- Удобный рюкзак Хеварда [Heward's handy heavysack]
- Монета души [soul coin]
- Зелье большего лечения [potion of greater healing]
- *(4)* Арбалетные болты +2

Награды Мастера

За проведение этого приключения вы получаете **награду Мастера**. Эту награду можно обменять на уровни, магические предметы и другие вещи, связанные с сезоном. Более подробную информацию см. в документе «Награды Мастера D&D Adventurers League».

Действующие лица

Следующие НИП играют важную роль в этом приключении.

Кельда Айронбелли [Kelda Ironbelly]. Кельда, сестра Гландринга Айронбелли, помогла Гланрингу добраться до крепости Уэзерстоун и задержала дьяволов, чтобы он смог спуститься в Храм Торма. При этом она была смертельно ранена и теперь обитает в оружейной замка в качестве призрака.

Кельда — красивая, закованная в броню женщинадварф с аккуратно заплетённой чёрной бородой. Она устало опирается на свой боевой топор и имеет несколько хорошо различимых ран, любая из которых могла оказаться смертельной.

- **Чего она хочет.** Кельда хочет найти кого-то, кто поможет её брату и его делу.
- Фатальный оптимизм. Кельда верила в лучшее в каждом — и это убило её.

Гланринг Айронбелли [Glanring Ironbelly]. Гланринг — Адский Всадник, который пришёл в Уэзерстоун в поисках способа помочь Зариэль (до её падения). Внешне он похож на свою сестру Кельду. Он прирожденный лидер; он рассчитывает, что люди будут слушать, то, что он говорит, и выполнять его приказы.

- **Чего он хочет.** Гланринг хочет служить Зариэль вернее, той, кем она была раньше, даже если это означает уничтожить её, чтобы обелить её наследие.
- **Прислушайтесь ко мне.** Всегда стремится быть главными в любой ситуации, даже если знает, что ктото другой подходит для этого лучше.

Вирзорн [Wyrzorn]. Вирзорн — ортон на службе у Зариэль. Она привыкла иметь дело с низшими дьяволами, которые, как правило, не славятся воображением или умом. Способность смертных преподносить сюрпризы сильно её раздражает.

- **Чего она хочет.** Вирзоорн хочет проложить путь к власти, используя свое высокое положение в армиях Девяти Преисподних.
- Самоуверенность смертельна. Вирзорн часто переоценивает собственный интеллект.



Статистика существ

В этом приключении встречаются следующие существа.

Белый абишай [White Abishai]

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	XAP
16(+3)	11 (+0)	18(+4)	11(+0)	12(+1)	13(+1)

Спасброски Сил +6, Тел +7

Сопротивление 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 абишая.

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

Магическое оружие. Атаки оружием абишая являются магическими.

Безрассудство. В начале своего хода абишай может получить преимущество на все свои броски атаки рукопашным оружием в течение этого хода, однако броски атаки против него получают преимущество до начала следующего хода абишая.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Абишай 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, ог 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 абишай совершает атаку Укус против случайного существа в пределах 5 футов от себя. Если в этой зоне досягаемости нет ни одного существа, абишай перемещается к противнику, которого он может видеть, на расстояние, равное половине своей скорости, не провоцируя при этом атак других существ.

Бес [IMP]

Крошечное исчадие (дьявол, перевёртыш), законно-злое

Класс Доспеха 13 **Хиты** 10 (3к4 + 3)

Скорость 20 фт., летая 40 фт.

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

Навыки Обман +4, Проницательность +3, Скрытность +5, Убеждение +4

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., 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.

Сопротивление 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.

Бородатый дьявол [Bearded devil]

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 13 (природный доспех) Хиты 52 (8к8 + 16) Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	XAP
16(+3)	15(+2)	15(+2)	9(-1)	11 (+0)	11(+0)

Спасброски Сил +5, Тел +4, Мдр +2

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., пассивное Восприятие 10

Языки Инфернальный, телепатия 120 фт.

Опасность 3 (700 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

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

Уверенный. Дьявол не может быть испуган, если видит в пределах 30 футов от себя союзное существо.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дьявол совершает две атаки: одну бородой, и одну глефой.

Борода. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 6 (1к8+2), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе станет отравленной на 1 минуту. Будучи отравленной таким образом, цель не может восстанавливать хиты. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Глефа. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 8 (1к10+3). Если цель — существо, не являющееся ни нежитью, ни конструктом, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе будет терять 5 (1к10) хитов в начале каждого сво его хода из-за инфернальной раны. Каждый раз, когда дьявол попадает этой атакой по цели, уже имеющей эту рану, урон от раны увеличивается на 5 (1к10). Любое существо может залечить рану, если действием совершит успешную проверку Мудрости (Медицина) со Сл 12. Эта рана также закрывается, если цель получит магическое лечение.

Дьявол цепей [Chain devil]

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 16 (природный доспех) Хиты 85 ($10 \kappa 8 + 40$) Скорость $30 \ \phi \tau$.

сил	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	XAP
18(+4)	15(+2)	18(+4)	11(0)	12(+1)	14(+2)

Спасброски Тел +7, Мдр +4, Хар +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., пассивное Восприятие 11

Языки Инфернальный, телепатия 120 фт.

Опасность 8 (3900 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 две атаки цепями.

Цепь. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 11 (2к6+4). Цель становится схваченной (Сл высвобождения 14), если нет другого существа, схваченного этим дьяволом. Пока цель схвачена, она опутана и получает колющий урон 7 (2к6) в начале каждого своего хода.

Оживление цепей (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). До четырёх цепей, видимых дьяволом в пределах 60 футов от себя, магическим образом обрастают острыми колючками и оживают, находясь под контролем дьявола, при условии, что эти цепи никто не несёт и не носит.

У каждой ожившей цепи КД 20, 20 хитов, сопротивление к колющему урону и иммунитет к урону звуком и психической энергией. Если дьявол в свой ход использует Мультиатаку, он может каждой ожившей цепью совершить одну дополнительную атаку Цепь. Каждая ожившая цепь может схватить по одной цели, но не может совершать атаки, если есть цель, схваченная ей. Ожившая цепь возвращается в неживое состояние, если её хиты опускаются до 0, а также если дьявол становится недееспособным или умирает.

РЕАКЦИИ

Обескураживающая иллюзия. Если существо, видимое дьяволом, начинает ход в пределах 30 футов от дьявола, дьявол может создать иллюзию, чтобы выглядеть как мертвец, бывший этому существу родным, или наоборот, как его злейший враг. Если это существо видит дьявола, оно должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 14, иначе станет испуганным до конца своего хода.

Игольчатый дьявол [Spined devil]

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	XAP
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., пассивное Восприятие 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. Использованные 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).

Костяной дьявол [Bone devil]

Большое исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 19 (природный доспех) **Хиты** 142 (15к10 + 60)

Скорость 40 фт., летая 40 фт.

сил	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	XAP
18(+4)	16(+3)	18(+4)	13(+1)	14(+2)	16(+3)

Спасброски Инт +5, Мдр +6, Хар +7

Навыки Обман +7, Проницательность +6

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., пассивное Восприятие 12

Языки Инфернальный, телепатия 120 фт

Опасность 9 (5000 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: две когтями и одну жалом.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 8 (1к8+4).

Жало. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 13 (2к8+4) плюс урон ядом 17 (5к6), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе станет отравленной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Кровавый ястреб [Blood Hawk]

Маленький зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 **Хиты** 7 (2к6)

Скорость 10 фт., летая 60 фт.

сил	ЛОВ	ТЕЛ	инт	МДР	XAP
6(-2)	14(+2)	10(+1)	3(-4)	14(+2)	5(-3)

Навыки Восприятие +4

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки —

Опасность 1/8 (25 опыта)

Острое зрение. Ястреб совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

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

ДЕЙСТВИЯ

Клюв. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: Колющий урон 4 (1к4+2).

MEPPETOH [MERREGON]

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 16 (природный доспех) **Хиты** 45 (6к8 + 18) **Скорость** 30 фт.

сил	ЛОВ	ТЕЛ	инт	МДР	XAP
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.

Тяжелый 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.

OPTOH [ORTHON]

Большое исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 17 (полулаты) **Хиты** 105 (10к10 + 50) **Скорость** 30 фт., лазая 30 фт

сил	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	XAP
22(+6)	16(+3)	21(+5)	15(+2)	15(+2)	16(+3)

Спасброски Лов +7, Тел +9, Мдр +6

Навыки Восприятие +10, Скрытность +11, Выживание +10 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 очарование, истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., истинное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 20

Языки Общий, Инфернальный, Телепатия 120 фт

Опасность 10 (5900 опыта)

Невидимое поле. Ортон, потратив бонусное действие, может стать невидимым. Любое снаряжение, которое он носит или несёт, также становится невидимым, пока носитель решит не снять тот или иной предмет со своей экипировки. Невидимость немедленно прекратится после того, как ортон совершит бросок атаки или не будет поражён атакой противника.

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

ДЕЙСТВИЯ

Инфернальный кинжал. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к4+ 6) рубящего урона, также цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 17, получая 22 (4к10) урона ядом при провале, или половину этого урона при успехе. К тому же, провалив спасбросок, цель отравляется на 1 минуту. Отравленная цель может повторить спасбросок в конце своего хода и избавится от этого эффекта при успехе.

Латунный арбалет. Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: 14 (2к10+3) колющего урона, плюс цель получает один из следующих эффектов:

- **1. Кислота.** Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 17, получая дополнительный урона кислотой 17 (5к6) при провале или половину этого урона при успехе.
- 2. Слепота (1/день). Цель получает 5 (1к10) урона излучением. Вдобавок, цель и все прочие существа, находящиеся на расстоянии 20 футов от самой цели должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 17, иначе ослепнут до конца следующего хода ортона.
- **3. Сотрясение.** Цель, и каждое существо, находящееся в пределах 20 футов неё, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 17, получая 13 (2к12) урона звуком при провале, или половину этого урона при успехе.
- 4. Окутывание паутиной. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 17, иначе она будет на 1 час сдержанна сетью липкой паутины. Сдержанное существо может выбраться, потратив действие, чтобы преуспеть в спасброске Силы или Ловкости Сл 17. Любое существо, кроме ортона, которое попытается дотронуться до липкой паутины, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 17, иначе оно тоже будет сдержанно паутиной.
- 5. Паралич (1/день). Цель получает 22 (4к10) урона электрическом и должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 17, иначе будет парализована на 1 минуту. Парализованное существо может повторить спасбросок в конце своего хода, избавляясь от этого эффекта при успешном результате.
- **6. Слежка.** В последующие 24 часа, ортон знает местоположение и расстояние до своей цели, при условии, что цель находится в этом плане существования. Если цель находится в другом плане, ортон знает в каком именно, но не знает точного его местоположения.

РЕАКЦИИ

Взрывное возмездие. Когда хиты ортона опускаются до 15 единиц или меньше, то он может взорваться. Все существа, находящиеся на расстоянии 30 футов от него, должны совершить спасбросок Ловкости Сл 17, получая 9 (2к8) урона огнём + 9 (2к8) урона звуком при провале и половину этого урона при успехе. Взрыв уничтожает как само тело ортона, так и его инфернальный кинжал и латунный арбалет.

Привидение [GHOST]

Средняя нежить, любое мировоззрение

Класс Доспеха 11 **Хиты** 45 (10к8)

Скорость 0 фт., летая 40 фт. (парит)

сил	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	XAP
7(-2)	13(+1)	10(+0)	10(+0)	12(+1)	17(+3)

Сопротивление к урону звук, кислота, огонь, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак Иммунитет к урону некротическая энергия, холод, яд Иммунитет к состоянию захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Восприятие 11 **Языки** все языки, известные при жизни **Опасность** 4 (1100 опыта)

Эфирное зрение. Зрение привидения простирается на 60 футов на Эфирный План, когда оно находится на Материальном Плане, и наоборот.

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

ДЕЙСТВИЯ

Иссушающее касание. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Урон некротической энергией 17 (4к6+3).

Эфирность. Привидение входит на Эфирный План с Материального Плана, или наоборот. Оно видимо на Материальном Плане, пока находится в Пограничном Эфире, и наоборот, хотя не может воздействовать на то, что находится на другом плане, и становиться целью эффектов, происходящих на другом плане.

Ужасный облик. Все существа, находящиеся в пределах 60 футов от привидения, не являющиеся нежитью, и способные видеть его, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 13, иначе станут испуганными на 1 минуту. Если цель проваливает спасбросок на 5 и более единиц, она также стареет на 1к4 × 10 лет. Испуганная цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая испуганное состояние на себе при успехе. Если цель успешно совершила спасбросок или действие эффекта закончилось, она получает иммунитет к Ужасному облику этого привидения на следующие 24 часа. Эффект старения можно отменить заклинанием высшее восстановление [greater restoration], но только если оно будет наложено в течение 24 часов после воздействия.

Одержимость (перезарядка 6). Один гуманоид, видимый привидением в пределах 5 футов от себя, должен преуспеть в спасброске Харизмы со Сл 13, иначе станет одержимым привидением; после этого привидение исчезает, а цель становится недееспособной и теряет контроль над своим телом. Теперь привидение контролирует это тело, но цель не теряет сознание. Привидение не может быть целью атак, заклинаний и прочих эффектов, кроме тех, что изгоняют нежить, и оно сохраняет своё мировоззрение, Интеллект, Мудрость, Харизму и иммунитет к испугу и очарованию. Во всём остальном привидение использует статистику одержимой цели, но оно не получает доступ к знаниям, классовым умениям и владениям цели.

Одержимость длится до тех пор, пока хиты тела не опустятся до 0, пока привидение не окончит его бонусным действием, или пока привидение не изгонят или не заставят уйти таким эффектом как заклинание рассеивание добра и зла [dispel evil and good]. Когда одержимость заканчивается, привидение возвращается в свободное пространство в пределах 5 футов от тела. Цель получает на 24 часа иммунитет к Одержимости этого привидения после того как преуспеет в спасброске или после того, как одержимость закончится.

Рой трупных личинок [Swarm of rot grubs]

Средний рой крошечных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 8 Хиты 22 (5к8) Скорость 5 фт., взбирание 5 фт.

сил	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	XAP
14(+2)	13(+1)	13(+1)	6(-2)	12(+1)	7(-2)

Сопротивление к урону колющий и рубящий Иммунитет к состоянию очарован, испуган, схвачен, парализован, окаменевший, сбитый с ног, опутан Чувства слепое зрение 10 фт., пассивное Восприятие 6

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот, и рой может перемещаться через любое пространство, достаточно большое для Крошечной личинки. Рой не может восстанавливать хиты или получать временные хиты.

ДЕЙСТВИЯ

Укусы. Рукопашная атака оружием: +0 к попаданию, досягаемость 0 фт., одно существо в пространстве роя. Попадание: в цель проникает 1к4 трупных личинок. В начале каждого своего хода цель получает колющий урон 1к6 за каждую трупную личинку в нём. Прижгя огнём рану от укуса до конца своего следующего хода, цель получает урон огнём 1 и убивает эти трупные личинки. По истечении этого времени эти трупные личинки заползают слишком глубоко под кожу носителя, чтобы их сжечь.

Если цель, заражённая трупными личинками, заканчивает свой ход с 0 хитами, она умирает, так как трупные личинки добираются до её сердца и убивают её. Любой эффект, который вылечивает болезни, убивает все трупные личинки, заразившие цель.

Упырь [GHOUL]

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12 Хиты 22 (5к8) Скорость 30 фт.

сил	ЛОВ	ТЕЛ	инт	МДР	XAP
13(+1)	15(+2)	10(+0)	7(-2)	10(+0)	6(-2)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление, очарование

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 9 (2к6+2).

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 7 (2к4+2). Если цель — существо, не являющееся эльфом или нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Чёрный абишай [Black abishai]

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	XAP
14(+2)	17(+3)	14(+2)	13(+1)	16(+3)	11(+0)

Спасброски Лов +6, Муд +5

Навыки Восприятие +5, Скрытность +6

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 кислота, огонь, яд **Иммунитет к состоянию** отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 16 **Опасность** 7 (2900 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению абишая.

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

Магическое оружие. Атаки оружием абишая 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: две 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 уронаплюс 9 (2к8) урона кислотой.

Ползучая тыма (перезарядка 6). Абишай накладывает тыму [darkness] в точке в пределах 120 футов от себя, не требуя никаких компонентов. Его характеристикой для накладывания этого заклинания является Мудрость. Пока заклинание сохраняется, абишай может бонусным действием переместить область тымы до 60 футов.

Шипастый дьявол [Barbed devil]

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех) **Хиты** 110 (13к8 + 52) **Скорость** 30 фт.

сил	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	XAP
16(+3)	17(+3)	18(+2)	12(+1)	14(+2)	14(+2)

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

Навыки Восприятие +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., пассивное Восприятие 18

Языки Инфернальный, телепатия 120 фт.

Опасность 5 (1800 опыта)

Шипастая шкура. 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 — горючий предмет, который никто не несёт и не носит, она также загорается.

Эриния [Erinyes]

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 18 (латный доспех) **Хиты** 153 (18к8 + 72)

Скорость 30 фт., летая 60 фт.

сил	ЛОВ	ТЕЛ	инт	МДР	XAP
18(+4)	16(+3)	18(+4)	14(+2)	14(+2)	18(+4)

Спасброски Лов +7, Тел +8, Мдр +6, Хар +8

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 истинное зрение 120 фт.,

пассивное Восприятие 12

Языки Инфернальный, телепатия 120 фт.

Опасность 12 (8400 опыта)

Адское оружие. Атаки оружием эринии являются магическими, и причиняют при попадании дополнительный урон ядом 13 (3к8) (уже учтён в атаках).

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Эриния совершает три атаки.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 8 (1к8+4) или рубящий урон 9 (1к10+4), если используется двумя руками, плюс урон ядом 13 (3к8).

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1к8+3) плюс урон ядом 13 (3к8), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе станет отравленной. Яд действует до тех пор, пока не будет устранён заклинанием малое восстановление [lesser restoration] или подобной магией.

РЕАКЦИИ

Парирование. Эриния добавляет 4 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по ней. Для этого эриния должна видеть атакующего, и должна использовать рукопашное оружие.

Приложение 1: Святая святых (дополнительная цель А)

Предполагаемая продолжительность: 60 минут

Испытание веры

Создатель храма требует от персонажей пройти испытание веры, прежде чем им будет позволено войти в святилище.

Дополнительная цель А

Получить доступ к храму Торма — это **дополнительная цель А**. Её можно выполнить, решив головоломку.

Комната с плитками

Персонажи телепортируются сюда из **области W6**. Карта этой головоломки представлена в **Приложении 3**.

Информация о местности

Комната имеет следующие особенности.

Размеры и местность. Потолок и стены этой квадратной комнаты 25 на 25 футов сделаны из светлого камня, а пол выложен коричневыми и белыми плитками, расположенными в шахматном порядке. В каждом ряду есть красная плитка с нанесенным на неё изображением.

Освещение. Комната ярко освещена светящимися плитками.

Выходы. Персонажи появляются в одном конце комнаты. Единственный выход находится прямо напротив них — он закрыт двойными деревянными дверьми шириной десять футов, окованными железом. Эти двери откроются после того, как хотя бы один персонаж пройдет по Истинному Пути (см. ниже). Они также могут быть открыты успешной проверкой Ловкости Сл 15 совершенной с использованием воровских инструментов. Дверь имеет КД 16, 45 хитов, иммунитет к урону ядом и психической энергией, и уязвимость к урону огнём.

Прибытие. В центре комнаты появляется иллюзия пожилого человека. Он постарел, но сохранил красоту и доброе выражение лица. Эта иллюзия представляет Картиса, предпоследнего владыку Уэзерстоуна, который построил Храм Торма. Иллюзия произносит только одно сообщение и не взаимодействует с персонажами, только повторяет сообщение, когда к нему обращаются:

«Вы почти у цели, друзья, если вы действительно друзья. Но сначала необходимо проверить ваши намерения. Вашу веру, если угодно. Ибо войти позволено только достойным, а не моему нечестивому сыну и его дружкам. Так что подумайте:

Защищайте слабых, Боритесь с пороком, Служите правой рукой Тира, Добросовестно исполняйте свой долг, И будьте добры. Иное вредит душе и телу. Тщательно взвешивайте свои решения».

Перемещение по плиткам. По причинам, описанным ниже, персонажи могут захотеть перепрыгивать по плиткам, которые они считают безопасными. Они могут сделать это, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 10, и перепрыгивая через одну плитку. Увеличьте сложность на 2 за каждую дополнительную плитку, через которую они хотят перепрыгнуть.

Красные плитки. На каждой из красных плиток выгравировано изображение. Если игроки не смогут их истолковать, то персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Религия) Сл 10, может сказать, что каждая плитка олицетворяет одну из добродетелей, о которых говорила иллюзия. Несмотря на то, что красные плитки являются очевидным путём через комнату, каждая из них является ловушкой. Любое существо, наступившее на красную плитку, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15. При провале они получают урон, как указано ниже.

- Ряд 1 (ближайший к персонажам): На этой плитке изображен воин, которого священник посвящает в рыцари (ДОБРОСОВЕСТНО ИСПОЛНЯЙТЕ СВОЙ ДОЛГ). Из плитки поднимаются шипы, нанося 7 (2к6) колющего урона.
- Ряд 2: На этой плитке изображен рыцарь, стоящий справа от однорукого человека (СЛУЖИТЕ ПРАВОЙ РУКОЙ ТИРА). От плитки исходит холод, нанося 9 (2к8) урона холодом и снижая скорость на 10 футов в течение 1 минуты.
- Ряд 3: На этой плитке изображен рыцарь, помогающий маленькому ребёнку подняться с земли (БУДЬТЕ ДОБРЫ). От рисунка на плитке поднимается ядовитый дым, который наносит 11 (2к10) урона ядом и отравляет существо на 1 час.
- Ряд 4: На этой плитке изображен рыцарь, защищающий мирных жителей от дыхания дракона (ЗАЩИЩАЙТЕ СЛАБЫХ). Из изображения распыляется прозрачная жидкость, нанося 14 (4к6) урона кислотой.
- Ряд 5 (ближайший к дверям): Рыцарь, поражающий дьявола (БОРИСЬ С ПОРОКОМ). Из изображения вверх вырывается столб белого огня, нанося 16 (3к10) урона излучением.

Раскалённый пол. Плитки, которые не являются красными и не относятся к Истинному Пути (см. ниже), обжигающе горячие на ощупь и наносят 1кб урона огнём любому существу, которое на них встанет. Спасбросок не поможет избежать этого урона, так как, избежав одной плитки, можно наступить на другую, столь же горячую.

Края комнаты. По краю комнаты проходит полоса из коричневого камня шириной в два фута. Персонажи могут пройти по ней и полностью избежать головоломки, но это рискованный путь: каждые 20 футов перемещения по ней требуется преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 15. Существа Среднего или большего размера совершают эту проверку с помехой. При провале существо задевает раскалённую напольную плитку, и получает 3 (1к6) урона огнём.

Истинный путь. Самой важной частью послания является фраза *«тицательно взвешивайте свои решения»*. Догматы Торма поощряют критическое мышление и планирование, а не поспешные действия. На некоторых белых плитках есть едва различимая гравировка: по одному слову на каждой плитке, которые трудно заметить (см. карту этой области). Это настоящий безопасный путь через комнату. Существо, находящееся рядом с одной из них, преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 13, расшифровывает гравировку.

Развитие событий

Когда персонажи выходят через двойные двери комнаты, они телепортируются во вспышке белого света во Внутреннее святилище (см. **Часть 2**).

Приложение 2: Агенты Зариэль (дополнительная цель В)

Предполагаемая продолжительность: 60 минут

Выход, охраняемый ортоном

Агенты Зариэль перехватывают группу, когда та пытается покинуть крепость Уэзерстоун.

Дополнительная цель В

Победа над агентами Зариэль — **дополнительная цель В**

Внутренний двор

Это столкновение происходит во внутреннем дворе (область W2), когда персонажи выходят из Уэзерстоуна. Когда персонажи выйдут во двор, прочитайте или перескажите следующий текст:

Свет над головой гаснет, сменяясь тьмой, настолько глубокой, что даже темное зрение не помогает.

«Я чувствую вонь дьяволов», — говорит Гланринг. «Мы не одни».

Шипящий, хриплый хохот раздается одновременно отовсюду. «Он не ошибается. Меня послала Зариэль, дварф. Она сказала, что больше не нуждается в твоих услугах».

M Too we also will be a second of the second

Информация о местности

Если в результате первого посещения персонажами этого места в **Части 1** не произошло никаких изменений, то внутренний двор имеет следующие особенности.

Размеры и местность. Диаметр круглого двора составляет 50 футов. Он усыпан обломками разрушающихся стен крепости, которые обеспечивают укрытие на половину для Средних существ и укрытие на три четверти для Маленьких существ. Очевидно, что большая часть зданий не имеет структурной целостности.

Освещение. Эта местность была хорошо освещена, когда персонажи впервые прошли здесь, но теперь она укрыта магической тьмой.

Растительный мир. Колючие жёлтые сорняки пробиваются сквозь разбитые булыжники. Пока здесь есть сорняки, вся местность считается труднопроходимой. Любая область, затронутая огнём, выгорает начисто за один раунд.

Выходы. Проход за опускной решеткой ведет в **область W1**. Две закрытые двери ведут в **область W3** и **область W4**. Множество других дверных проёмов никуда не ведут, за ними находятся разрушенные лестницы.

Опускная решетка. Проход, ведущий в **область W2**, перекрыт. Его можно открыть, преуспев в проверке Силы Сл 20 или с помощью рычага, находящегося внутри прохода.

Информация о существах

Голос во тьме — это Вирзорн (**ортон**). Его сопровождает **черный абишай**, ответственный за тьму, покрывающую двор.

Чего они хотят? Хотя **Вирзорн** — один из агентов Зариэль, он не был специально послан сюда; он просто оказался поблизости. Он хочет убить спасителей Гланринга и привести Адского Всадника к Зариэль — полагая, что та вознаградит его. Он также оскорблен вторжением в прошлое Зариэль. Вирзорн и абишаи под покровом темноты (сквозь которую они могут видеть) преследуют персонажей по двору, нападая и снова отступая, наслаждаясь насмешками и охотой.

Что они знают? Вирзорн знает, кто такой Гланринг и почему он оказался в Уэзерстоуне. Абишай просто выполняет приказ.

Изменение сложности столкновения

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

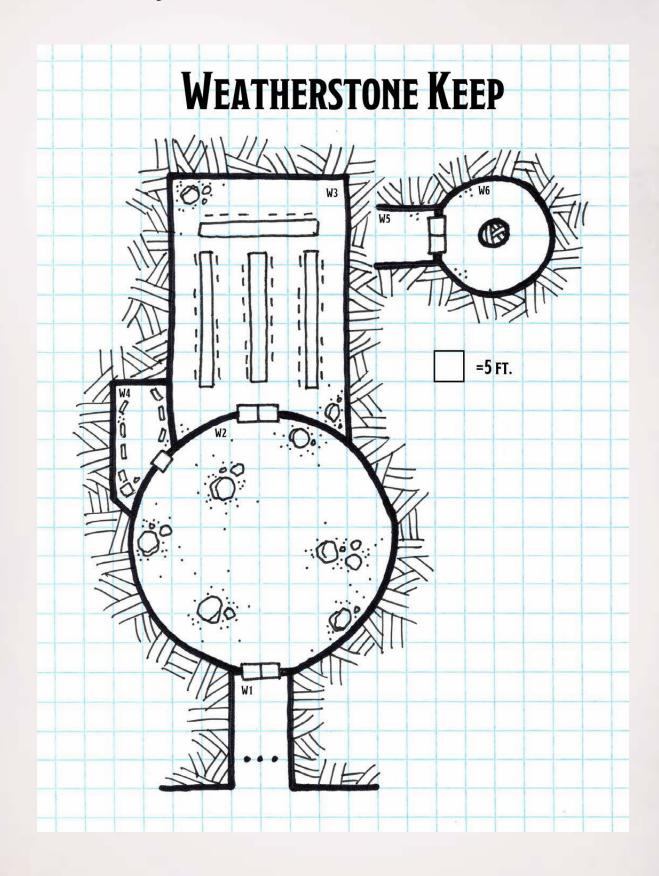
- Очень слабая: Замените абишая игольчатым дьяволом, который обладает способностью использовать заклинание тьма один раз в день.
- Слабая: Уменьшите количество хитов абишая до 40.
- Сильная: Увеличьте количество хитов абишая до 96.
- **Очень сильная:** Абишай имеет 96 хитов, а **Вирзорн** 150 хитов.

Развитие событий

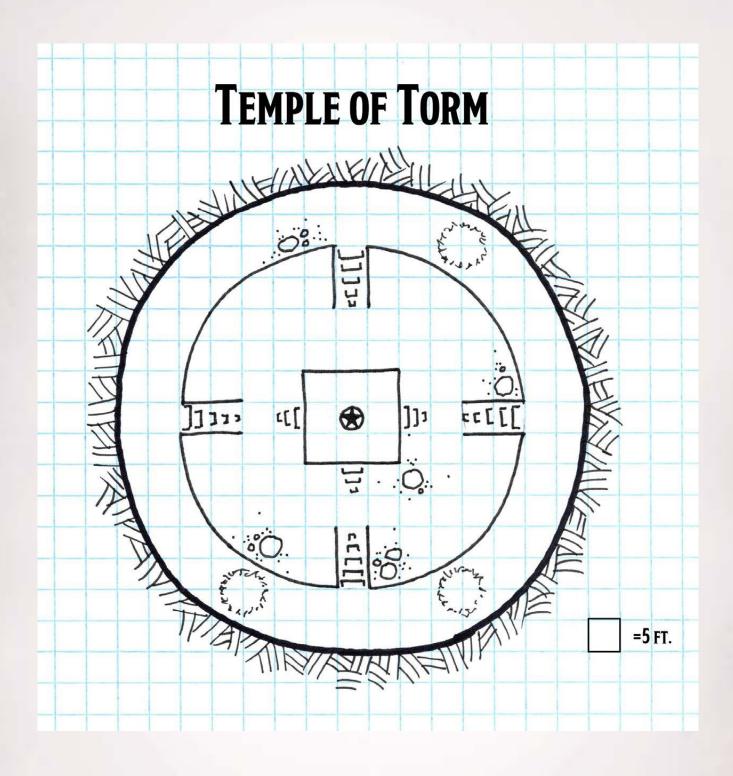
Когда Вирзорн и абишай будут побеждены, персонажи смогут покинуть Уэзерстоун.

Переходите к Подведению итогов в Части 2.

Приложение 3: Карта крепости Уэзерстоун



Приложение 4: Карта храма Торма



Приложение 5: Карта комнаты с плитками



Приложение 6: Награды персонажа

Если персонажи нашли следующие магические предметы во время приключения, они могут оставить их себе. Рекомендуется распечатать достаточно копий этой страницы для того, чтобы раздать их всем игрокам (зачеркнув награды, не полученные на сессии):

Удобный рюкзак Хеварда [Heward's handy heavysack]

Чудесный предмет, редкий

У этого рюкзака есть центральный карман и два боковых кармана, и все они являются межпространственными местами. В каждом боковом карманепомещается по 20 фунтов материи, не превышающей в объёме 2 кубических фута. В центральном кармане помещается до 8 кубических футов материи, весящей не больше 80 фунтов. Этот рюкзак всегда весит 5 фунтов, что бы в нём ни хранилось.

Помещение предмета в рюкзак использует обычные правила взаимодействия с предметами. Достаются предметы из рюкзака действием. Если вы достаёте из рюкзака конкретную вещь, она магическим образом всегда оказывается на самом верху.

У рюкзака есть несколько ограничений. Если он будет переполнен или если острый предмет проткнёт или разорвёт его, рюкзак разрывается и уничтожается. Если рюкзак уничтожается, всё его содержимое навсегда теряется, но артефакты появляются в новых местах. Если рюкзак вывернуть наизнанку, его содержимое выпадет наружу, но рюкзак придётся вывернуть обратно, чтобы его снова можно было использовать. Если в рюкзак поместить дышащее существо, оно может выжить 10 минут, после чего начнёт задыхаться.

Помещение рюкзака в межпространство, созданное сумкой хранения, переносной дырой или подобным предметом, мгновенно уничтожает оба предмета и открывает врата в Астральный План. Врата появляются в месте, где один предмет пытались поместить в другой. Все существа в пределах 10 футов от врат затягиваются внутрь и помещаются в случайным образом определённое место на Астральном Плане. После этого врата закрываются. Врата односторонние, и повторно не открываются. Этот предмет можно найти в Руководстве Мастера.

Этот конкретный рюкзак сделан из белой кожи, а на внутренней стороне ярлыка, на языке дварфов, написано «Кельда Айронбелли».

Зелье большого лечения [Potion of greater healing]

Зелье, редкое

Выпив это зелье, вы восстанавливаете $4\kappa 4 + 4$ хитов. Этот предмет можно найти в *Руководстве Мастера*.

Арбалетный болт +2

Оружие (болт), редкое

Вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона, совершеных при использовании этих магических боеприпасов. После попадания в цель боеприпасы перестают быть магическими. Этот предмет можно найти в *Руководстве мастера*.

Moheta души [Soul coin]

Чудесный предмет, необычный

Монеты души имеют размер около 5 дюймов в поперечнике и около дюйма толщиной, чеканятся из инфернального железа. Каждая монета весит треть фунта, на нее нанесены инфернальные 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 1 k 10 временных хитов.

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 инфернальной боевой машины. Освобождение души из монеты души считается хорошим поступком, даже если душа принадлежит злому существу.

Приложение 7: 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 удостоверится 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 столкнутся.

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