

Путеводитель Пипьяпа по всем Девяти Преисподним

ADVENTURERS LEAGUE

Предварительная версия v0.3

Как рассориться с дьяволами и завести много врагов

Пипъяп, предположительно

DDAL00-11



Путеводитель *Пипьяпа* по всем Девяти Преисподним

ADVENTURERS LEAGUE™

DUNGEONS.RU & DUNGEONSANDDRAGONS.RU

Credits

Designers: Amy Lynn Dzura, Chris Dzura, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick, Lysa Penrose, Travis Woodall

Development: Greg Marks, Alan Patrick

Editing: Melissa Holm, Greg Marks, Toni Winslow-Brill

D&D Adventurers League Guildmaster: Chris Lindsay

Art Director & Graphic Design: Joe Abboreno

Art & Cartography: Luke Absolum Reid, Dave Allsop, Tom Babbey, Thomas M. Baxa, Mark Behm, Michael Benrube, Filip Burburan, Christopher Burdett, Milivoj Cera, Kayla Cline, Conceptopolis, Daarken, Eric Deschamps, Dave Dorman, Jesper Ejsing, Steve Ellis, Carl Frank, Jon Hodgson, Ralph Horsley, George Sutherland Howard, Vance Kovacs, Daniel Landerman, Dyson Logos, Warren Mahy, Slawomir Maniak, Marco Nelor, William O'Connor, Hector Ortiz, Jim Pavelec, Claudio Pozas, Rob Rey, Mike Sass, Jasper Sandner, Mike Schley, Ilya Shkipin, David Sladek, Anne Stokes, Alex Stone, Cory Trego-Erdner, Franz Vohwinkel, Tyler Walpole, Sam Wood,Travis Woodall, Kieran Yanner, Min Yum

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: Gary Affeldt, Todd Ammerman, Richard Brown, Aaron Castro, Jeremy Elfering, Mac Elfering, Jeremy Feist, Alex Greene, Brayden Hildre, Melissa Holm, Steve Kramer, David Krolnik, Paul Kulbitski, Josh Lownes, Sean Mittelstaedt, Chad Nelson, Rick Osborne, Will Robbins, Shayne Schelinder, Ben Siekert, Tracy Siers, Greg Simon, Aaron Slotness, Mariah Stanford, Matthew Stanford, John Trainor, Rydia Vielehr, Joel Vogt, Jeremy Vosberg, Kassandra Vosberg, BreeAnn Wilkes, Toni Winslow-Brill

Перевод и верстка: FtZ

Вычитка: Maia Everett

Содержание

Глава 1: Использование Путеводителя Пипъяпа.....1

Глава 2: Все Девять Преисподен 3

Авернус, Первый 3
Дис, Второй 4
Минаурос, Третий 9
Флегетос, Четвертый..... 12

Глава 3: Приключения в Девяти Преисподних 37

Авернус: Воссоединились, и это хорошо..... 37
Дис: Пора платить по счетам 51
Флегетос: Я видел и Огонь и Боль 63

Глава 6: Раздаточные материалы 145

Информацию о монетах душ можно найти в **«Врата Балдура: Нисхождение в Авернус»**

Об этой книге

Идея для этой книги появилась на Origins 2018, когда Администраторы спустились из холла с Крисом Линдси и Сатин Феникс. Мы искали тихое место, чтобы сыграть. Сатин была тестером для текущего персонажа Администратора, который должен был дебютировать позже в том году на Gamehole Con. У нас с собой был мешочек печенья, и кто-то попросил мешочек печенья, потому что ему было НУЖНО печенье. Секретный проект «Мешочек Печенья» родился в тот момент. Что, если бы была волшебная сумка, которая могла бы выполнить Ваше самое сокровенное желание; дать Вам то, что Вы хотите, даже если это - не всегда лучшая идея? Ну, для всеми любимого, привлекательного беса Пипъяпа оно было бы заполнено нескончаемым печеньем, которое, если бы он съел их, позволило бы ему никогда не возвращаться назад в эти Девять Преисподних снова. Мы надеемся, что, поскольку Вы просматриваете Путеводитель Пипъяпа по всем Девяти Преисподним, Вы найдёте внутри свое самое сокровенное желание, даже если Вы при этом отправитесь в Ад...

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

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

Предупреждение: Пипъяп не несет ответственность за потерянные души, обмененные души, проданные души, израненные души, обесцененные души, или — давайте на прямую — по большей части за всё, что вы решите сделать, или обманом вынуждены будете сделать, со своей душой. В конце концов, у Пипъяпа нет собственной души, поэтому как Вы можете ожидать, что он будет заботиться о ваших?



Глава 1: Использование Путеводителя Пипъяпа

Путеводитель Пипъяпа предназначен, чтобы быть компаньоном *Врат Балдура: Спуск в Авернус*, который вы можете использовать, чтобы добавить деталей в ту кампанию или заставить Вас добавить интересные игры для Ваших персонажей Лиги Приключенцев D&D.

Для ведения приключения вам **нужны** 3-7 игроков - каждый со своим собственным персонажем в интервале уровней приключения, если не предоставляются предварительно созданные персонажи (*DDAL00-11a Воссоединились, и это хорошо*).

Подготовка приключения

До начала игры рассмотрите следующее:

• Вам будут нужны *Бестиарий* или доступ к бесплатным Основным правилам для проведения большинства этих приключений. Статблоки из *Бестиария* не были перепечатаны.

• Прочитайте приключение, делая заметки того, что Вы хотели бы подчеркнуть или напомнить себе во время проведения приключения: например, каким способом Вы хотели бы изобразить НИП или тактику, которую Вы хотели бы использовать в бою. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами приключения.

• Соберите любые ресурсы, которые вы бы хотели использовать для проведения этого приключения - такие как карточки заметок, Ширму ДМа, миниатюры и карты сражений.

• Попросите, чтобы игроки предоставили вам соответствующую информацию о персонаже, такую как имя, раса, класс и уровень; пассивная Мудрость (Восприятие) и что-либо ещё столь же необходимое для приключения (как например предыстория, черты характера, слабости и т.д.)

Новое в Лиге Приключенцев D&D
http://dnd.wizards.com/playevents/organized-play
Новое в годовом сюжете?
http://dndadventurersleague.org/storyline-seasons/descent-into-avernus/
https://dnd.wizards.com/products/tabletop-games/rpg-products/baldursgate_descent



Игроки могут играть приключение, которое они ранее играли как игрок или Мастер, но могут играть его только один раз данным персонажем. Убедитесь, что у каждого игрока есть «Журнал приключений» (logsheet) персонажа (если нет, то возьмите у организатора). Они обновляются в конце сессии. Информация о приключении и ваша информация добавляется в конце сессии приключения — независимо от того, закончили ли они приключение или нет.

Каждый игрок ответственен за поддержание точного журнала приключений. Если у Вас есть время, Вы можете быстро просмотреть лист персонажа игрока, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если Вы видите магические предметы очень большой редкости или странные значения характеристик, вы можете попросить, чтобы игроки предоставили подтверждающую документацию. Если они не могут, не стесняйтесь ограничивать использование предметов или просить, чтобы они использовали стандартное значение характеристик.

Укажите игрокам на *Руководство Игрока Лиги Приключенцев D&D* для справки. Если игроки хотят провести дни простоя, и это - начало приключения или эпизода, они могут объявить свою деятельность и потратить дни сейчас, или они могут сделать это в конце приключения или эпизода. Игроки должны выбрать заклинания для своих персонажей и другие ежедневные выборы до начала приключения, если в приключении не сказано иначе. Не стесняйтесь перечитывать описание приключения, чтобы дать игрокам намёки о том, с чем они могут столкнуться.

ADVENTURERS LEAGUE

Корректировка приключения

Чтобы определить, нужна ли вам корректировка приключения, сложите полные уровни всех персонажей и разделите результат на количество персонажей (округлите 0,5 и больше - вверх, а 0,4 и меньше - вниз). Это - средний уровень группы (СУГ). Чтобы определить **силу группы** для приключения, сверьтесь с приведенной ниже таблицей.

Определение силы группы

Состав группы	Группа	Сила группы
3-4 персонажа	СУГ ниже	Очень слабая
3-4 персонажа	СУГ равен	Слабая
3-4 персонажа	СУГ выше	Средняя
5 персонажей	СУГ ниже	Слабая
5 персонажей	СУГ равен	Средняя
5 персонажей	СУГ выше	Сильная
6-7 персонажей	СУГ ниже	Средняя
6-7 персонажей	СУГ равен	Сильная
6-7 персонажей	СУГ выше	Очень сильная

Глава 2: Все Девять Преисподен

ПЛАНИРУЕТЕ ПУТЕШЕСТВИЕ НА ДЕВЯТЬ КРУГОВ АДА? Вот обзор всего, что вы можете там найти: от обзора Повелителя каждого слоя и известных обитателей до ключевых мест, которые позволят вам перенести свои приключения в Ад.

Авернус, Первый

Авернус - это каменистая пустошь, усеянная раздробленными костями, разбитыми доспехами и оружием, разрушенными осадными машинами; обломки вечной войны, которая ведется на Нижних Планах между дьяволами и демонами, известная как Война Крови.

ПИПЬЯП ОБ АВЕРНУСЕ

Окей, я знаю, что сказал, что это руководство по всем девяти адам, но эти ребята из « Wizards of the Coast « уже написали целую книгу об этом слое, и мне не хочется делать все это снова. Пойдите, почитайте «Врата Балдура: Нисхождение в Авернус», чтобы узнать подробности.





Дис, Второй

Дис - это слой, существование которого по большей части игнорируется: одноименный город занимает почти весь план, а кольцо непроходимых гор окружает его внешний край. Взгляды посетителей постоянно прикованы к городу, но головокружительное множество деталей затуманивает тайны, которые содержит это место.

Диспатер правит этим местом и в последние десятилетия прилагает целенаправленные усилия как для восстановления прошлых отношений со своими противниками, так и для того, чтобы вежливо, но окончательно дистанцироваться от своих союзников. Он повсюду видит потенциальное предательство и никому не доверяет.

Город Дис отражает это, выполняя его приказы о постоянном строительстве и фортификации. Несмолкающие звуки пронизывают каждый угол и переулок, включая стук молотков о наковальни, валы и выкрики проклятий. Улицы прокладываются и сносятся в один и тот же день, а здания, по-видимому, меняют форму, структуру и материал за одну ночь. Постоянный хаос становится своего рода законом, странным и запутанным образом, и принимается жителями как неотъемлемая часть жизни.

Пипяп о Диспатере

Знаешь старую фразу «Если работать и не развлекаться, то станешь скучным»? Это как раз про Диспатера.

Этот парень совсем не веселый. Всегда интригует, всегда видит какую-то гадость; это вдохновляет. Он попал на эту должность благодаря Безопасности, и под "Безопасностью" я подразумеваю «посылать других дьяволов, чтобы они ради тебя убивали исподтишка». Мне это нравится!

Надо отдать ему должное: у него действительно ужасные дела. И я имею в виду это в лучшем смысле. Но это не значит, что я ему доверяю, и вам тоже не следует.



Повелитель Диса

Параноик до крайности и невероятный умник, Диспатер правит своими дьявольскими землями с помощью уловок, шпионажа и фантастически разрушительного оружия.

Он предпочитает передавать свои приказы и распоряжения через зачарованных, пойманных в ловушку бесов, чтобы гарантировать, что только предполагаемый получатель может узнать содержание сообщения. Хотя у него есть почти неограниченное количество этих бесов на выбор, он предпочитает конкретных троих, поскольку они хорошо послужили ему за время его правления: Безо, Чека и Умп. Что бы ни отличало их от остальных крылатых существ, это факт, известный только ему, хотя некоторые предполагают, что эти бесы когда-то были проводниками по аду, которые собрали больше секретов, чем можно сосчитать.

Отыгрыш Повелителя

Идеал. Секреты. «Нет вреда от того, чтобы хранить секреты — только от того, что раскрывать их. Закопайте что-нибудь достаточно глубоко, и все станут равны».

Привязанность. Секреты. «В неизвестном таится сила, и это сила, которую я контролирую и направляю. Путь к концу игры, то есть к планарному порядку, можно найти только через узнавание секретов, которые питают и управляют игроками».

Слабость. Секреты. «Как только я узнаю, что что-то действительно скрыто, я не могу отказаться выведать всю правду».

Известные Жители

Многие жители Диса считают себя знаменитыми, но это, как они говорят: все в глазах смотрящего.

Улица Богов

Улица Богов - это великолепно украшенный проспект в городе Дис. В отличие от остальной части города, он ярко освещен и в идеальном состоянии. Неподготовленному кажется, что она простирается бесконечно на восток и запад одновременно. Находясь здесь, существо, скорее всего, столкнется с любым количеством самопровозглашенных «богов» из самых разных миров. Эти существа - могущественные смертные, полубоги, коварные злодеи или что-то совсем другое, но все они действительно могущественные существа. Некоторые потенциальные примеры включают:

- Урз'л'так'ста – божество дикции
- Мину – божество идеальных печенек
- Артелл Неизбежный – божество энтропии

Гранделлак

Сборщики налогов Диса также служат стражей. Известные под общим названием Калбалкан, они возглавляются **костяным дьяволом** по имени Гранделлак.

Гранделлак десятилетиями служил Диспатеру в качестве главного сборщика налогов, сменив предыдущего главного сборщика налогов по неизвестным причинам. Форма костяного дьявола усыпана монетами, драгоценными камнями и случайными предметами, которые он взял в качестве оплаты, но жар этого слоя Девяти Адов сплавил любые такие предметы с его телом. Он чрезвычайно буквален и лишен чувства юмора (хотя он оценил бы такую вещь, если бы она была материальной). Более подробную информацию о Гранделлаке можно найти в разделе **«Налоги неизбежны»** в разделе **«Примеры столкновений»**.



Пипъяп о Гранделлаке

Ты когда-нибудь видели железного голема, сделанного из костей? Как насчет такого же, но с крыльями и огромным жалом на конце его дурацкого хвоста? Нет? Ну, ты еще не встречался с Гранделлаком.

Старина Гран – *назови его так, серьезно, сделай это* – будет круто, отвечаю. Он обожает шутки. Конечно, это костяной дьявол, но у всех нас тоже были плохие дни. Он так долго находится в Калбалкане и, как говорят, настолько успешен, что только 1% ваших слов в любом случае дойдет до его головы. Весь этот сильный жар и злобность вплавили налоги, которые он собрал прямо в кости, так что он несет свое богатство, куда бы ни шел!

Ключевые Места

Поверхность Диса часто прерывается шипастыми стенами, изрыгающими сажу фабриками и мрачными облаками проклятых душ. Это, безусловно, самый промышленно развитый район Девяти Кругов Ада, и теснящиеся внутри склады, кузницы и транспортировочные линии являются тайной для большего числа рас и миров, чем можно реально посчитать.

Город Дис

Ошеломляюще огромный город Дис охватывает почти весь слой Дис. Посетители этой части Девяти Кругов Ада часто путаются в одинаковых названиях, но быстро понимают, что это происходит потому, что Диспатер, правитель Диса, в значительной степени полагается на торговлю тайнами, чтобы сохранить свое положение у власти.

Вне стен кажется, что город постоянно маячит на горизонте. Независимо от того, в каком направлении или как долго существо будет двигаться, город никогда не будет казаться ближе — до тех пор, пока существо просто не войдёт в город. Это происходит так внезапно, что путешественник даже не осознает этого; он просто моргает, и он уже оказывается посреди совершенно запутанной городской застройки, окруженный разъеденными железными стенами и угрюмыми дьяволами, пытающимися заниматься своими повседневными делами.

Оказавшись внутри, суть города достаточно просто распознать; она таит в себе секреты. Торговля в основном состоит из литья, кузнечного дела и ковки, но с использованием методов, которые не известны в обычных мирах смертных. Улицы практически невозможно нанести на карту, так как любой картограф, выполнивший свою задачу, обнаруживает, что к моменту завершения его работы они уже безнадёжно устарели. Работа никогда не прекращается, поскольку группы дьяволов работают изо дня в день, потея и стеная, пытаясь завершить свой бесконечный список задач по строительству и ремонту постоянно разрушающейся и расширяющейся инфраструктуры для удовлетворения все более параноидальных требований Диспатера.

Город странным образом оказался местом назначения для многих планарных путешественников. Его строгое следование букве закона в сочетании с жестким, милитаристским мышлением дьяволов, которые обитают здесь, часто оставляет смертных с обычным желанием того, чтобы продолжать свою повседневную жизнь, не сталкиваясь с неожиданными обстоятельствами. Несмотря на указ Асмодея о том, что только на Авернус возможно телепортироваться или перенестись между планами, искатели секретов часто пробираются сюда и влачат относительно безопасное существование… до тех пор, пока они подчиняются требованиям Диспатера.

Ментири

Укрытый где-то в городе Дис, расположен Ментри, божественная тюрьма Диспатера для тех, кто противостоит ему.

Физический облик Ментири не поддается описанию, так как каждое существо воспринимает его по-разному. Для некоторых это молитвенный дом снаружи, который ведет в извилистый, бесконечный лабиринт сложных теологических решений; для других это обычная темница с каменными стенами и орудиями пыток, наполненный душами проклятых. Только те, кто заключен в это место, знают его истинную форму.

Форма Ментири. Оказавшись в Ментри, существо осознает, что истинная форма этого места - бесконечная тюрьма. Ряды клеток бесконечно простираются во всех сюрреалистичных направлениях, бросая вызов гравитации и физике в постоянно расширяющемся, головокружительном множестве мучений. Дьяволы всех видов патрулируют территорию, хотя костяные дьяволы и рогатые дьяволы наиболее многочисленны; они переходят от камеры к камере, мучая обитателей, пока те не заявят о своей преданности Диспатеру и не станут законно-злыми. Некоторые строят теории, что Ментири - древнее существо или какая-то первобытная сила, предшествовавшая Диспатеру, и что она оказалась здесь в ловушке из-за конфликта по поводу контракта с параноидальным архидьяволом.

Сад наслаждений

В центре города Дис находится окруженный стеной рай: Сад наслаждений. Это место наполнено роскошными, красочными украшениями. и предлагает всевозможные виды отдыха, от бесконечных шведских столов с отборными, редчайшими блюдами до груды шелковых подушек и мягко плещущихся водопадов, идиллические сцены являются желанной передышкой от безудержного смога и ощущения разбитости дьявольского города снаружи.

Обитатели Сада представлены людьми, эльфами и другими смертными расами. Будь то шеф-повар, менестрель, исполнитель или сенешаль, эти помощники всегда готовы обеспечить комфорт и помощь посетителю. Они всегда знают любимые блюда и напитки каждого существа и дают понять, что посетители могут оставаться здесь столько, сколько захотят, бесплатно.

Мудрые существа задаются вопросом, не слишком ли это хорошо, чтобы быть правдой, и с помощью спасброска Мудрости Сл 24 они понимают, что это место – просто иллюзия; любое существо с пассивной Мудростью (Проницательность) 18 или выше имеет преимущество на этот спасбросок. Этот спасбросок можно выполнить только раз в день. Попытка уйти требует успешного спасброска Мудрости Сл 30; те, кто знает что это место – серия взаимосвязанных иллюзий, имеют преимущество на спасбросок. Существо может быть вынуждено уйти, если ему приказывает могущественный дьявол, один из ифритов, которые правят здесь, или они подвергаются проверке Убеждения другого персонажа (против которой выступает их собственный спасбросок Мудрости или проверка Проницательности).

Совращение. Садом управляет трое злобных ифритов, которые стремятся развратить и извратить души тех, кто посещает это место. При входе в это место и на рассвете каждого последующего дня все спасброски персонажа уменьшаются на 1; эти штрафы отменяется, если они покидают Сад. Кроме того, на рассвете существо также должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 12 или поддастся зову Сада Наслаждений; если это произойдет, душа персонажа будет отнята и превращена в *монету душ**, и персонаж навсегда покидает игру, если только эта конкретная монета не будет приобретена и Диспатер, Махади или другой достаточно могущественный дьявол не согласится привязать душу, заключенную в монете, обратно к телу умершего.

Примеры столкновений

Урбанизированный слой Дис более законен, чем может ожидать путешественник, но по его дьявольской природе, становится очевидным, что законы можно интерпретировать по разному.

Темные Тучи

Тучи из **спектров** бесшумно собираются в небесах и низких точках Диса. Часто эти облака сидят молчаливые и угрюмые, но в редких случаях один из этих недовольных духов соскальзывает и ищет могущественных смертных, которые приходят в это место. Они действительно излучают мощную злую энергию и имеют преимущество на атаки по живым смертных.

Непроницаемая Тьма. Если облако **спектров** перекрывает проезжую часть, даже темное зрение не может видеть сквозь него. Эффект, подобный дневному свету [daylight] или солнечному ожогу [sunburst], рассеивает облако, но приводит к тому, что по крайней мере 1к6 **спектров** атакует того, кто произносит заклинание.

Бесовские Проводники

К персонажам приближается небольшая группа (1к4+1) **бесов**. Эти щебечущие, похожие на детей крылатые исчадия до крайности льстивы, но коварны до глубины души. Они работают только в группе и требуют по 3 зм в час каждому. С ними можно договориться, и при успешной проверке навыков Харизмы, их гонорар может быть снижен до 1 зм в час. Каждый день, когда они работают на кого-то (или группу), их гонорар удваивается. Они совершенно неспособны лгать и с гордостью заявляют, что собирают души для Диспатера, даже заходят так далеко, что говорят, что персонажи «стали бы отличным дополнением к его коллекции—но вы умны и могущественны, и, вероятно, до этого не дойдет!»

Как только их гонорар будет выплачен, они радостно расскажут о местных обычаях (как в поведении, так и в оплате юридических услуг),

планировке, районах, а также о смертных и исчадиях, представляющих интерес. Однако замысел бесов имеет далеко идущие последствия, и каждая ценная информация, которой они делятся, обернута вокруг крупицы мерзкой правды: время, проведенное в Дисе, в конечном счете развращает их моральный стержень, и со временем они обнаруживают, что их души созрели для сбора Диспатером и его агентами.

Если на этих **бесов** нападают, с ними плохо обращаются или отказываются выплатить их гонорар, они пытаются сбежать, используя любые необходимые средства. При наличии возможности они ищут помощи в любой возможной форме; часто это означает, что поблизости находятся **рогатые дьяволы** или **цепные дьяволы**, хотя поблизости могут оказаться и другие существа или ужасные дьявольские маги.

Налоги неизбежны

Многие районы Диса патрулируются инфернальными сборщиками налогов. Эти дьяволы подчиняются непосредственно Диспатеру и несут ответственность за то, чтобы местные жители и гости города своевременно и незамедлительно выплачивали налоги. В совокупности эти дьяволы известны как Калбалкан в честь предыдущего сборщика налогов, который, как говорят лояльные Диспатеру, «был безжалостно убит чьим-то бездушным пренебрежением к муниципальной безопасности».

Калбалкан принимают разные формы, хотя большинство их агентов - **рогатые дьяволы**. Они путешествуют группами по двое-трое, часто перекрывая проход и требуя предъявить документы, удостоверяющие личность, проездные документы и декларации о грузе для всех, кто случайно оказывается в этом районе. Тех, кто не предоставляет или не хочет предоставлять эту информацию, скорее всего, запугают или вытрясут эту информацию, а затем с них взимают плату, основываясь на предполагаемой стоимости имущества этого индивида. Часто она составляет около 100 зм за уровень персонажа, при этом за каждый магический предмет с легендарной редкостью взимается дополнительная плата в размере 500 зм. Неуплата рассматривается как оскорбление правления Диспатера, и эти лица доставляются в Ментири для вынесения приговора. Часто дьяволы принимают магические предметы в качестве залога выплаты налогов, включая предоставление квитанций для оплаты налога и выкупа залога:

Налоговый тариф Калбалкан

Редкость маг. предмета	Ценность
Обычный	50 зм
Необычный	100 зм
Редкий	150 зм
Очень редкий	225 зм
Легендарный	375 зм

Возвращение отданных предметов. Предметы, отданные в качестве залога на налоги и другие сборы, могут быть возвращены их первоначальным владельцем, если возместив удвоенную вышеуказанную стоимость в ЗМ и потратив 10 дней времени простоя на выполнение общественных работ.

Продажа Арестованного Имущества. Раз в сто лет калбалкан избавляются от всех магических предметов, которые оставались в их хранилищах так долго. Эта распродажа обычно состоит из почти бесполезных, почти истощенных палочек и посохов, но иногда там встречаются более мощные предметы, которые по какой-то причине остались невостребованными. Говорят, что следующая распродажа состоится через пять дней и содержит *Камень Йоун (поглощение)* по цене всего в пять *монет душ*. Однако общеизвестно, что Гранделлак, костяной дьявол, отвечающий за Калбалкан, желает заполучить этот предмет.

ADVENTURERS LEAGUE

Корректировка статблока Гранделлака.

Гранделлак использует статблок **костяного дьявола** со следующими изменениями:

- ***Благосклонность Архидьявола.*** Как назначенный Диспатером капитан Калбалкана, Гранделлак имеет максимальное количество хитов и имеет иммунитет к заклинаниям очарования, а также к любым заклинаниям или эффектам, которые могли бы изменить его форму.
- ***Адамантиновые Кости.*** Гнетущая жара Диса сплавила налоги, собранные Гранделлаком, с костями. Считается, что он носит адамантиновую броню и имеет иммунитет к атакам немагическим оружием.
- ***Неправедно Нажитое.*** Гранделлак сдал почти все налоги, которые собрал, но даже в этом случае значительная сумма была прикована к его телу. Когда сталкиваетесь с Гранделлаком, он полноценно использует два предмета из таблицы F и один предмет из таблицы G магических предметов. Эти предметы нельзя снять с его тела, если только персонажи не подвергнут мертвое тело Гранделлака зоне антимагии и не преуспеют в Сл16 (необычные предметы) или Сл 18 (редкие предметы). Другие предметы не могут быть извлечены и не разблокированы, хотя заклинание желания может отменить это. Извлечение предмета из трупа Гранделлака приводит к тому, что персонажи приобретают соперника в соответствии с разделом «Соперники» в главе 2 «Руководства Ксанатара по всему».

Гранделлак не имеет никакого желания работать больше положенного и упивается приобретенным богатством. Он задира и обладает острым умом во всем, что связано с законом и дьявольскими обычаями, и стремясь приобрести как можно больше Камней Йоун. Если перед ним стоит выбор между верной смертью и выживанием, он может предложить предписание о безналоговом прохождении через Дис или, при наличии надлежащей мотивации, снять один из магических предметов, гротескно и демонстративно прикрепленных к его телу.

Минаурос, Третий

Издалека Минаурос кажется местом былой роскоши и великой истории. Однако при ближайшем рассмотрении выясняется правда: все измерение - болото, город тонет в грязи, а качество изготовления настолько плохое, что приезжие смертные (особенно дварфы), как правило, обижаются.

Маслянистые дожди и густые черные облака пронизывают воздух, и единственная передышка—если это можно так назвать— исходит от регулярных ливней с градом, которые обрушиваются на тех, кто здесь живет. Вонь почти невыносима для большинства живых существ и даже для некоторой нежити.

Помимо всего прочего, Маммон, правитель этого царства, является самым успешным торговцем во всех Девяти Адах. Он накопил значительное количество богатства и спрятал большие тайники по всему плану, но он отказывается тратить большее, чем минимально необходимо для поддержания владения в порядке. Говорят, что он может с первого взгляда определить истинную ценность чего угодно, от тайны до души.

Повелитель Минауроса

Немногие существа по-настоящему понимают фразу “деньги-корень всего зла” так глубоко и страстно, как Маммон. Он и его дьяволы имеют обыкновение вести войну не с помощью тел, стали и магии, а вместо этого с помощью уловок, банков и манипуляций местной экономикой. Ничто не приводит смертных в отчаяние быстрее, чем полный крах всего, что они считали безопасным и надежным.

Он отказывается тратить монеты, если в этом нет явной необходимости, предпочитая вместо этого предоставлять только минимальный платеж, необходимый для обеспечения безопасности услуги или продукта. Как правило, он не заботится о качестве продукта, если только этот продукт не приносит пользы только ему, поэтому почти все сооружения по всему плану вечно находятся на грани обрушения в вонючее болото.

Отыгрыш Повелителя

Идеал. Лояльность. «Все должны быть лояльны, особенно ко мне. У каждого есть своя цена».

Привязанность. Богатство. «Специфика моего финансового учета эфективнее любой клатвы верности».

Слабость. Паранойя. «Все хотят моего богатства или моей власти. Возможно, и то, и другое. Мне нужно уничтожить своих союзников, прежде чем они ослабят меня, став моими друзьями».

Пипъяп о... Маммоне

Когда - то давным - давно - да, да, я знаю, о чем ты думаешь - давным - давно мне нужен был кредит. Так что мне нужно подумать, потирать мозги и все такое. То, что мне было нужно, было довольно конкретным, и мои обычные приятели не могли этого обеспечить.

И вот появляется этот китон. Цепные дьяволы, как вы их называете. Итак, появляется этот цепной дьявол, весь покрытый золотыми и серебряными цепями; "довольно изысканная филигрань", - говорю я. Их это не позабавило, но они сказали мне, что Маммон готов выдать мне нужную сумму, а затем они назвали мне цену, которую он хотел.

Я имею в виду, нет, у меня нет собственной души, но у меня есть стандарты. У Маммона есть репутация, но и у старого Пипъяпа тоже. Я был в Минауросе; это место - вонючее сонное болото, и очевидно, что Маммона не волнует внешний вид. Я не мог согласиться. Внешний вид очень важен.

В любом случае, я говорю китону, что меня это не интересует. Раздается фырканье и смех, как будто они подумали, что я тупой или что-то в этом роде, и следующее, что я помню, это просто жирное пятно на камне, как будто их там никогда не было.

Итак. Мораль этой истории такова: "Не принимайте бесплатные деньги, потому что они, вероятно, от Маммона, и вас не только убьют, но и вы навсегда останетесь жирным и вонючим".

Известные Жители

Помимо Маммона и его избранных агентов (см. «*Том Морденкайнена о врагах*»), здесь время от времени встречаются некоторые интересные персонажи:

Махади

Махади иногда посещает торговый район в Джанглин-Хитере. Ему, в отличие от других посетителей, не требуется спонсорства от могущественного дьявола. Более подробную информацию о Махади можно найти в книге «Врата Бальдура: Нисхождение в Авернус».

Шаддон

Давным-давно Шаддон (цепной дьявол) был всего лишь пытателем в Джанглин-Хитер. Он преуспел в своей роли, и его стремление к большему вознаграждению привело его к заключению частных сделок с дьяволами из других слоев Девяти Адов - он будет пытать души, которые они приносили ему, в обмен на премиальное вознаграждение.

В конце концов рассказы о его предприятии достигли ушей Маммоны. Движением, которое удивило всех, особенно Шаддона, Маммон повысил цепного дьявола до более престижной роли: Шаддон теперь надзирает за всей пыточной деятельностью в Джанглин-Хитер. Его офисы расположены в Дьявольском районе, и иногда его можно найти в городе Минаурос на встречах, часто посвященных обсуждению будущего душ.

Ключевые Места

Небольшое количество интересных мест выступает из зловонных болот Минауроса, и кто знает, что скрывается под грязной водой и трясиной?

Город Минаурос

Это место наполовину утонуло в грязи, а другая половина слишком обременена налогами, чтобы должным образом себя представить. Здания рушатся, и повсюду сочится густая грязь. Тем не менее, он является домом для спекулятивной торговли фьючерсами на души; своего рода фондовый рынок, но отвратительная практика в глазах большинства смертных.

Покои Маммона находятся где-то в городе, хотя он часто переезжает, как только кто-то, кому он не доверяет — а это, по сути, все — узнает о его местонахождении. Несмотря на его богатство, его резиденции находятся в состоянии не лучшем, чем остальная часть города.

В городе холодно, град и дождь не прекращаются, а грязь и вода угрожают навсегда поглотить посетителей. Сказать, что это неприветливое место, было бы преуменьшением.

Джанглин-Хитер

Единственный другой город на Минауросе-это Джанглин-Хитер, который также иногда называют Городом Цепей. Подавляющее большинство его жителей - цепные дьяволы, и его основной бизнес - истязание душ. В стенах города существуют десятки огромных «мастерских»; эти здания часто почти вибрируют от криков и воплей боли изнутри.

Цепи. Сеть цепей пересекает пространство над головой. Это обеспечивает некоторую защиту в случае нападения на город, но чаще всего предотвращает побег посетителей. Слой цепей толщиной в двадцать футов и острый как бритва. За каждые пять футов цепи, через которые существо пытается пройти, оно должно успешно пройти проверку ловкости DC 20 (акробатика); при провале получая 9 (2d8) рубящего урона, и существо не может войти в это пространство. Множество мертвых тел вплетено в цепи.

Дьявольский район. Здесь приветствуются только исчадия родом с Минауроса. Они быстро идентифицируют посторонних и, как правило, пытаются загнать (или бросить) их в цепи над головой.

Торговый район. Возможно, это самая доступная часть города, этот район часто оживлен и полон звуков торговли. Здесь можно найти торговцев со многих планов и миров, если они сначала получат соответствующее спонсорство от могущественного или богатого дьявола. Поскольку основой торговли являются души, ожидающие пыток, обычно можно с уверенностью предположить, что почти все присутствующие существа являются злыми.

Район Посетителей, более известный как Мясной район. Посетителей Минауроса, у которых нет соответствующих документов и пропусков, часто приглашают остаться здесь, пока «всё не уладится». Мало кто из них остается в живых.

Лабиринт истин

В этом месте хранится коллекция записей, которая затмила бы содержимое Кэндлкипа. Сделанное из скучного серого камня, это огромное девятиэтажное сооружение содержит документы, начиная от обыденных (например, все рецепты, присутствующие в Минауросе) до уровня, близкого к артефакту (ходят слухи, что здесь есть сильно отредактированный файл, в котором подробно описывается обретение Ацерераком власти). Почти вся документация сосредоточена на участии Маммона.

Орда дьяволов охраняет территорию и извилистые коридоры, и смертным доступ строго запрещен. За каждый час, который смертное существо проводит в Лабиринте Истин, оно должно успешно выполнить спасбросок интеллекта со Сл 12, иначе оно будет подвержено эффектам *слабоумия*; неделя отдыха устраняет этот эффект.

Примеры столкновений

Во время своего путешествия по Минауросу путешественники могут столкнуться с чем-то или со всем из следующего:

Уборщики

Город Минаурос является домом для всевозможных дьяволов, но редким зрелищем было бы присутствие **лемуров Минауроса**. Эти жалкие существа - дьяволы, которым давным-давно было поручено убирать улицы; эта расплывчатая, плохо сформулированная команда привела к тому, что они нападают на всё и вся, с чем сталкиваются. Дьяволы могут телепатически отослать их прочь, но смертные посетители вряд ли обладают такой способностью.

Лемур Минауроса

Лемур Минауроса использует статблок лемура со следующими изменениями:

- **Безрассудная Атака.** Лемуры Минауроса всегда нападают безрассудно. Это дает им преимущество на броски атаки оружием ближнего боя, используя Силу в их хода, но броски атаки против них имеют преимущество.
- **Стадное чувство.** Хотя они и не обладают явным интеллектом (в конце концов, они все еще лемуры), они склонны работать в группах, когда сталкиваются с чем-то, что они могут атаковать или съесть.

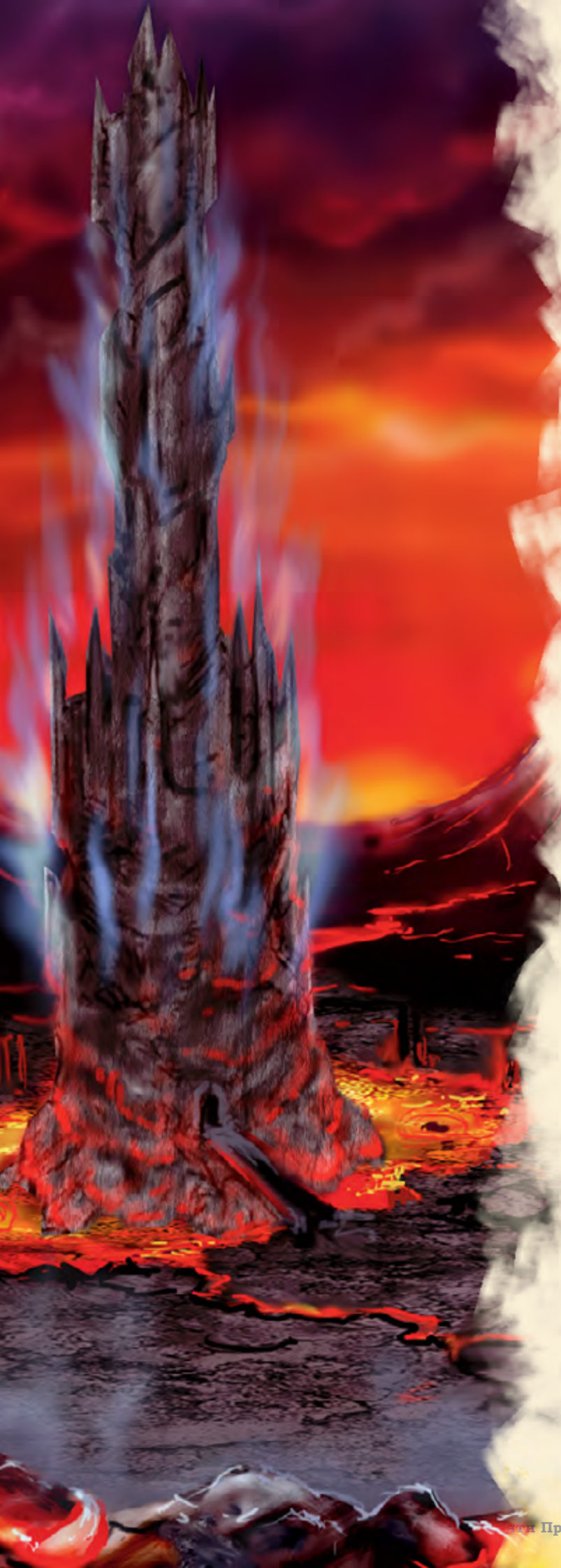
Жители Минауроса не возражают против того, что лемуров иногда убивают, но персонажам, которые делают это, грозят штрафы или другие взыскания, о которых они не могут знать заранее.

Червь Минауроса

В самой глубокой части болота Минауроса обитает существо, столь же древнее, как и сам план. Известный просто как “червь” (используйте статистику **лилового червя**), этот зверь ползает по грязи с миссией пожрать любого дьявола, которого Маммон счел требующим уничтожения или который случайно пересек его путь. Он не входит в города или другие населенные пункты.

Некоторые дьяволы поддерживают слух, что червь дает мощные дьявольские дары. В прошлом это было правдой, но не сейчас. Маммон обнаружил, что он может управлять поведением определенных существ, и хотя у него нет полного контроля над червем, он смог остановить этот необлагаемый налогом дар.

Если персонажи хотят сразиться с червем, они могут это сделать. Если его убьют, он просто восстановится на следующем рассвете.



Флегетос, Четвертый

Флегетос - это квинтэссенция образа, который возникает у смертных, когда они представляют себе Девять Адов. Бесплодный каменный ландшафт лишен какой-либо естественной жизни; все постоянно взрывается завитками пламени, вырывающимися из трещин в земле, которые хлещут и трещат, как кнут палача. Климат здесь очень жаркий, и даже исчадия, которые здесь живут, временами кажутся неуютными. Весь план освещен зловещим красным оттенком, как будто невидимое солнце всегда находится в нескольких шагах от захода. Горные хребты окружают этот слой и поднимаются за горизонт. Не имея заснеженных вершин, вместо этого большинство из них являются вулканами в разной степени извержения: некоторые извергают лаву, которая образует великие реки Флегетоса, другие извергают густой черный смог, который покрывает все «небо». Этот водоворот иногда приводит к спонтанным ударам молнии, которые одновременно прекрасны, пугающи и чрезвычайно смертоносны, что является подходящим описанием этого слоя Девяти Адов в целом.

Абримох, поднимающийся из слияния нескончаемой лавы, вытекающей из близлежащих вулканов, является единственным коммерческим центром во Флегетосе. Город представляет собой архипелаг из обсидиана и стали, разделенный бурлящей лавой. Наземные существа часто путешествуют на гондолах с острова на остров или используют магию для быстрого перемещения. Абримох выполняет множество функций, важных для всех жителей Девяти Кругов Ада, включая «сталелитейную», Дьявольский суд, и действует как оживленный логистический центр торговли душами между рекой Стикс и другими слоями.

Повелители Флегетоса

Соправители этого слоя – кажется, единственные два индивида, которые чувствуют себя комфортно в жаре Флегетоса. Оба принимают человеческие формы с точеными, статными чертами лица; рога, выступающие из их лбов, являются самым ясным признаком того, что эти двое больше, чем просто красивые фигуры. Скромность не является чертой характера, которой они оба обладают, и оба одеваются чувственно, откровенно, чтобы вызывать у зрителей благоговейный трепет и зависть.

При всем их сходстве и общих целях, эти двое также, несомненно, являются соперниками. Каждый соперничает за контроль над слоем по-своему, при этом Фиерна заручается поддержкой благодаря своему обаянию, а схемы Белиала противостоят ей, и наоборот. Два архидьявола парадоксальным образом хорошо подходят для разделения обязанностей по управлению, поскольку у каждого есть таланты, которые прикрывают слабости другого. Если бы они когда-нибудь смогли уладить свои разногласия и работать вместе, иерархия Девяти Кругов Ада могла бы кардинально

измениться. К счастью для других правителей, необузданные амбиции Фиерны и Велиала объединяют их только для защиты их общих интересов: продолжения владения Флегетосом.

Леди Фиерна

Фиерна наслаждается своей ролью “лица” Флегетоса; развращает смертных, которые хотят вкусить силу ее убеждения. Она также обладает порочной хитростью для поиска и использования желаний существа в своих интересах. Тщеславие Фиерны - одно из ее самых известных качеств, поэтому умный переговорщик может добиться гораздо больше лестью, чем угрозами.

Отыгрыш Повелительницы

Идеал. Амбиции. «Белиал хорошо научил меня, но пришло время, когда у Флегетоса будет только один повелитель: я».

Привязанность. Верность «Мои самые верные слуги будут вознаграждены после того, как Белиал будет уничтожен».

Слабость. Садизм: «Я стремлюсь причинять страдания другим, даже если это не пройдет для меня бесследно».

Белиал

Мастер администрирования, Белиал - это сила, которая поддерживает работу Флегетоса с максимальной эффективностью. Его невозможно удивить, ведь он пережил бесчисленное количество попыток узурпировать его владения амбициозными герцогами и лордами.

Если у него и есть одна слабость, то это то, что Белиал тратит слишком много времени на планирование и недостаточно времени на выполнение.

Отыгрыш Повелителя

Идеал. Расчётливость. «При наличии достаточного времени и планирования для меня нет ничего невозможного».

Привязанность. Родство «Мы с Фиерной навсегда связаны, не важно ценит она это или нет».

Слабость. Паранойя «Я не могу доверять никому, кроме себя. Амбиции каждого дьявола направлены на то, что я заработал».

Известные Жители

Бабушка Могильная юбка

За пределами Абримоха из пещеры у подножия вулкана действует **ночная карга**, известная как «Бабушка Могильная юбка». Говорят она может достать все, что угодно, и незаметно переправить это во Флегетос за разумную цену. Садистка даже по меркам карг, ее любимые выплаты, как правило, приводят к гибели другого существа. Целые королевств уничтожались, когда исчадия старались выслужиться перед бабушкой.

На самом деле «Бабушка Могильная юбка» - это не отдельная личность, а ковен из трех **ночных карг**, работающих вместе. Они по очереди выдают себя за торговку, в то время как две других работают из тени, выполняя заказы. Белиал знает о схеме карг и поддерживает ее до тех пор, пока получает откат 50% и в курсе всех сделок.

Ключевые Места

Бримстоун

Абримох - шумный город. Прислушайтесь внимательно, и сквозь ритмичный стук кузни и крики боли у Озера Огня вы сможете услышать более любопытные звуки. Дьявольские возгласы восторга в сочетании со стонами отчаяния доносятся из одного из наиболее уникальных мест Флегетоса, известного как Бримстоун. Построенный внутри окаменевших останков колоссального монстра, Бримстоун служит дьявольским казино. В азартные игры играют дьяволы всех типов; игры построены таким образом, что состояния делаются (и теряются) в Бримстоуне достаточно часто, чтобы привлечь игроков, но казино всегда получает свою долю.

Единственная валюта, которой можно делать ставки, - это души, что делает Бримстоун невероятно опасным для смертных, у которых обычно есть только собственная душа в качестве залога. Одна плохая рука в «пяти исчадиях» может оставить амбициозного смертного проклятым навечно. С мошенничеством в Бримстоуне разбираются сурово, лишение виновной стороны любого выигрыша, плюс мучительное пребывание в Огненной яме достаточно, чтобы отвадить всех, кроме самых хитрых или отчаявшихся, от попыток.

Огненная яма

Немногие места во всех Девяти Адах внушают дьяволу такой страх, как упоминание Огненной Ямы. Это озеро кипящей лавы достаточно горячее, чтобы причинить боль дьяволам, обычно невосприимчивым к огню и жару. Время, проведенное над Огненной Ямой, предназначено для наказания за серьезные проступки, такие как невыполнение служебных обязанностей или неподчинение начальству. Цепи и клетки используются для удержания дьяволов, приговоренных к сожжению, подвешенных с помощью механизмов, управляемых командами **цепных дьяволов**.

Дворец Фиерны

Дворец Фиерны выделяется на фоне горного ландшафта как невероятная кристаллическая крепость, которая сужается в единую массивную башню в центре. Голубое пламя пробегает по башне и стенам крепости, источник которого находится на вершине шпиля башни. Вход всегда охраняется фалангой рогатых дьяволов, которыми командует исчадие из ямы. Все, кто входит и выходит, регистрируются этой командой, что делает это ценной позицией для всех, кто заинтересован в том, чтобы узнать больше об интригах Фиерны и Белиала.

Глубины дворцового подземелья-это поистине кошмары, воплощенные в реальность. Фиерна находит величайшее удовольствие в чужой боли и всегда интересуется новыми устройствами и техниками, чтобы выжать максимум из своих несчастных подданных. Многие камеры заполнены ее бывшими любовниками, брошенными, когда она устает от их тщетных попыток удовлетворить её.

Белиал также занимает дворец, не обращая внимания на восторг Фиерны от того факта, что дьяволы начали называть его “Дворцом Фиерны”. Он крадется по крылу, известному как Зал Тысячи Вздохов и Криков; постоянно придумывая новые схемы, чтобы единолично завладеть слоем Девяти Адов для себя, будь то Флегетос или любой другой. Ловушки, которыми он окружил себя, смертельные и изобретательные, гарантируют, что только самые мотивированные смогут пробиться к нему.



Примеры столкновений

Во время своего путешествия по Флегетосу путешественники могут столкнуться с чем-то или со всем из следующего:

Бабушка, какие у тебя большие планы

К авантюристам, слегка запыхавшись, подбегает обезумевший тифлинг. “Ты! Ты тоже не из здешних мест! Мне нужна твоя помощь!” Она представляется как Дамайя и начинает объяснять.

Семья Дамайи годами передавала амулет от матери к дочери вместе с преданиями о том, что это был дар, дарованный семье самой Госпожой Флегетоса, Фиерной. Дамайя владела амулетом до недавнего времени, когда обнаружила его пропажу – на его месте была записка: “Спасибо, что хранила его в безопасности все эти годы. – Бабушка.”

С помощью исследований, подкупа и хитрости Дамайя определила, что “Бабушка” - это Бабушка Могильная юбка, печально известная ведьма, которая живет на окраине Арбимоха. “Я выследил ее, но я не могу встретиться с ней один на один! Не могли бы вы, пожалуйста, помочь мне вернуть амулет моей семьи?”

Без ведома Дамайи бабушка вернула фамильную реликвию её семьи по просьбе Фиерны, чтобы заманить Дамайю во Флегетос. Кровь Фиерны течет в жилах Дамайи, и вместе Фиерна и Бабушка планируют втянуть Дамайю в свой дьявольский мир.

Документы, пожалуйста

Рогатый дьявол из Городской стражи вместе со своей верной **адской гончей** выходит из-за угла перед искателями приключений и направляется прямо к ним. Любой персонаж, преуспевший в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 18, остается незамеченным стражником, но провалившихся допрашивают об их делах в городе. Проверка Харизмы (Убеждения) Сл 18 убеждает охранника в том, что группа не создает проблем. Успешная проверка Мудрости (Уход за животными) Сл 15 успокаивает подозрительность адской гончей, что упрощает проверку Харизмы (Убеждения), необходимую для убеждения охранника до Сл 15.

Бродячие собаки

Нередко стаи бездомных **адских гончих** бродят по улицам Абримоха. Всегда голодные и высматривающие слабую добычу, персонажи сталкиваются с 1к4+1 адских гончих, которые пытаются преследовать любых смертных в глухом переулке, где они могут пировать, оставаясь незамеченными.



Уличная драка

Группа **ифритов** замечает, что авантюристы торчат на улицах города и подходят, чтобы исследовать вновь прибывших. Вместо того, чтобы нападать или иным образом причинять неприятности, **ифриты** начинают смеяться, разминая мышцы и стреляя дождем искр над головами участников группы. Хвастуны! Персонажи, которые преуспевают в проверках Силы (Атлетика), Ловкости (Акробатика), Харизмы (Запугивание) или Харизмы (Выступление) Сл 17, соответствующим образом впечатляют **ифритов**, которые громко хлопают искателей приключений по спине, прежде чем уйти. Если персонажи провалят свои проверки, ничего не пострадает, кроме их гордости.

Уличный рынок

Продавцы в деловом районе установили тележки для продажи своих товаров:

Угловой торговец соблазняет искателей приключений очень-очень низкими ценами, но зелья, которые он продает, мутные, а надписи на свитках в некоторых местах размазаны. Продавец продает зелья обычной редкости, а также свитки заклинаний 1-го и 2-го уровней за половину стандартной цены, но у предметы действуют как обычно с шансом 50%. В противном случае - они бесполезны.

У продавца книг стопки и стопки томов переполняют ее тележку. Страницы хрупкие из-за сильной жары в Абримохе, но названия на некоторых корешках все еще читаемы: *Составление контрактов для развлечения и обмана, Пытки на протяжении веков, Дрессировка Адских гончих, Как одолеть исчадий и влиять на людей.* Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Расследование) Сл 20, находит среди стопок *износостойкую книгу заклинаний.*

Щедрая порция сушеного мяса и кусочков сыра лежит на одном конце тележки, рядом с табличкой *«Бесплатная дегустация!»*. У персонажей есть выбор из следующих вариантов:

- Вяленая лавовая змея (съев, персонаж должен пройти спасбросок Телосложения Сл15 или получит 1к4 огненного урона)
- Шашлык из веркрысы (съев, персонаж восстанавливает 1к6 хитов)
- Вяленое мясо Красного дракона (съев, персонаж не чувствует никакого эффекта)
- Крылья Сумерекрыла (съев, персонаж должен пройти спасбросок Телосложения Сл15 или получит состояние *отравлен* на 1 час)
- Сыр из молока Ворга (съев, персонаж излечивается от состояния *отравлен*)
- Сыр из молока Лекротты (съев, персонаж должен пройти спасбросок Телосложения Сл15 или получит 1к8 урона кислотой)

Глава 3: Приключения в Девяти Преисподних

Авернус: Воссоединились, и это хорошо

Предполагаемое время: 4 часа

«Нет того, что должно быть. Есть только то, что есть и то что мы делаем».
– Терри Пратчетт, «Шляпа полная неба»

DAL00-11a Воссоединились, и это хорошо — это приключение 1 тира от Трэвиса Вудола, использующее заранее созданных персонажей (прегены), действие которого происходит в регионе Лунного моря и в Авернусе, первом уровне Ада.

Предыстория

Некоторое время назад **ЛЛИИРА** создала волшебный **МЕШОЧЕК С ПЕЧЕНЬЕМ**, который должен был подарить своему владельцу бесконечный запас самого вкусного печенья, которое когда-либо пробовал кто-либо в **ФАЭРУНЕ**. Ллиира поручила **БИСКВИТНОМУ ВЕСТНИКУ**, как впоследствии стал известен его владелец, скитаться по Королевствам в поисках вечеринок и других радостных событий, на которых можно было бы поделиться своим даром.

Но, как это обычно бывает, кто-то должен был испортить веселье. В какой-то момент последний Герольд (имя которого потеряно во времени) был убит бандитами во время путешествия по какой-то уединенной, пыльной дороге, и мешочек был утерян.

С тех пор у сумки было несколько владельцев, последним из которых был человек по имени **ХОН АРВИД,** авантюрист. Он и его товарищи отчаянно нуждаются в помощи. Помощи, которая придёт — хотя и не обязательно в той форме, которую он ожидал…

Эпизоды

История приключения делится на три **сюжетных эпизода**, которые вместе занимают примерно четыре часа. Введением в эти эпизоды является **«Призыв к действию»**.

Если вы планируете играть всё приключение сразу, вам нужно только один раз зачитать **Призыв к действию**. Однако, если вы планируете играть его в течение нескольких сессий, вам нужно будет возвращаться к **Призыву к действию** каждый раз, когда вы играете.

• **Эпизод 1: По порядку стройся.** Персонажи — лемуры, занимающиеся лемурьими делами в Авернусе, когда их вызывает на Материальный План жрец-приключенец. Это **Призыв к действию**.

• **Эпизод 2: Связанные магией.** Персонажи оказываются призванными единственным оставшимся в живых членом группы искателей приключений, чьим командам они вынуждены подчиняться. Однако самое интересное начинается со случайной встречи с неожиданным другом. Это **Основная цель А**.

• **Эпизод 3: Дом, Милый дом.** По возвращении в Авернус персонажи повышаются до бесов, но эффект Мешочка с печеньем имеет неожиданный побочный эффект. Рассказав, в чем дело, Пипъяп на прощание просит, чтобы они пробрались в логово Тиамат и забрали душу его бывшего хозяина, Халвина Грейнгла. Это **Основная цель Б.**

Пипъяп о Ллиире, нашей леди наслаждений

Так, Ллиира – богиня счастья, танцев, свободы; всякой такой ерунда. Если вы хорошо проводите время на вечеринке, вы, вероятно, возблагодарите её – долг платежом красен.
Ее основная мысль, тем не менее, состоит в том, что быть счастливым недостаточно – если ваше счастье делает других людей несчастными, берегитесь. Народ на плохой стороне Ллииры (те, кто поклоняется Ловиатар, к примеру) рискуют тем, что им придётся улепётывать от алых лицедеев – убийц, прячущих свои ножи в ботинках. К слову, "танцующий" лицедей может нанести удар по жертве сто раз, и она ничего не поймёт, пока не упадёт замертво.

Пипъяп о персонажах-претенах

Из-за опасностей, присущих походу по Авернусу (или любой из восьми других Преисподен) для приключенцев низких уровней, это приключение использует претены, к которым у ваших игроков не будет моральной привязанности. К тому же эти персонажи немного... необычны тем, что они - исчадия, а именно лемуры и бесы.

В девяти Преисподних вы не можете опуститься ниже, чем лемуры; они немые как мешок влажных камней и почти такие же красивые. Из-за этой и других причин легко заметить, что из них не выйдет особо великих авантюристов. По сути, именно на вас будет возложена задача описать сцену от лица кого-то с Интеллектом 1.

Что касается нас, бесов - с нами немного легче. Мы - умные, подлые и безумно забавные. Здесь проблема - наша способность летать, превращаться и становиться невидимыми. Не волнуйтесь обо всем этом - в приключении учтено, что мы можем делать это.

Прежде всего щедро вознаграждайте игроков вдохновением за отыгрыш их новых любимых персонажей - особенно если они занимаются дьявольскими вещами (искажая значение слов, подставляя сослуживцев, расчищая путь к повышению и т.д.). Некоторые могут захотеть сохранить свое вдохновение, но если вы будете часто выдавать их, ваши игроки лучше вживутся в свои роли!

Другими словами, веселитесь. Очень хорошо веселитесь.



Эпизод 1: По порядку стройся (Призыв к действию)

Предполагаемое время: 15 минут

Сцена А.

Наряд на уборку

Описание сюжета: Игроки знакомятся со своими новыми персонажами и получают миссию от беса Пипъяпа.

ADVENTURERS LEAGUE

Авернус, Вечное поле боя

Авернус - каменная пустошь, заваленная раздробленными костями, разбитой бронеей и оружием, и разрушенными осадными машинами – обломками нескончаемой войны, ведущейся на Нижних Планах между дьяволами и демонами: Война Крови.

Информация о месте

У области есть следующие особенности:

Размеры и ландшафт. Авернус - бесконечный план войны и руин, скалистая пустошь, впитавшая кровь и гниль. Земля покрыта сломанным оружием, костями и обломками адских осадных орудий, которые в худшем случае местами являются труднопроходимой местностью.

Освещение. Область ярко освещена разбросанными грудами горящих обломков и пламенем случайных комет, сверкающих над головой. Облака жутких насекомых тут и там создают слабо заслоненные области.

Кровавая война. Нескончаемая война, ведущаяся между дьяволами и демонами, постоянно бушует на первом слое Девяти Преисподен, и иногда она выплескивается в область, к которой движутся персонажи.

Существа / НИП

Гразалкул (**костяной дьявол**) контролирует тут тяжкий труд множества лемуров (включая персонажей), которые с трудом пересекают местность.

Цели. Гразалкул любит избивать лемуров, которые, по его мнению, работают слишком медленно (т.е. любых лемуров, которых он захочет избить). Груды мусора и обломков продолжают накапливаться уже некоторое время, и костяной дьявол чувствует, что его повелители будут рады его инициативе по решению этой проблемы. Другие лемуры существуют только для того, чтобы демонстрировать подобострастие и убирать мусор.

Пипъяп о инфернальной иерархии

Итак. Девять адов. Что нужно рассказать об этом, что вы ещё не знаете? Там жарко, воняет и полно дьяволов. Кроме того, у этих дьяволов есть довольно строгая цепь подчинения и множество правил. Сломать её - хороший способ быть понижженным, *или хуже* - уничтоженным.

* **Архидьяволы.** Архидьяволы правят девятью слоям этих девяти преисподен, но эта категория также включает всех лизоблюдов герцогов и герцогинь, с которыми они болтаются.
* **Старшие дьяволы.** Исчадие преисподней, ледяные дьяволы и другие исчадия - старшие дьяволы, которые служат и прислуживают архидьяволам и командуют их армиями. Они также подлизы. И мячики для пинания.
* **Младшие дьяволы.** Игольчатые дьяволы, бесы вроде меня, костяные дьяволы - все мы - младшие дьяволы. Вопреки названию это на самом деле не так уж плохо; и хотя есть те, кто жаждет вас ударить тем, что под руку попадётся, вас также более или менее оставляют в покое, позволяя делать то, для чего вы рождены - быть средними.
* **Лемуры.** Худшее из худших. Буквально - худшее. Я ненавидел быть лемуром. Не буду врать; это отвратительно. Ужас.

Что они знают? Гразалкул знает, что упорная работа и выполнение приказов повысят Вас, и это - единственное, о чем он беспокоится. Лемуры знают, что быть лемурами не круто и что побои костяного дьявола, сердящегося за невыполнение приказов - еще хуже. Лемуры знают только боль и мучение.

Перетащите этот мусор в ту кучу!

Лемуры батрачат, передвигая кучи покореженного металла и переломанных костей — и все это под избиения и унижения их жестокого бригадира, Гразалкула.

В какой-то момент **костяной дьявол** направляет персонажей к особенно противно выглядящей груде мусора и тел, приказывая им убрать её. Будучи **лемурами**, персонажи хороши в следовании инструкциям, но абсолютно ужасны при составлении планов. Грэзалкул знает это и с нетерпением ждет возможности наказать персонажей.

Пусть персонажи опишут, как они выполняют — или, скорее всего, проваливают — поставленную задачу. Сл данных проверок должна быть между 11 и 15, а используемая способность должна отражать то, что они делают, чтобы переместить обломки, как например Сила (Атлетика), чтобы столкнуть его (имейте в виду, что лемуры не склонны к озарениям смекалки или изобретательности). Вознаградите вдохновением игроков, которые погружаются в роль; это поможет им избежать побоев кнутом. Те, кто терпит неудачу, будут сильно наказаны!

Призыв к действию

Без предупреждения вокруг персонажей вдруг начинают плясать странные проблески загадочного синего света, и они слышат далёкое эфемерный речитатив. Один за другим персонажи исчезают во вспышке вонючего желтого дыма.



Эпизод 2: Связанные магией

Предполагаемое время: 1 час

Сцена А. Свет во тьме

Описание сюжета: В этом эпизоде персонажи обнаруживают себя призванными на Материальный План приключенцем, экспедиция которого в древний храм обернулась к худшему.

Требования

Этот эпизод начинается, как только персонажи завершают Призыв к действию в **Эпизоде 1**.

Основная цель А

Помочь Хону и встретиться с Пипъяпом - это Основная цель А, хотя выполнима только вторая часть, так как Хон будет убит скелетами.

Информация о месте

У области есть следующие особенности:

Размеры и ландшафт. Пещера, в которой персонажи обнаруживают себя, большая и имеет необычно плоские потолок, пол и стены. С потолка пещеры свисают истлевшие холсты красной ткани, украшенные символом, который безошибочно узнаётся лемурами: перевернутый треугольник, сформированный из трех треугольников поменьше — символ Асмодея. На возвышающейся части пола в дальнем конце комнаты расположен большой квадратный валун.

Освещение. Область хорошо освещена факелами, которые несли какие-то другие существа. Один из них нес длинную палку, увенчанную сверху пылающим кристаллом. По стенам позади валуна танцуют проблески света, отбрасываемые чем-то блестящим на нём.

Алтарь. Тот же самый символ, что вышит на ткани, выгравирован спереди валуна, на котором стоит инкрустированный драгоценными камнями золотой кубок.

Исчадия в 60 футах от алтаря усилены благословением Асмодея и получают следующее:

- **Сопротивление** дробящему, колющему и рубящему урону от немагических атак.
- **Восстанавливают** 1 хит в конце каждого хода, даже если хиты уменьшились до 0.
- Совершают рукопашные атаки с преимуществом и наносят дополнительную кость урона при попадании.

Существа/НИП

Три странных существа лежат на земле, в то время как четвертый, Хон Арвид, (**маг** со всего лишь 10 оставшимися хитами) стоит между ними и пятью **скелетами**, тяготящими их.



ADVENTURERS LEAGUE

Корректировка столкновения

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Слабая:** Убрать **скелет**
- **Сильная:** Добавить **скелет**

Цели и задачи. Хон призвал персонажей как последний шанс спасти себя и своих спутников. **Скелеты** стремятся уничтожить всех живых существ, которых они видят.

Что они знают? Хон и его союзники прибыли в храм, чтобы разграбить его богатства, но непреднамеренно пробудили мертвых жителей храма из их могил. После генерального сражения он остался один, раненый и испуганный, в основном из-за того, что ожидал, что его заклинание при-

зыва призовёт что-то большее, чем **лемуров**. Что ж, магия бывает непредсказуемой.

Столпы игры

Рассмотрите следующие рекомендации:

Бой. **Скелеты** лишены разума, но с другой стороны, персонажи — тоже. **Скелеты** нападают на персонажей со старыми короткими луками и ржавыми короткими мечами. Персонажи, хиты которых упали до 0, падают без сознания и начинают умирать (хотя они восстанавливают 1 хит, если они в 60 футах от алтаря).

Исследование. В этой комнате мало с чем можно взаимодействовать, кроме гобеленов, свисающих со стен, алтаря и кубка, которые действуют как обычные гобелены, алтарь и кубок.

Социальный. Хон отдаёт команды на Инфернальном и, не тратя впустую времени, приказывает, чтобы персонажи уничтожили **скелетов.** **Лемуры**, которые даже просто подумают о неповиновении его командам или нападении на него, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл11 в конце своего хода или получат 3 (1к6) урона психической энергией.

Сцена Б. Тьма на свету

Бой окончен. С непонятным для персонажей исходом. Хон к сожалению, во время боя поймал стрелу лицом, насмерть. Спустя несколько моментов после того, как скелеты разрушены, из ниоткуда появляется ужасно толстый бес.

Существа/НИП

Хон (мёртвый **маг**) лежит на земле, очевидно, мёртвый.

> Перед вами из ничего появляется бес с широкой ухмылкой. Он хватает рюкзак мертвого существа и перекидывает его через его плечо с удовлетворенным взглядом на лице и говорит: «Чувак, мне надоело терять эту вещь... О, что тут у нас?»

Цели/задачи. У Пипъяпа есть только одна цель: вернуть свой мешок с печеньем у придурка, который украл его (мертвый волшебник), - и он не парится ни о чем больше. Неизменно коварный, он наложил *контрзаклинание* на заклинание призыва Хона и использовал *призыв дьяволов*, чтобы призвать персонажей сюда из Авернуса так, чтобы Хон ничего не заподозрил. Так он оказался хитрее.

Что они знают? Пипъяп следовал за Хоном и его группой декаду, и его момент наконец настал. Однако теперь, когда персонажи здесь, его озарило — так как персонажи здесь (и обязаны вернуться в Девять Преисподних), он может также убить двух зайцев. Он сильно скучает по своему бывшему хозяину, Хэльвину Грэйнглу, и это - редкая возможность воссоединиться с ним.

> **Пипъяп о призыве дьяволов**
>
> Несмотря на всё сказанное и сделанное, я все еще дьявол в глубине души - неважно, что другие люди могли бы сказать вам обратное. И за эти годы я получил несколько способностей тут и там - среди которых способность вызывать других дьяволов, что-то, что обычно в состоянии сделать только более влиятельные дьяволы. Один раз в день я могу призвать 2к4 **лемуров** или **бесов** на 10 минут. Это не кажется слишком сильным, но это имеет свои преимущества.

Дар Ллииры

Пипъяп знает, что остается очень мало времени до того, как его призыв персонажей развеется, таким образом, он не дает времени на раскачку. Он копается в сумке (теперь переброшенной через его плечо) и запихивает по печенью каждому из персонажей в рот по очереди.

После употребления печенья на **лемуров** накатывают волны необычных чувств: вот именно, чувств. Пробудившись, каждый из персонажей наполняется дарующим свободу присутствием Ллииры и получает следующие изменения:

- **Мировоззрение:** Любое (на выбор персонажа)
- **Характеристики:** Интелект и Харизма 10 (+0)
- **Языки:** Общий, Инфернальный

К тому же они одаренные таким же самосознанием и независимостью, как и Пипъяп, и должны выбрать себе имя. Как только они сделют это, Пипъяп спрашивает у каждого из них по очереди их имена. Обратите внимание на тех, кто не говорит своё имя Пипъяпу, который **настоятельно рекомендует**, чтобы они сделали это, но не говорит им точно, почему: *«Доверяйте мне!»*

Моя прелесть

Пипъяп не позволяет персонажам брать сумку Хона (или Пипъяпа в зависимости от того, как Вы рассматриваете тонкие нюансы концепции владения). Если кто-либо из них попытается сделать это, он ответит шокирующей демонстрацией насилия, хотя он не убивает персонажей; у него есть на них другие планы.

Просьба

Пипъяп не тратит попусту время на осознание персонажами своего «пробуждения». Он всовывает в руку случайного персонажа две вещи: печенье и свернутый листок бумаги (см. Сокровища). При этом он дает персонажам быстрое и краткое изложение ситуации.

> «Окей, Вы раньше были тупыми **лемурами**, теперь Вы чуть менее тупые **лемуры**. Не спрашивайте «как?» - на это нет времени. Вы сейчас вернетесь в Авернус и, если повезёт, будете в конечном счете повышены. Сделайте мне, однако, одолжение. Пойдите в тюрьму Тиамат, найдите Халвина Грейнгла и дайте ему это печенье! Вот картинка, она поможет Вам найти его. О, и не ГОВОРИТЕ НИКОМУ, ЧТО ...»

Переход к следующей сцене

Посреди разговора Пипъяпа с персонажами они с хлопком исчезают в клубах грязного желтого дыма и оказываются снова в Авернусе.

Сокровища

Если персонажам удается заполучить мешочек печенья Пипъяпа, когда они телепортируются, они прибывают в Авернус (см. **Сцену В**) без него.

Иначе, Пипъяп дает группе:

- Печенье, обернутое в грязный носовой платок.
- Нарисованная от руки картинка Халвина Грейнгла (**Глава 6**).

Сцена В. Вызов ко двору

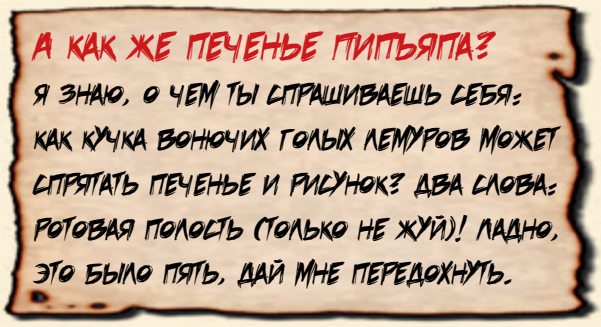
Пуф! Персонажи появляются там же, откуда пришли: в Авернусе. В частности, перед очень, очень сердитым Гразулкулом, который начинает извергать на них поток проклятий и угроз, от которых даже сам Асмодей съежился бы.

Обратно за работу!

Гразалкул не тратит впустую времени и приказывает **лемурам** возвращаться к работе, набрасываясь с ударами кнутом на тех, кто, по его мнению, не демонстрирует надлежащего усердия в выполнении его приказов. Это - возможность для персонажей проявить их недавно полученную свободу воли. Однако они должны стараться избегать разоблачения; Гразалкул убивает любых **лемуров**, которые проявляют любые нежелательные качества, такие как интеллект, свободу выбора, независимость и т.д.

Персонажи должны выполнять свои грязные задачи правильно, если они хотят избежать кнута, но не слишком хорошо, чтобы не вызвать подозрение Гразалкула; **костяной дьявол** уничтожит их, если они дадут ему причину думать, что что-то действительно не так. И выйдет, что они съели то печенье без толку. Какая жалость.

Позвольте игрокам весело провести время, исследуя и развивая их новые личности здесь; пусть их успехи и неудачи определяет их отыгрыш, а не броски. Если один из **лемуров** умирает, другие могут подождать, пока не сработает *Адское Восстановление* их мертвого приятеля.



Переход к следующей сцене

Если персонажей не спалит и не захлещет до смерти **костяной дьявол**, их в конечном счете вызовут в крепость могущественной **эриней** по имени Джезрика. Пришло время повышения!

Сцена Г. Динь!

Персонажи оказываются во владениях Джезрики (эринии), внушительной женской фигуры с парой кроваво-красных пернатых крыльев. По бокам от Джезрики стоят два бородатых дьявола.

Информация о месте

В зале Джезрики есть следующие особенности:

Размеры и ландшафт. Внушительный зал приблизительно 70 футов шириной и 100 футов длиной. На поднятой секции в дальнем конце расположен трон из костей и шершавого черного камня. С железных прутов позади трона свисают широкие листы изодранного фиолетового шёлка. Потолок теряется из виду в темноте и облаках гудящих мух. Большие, расположенные через равные промежутки окна выходят на пустоши Авернуса.

Освещение. Зал ярко освещен, хотя в нём мало источников света. Несмотря на это, случайные облака мух слегка затеняют области в зале.

Запахи и звуки. Сера, горящая плоть, гниль. Шепчущие голоса, отдаленные крики боли.

Жители. Кругом блуждает множество меньших дьяволов, надеющихся что-либо выпросить у Джезрики. Гниды.

Существа/НИП

Джезрика (эринея) держит кнут из фиолетового огня. Около неё стоят два **бородатых дьявола**.

Цели/задачи. Джезрика - амбициозный дьявол, который постоянно интригует против своих конкурентов, особенно против Греалорна, рогатого дьявола на службе Тиамат. Она хочет повысить персонажей до бесов по двум причинам: во-первых, она хочет знать, зачем персонажи были призваны на Материальный План, а попытка вытащить ответы из лемуров обречена на провал; во-вторых, она точно знает, где логово Греалорна, и планирует послать свежеповышенных персонажей шпионить за ним. Бородатые дьяволы здесь по повелению более влиятельного дьявола, приказавшего защищать её (а также пристально следить за её делишками, хотя она не знает этого).

Что они знают? Джезрика знает, что персонажей призвали на Материальный План, и ей любопытно, зачем. Более значимо то, что она подозревает Греалорна в подготовке козней против нее. Она знает точно, где логово Греалорна, и планирует послать бесов туда как своих шпионов. Она не знает, что персонажей посетил Пипъяп или что они были одаренны Ллиирой.

Наказание - это плохо!

На процесс повышения действительно ужасно смотреть.

> Небрежный жест руки Джезрики заставляет волны резкой агонии пробегать по всему вашему телу. Без предупреждения многочисленные дьяволы в зале набрасываются на вас — раздирая вашу плоть на кусочки в кровавом безумии. После, как вам кажется, целой вечности боли толпа отходит от вас.
> Случайные ошмётки разодранной кожи все еще свисают с вашего покрытого запекшейся кровью тела, но оно теперь иное. То, что было бесформенной массой плоти, стало стройным телом с длинными и тонкими конечностями, двумя кожистыми крыльями и хвостом с колючим жалом на конце.

Переход к следующей сцене

Повышение — это мучительный опыт, и Джезрика предоставляет персонажам немного времени прийти в себя, прежде чем она выдаст персонажам их первое задание в качестве **бесов**. Умные бесы додумаются до того, чтобы осмотреть поле битвы в поисках оружия, которое позволит применить их новооткрытые способности. Бес, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл15, находит кинжал или два, несколько стрел или отмычки, но не более.

ADVENTURERS LEAGUE

Чёрт, кто-то проболтался!

Нужно быть настоящим остолопом, чтобы выдать всё Джезрике. В смысле, кому вообще может прийти в голову... Что? Кто-то и правда проболтался?

Если кто-то проболтается, то может быть много причин, почему Джезрика не услышит их, чтобы дать шанс избежать катастрофы: один из лизоблюдов Джезрики, возможно, наклонился, чтобы прошептать похвалы ей в ухо, или придворный музыкант, возможно, особо сильно сфальшивил на своей дьявольской арфе.

Если кто-то особо сильно пытается сообщить Джезрике о печенье и/или Пипъяпе, другие персонажи, надеемся, додумаются остановить его, прежде чем у него это выйдет. В противном случае - время попытаться. Битва **лемуров**! Если они все еще настаивают на том, чтобы рассказать ей, Джезрика, не тратя впустую время, уничтожает отклонившегося **лемура** - и, сузив глаза, подозрительно смотрит на остальных.

Если вся группа хочет предать Пипъяпа, Джезрика делает им интересное предложение: найдите Хэлвина и верните его ей прежде, чем дать ему печенье (см. **Подведение итогов**).

ADVENTURERS LEAGUE

Тюремные законы

Дайте каждому игроку преген персонажа-беса и попросите их изменить свое имя на новую и «немного более внушительную» форму. Кроме того, каждый персонаж получает один из случайных даров из Главы 6. Вы можете скопировать это приложение и разрезать его на карточки и позволить персонажам выбрать один, либо назначить им случайным образом. Не более двух персонажей могут получить один и тот же дар. Персонажи должны выбрать манеры, которые отражают их нового благодетеля:

- **Фьёрна:** Обольстительность, манипулирование, развращённость
- **Гласия:** Коварство, скрытность, дерзость
- **Мефистофель:** Обаяние, жажда власти, нестабильность
- **Зариэль:** Безжалостность, кровожадность, расчётливость

Компетентность. Бонус мастерства персонажа (+2) в указанных навыках удваивается при проверках характеристик с использованием этих навыков.

Эпизод 3: Дом, милый дом

Предполагаемое время: 2 часа 30 минут

Храм Тиамат

Пути мультивселенной неисповедимы и на бесконечных планах одно только чистое желание может часто переместить вас быстрее, чем ваши ноги или крылья. Как ни странно, но неважно, куда направляются персонажи внутри Храма Тиамат, — их путь приводит их куда нужно для Сцены А, как будто некоторая внешняя сила изменяла сам храм, чтобы вывести их непосредственно туда, где они должны быть.

Храм стоит на огромной, покрытой острыми пиками горе в центре обширной долины, окруженной низкими холмами и испещрённой широкими, мелкими бассейнами, полными ларв, оказавшихся в Девяти Преисподних благодаря реке Стикс. Десятки цветных драконов восседают на верхних пиках горы или кружат вокруг.

Спереди горы вырезан вход в сам храм — доминирующее строение ужасающей красоты из острого как бритва вулканического стекла. Пол храма высечен в скале и в основном ровный, в то время как стены и потолки грубы и неровны.



Требования

Этот эпизод не может быть начат, пока персонажи не выполнят **Основную цель А**.

Основная цель Б

Получить повышение, проникнуть в логово Тиамат и найти Хэльвина Грэйнгла является **Основной Целью Б**.

Освещение. В самом храме расположенные через равные интервалы факелы в подсвечниках из кованого железа дают яркий, хотя жуткий, бледный свет с пляшущими отблесками пяти цветов цветных драконов.

Запахи и звуки. Зловоние гнили и серы пропитывает храм изнутри и снаружи. Воздух снаружи наполняют вездесущие рои мух, в то время как в пещерах храма слабым эхом отзываются отдалённые крики, рёв и смех.

Жители. Храм густо населен прислужниками Тиамат: абишаями, цветными драконами различного размера и полудраконами — огненными гигантами, не говоря уже о самой Королеве и ее пяти консортах, каждый из которых — древний цветной дракон.

Пипъяп о ларвах

Забудьте то, что вы знаете о личинках; потому что это не о том. Это не то, что шевелится на тухлом мясе или едят все листья на вашем любимом растении. Эти бедняжки - души мертвых, которых не востребовало никакое божество или сила. Несомненно, они выглядят похожими на личинок, но в один фут длиной, и если вы достаточно близко, чтобы рассмотреть одну, вы увидите, что они имеют те же самые глупые лица, что носили при жизни. Несчастные вкусные ублюдки.

Пипъяп о логове Тиамат

Логово Тиамат - это намного больше, чем то что вы можете подумать. Это огромная пещера с большой грудой золота в середине. Все это окружено пятью большими столбами, вырезанными так, чтобы напоминать каждый из пяти типов цветных драконов в противных, внушающих страх позах. Ну как обычно. И вкусняшка посередине - Тиамат. Совет: сваливать оттуда надо было ещё вчера.

Блуждание в храме Тиамат

Хотя в храме нет никаких демонов, Тиамат и многие ее последователи - хаотично-злые и ненавидят дьяволов. Персонажи сталкиваются с **двумя** из следующих осложнений, пока пересекают логово (можете использовать и больше, если время не проблема).

Осложнения в логове Тиамат

1к4	Осложнение
1	Красный абишай замечает прячущихся персонажей и начинает преследование. Абишай намного круче их, и они вынуждены сбежать. Персонажи должны преуспеть в групповой проверке Ловкости (Скрытность) Сл13, иначе получат дробящий урон 5 (1к10), игнорирующий сопротивление. Обратите внимание на то, что даже невидимых бесов все еще можно услышать!!!!
2	Персонажи потерялись в запутанной сети тоннелей храма и должны убегать, чтобы не быть пойманными. Каждый персонаж должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл11, иначе получит степень истощения.
3	Два игольчатых дьявола, прислужника Грилорна, спрашивают о цели нахождения персонажей в логове. Если персонажи проваливают групповую проверку Харизмы (Обман) Сл 13, игольчатые дьяволы нападают — каждый персонаж получает колющий урон 3 (1к6), прежде чем дьяволы теряют интерес и прекращают преследовать персонажей.
4	Тоннель обваливается на случайного персонажа. Этот персонаж становится опутанным и должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл11, иначе получит дробящий урон 4 (2к4). Другие персонажи должны раскопать заваленное существо, преуспев в групповой проверке Силы (Атлетика) Сл9. Каждый раз, когда эта групповая проверка проваливается, заваленный персонаж получает дробящий урон 2 (1к4).

Сцена A. Литейная

В этой комнате кипит жизнь. Именно здесь приспешники Тиамат куют инструменты, которые помогают королеве хроматических драконов оставаться довольной, находясь в плену, будь то оружие и доспехи для ее стражей, инструменты, которые ее подчиненные используют для достижения своих целей, или орудия боли, с помощью которых они обрушивают на ее врагов.

Информация о месте

У области есть следующие особенности:

Размеры и ландшафт. Несмотря на то, что стены и потолок комнаты были грубо обтесаны, полы здесь гладкие и ровные, хотя они опускаются всё ниже по мере продвижения в глубь горы. Главная камера имеет размер примерно 40 на 50 футов с потолком высотой 20 футов.

Свет. Помещение ярко освещено множеством железных жаровен и факелов, вставленных в железные канделябры на стенах. Большая кузница на южной стене проливает яркий оранжевый свет на всю комнату.

Звуки и запахи. Крики, сталь о сталь, пузырящиеся жидкости. Сгоревшие волосы, гниющие цветы, смерть.

Существа/НИП

В этой палате находятся пять **культистов** под надзором Сперника (**фанатика культа**). Вскоре после прибытия в Авернус Сперник с излишней тоской посмотрел на сокровища Тиамат. Его королева сожгла его глаза в наказание, но дала ему слепое зрение 60 футов; он способен выполнять свои задачи, но больше не может желать того, что ему не принадлежит. По комнате с жалким видом шлёпают и носятся десятки лемуров.

Цели/задачи. Сперник гарантирует, что исследования и работы, проводимые здесь, не прерываются, даже если он не совсем уверен, что это такое и для чего они предназначены. Культисты были лишены большей части страсти, которую они чувствовали в жизни, и повинуются Спернику из страха и благодарности за то, что они не лемуры. Сперник, как правило, подчиняется большинству дьяволов, но возмущается своим нынешним статусом и вымещает свое разочарование на дьяволах более низкого ранга, таких как бесы.

Что им известно? Сперник и культисты в целом недовольны своей судьбой; хотя они медленно забывают события своих предыдущих жизней, они всегда будут знать, что были всего лишь пешками в Культе Дракона. А пока они сосредоточены на своей работе, надеясь, что благодаря ей их положение хотя бы улучшится. Все они знают, кто такой Халвин, хотя Сперник никогда особенно не заботился о нем. Они сообщают, что его можно найти в часовне, но ничего не говорят о его нынешнем состоянии; они умалчивают, что Халвин — ларва.

Сокровища

Здесь можно найти любые предметы из таблиц из списков в главе 5 «Снаряжение» *Книги игрока*, включая броню, оружие, снаряжение для приключений и тому подобное.

Столпы игры

Рассмотрите следующие рекомендации:

Бой. Культисты склонны бросаться в бой с безрассудной самоотверженностью, надеясь, что это положит конец их мучениям (спойлер: это не так). Сперник предпочитает использовать свое оружие дыхания в начале боя (подумайте о том, чтобы «случайным» образом определить, что оно огненное, чтобы напугать игроков). **Культисты** хватают с полок странные флаконы и швыряют их в персонажей (бросок по таблице «Всплеск Дикой Магии» в *Книге игрока* для определения эффектов). Лемуры игнорируют персонажей — бесы превосходят лемуров по рангу, понимаешь?

Исследование. Рабочие столы полны различных алхимических реактивов и компонентов, в то время как полки содержат множество различных книг по самым разнообразным темам. По всей комнате расставлены бочки с оружием и подставки для доспехов. Для тех бесов, которые владеют доспехами или оружием, это хорошее место, чтобы найти их. Кузница горит интенсивным, адским пламенем. Любое существо, которое входит в огонь кузницы или начинает там свой ход, получает 7 (3к6) урона огнём.

Социальное. Сперник жалуется, что застрял в Авернусе, и жаждет вернуться к жизни. Персонажи могут убедить его выдать местоположение Хэльвина Грэйнгла (которого он называет тупым лесником) с помощью успешной проверки Харизмы (Обман или Убеждение) Сл15, но он не говорит, что Халвин теперь является ларвой.

Сцена Б1. Часовня

В этой комнате находится огромная яма, полная личинок, за которыми жадно наблюдает Х'скейр, **мантикора**-полудракон.

Информация о месте

У области есть следующие особенности:

Размеры и ландшафт. Потолок, пол и стены этой комнаты выложены гладким камнем. Часть камеры, однако, обрушилась, покрывая землю вокруг нее щебнем с грубыми естественными каменными полами и стенами за ней. В 10 футах от земли в двух углах камеры стоят приподнятые платформы. Потолок простирается на 40 футов над головой. Пол утоплен на 20 футов ниже дверного проема.

Свет. Помещение освещается множеством факелов, вставленных в железные канделябры на стенах, но густой едкий туман застилает коридор и часть помещения ниже возвышающихся платформ.

Украшение. С чёрных железных прутьев, вделанных в стены, свисают большие гобелены красного, зелёного, синего и чёрного цветов.

Яма. Весь пол представляет собой 20-футовую яму под входом, заполненную до краев извивающимися ларвами. Ларвы внутри ямы представляют серьезную угрозу для тех, кто в нее попадает. Существо, которое входит в яму или начинает свой ход в ней, получает колющий урон 3 (1к6) от кусающихся ларв. Большие или более крупные существа получают двойной урон. Вылезание из ямы не требует проверок.

Туман. Из-под потайной двери просачивается слабокислый туман, выдавая присутствие двери существам в радиусе 10 футов.

Потайная дверь с ловушкой. Дверь, скрытая за гобеленом (см. **«Столпы игры»**), содержит **ловушку**, которая срабатывает, если ее открывает какое-либо существо, не являющееся драконом. После срабатывания залп **посеребренных игл** выстреливает в 15-футовом конусе из стены позади зеленого гобелена. Любое существо в этом районе должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл13, иначе получит колющий урон 7 (2к6). Ловушку замечают только существа, ищущие за гобеленом, и только в том случае, если они преуспевают в проверке Мудрости (Восприятие) Сл15. После обнаружения её можно отключить с помощью набора воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл15.



Существа / НИП

Х'скейр (**мантикора**) здесь. Яма кишит сотнями, если не тысячами, ларв, среди которых и **Хэльвин Грэйнгл**.

Корректировка столкновения

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Слабая:** У Х'скейр 42 хита, и он не может использовать легендарные действия.
- **Сильная:** У Х'скейр 76 хитов.

Цели/задачи. Х'скейр не слишком умен, но знает, что лучше не бросать ларв, которых ему поручили охранять. Он не терпит непрошеных гостей, независимо от того, кто они такие. У ларв нет целей, но они действительно хороши в том, чтобы быть бесполезными и вкусными.

Что им известно? Х'скейр понятия не имеет, кто такой Халвин, и ему все равно. Логово Х'скейра в комнате за потайной дверью. Ларвы ничего не знают — особенно о том, что они вкусные. Если бы они это знали, то, вероятно, были бы более осторожны с незнакомыми дьяволами. Одна из ларв что-то чует в воздухе: запах старого, очень старого друга.

Нахождение Хэльвина Грэйнгла

Как, вероятно, и следовало ожидать, изображение Пипъяпа ни в малейшей степени не помогает определить, какая ларва на самом деле является Халвином Грейнглом. К счастью, некоторые крошечные остатки культиста все еще живут в ней.

Все ларвы бездумно корчатся и извиваются в яме — все, кроме одной, которая протиснулась наверх кучи. В то время как остальные мечутся и таращатся наугад, одна из них (личинка, ранее известная как Халвин) осторожно принюхивается к воздуху, глядя прямо на того, кто несет печенье, предоставленное Пипъяпом. В конце концов личинка волнообразно перемещается над своими слизистыми собратьями и приближается к персонажу. Если её накормили печеньем, приступайте к **Итоги: завершение приключения**.

Столпы игры

Бой. Если он не участвует в ближнем бою, Х'скейр поднимается в небо, чтобы использовать свою атаку хвостовыми шипами без того, чтобы его цель извлекла выгоду из укрытия. В качестве альтернативы он предпочитает расположиться рядом с ямой, чтобы иметь возможность столкнуть в нее своих врагов.

Исследование. В стене рядом с зеленым гобеленом есть потайная дверь. Заметить это легко, но чтобы найти защелку, которая открывает его, требуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл17. В двери имеется ловушка (см. **Информация о месте** выше).

Х'скейр

Вид этой **мантикоры** - смешанное сочетание всех пяти типов хроматических драконов. Х'скейр имеет следующие отличия от обычной **мантикоры**:

- **Чувства:** тёмное зрение 60фт., слепое зрение 10фт., пассивное Восприятие 11
- **Сопротивление урону:** кислота, огонь, холод, электричество, яд
- **Языки:** Бездны, Драконий, Общий
- **Опасность** 4 (1,100)
- **Легендарное сопротивление (3/день).** Если Х'скейр проваливает спасбросок, он может решить вместо этого преуспеть в нём.
- **Легендарные действия.** Х'скейр может совершить 3 легендарных действия, выбирая из вариантов ниже. Только один вариант легендарного действия может быть использован за раз, и только в конце хода другого существа. Х'скейр восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Х'скейр совершает проверку Мудрости (Восприятие).

Атака хвостом. Х'скейр совершает атаку Шип с хвоста.

Атака крыльями (2 действия). Х'скейр взмахивает своими крыльями. Каждое существо в пределах 15 футов должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл13, иначе получит дробящий урон 7 (1к8+3) и будет сбито с ног. Затем Х'скейр может пролететь на половину своей скорости полёта.

Социальное. С Х'скейром нельзя договориться; он сосредоточен на одном — уничтожать незваных гостей. Как и большинство других подчиненных Тиамат, он ненавидит дьяволов до белого каления. Он наслаждается тем, что мучает их, доходя до того, что лишает сознания своих врагов, чтобы потом их можно было пытать.

Сцена Б2. Логово Х'скейр

У Х'скейр, мантикоры-полудракона, здесь логово.

Информация о месте

У области есть следующие особенности:

Размеры и ландшафт. Комната больше, но не так велика, как сама часовня. Однако он в полном беспорядке. На полу валяются отбросы, а в углу лежит большая куча экскрементов. Напротив — груда гниющей соломы, ткани, костей и плоти, служащая гнездом Х'скейра. Мухи заполняют комнату, роясь в облаках вокруг груды наполовину съеденных ларв. Хотя Х'скейр поставлен сюда охранять ларв, иногда мантикору обуревает голод.



Свет. В комнате совершенно темно. Единственный свет, который здесь есть, — это тот, которым обладают персонажи.

Звуки и запахи. Жужжание миллиардов мух и густой, горячий запах гнили и экскрементов.

Итоги: завершение приключения

После кормления ларвы печеньем, предоставленным персонажам Пипъяпом, тело жалкого существа сотрясается в агонии. Его пульсирующее тело раздувается и раздувается, пока не становится размером с большую собаку. Внезапно он взрывается ливнем крови, гноя и прочей мерзости. ГНа земле в оставленной позади луже лежит голый мужчина — пугающе худой, с растрепанными черными волосами и водянистыми серыми глазами: Халвин Грейнгл.

Как только Халвин освобождается от своей ларвы, его глаза расширяются, и он медленно исчезает из поля зрения. То, что происходит дальше с каждым персонажем, зависит от того, сказал ли он Пипъяпу своё имя.

- ***Назвал свое имя.*** Почти сразу же после исчезновения Халвина каждый из этих персонажей слышит голос в своей голове, зовущий их по имени. Он резонирует в их головах, и они чувствуют незнакомое тянущее ощущение, тянущее их в другое место, после чего именно туда они и попадают. Персонажи снова оказываются перед Пипъяпом на Материальном Плане. Рядом с ним стоит Халвин — слабый, голый и измученный. Пипяп благодарит их по очереди за их великое дело и после минутного сосредоточения исчезает вместе с Халвином в клубах маслянистого черного дыма. Каждому бесу, который дал Пипъяпу свое имя, приказано найти смертного (одного из реальных персонажей игрока), чтобы тот получил сюжетную награду **Рядовой в Легионе Пипъяпа**.
- ***Не назвал своего имени.*** Эти персонажи ничего не слышат и наблюдают, как их друзья исчезают один за другим в клубах сернистого желтого дыма, пока они не остаются одни. Трудно призвать конкретных дьяволов, не зная их имён.
- ***Все выложили Джезрике всю правду.*** Если все персонажи предают Пипъяпа, она просит персонажей принести ей ларву, которая является Халвином, чтобы самой скормить ей печенье Пипъяпа. Если персонажи делают это, Халвин возвращается к своей человеческой форме, но не исчезает. Вместо этого в клубах дыма появляется довольно удивленный и очень разочарованный Пипъяп. После того, как он изрыгает ряд довольно непристойных оскорблений в адрес персонажей, один из бородатых дьяволов утаскивает его в серебряных цепях. Осыпав героев похвалами, Джезрика благодарит их за службу и обещает, что они будут хорошо служить ей в будущем.

Награды

Персонажи получают награды, основанные на их достижениях. Помимо продвижения, эти награды зарабатываются во время сессии.

Награды персонажей

Персонажи получают следующие награды:

Продвижение

После **завершения** этого приключения каждый игрок выбирает нового или существующего персонажа 1 уровня для получения уровня. По своему усмотрению они могут отказаться от продвижения. Напомните тем, кто проявляет интерес к этому, что у них есть предел того, сколько золота они могут заработать за уровень; отказ от продвижения означает, что они могут достичь состояния, в котором перестают получать золото.

Золото

Присудите каждому персонажу золото за каждый час сессии. Приключения обычно содержат подсказки для этого, но вы можете добавить их там, где считаете нужным. Максимальное количество золота, которое вы можете присудить персонажу в час, определяется его уровнем следующим образом:

Этап	Награда в ЗМ за час	Лимит ЗМ за уровень
1	20 зм	80 зм

Сюжетная награда

Некоторые персонажи получают следующую сюжетную награду:

Рядовой в Легионе Пипъяпа. Пипъяп предпочитает вербовать в свою команду своенравных дьяволов, но один знакомый дьявол оказал ему большую услугу, и у него не было другого способа отплатить им. Таким образом, он вселил в вас частичку своей собственной инфернальной природы. Вы владеете Инфернальным языком. Кроме того, если по вам попала атака, вы можете использовать свою реакцию, чтобы получить сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону от немагических не посеребренных атак до конца вашего следующего хода. Как только вы используете эту способность, вы не можете использовать ее снова, пока не закончите продолжительный отдых. Эта сюжетная награда может быть применена только к персонажу, получившему уровень, как сказано выше.

Однако это бонус с подвохом. Пипъяп может обратиться к вам с просьбой, и отказ ему может иметь действительно ужасные последствия.

Награды Мастера

За проведение этого приключения один из ваших персонажей получает уровень. Этот персонаж получает золото в зависимости от своего уровня до продвижения:

Этап	Получено ЗМ
1	80 зм
2	240 зм
3	1,600 зм
4	6,000 зм

Вы также можете выполнить Квест Мастера за ведение этого приключения. Подробности см. в *Adventurers League Dungeon Master's Guide* .



Дис: Пора платить по счетам

Предполагаемое время: 2 часа

DAL00-11b Пора платить по счетам — это приключение 1 тира от Клэр Хоффман и Грэга Маркса, оптимизированное для персонажей 3 уровня, происходящее возле Лунного моря и в Дисе, втором слое Ада.

Предыстория

ДИС - лабиринт каньонов, которые испещряют отвесные горы, богатые железной рудой. Дороги, сделанные из железа, петляют по выжженной земле, просматриваемые из железных крепостей, разбросанных всюду. Все дороги ведут в Город Дис, откуда здешний властитель, **ДИСПАТЕР**, правит со своего темно-красного трона. Самый большой мегаполис во всех Девяти Адах - место торговли, где планарные путешественники заключают сделки с дьяволами и другими существами, которые решили жить там, как например ночные карги. Конечно, Диспатер обогащается с каждой из этих сделок.

Одна из таких сделок скоро будет исполнена. Бес **ПИПЪЯП** задолжал ночной карге **ТАЛЬКАНДЛЕАГРАГ**. Он должен карге одиннадцать **ЗЛЫХ ДУШ**. Собственными усилиями Пипъяпа и через сделки, заключенные с приключенцами, он заполучил одиннадцать **КАМНЕЙ ДУШ** из мешков душ карг, лично не убивая карг, которые изначально владели ими. Теперь ему просто нужна группа не-дьяволов, чтобы доставить их, поскольку он не хочет рисковать и использовать любых дьяволов для транспортировки сундука с драгоценными камнями. По неким своим причинам, он также не хочет, чтобы **КАССИТ**, жрица Келемвора, перевозила их, хотя он воспользовался ее помощью, чтобы привлечь подходящих приключенцев.

Эпизоды

Приключение, обычно состоит из трёх эпизодов, которые вместе занимают приблизительно два часа игры. Эти эпизоды начинаются с Призыва к действию.

Если вы планируете играть всё приключение сразу, вам нужно только один раз зачитать Призыв к действию. Однако, если вы планируете играть его в течение нескольких сессий, вам нужно будет возвращаться к Призыву к действию каждый раз, когда вы играете.

- **Эпизод 1: Заключение Сделки (Призыв к действию).** Кассит нанимает авантюристов и представляет их Пипъяпу. Он объясняет им задачу, и они отправляются в Дис.
- **Эпизод 2: По Дороге из Железного Кирпича.** Есть и физические и ментальные препятствия в пути по городу. В городе существа пытаются задержать персонажей. Ведьма пытается получить и души и службу Пипъяпа? Это - Основная Цель А.
- **Эпизод 3: Покажите Мне дорогу домой.** В зависимости от того, как всё прошло, это может быть как гонкой на время, чтобы возвратиться в портал или попытка найти того, кто подкинет их по реке Стикс. Смогут ли они сделать это, не жертвуя своими компаньонами и не разрушая ворота? Безопасное возвращение на Прайм – Материальный план - Основная Цель В.

Последовательность эпизодов

Хотя в эпизодах есть выбор, который может повлиять на то, сколько времени потребуется, чтобы выполнить задачу, или как много ресурсов придётся потратить в пути, логика требует, чтобы эпизоды игрались по порядку.

Столкновения

В каждом эпизоде происходит от двух до пяти столкновений, и каждый эпизод занимает где-то от 30 до 40 минут игры.

Заключение сделок!

Персонажи идут в Дис, место, где дьяволы совершают сделки друг с другом, а также с существами с Материального плана. Если Персонажи вам не знакомы, потратьте несколько минут, чтобы узнать их мотивации, недостатки или любимые вещи.

Дьяволы хотят души. Некоторые просто хотят иметь большое количество, но другие ищут «лучшие» души: невинных или тех, кто думает, что они хорошие и склонить их ко злу или тех, кто совершил большое зло. Чем выше интеллект дьявола, тем более коварная сделка.

Зацепки

Поработайте с каждым игроком, чтобы определить, почему персонаж отвечает на призыв Пипъяпа о помощи. Вот несколько идей, как Вы могли бы вовлечь персонажей в схемы Пипъяпа:

- **Рядовой в Легионе Пипъяпа:** У некоторых персонажей может быть сюжетная награда Рядовой в Легионе Пипъяпа. Такой персонаж должен услугу пухлому бесу, и тот приказал, чтобы они пришли к нему.
- **Герои Лунного моря:** Персонажи, которые играли в предыдущий приключения Лиги Приключенцев D&D, возможно, начали делать себе имя и таким образом привлекли внимание Кассит.

Эпизод 1: Заключение сделки (Призыв к действию)

Предполагаемое время: 30 минут

Герои встречаются с Кассит и в принципе соглашаются взяться за эту работу до того, как Пипъяп раскроет себя. Затем он объясняет детали миссии. Как только все соглашаются, они отправляются к порталу.

Сцена А. Сделка

Герои путешествовали по региону Лунного моря, когда услышали, что жрица Кассит, остановившаяся в Эльвентри (Эльфийское древо) - эльфийском поселении на краю Кормантorского леса, ищет искателей приключений для выполнения задания.

Информация о месте

Эльвентри - это преимущественно эльфийское поселение, но те, кому обычно не рады в городах Лунного моря, также нашли здесь приют. Городок типичен для многих эльфийских деревень с домами и лавками, расположенными на деревьях и в пещерах. Многие следопыты и не мало Арфистов, как известно, живут здесь.

Погода, звуки и запахи. Этот весенний день выдался солнечным и теплым. Ароматы свежеиспеченного хлеба смешиваются с запахом свежевспаханной землей, а по всей деревне слышны веселые голоса, говорящие и поющие на разных языках.

Таверна. Воспользовавшись прекрасным днем, хозяин таверны расставил столики у входа, чтобы побудить посетителей остановиться и подкрепиться. Как правило, в любое время есть три или четыре эльфа, которые останавливаются выпить или перекусить, но не остаются надолго, так как весна - это напряженное время в деревне

Существа / НИП

Когда герои прибывают в гостиницу, она почти пуста. Ме'телар убирается, пока Кассит и «ворон» ковыряются в еде.

Ме'телар

Ме'телар (небинарный лунный эльф) заботится о потребностях клиентов таверны. Деловитые и компетентные, одетые в мягкую зеленую кожу, с голубыми волосами, заплетенными в длинную косу.

Что знает Ме'телар? Ме'телар знает, что Кассит прибыла несколько дней назад и стала искать приключенцев. Она не говорила о том, в чём заключается задача. Кажется, у нее есть спутник, это толи ворон, толи какое то уродливое мелкое существо, прячущееся под плащом с капюшоном, с которым ее видели.

Цели/задачи Ме'телар. Прислуживать и получать знания.

Кассит

Человек-женщина, одетая в оттенки серого, сидит спиной к стене, оценивая тех, кто проходит мимо, а также тех, кто останавливается и садится. Священный символ Келемвора, костлявая рука, держащая весы, висит на крепкой цепи вокруг ее шеи.

Что знает Кассит? Кассит знает,что задача состоит в том, чтобы доставить предмет в опасное место. Она знает, что успех миссии чрезвычайно важен для беса Пипъяпа, который в прошлом помогал людям Лунного моря.

Цели/задачи Кассит. Кассит чувствует себя неловко, оказывая услугу Пипъяпу, хотя он был удивительно хорошим членом команды, когда они вместе путешествовали. Она хочет покончить с этим делом побыстрее. Однако она также хочет, чтобы авантюристы выжили и помогает недостаточно сильным группам.

Пипъяп

В настоящее время Пипъяп в виде жирного ворона сидит на столе рядом с Кассит, клюя бутерброд с колбасками, между тем оглядываясь по сторонам.

Что знает Пипъяп? Пипъяп не уверен, насколько опасно это путешествее, поскольку люди и прочие постоянно путешествуют в Дис, чтобы заключать сделки. Однако возможно на пути встретится весь спектр всевозможных дьяволов, по той же причине. Но рабство у карги может стоить ему мешка с печеньем, и это будет неинтересно, поэтому он рискует.

Цели/задачи Пипъяпа. Пипъяп беспокоится о том, чтобы найти надежных людей, которые отнесут его плату ночной карге. Он не хочет идти в Дис сам, боясь, что никогда не вернется на материальный план, даже если заплатит карге вовремя.

Предложение

Кассит объясняет, что она присутствует как посредник и хотела бы представить друг другу персонажей и работодателя, который хочет их нанять. Если персонажи согласятся, она представит их своему работодателю и попросит его подробно объяснить миссию и оплату. Как минимум, каждый из них получает по одному целебному зелью за то, что выслушает его предложение.

Как только персонажи соглашаются, Кассит смотрит на ворона, говоря: «Ну?», и Ворон взлетает, и вскоре после этого из-за угла появляется невысокое существо в плаще с капюшоном.

Поначалу кажется что он горбатый, но когда он садится за стол и откидывает капюшон, его истинная природа раскрывается. Пипъяп - тучный бесенок, у него большая сумка.

> Так, ну грубо говоря. Я не всегда был разумным. Кое-что делал, заключил неудачные сделки. Срок оплаты за одну из этих сделок скоро наступит. Плата у меня есть! Я не пытаюсь вывернуться. Трудно поверить, но у меня есть враги, поэтому я хочу, чтобы вы вместо меня отнесли оплату ночной карге. Да. Я сказал, что принял несколько неправильных решений. Она живет на Дисе. Ну вы знаете - Дис, второй слой Девяти Преисподен.
> К сожалению, поэтому нам нужен безопасный способ доставить вас туда (он смотрит на Кассит). Как только вы там окажетесь, у вас будет всего лишь чуть меньше целого дня, чтобы заключить сделку с каргой

Факты

- Оплата находится в запертом ящике, заколдованном так, что только ночная карга, Тальканделарагг, может открыть его (заклинание *магический замок [arcane lock]*).
- Когда карга примет оплату, татуировка на ноге Пипъяпа исчезает. В этот момент на имя каждого персонажа выдается аккредитив.
- Коробка сделана из железа, около фута в длину, 5 дюймов в ширину и 4 дюйма в глубину. Он весит около 5 фунтов.
- Тал'канделагграг - ночная карга и держит лавку под названием «Скиталец» на окраине метрополиса Дис. Пипъяп дает героям подробное ее описание.
- Перед отправкой партии в Дис, в дополнение к зельям, он дает им мешок свежего мяса (10 свёртков по 15 фунтов "мяса" каждый в мешке хранения) на случай, если им нужно будет подкупить кого-то чтобы пройти куда надо. Большинство дьяволов не особенно заботятся о золоте, но все любят свежий стейк!
- Пипъяп нашел способ приключенцам добраться до Авернуса и, оказавшись там, договорился с перевозчиком встретить у Стикса. Каждый персонаж получает по две монеты на оплату переправы. Портал перемещает их в Авернус, а река Стикс течёт через все уровни Ада, так что те, у кого есть монета, могут уплыть по ней в Дис из Авернуса. Вторая монета может спасти им жизнь и вытащить из Ада. Если они не смогут добраться до портала,то смогут уплыть по реке из Преисподен.
- Портал активен только в течение трех ночей темной Луны, а сегодня - вторая ночь, так что группа сможет вернуться, если поторопятся.
- Это не самая большая проблема. Реальная проблема заключается в том, что как только вы прибудете в Дис, у вас будет всего около двенадцати часов, чтобы найти Тальканделарагг и доставить платеж. Она недавно открыла магазин в городе, но Пипяп давно там не был и точно не знает, где. Вам нужно будет поспрашивать на месте.
- Кассит и Пипъяп сопроводят героев до самого портала в Авернус.
- Если кто-то из персонажей босиком или в одних сандалиях, Пипъяп говорит им, что им нужна обувь получше, так как земля в Дисе жаркая; особенно в городе

В пути

Путешествие до портала не обходится без опасностей, но даже для начинающих искателей приключений это не более чем мелкие неурядицы, такие как массивное дерево, преграждающее путь вперед. Если у вас есть больше времени, чтобы играть в это приключение, вы можете добавить случайную встречу в это место.

Персонажи с пассивным восприятием 20 или выше замечают, что, выбирая путь, Кассит или Пипъяп ориентируются на отметки на деревьях или камнях. Они не вырезаны, а нарисованы и написаны не на Общем. Если персонаж понимает Абиссальный или Инфернальный, тогда он понимает что надписи на Инфернальном, хотя они либо зашифрованны либо написаны неразборчиво. Непонятно, что они собой представляют кроме как какие-то символы.

Сцена Б. Проход в Дис

В этой сцене герои приходят к порталу и встречают своих попутчиков.

Информация о месте

Уже смеркается, когда персонажи выходят на поляну.

Местность. Поляна около ста футов в поперечнике с разбитыми булыжниками, смешанными с весенними полевыми цветами и колючей травой. В центре лежат руины круглого каменного здания. Рушащиеся наружные стены, в некоторых местах высотой в двадцать футов, в других - в три, образуют внешний край руин. Казалось бы, не тронутые временем, четыре арки делят стены пополам по сторонам света. Когда солнце начинает садиться, пространство внутри Северной арки светится тусклым красноватым светом.

Пипъяп вчера проверял, работает ли портал. Если его спросят, он объяснит, что на другой стороне руины в Девяти Преисподних такие же, но сделанные из ржавого железа, а не из камня.

Свет. Слабый свет просачивается сквозь деревья, и тени удлиняются по мере того, как садится солнце. Поскольку сейчас еще ранняя весна, примерно половина деревьев без листьев, отбрасывая полосы тени на поляну.

Существа / НИП

По прибытии Пипъяп объясняет, что он собирается “дать вам приятелей для путешествия”, и вызывает несколько лемуров (равное количеству персонажей). Пипъяп заставляет их съесть по печенью из своей сумки. Это увеличивает их интеллект и понимание, так что когда они возвращаются в Девять Преисподен, они могут следовать его указаниям, чтобы найти и помочь партии. Позвольте каждому игроку назвать своего миньона и описать кучу плоти, которая будет сопровождать его на протяжении всей миссии. Лемуры остаются всего на десять минут, этого времени едва хватает, чтобы каждый съел печенье, выбрал имя и познакомился с персонажами. Как только они находят персонажей в следующем эпизоде, лемуры исполняют приказы каждый своего персонажа, хотя, если лемур убит, он понижается до ларвы, и магия, связывающая его с персонажем, заканчивается.

Что они знают? На данный момент лемуры действительно не знают ничего, кроме того, что они чувствуют себя умнее, они дали обязательное обещание Пипъяпу, и у них достаточно способностей, чтобы найти персонажей, как только все окажутся в Аду.

Цели/Задачи. Найдите персонажей в Аду и делайте то, что они говорят.

Пипъяп о Дисе

Это место имеет тенденцию быть немного тепловатым, особенно в городе, ров полный лавы наверняка влияет. Ага, собираясь заключать какие либо сделки, просто помните, что дьявол кроется в деталях и если вы не сможете выполнить нашу сделку, меня схватят за хвост. Плюс, вы стенее клятвопреступниками, и у этого могут быть последствия. Просто не отвлекайтесь от миссии, попытайтесь не встревать в драки и не убивайте моих новых рекрутов!

Врата (призыв к действию)

Пипъяп еще раз повторяет детали, вручает им сумку хранения со свертками с мясом, магически запертый железный ящик (в котором хранятся камни души) и монеты для паромщика. Кассит удостоверяется, что они получили свои лечебные зелья и накладывает помощь, как описано ниже.

ADVENTURERS LEAGUE

Подмога от Кассит

В зависимости от силы партии (см. **Глава 6** Советы Мастеру для вычисления этого), Кассит предлагает наложить *подмогу [aid]* на членов партии. Заклинание длится 8 часов, и каждое наложение влияет на 3 персонажей. Персонажи могут отказаться от этого, если захотят. Вы можете предположить, что указанные ниже ячейки заклинаний - это то, что она имеет в запасе для обеспечения персонажей, не расходуя их ресурсов.

- **Очень слабая:** Она накладывает заклинание 5го уровня (+20 максимальных хитов). Она может сделать это дважды и воздействует на 6 персонажей. Если есть 7-й персонаж, она накладывает его в третий раз 4-м уровнем (+15 макс. хитов).
- **Слабая:** Она накладывает одно заклинание 5 уровня (+20 макс. хитов) и до двух раз 4 уровня (+15 макс. хитов).
- **Средняя:** Она накладывает одно заклинание 4 уровня (+15 макс. хитов) и до двух раз 3 уровня (+10 макс. хитов).
- **Сильная:** Она до трех раз накладывает заклинание 3 уровня (+10 макс. хитов).
- **Очень Сильная:** Она накладывает одно заклинание 3 уровня (+10 макс. хитов) и до двух раз – 2 уровня (+5 макс. хитов).

Сокровища

Каждый персонаж получает *зелье лечения*, согласно договоренности с Пипъяпом.

Эпизод 2: Обычная доставка

Предполагаемое время: 2 часа.

Портал перемещает персонажей в Авернус, недалеко от реки Стикс.

Требования.

Согласиться на сделку с Пипъяпом и пройти через портал.

Основная цель А

Чтобы завершить сюжетную задачу А, персонажи должны добраться до ночной карги, Тальканделаргаг, и закрыть сделку Пипъяпа до того, как истечет время.

ADVENTURERS LEAGUE

Время не на их стороне

У персонажей есть несколько временных ограничений, о которых они знают. Портал откроется только на следующую ночь (через 24 часа), и оплата Пипъяпа должна добраться до карги в течение 12 часов. Заклинание *подмога[aid]* от Кассит длится 8 часов. Они не уверены, сколько времени потребуется, чтобы добраться до города; сначала это кажется далеко. Но к счастью, расстояние не линейно тут, на Внешних планах.

У каждой сцены есть время, которое требуется, чтобы закончить её. Вы должны соответствующим образом учитывать, если персонажи придумают творческий способ ускорить их темп, отдых, или иные изменения того, сколько времени у них уйдёт на выполнение задания.

Сцена А. В руинах

Красный свет портала гаснет, и персонажи оказываются в полуразрушенной комнате, которая является зеркалом здания, в которое они вошли, но сделанным из искореженного и гниющего железа. Ручейки ржавчины стекают по бокам, как кровавые слезы.

Информация о месте

Размеры И Рельеф. Примерно круглая комната 50 футов в поперечнике и, как и комната, которую они только что покинули, имеет четыре арки. Однако две из этих арок завалены щебнем, и только одна, кроме той, через которую они вошли, кажется, ведет куда-то. Успешная проверка Интелекта (Анализ)Сл12 определяет, что то, что заставило обломки заполнить дверные проемы, произошло недавно.

Четвертая арка выходит на выступ шириной в 15 футов, но сужающийся до 4 футов в том месте, где он встречается с краем каньона. Выступ находится на полпути вниз по каньону, в 50 футах над рекой Стикс, протекающей внизу. Мост в 20 футах над персонажами пересекает каньон 40-футов в ширину и ведет к тропинке, ведущей к прибрежной пристани. Есть подходящие для рук отверстия и выступы, которые можно использовать для подъема на мост с успешной проверкой силы (атлетика) Сл15. Если персонажи имеют комплект для лазания, Сл уменьшается на 5. Персонаж, который падает вниз в реку, не получает никакого урона, но подвергается воздействию заклинания *слабоумие [feeblemind]*. Сл спасброска Интеллекта, чтобы противостоять эффекту, равна 15.

Как только персонажи достигнут дна, их ждет Паромщик, как и обещал Пипъяп.

Освещение. Рассеянный красный свет, который, кажется, не имеет источника, иногда отбрасывает тени в странных направлениях, а иногда не отбрасывает вообще никаких теней.

Лемуры!

Прибывают лемуры, бормоча, препираясь и катясь по тропинке к пристани через несколько мгновений после прибытия персонажей. Молчаливый перевозчик тупо смотрит на них, но ничего не возражает по поводу дополнительного «груза».

Лемуры все еще сбиты с толку своим новым самосознанием и только начинают привыкать к тому, что у них есть мысли отличные от «голодно», «больно» и «не больно». Если позволяет время, дайте персонажам возможность пообщаться со своими лемурами, поскольку лемуры задают вопросы о том, что значит иметь мысли и чувства. Конечно, они исчадия и склонны думать об всём с точки зрения их законно-злой натуры и того, как они могли бы лучше всего эксплуатировать своих собратьев-лемуров.

Время

Путешествие от портала до Железной Дороги Диса занимает у героев 4 часа.

Сцена B. Духи дороги

Каньоны становятся все выше и выше по мере того, как река петляет вглубь Девяти Преисподних. В конце концов стены каньона испещряются прожилками зеленого адского железа. Вскоре после этого Паромщик подъезжает к пристани, похожей на ту, с которой они начали свое путешествие.

Поднявшись по лестнице, вырубленной в скале, они видят массивную железную крепость примерно в миле от них на краю другого каньона. Дорога, сделанная из железа, ведет к мосту, который пересекает крепость. Город Дис ждет.

Эта сцена имеет свободную форму и предназначена для того, чтобы показать персонажам, что Дис - это шумный мегаполис, а земли вокруг него заполнены теми, кто подпитывает его коммерцию. Однако за улыбками попутчиков скрываются острые клинки и опасные желания.

Информация о месте

Размеры и Рельеф. Железные дороги, которые вьются через пустынный ландшафт с мостами через каньоны, все ведут к далекому городу Дис.

Освещение. Лава течет через несколько каньонов, отбрасывая красное свечение на низ густых черных облаков угольного дыма.

Жара. Железная дорога поглощает тепло, делая ее опасной для незащищенных. Те, кто идет по дороге, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл10 или получат 2 (1d4) урона огнём. Существа с прочной, закрытой обувью совершают этот спасбросок с преимуществом.

Существа / НИП

Герои не одиноки на дороге. Повозки с рудой из шахт, покупатели заинтересованные в адском оружии и даже мертвецы наводняют дороги через это пустынное место. Видя персонажей, идущих по дороге в компании стаи лемуров, большинство путешественников предполагают, что персонажи - просители Ада или покупатели с Прайма, желающие приобрести адское оружие.

Извозчики. **Бородатые дьяволы** везут в город повозки с железной рудой из шахт каньона. Некоторые повозки запряжены **скелетами боевых коней**, другие - **лемурами**. Извозчики хотят причинить как можно больше боли тому существу, которое тянет повозку, пока они еще пробираются в город. Если персонаж пытается вмешаться, **бородатый дьявол** пытается обманом заставить их занять место существа. Они в основном жестокие звери и не настолько хитры, чтобы справиться с этим, но это не мешает им пытаться. **Бородатых дьяволов** можно обманом заставить позволить персонажам ехать в их повозке.

Спектры Диса. Это были существа, которые действительно осознали причиненный ими вред слишком поздно, чтобы раскаяться или получить второй шанс. Диспатер получает энергию от отчаяния **спектров** и таким образом позволяет им бродить по дорогам. **Спектры** мучают тех, кто находится на дороге, надеясь облегчить свои страдания хотя бы на несколько мгновений. **Спектры** хотят утешения и сочувствия не злых существ и приближаются с протянутыми руками. Они нападают на любое существо, которое пытается их утешить. Если персонажи пытаются избегать общения с дьяволами, одному из спектров становится любопытно и он нападает на них.

Другие путешественники. Персонажи могут наблюдать других путешественников многих разных рас, также путешествующих в Дис, но поскольку эти существа намерены заключать или соблюдать злые сделки, Спектры не беспокоят их, и они не проявляют никакого интереса к персонажам. Если персонажи пытаются взаимодействовать с ними, путешественники предупреждают их, чтобы они не лезли не в свое дело.

Столпы игры

Есть много возможностей для персонажей узнать больше о Дисе, взаимодействуя со своими попутчиками.

Бой. **Спектры** могут случайно напасть на персонажей, не в силах противится своей природе, но большая угроза исходит от взаимодействия с **бородатыми дьяволами**. Если персонаж демонстрирует слабость, например, проявляет беспокойство о вьючном животном дьявола, дьявол пытается обманом заставить персонажа занять его место. Если они не будут осторожны, то легко могут оказаться в схватке с дьяволом!

Исследование. Персонажи могут легко заметить, что **спектры** держатся подальше от фургонов. Идти рядом с одним из фургонов - легкий способ избежать нападения.

Социалка. **Спектры** оставляют злых существ в покое. Один из извозчиков по имени Багаз, торгуется. Багаз хочет (в порядке предпочтения): душу, *монету душ*, тайну, причинить персонажу боль, унизить персонажа или еду. Если героям удастся сторговаться с Багазом, это может рассказать им о Дисе и Талькандела граг.

- Дис, второй слой Девяти Преисподен, представляет собой лабиринт каньонов, зажатых между отвесными горами, богатыми железной рудой. Железные дороги пролегают через каньоны, охраняемые гарнизонами железных крепостей, громоздящихся на зазубренных вершинах. Приток железа в крепости является основой экономики плана и созданию оружия, используемого в войнах по всей вселенной.
- Дис получил свое имя в честь своего лорда Диспатера. Манипулятор и обманщик, эрцгерцог - главный торговец оружием в Девяти Адах и, возможно, величайший поставщик оружия на всех планах. Его алый трон стоит в самом

сердце железного города Дис, который находится прямо впереди.

- Диспатер придает большое значение раскрытию секретов, поэтому это популярное времяпрепровождение в городе, когда граждане хотят раскрыть секреты друг друга, для шантажа или чтобы продать тому, кто больше заплатит.
- Планарные путешественники приходят сюда договариваться с дьяволами и заключать сделки с ночными каргами, ракшасами, инкубами, суккубами и другими исчадьям.
- Дис - опасное место, остерегайтесь бродячих стай адских псов. Они злобные.
- Талькандела граг - ночная карга, которая торгует услугами, душами и труднодоступными предметами. У нее есть магазин, но он мобильный, и у него действительно нет никакого расписания. Это скорее место, где она встречается с клиентами. Багаз не знает, где сейчас ее магазин, а учитывая, что она очень опасна, он не особенно заинтересован в том, чтобы это выяснять.

Время

Путешествие до крепости-метрополса Дис занимает у героев 1 час пешком или 30 минут, если ехать в повозке Багаза. Персонажи с пассивным восприятием 13 или выше замечают, что они движутся быстрее, чем должны.

Сцена С. Врата Диса

Стены города возвышаются над окружающим ландшафтом, окруженные рвом из лавы. В центре огромного мегаполиса возвышается железная башня. Его очертания, кажется, меняются почти с каждым часом, и вокруг него клубится облако красной дымки.

Информация о месте

Размеры И Рельеф. Железный мост, покрытый шипами, перекинут через ров из лавы шириной 20 футов к воротам. Над воротами возвышается решетка, сделанная из острых заостренных железных прутьев. Жар исходит не только от лавы, но и от самого города.

Освещение. Сияние лавы даёт яркий свет.

Существа / НИП

Герои оказываются в одном ряду с другими, желающими войти в город. Группа дьяволов допрашивает путешественников и осматривает груз. Три беса порхают позади персонажей в очереди, болтая с другими путешественниками.

Какс и Стража Ворот

Какс - **шипастый дьявол**, который застрял, командуя стражниками ворот. Какс не скучает на службе, поскольку это дает ему шанс обогатиться, но Какс чувствует, что эта работа ниже его.

Сак и Пау - два **бородатых дьявола**, которые стоически стоят на посту у ворот, каждый со своим спутником - **адской гончей**. **Бородатые дьяволы** скучают и ищут повода подраться.

Команда Какса также включает в себя трех **игольчатых дьяволов**, которые летают над головой, высматривая неприятности.

Цели/Задачи. Информация - это товар, хотя души ценнее. Стражники не пытаются помешать кому-либо войти, а просто отмечают интересующую их информацию о путешественниках, которую они могут продать более могущественным дьяволам.

Для того, чтобы пройти через ворота незамеченными, в партии либо должен преуспеть в проверке Харизма (Обман) Сл15 проверить, или Харизма (Восприятие) Сл10 вместе с подходящим вознаграждением, таким как 50 зм или три свертка мяса.

Что они знают? Стражники знают, что было бы глупо нападать на город, поэтому они не беспокоятся о насилии. Вместо этого они хотят узнать цели партии.

Безо, Чека и Ump

Группа «любезных» бесов летает сразу позади персонажей, ища путешественников, чтобы втереться к ним в доверие и разузнать их секреты.

Персонажи с пассивной Проницательностью 14 или выше понимают, что бесы что-то замышляют.

Цели/Задачи. Бесы хотят помешать путешественники для того, чтобы получить доступ к их тайнам. Если они слышат, как персонажи упоминают имя Пипъяп, они понимают, что сорвали джекпот, и немедленно предлагают выступить в качестве проводников по городу.



Что они знают? Бесы знают о сделке между Пипъяпом и Талькандела граг и о том, что Пипъяп каким-то образом стал более могущественным, не возвращаясь в Девять Преисподен. Они хотят помочь ведьме, сделав ее своим должником, задержав персонажей. Если им позволят помочь, они выбирают короткие пути, которые быстро запутают персонажей, когда они путешествуют по внешнему краю города через кузницы. Персонажи теряют 1 час и должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл10 или получат один уровень истощения. Персонажи с сопротивлением или иммунитетом к огню получают преимущество на этот спасбросок.

Если их спросить о Пипъяпе и его мешке с печеньем, Умп отвечает *«Печенья - это для болванов. Булочки – вот это тема!»*.

Время

Персонажам требуется 30 минут, чтобы сориентироваться на улицах города. Если они воспользуются помощью бесов, то потеряют лишний час.

Сцена D. Уличный труд

Хотя персонажи прибыли в метрополис Дис, им все ещё нужно найти Талькандела граг, не отвлекаясь. К сожалению, есть много отвлекающих факторов.

Информация о месте

Персонажи имеют несколько взаимодействий, когда они пытаются перемещаться по улицам Диса. В этом районе жарко и шумно.

Размеры И Рельеф. Несмотря на то, что это самый большой город в Девяти Преисподних, улицы кажутся узкими и вызывающими клаустрофобию. Все поверхности сделаны из железа и очень теплые. Любой, кто прикасается к железной стене, должен совершить спасбросок Телосложения Сл12 или получает 2 (1к4) урона огнём.

Освещение. По всему городу есть столбы странной формы, которые испускают 30 футов красного свечения. Они нечасты, но равномерно распределены, в результате чего области тусклого света возникают каждые 60 футов и тянутся на 40 футов. Эти тусклые области также немного прохладнее, поэтому нередко можно увидеть ледяных дьяволов или других посетителей из Стигии, Кании или даже Прайма - материального плана, отдыхающих в этих затенённых местах. Сами столбы чрезвычайно горячие, и наносят 8 (2к4+3) урона огнем любому, кто прикоснется к ним. Успешный спасбросок Телосложения Сл15 вдвое уменьшает урон.

Толпы. Улицы Диса полны дьяволов и планарных путешественников. Юголоты продают свои наемнические услуги военачальникам Ада, в то время как группа дуэргаров покупает адские кузнечные технологии у китона (дьявола цепей). В общем, дьяволы стараются избегать прямых столкновений, вместо этого надеясь обманом заставить посетителей продать свои души или, по крайней мере, нарушить какой-нибудь закон, чтобы дьявол мог схватить их и сдать за вознаграждение. Персонажи должны действовать осторожно. Персонажи с умением «Намётанный глаз» от предыстории, особенно искусны в выяснении законов Диса.

Поиск Талькандела граг

Чтобы найти ночную каргу, персонажи должны успешно пройти три групповые проверки. Каждый персонаж может использовать Харизму (Убеждение) или Интеллект (Расследование), и для того, чтобы проверка считалась успешной, половина или более персонажей должны преуспеть в проверке Сл12. Персонажи с соответствующими умениями от предыстории получают преимущество на эту проверку. Подходящие умения предыстории включают в себя: Все взгляды прикованы к вам, Городские тайны, Придворный функционер, Младший лингвист, Ухо к земле, Гостеприимство[1], Жизнь наемника и Убежище; хотя другие тоже могут применяться в зависимости от того, как персонажи их используют.

Творческое использование магии или классовых способностей приводит к автоматическому успеху для этого персонажа на усмотрение ДМа. Хорошо продуманные планы или обильное использование золота или мяса также дают преимущество на проверки.

Каждый раз, когда группа совершает проверку, они тратят час и сталкивается со случайным событием из списка ниже. Если вам выпало одно и то же событие более одного раза, повторите бросок или выберите другое. ДМу не рекомендуется использовать оба боевых события, если это возможно. Если персонажи прошли все шесть событий, переходите к **сцене E**.

Уличные столкновения

1к6	Событие
1	Голодные Адские гончие! (бой)
2	Лавка Мальбранш (социальное)
3	Потерянная Монета (исследование)
4	Подслушанный разговор (исследование)
5	В поиске защиты (социальное)
6	Смерть сверху (бой)

Голодные Адские гончие! Пара голодных **адских гончих** пересекает путь группы на не очень оживленной улице. Собаки начинают следовать за персонажами один-два квартала, чтобы убедиться, что персонажи не являются собственностью какого-то находящегося рядом дьявола. Любой персонаж с пассивной Проницательностью 13 или выше распознает их хищное охотничье поведение и то, что гончие, скорее всего, нападут. Если персонажи каким-то образом не получат помощи от более могущественного дьявола, гончие попытаются сожрать их. На одной из собак шипастый ошейник с рубинами.

Ни один дьявол на улице не обращает на борьбу

1 Возможно имеется ввиду «Деревенское гостеприимство» предыстории Народный герой

никакого внимания, если персонажи не предложат душу, в этом случае костяной дьявол любезно прогонит собак.

Корректировка столкновения

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Очень слабая:** Убрать одну **адскую гончую** и уменьшить хиты второй на 5, -1 КД и снизить у огненного дыхания Сл на 1.
- **Слабая:** Убрать одну **адскую гончую**
- **Сильная:** У обеих **адских гончих** на 5 хитов больше, +1 КД и повысить у огненного дыхания Сл на 1.
- **Очень Сильная:** Добавить одну **адскую гончую**

Лавка Мальбранш. Хаматриэль - **рогатый дьявол**, торгующая металлическими изделиями в маленьком ларьке.

Увидев невинных гуманоидов, она чувствует легкую добычу и пытается продать им какое-нибудь зловещее адское оружие. Ее товары сделаны из зеленой адской стали и покрыты дополнительными шипами, но в остальном обычные. Любое металлическое оружие из *Книги игрока* можно найти по обычным ценам. Хаматриэль особенно ленива и не заинтересована в конфронтации, но если персонажи дают понять, что они пытаются найти Тальканделарраг, она предлагает им помощь за определенную цену. Конечно, она хочет душу или *монету душ*, и в обмен она дает им короткий путь к магазину ночной карги, который позволяет партии автоматически преуспеть в их следующей групповой проверке и сократить необходимое для этого время до 30 минут.

Успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл15 понижает её требования вплоть до получения постоянного магического предмета. Если персонаж успешно проходит проверку Харизмы (Убеждения) Сл18, она согласна взять расходуемый магический предмет. Хаматриэль не заинтересована помогать за деньги или мясо.

Потерянная Монета. Идя по улице, один из персонажей натыкается на ворчащего бородатого дьявола, выходящего из переулка. Дьявол сердито сбивает персонажа с ног и продолжает свой путь в спешке, не оглядываясь. Дьявол оставил кровавый отпечаток руки на груди персонажа. Когда персонаж встает, они замечают, что переулок залит кровью.

Если герои исследуют место происшествия, то обнаруживают труп человека. Рядом с телом лежит разорванный пустой рюкзак. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл13 или Мудрости (Медицина) подтверждает, что этот человек был убит совсем недавно. Персонажи, осматривающие место происшествия и преуспевшие в проверке Интеллекта (Расследование) Сл15, отмечают, что мусор с другой стороны переулка выглядит потревоженным. Осматривая мусор и преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл13, они находят маленькую деревянную коробку, спрятанную под кучей выброшенных тряпок. Замок шкатулки заперт ядовитой иглой, покрытой змеиным ядом. Если игла не найдена успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл15 и не обезврежена с успешной проверкой Ловкости (Воровские инструменты) Сл15, любой, кто попытается открыть коробку, получает колющий урон 1 и должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл11, получая урон ядом 10 (3d6) при провале или вдвое меньше урона при успехе. Внутри маленькой бархатной коробочки лежит монета душ.

Подслушанный разговор. Во время сбора информации, персонажи подслушивают разговор эрини и дьявола цепей в кафе, и имя Пипъяп долетает до их ушей. Дьяволы явно шепчутся друг с другом и стараются ни с кем не разговаривать. Персонажу, чтобы подслушать, нужен план, чтобы приблизиться, например, небрежно пройти мимо (Харизма (Обман)) или подкрасться ближе (Ловкость (Скрытность)). Вы можете отыграть это или потребовать успешной проверки Сл15. Если им удается подобраться поближе, они услышат часть разговора:

> «Ты слышал, что этот мелкий предатель Пипъяп задолжал Тальканделарраг?»
> «Что он натворил на этот раз?»
> «Я не знаю, но я слышала, что она не в восторге от того, как он расплатится с ней, и она была бы более чем счастлива, если бы смертных, посланных бесом, задержали бы или убили.»
> «Сама она, конечно же, занята в последнее время. Разве не она обманом заключила Козлолюбку Тёмного Солнца в Малбольгскую тюрьму?»
> «Это было гениально. Гигантские адские козлы! Хотя, немного перебор...» Оба говорящих начинают громко смеяться

В поиске защиты. Герои пересекаются с молодой полуэльфийкой по имени Белсом. Белсом обезвожена, обильно потеет и напугана. Она умоляет героев отвести ее в соседний сад с дружелюбными смертными. Она отчаянно надеется получить помощь персонажей и пытается сыграть на их сострадании подробностями своего бедственного положения оказавшейся в ловушке Диса. Она утверждает, что ее отца похитил дьявол, и ее тоже случайно похитили. Вот уже три дня она прячется без еды и воды. Если персонажи следуют за ней в сад, они теряют полчаса, уходя со своего пути. Оказавшись там, она пытается убедить персонажей пойти с ней. Персонаж с пассивной Проницательностью 15 или выше понимает, что что-то не так с ее историей.

Белсом на самом деле - паровой мефит, превращенный в полуэльфийку ифритом из Сада Наслаждений, чтобы обманом заманивать смертных в сад. Любой, кто входит в сад, получает щедрое обращение и легко тратит время или даже свою душу.

Если Белсом обнаружат, она насмехается над персонажами, принимает свой истинный облик и улетает в поисках менее наблюдательных сосунков.

Смерть сверху. Два **игольчатых дьявола** получили известие, что приспешники Пипъяпа находятся в Дисе. Пипъяп причинил им зло, и они хотят отплатить ему убийством его агентов по доставке. Они искали персонажей и только что нашли их.

Они атакуют немедленно. Любой **игольчатый дьявол**, хиты которого уменьшились ниже пяти, пытается улететь. Один из дьяволов несет зелье исцеления.

Корректировка столкновения

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Очень слабая:** Убрать одного **игольчатого дьявола.**
- **Слабая:** Уменьшить хиты обоих на 5 и у них только по 4 шипа на хвосте.
- **Сильная:** Добавить одного **игольчатого дьявола.**
- **Очень Сильная:** Добавить одного **игольчатого дьявола** и у каждого из них на 5 хитов больше.

Сокровища

В зависимости от событий, с которыми сталкиваются персонажи, они могли бы получить ценные предметы.

- Ошейник с рубиновыми шипами стоимостью 20 зм с **адской гончей**.
- *Монета душ* из деревянного ящика в переулке.
- *Зелье исцеления* от **игольчатого дьявола**.

Время

Каждое событие, с которым сталкивается партия, занимает у них один час. Если персонажи имели дело с Хаматриэль Мальбранш, они сэкономили 30 минут.

Сцена E. Тальканделарагг

Когда герои, наконец, находят «Странник», он кажется не более чем крошечной, обветшалой лачугой без окон, втиснутой между двумя большими зданиями. Впереди висит вывеска, изображающая одинокого гуманоида в плаще, идущего по безликой красной равнине.

Внутри здания находятся шесть обывателей, четыре стража и один маг, все одетые как сотрудники в соответствующую униформу. Они все должны служить Тальканделарагг заклинанием *обет [geas]* как часть сделки, заключенной с ночной каргой.

Информация о месте

«Странник» на самом деле является демипланом, управляемым Тал'канделаграг, и путешествует по всему Дису, закрывая один вход и открывая другой.

Размеры И Рельеф. Изнутри ее магазин почему-то больше, чем снаружи. Любой персонаж с Пассивным Восприятием 13 и выше замечает, что есть по крайней мере пять футов дополнительного пространства в каждом направлении. Этот эффект действует в каждой комнате. Высота потолка-20 футов.

Освещение. Шары голубого и зеленого света парят под потолком.

Товары и предложения. У Тал'канделаграг нет ничего похожего на витрины. Она специализируется на добывании редких предметов и существ, используя штат слуг, управляемых заклинаниями обет. Торговый зал больше похож на зал ожидания, где слуги различных межпланарных рас обслуживают потребности клиентов, подавая напитки, еду или другие вещества. В конце концов ночная карга выходит из подсобки, чтобы узнать, что ищет клиент, и договаривается о цене.

Существа/НИП

Тальканделарагг, ночная карга,изображает гостеприимство, но толстый слой снисходительности покрывает ее взаимодействие, поскольку она не так уж тайно наслаждается мучениями персонажей, подразумевая, что знает гораздо больше, чем персонажи. Особенно ей приятно открыть шкатулку и показать героям прелестные души. Внутри одиннадцать драгоценных камней, и все с призрачным изображением смертного внутри.

Цели/Задачи. Чем больше душ соберет Тал'канделаграг, тем меньше хлопот она получит от великих дьяволов за то, что они позволили ей открыть магазин в Дисе. Тем не менее, она может пожертвовать некоторыми душами, что бы приключенцы были ей обязаны. Если персонажи опаздывают, она предлагает им ту же сделку, так как она должна выполнить свою часть сделки, несмотря на то, что приспешники Пипъяпа нарушили ее.

Что они знают? За каждую душу, которую она не принимает, каждый персонаж должен ей год службы. В течение этого времени персонажи должны платить по одной монете душ в год каждый и должны выполнять задания от Тал'канделаграг. Она предусмотрительно не говорит персонажам, что души в драгоценных камнях - это невероятно злые души, собранные другими ночными каргами.

Если кто-то из персонажей согласится заключить с ней сделку, Тал'канделаграг предупреждает их, что как только они покинут ее магазин, многие враги Пипъяпа, скорее всего, придут за ними. Они должны подготовиться, и она предлагает им возможность немного отдохнуть в безопасности своего магазина. Если они не заключили с ней сделку, она требует плату, чтобы позволить им задержаться здесь, например, монету души.

Время

Сделка с Тальканделарагг занимает в среднем 30 минут.

Эпизод 3: Вовремя покинуть сцену

Предполагаемое время: 30 минут

Доставив посылку, герои должны бежать обратно на Первичный Материальный план.
К сожалению, к этому времени они уже привлекли значительное внимание, а души всегда востребованы. Без защиты Тал'канделаграг они станут легкой добычей для многочисленных врагов Пипъяпа.

Персонажи должны бежать, спасая свою жизнь, но в зависимости от того, пройдут ли они через портал или опоздают, у них могут возникнуть дополнительные проблемы!

Требования

Завершить миссию по передаче камней душ Пипъяпа Тальканделарграг.

Основная цель B

Для того чтобы завершить сюжетную задачу Б, персонажам необходимо вернуться на Первичный Материальный план.

Бегите!

Как только персонажи покидают Дис и идут по дороге, они понимают, что их преследуют дьяволы на службе у врагов Пипъяпа, дьяволы, просто ищущие ничейные души, или которые просто хотят немного развлечься. Пока персонажи убегают, ДМ должен разыграть кинематографическую погоню - вдалеке их преследуют орды дьяволов. Они не могут остановиться, чтобы отдохнуть, иначе их сокрушат.

Первая Волна - Дорога из Диса

Вскоре после выхода из городских ворот Шокелис (используйте **Огненного тритона колдуна Имикса**, но Шокелис - это ЗЗ тифлинг, а не огненный тритон), колдун Асмодея, стоит на дороге с четырьмя **нупперибо**. Шокелис дает партии один шанс сдаться в адское рабство, прежде чем прикажет своим приспешникам атаковать. Его цель состоит в том, чтобы заполучить персонажей себе в качестве душ или рабов.

ADVENTURERS LEAGUE

Корректировка столкновения

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Очень слабая:** Убрать трёх **нупперибо.**
- **Слабая:** Убрать одного **нупперибо.**
- **Сильная:** Добавить двух **нупперибо.**
- **Очень Сильная:** Добавить двух **нупперибо** и у Шокелиса на 5 хитов больше, он знает заклинание *дребезги [shatter]* и Сл спасбросков от его заклинаний и бонус атаки заклинаниями на 1 больше.

Шокелис приказывает своим **нупперибо** взять персонажей в плен, но если персонаж случайно убит, любой **нупперибо**, на которого не нападают, останавливается, чтобы проглотить труп. Если все **нупперибо** убиты, Шокелис сбегает.

Сокровища

Шокелис несет *камень удачи [stone of good luck].*

Вторая Волна - Руины

Когда герои возвращаются к порталу в руинах, два **беса**, две **дьявольские летающие змеи** (**летающие змеи**, но их яд наносит урон огнём, и у них сопротивление огню) и **игольчатый дьявол** пролетели вперёд и уже ждут их. Эти дьяволы точат зуб на Пипъяпа, и поэтому они хотят оставить от персонажей одни только кости!

Дьяволы хотят, чтобы все персонажи были мертвы, и нападают на них, независимо от того, поднимаются ли они к порталу или убегают по Стиксу.

ADVENTURERS LEAGUE

Корректировка столкновения

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Очень слабая:** Убрать одного **беса** и обеих **дьявольских летающих змей.**
- **Слабая:** Убрать одного **беса.**
- **Сильная:** Добавить двух **дьявольских летающих змей.**
- **Очень Сильная:** Добавить одного **беса** и двух **дьявольских летающих змей.**

Третья Волна - По Стиксу (опоздали)

Если персонажи упустили свой шанс воспользоваться порталом и вынуждены бежать через Стикс, их находит на Авернусе группа дьявольских хобгоблинов на службе у Зариэль. Не распознав в персонажах часть Адских легионов, они нападают. Их лидер, Луудик, особенно испорчен Девятью Преисподними (за исключением того, что он **тифлинг**, используйте статблок **эйзера**). Его сопровождают четыре **дьявольских хобгоблина** (**хобгоблины**, но с сопротивлением огню). Они ищут немного веселья, но не бросаются в погоню, если персонажи убегают.

ADVENTURERS LEAGUE

Корректировка столкновения

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Очень слабая:** Убрать три **хобгоблина.**
- **Слабая:** Убрать одного **хобгоблина.**
- **Сильная:** Добавить одного **эйзера.**
- **Очень Сильная:** Добавить одного **эйзера** и одного **хобгоблина.**

Итоги: завершение приключения

Когда персонажи в конечном итоге возвращаются, Пипъяп соответственно счастлив, если они добились успеха или взволнован, если потерпели неудачу. В конце концов он очень рад, что ему не пришлось самому идти в Девять Адов. Это место - отстой.

Награды

Персонажи получают награды, основанные на их достижениях. Помимо продвижения, эти награды зарабатываются во время сессии.

Награды персонажей

Персонажи получают следующие награды:

Продвижение

После **завершения** этого приключения каждый персонаж получает уровень. По своему усмотрению они могут отказаться от продвижения. Напомните тем, кто проявляет интерес к этому, что у них есть предел того, сколько золота они могут заработать за уровень; отказ от продвижения означает, что они могут достичь состояния, в котором перестают получать золото.

Золото

Присудите каждому персонажу золото за каждый час сессии. Приключения обычно содержат подсказки для этого, но вы можете добавить их там, где считаете нужным. Максимальное количество золота, которое вы можете присудить персонажу за час, определяется его уровнем следующим образом:

Этап	Награда в ЗМ за час	Лимит ЗМ за уровень
1	20 зм	80 зм

Магические предметы

Если персонажи нашли их во время приключения, то могут оставить себе следующие магические предметы:

- *Камень удачи:* Это дурнопахнущий кусок серы с нечистивым символом Асмодея.
- *Зелье лечения*
- *Монета душ*

Сюжетная награда

Некоторые персонажи получают следующую сюжетную награду:

Должник Талькандела граг. Вы согласились служить ночной карге, Талькандела граг. За каждый год службы, на который вы согласились, вы должны ей одну *монету душ*. Пока вы у неё на службе, она может заставлять вас выполнять для неё задания.

Награды Мастера

За проведение этого приключения один из ваших персонажей получает уровень. Этот персонаж получает золото в зависимости от своего уровня до продвижения:

Этап	Получено ЗМ
1	80 зм
2	240 зм
3	1,600 зм
4	6,000 зм

Вы также можете выполнить Квест Мастера за ведение этого приключения. Подробности см. в *Adventurers League Dungeon Master's Guide* .



Флегетос: Я видел и Огонь и Боль

Предполагаемое время: 3 часа

DAL00-11c Я Видел и Огонь и Боль — это приключение 2 тира от Эми Линн Дзуры, оптимизированное для персонажей 8-го уровня, действие которого происходит на Лунном море и Флегетосе, Четвертом слое Ада.

Праймер Приключения

Этот раздел содержит предысторию приключения, список известных NPC, обзор приключения в игре и крючки, которые вы можете использовать, чтобы познакомить персонажей ваших игроков с действием.

Предыстория

В течение неисчислимых лет **ПИПЪЯП** владел волшебной **СУМКОЙ С ПЕЧЕНЬЕМ**, которая снабжала его любимыми лакомствами по первому требованию. К сожалению, Пипъяп, похоже, потерял свою сумку с печеньем, поэтому Пипъяп поручил группе искателей приключений отправиться в Девять Адов - а точнее, на четвертый слой Ада, **ФЛЕГЕТОС**, - чтобы достать бутылку его любимого вина (которое особенно хорошо сочетается с его любимым печеньем), чтобы успокоить его измотанные нервы.

Конечно, это непростая задача. Авантюристы должны пойти в **АБРИМОХ**, столицу слоя, переполненную расплавленной лавой, чтобы найти сомелье **ШИРВАСУ**, избегая при этом многочисленных дьяволов из патрулей стражи, у которых возникнут вопросы о появлении смертных в их огненном городе. Прежде всего, они не должны привлекать внимание правителей, **ЛЕДИ ФИЕРНЫ** и **БЕЛИАЛА**, которые правят Флегетосом из своего хрустального дворца.

Эпизоды

Приключение состоит из **трех эпизодов**, которые воспроизводятся последовательно и занимают примерно **три часа**:

- **Призыв к действию:** Пипъяп вербует отряд авантюристов, чтобы проникнуть во Флегетос и добыть его любимое коллекционное вино.
- **Эпизод 1:** Приключенцы должны пробраться в деловой район Абримоха с помощью местных гондольеров. Оказавшись в деловом районе, партия должна найти сомелье Ширваса, чтобы взыскать долг для Пипъяпа.
- **Эпизод 2:** Ширваса, вероятно, не такой, как ожидали авантюристы, и у него есть правила, которым они должны следовать, если им что-то от него нужно.
- **Эпизод 3:** Почему именно культисты? Партия должна найти культистов и выяснить, что они замышляют, прежде чем доложить Ширвасе.

Последовательность эпизодов

Это приключение имеет линейное повествование, поэтому эпизоды должны быть сыграны по порядку.

Пипъяп о приятной погоде

Предупреждаю: на Флегетосе жарко! С неба падает огонь, а вокруг тебя течет лава. Ни намека на тень или дождь. Ужасный климат для ведения сельского хозяйства, и это нормально, потому что на земле, полной камней, все равно ничего не растет.

Ходят слухи, что пламя разумно, в отличие от других видов огня. Оно будет преследовать вас, как дракон преследует назойливых искателей приключений. Местные считают это забавным, но я сомневаюсь, что вы почувствуете то же самое. Мой совет: не убегайте! Это длится всего секунду, к тому же местные жители от души смеются над беглунами.

Так что будьте готовы - там будет жарко. Жарко, как в духовке. Духовке, в которой можно выпекать печенье.

Отлично, теперь я проголодался...

Эпизод 1: Призыв к действию

Предполагаемое время: 45 минут

Бес Пипъяп жил вполне счастливо, на материальном плане с тех пор, как он стал фамильяром волшебника Хэлвина Грейнгла. Пипъяп не обычный бес – от него исходит странная сила, как будто он сам по себе довольно могущественный заклинатель. С момента исчезновения Халвина Пипъяп старался держаться как можно дальше от Девяти Кругов Ада. Он привык к легкой жизни вдали от Преисподней и делает все возможное, чтобы избежать возвращения. Иногда это означает привлечение нетерпеливых искателей приключений для выполнения какой-либо работы для него.

Пипъяп завербовал такую группу авантюристов. Он обещал им известность! Славу! Риск смерти! (Хотя он эту последнюю часть он промямлил, когда объяснял, для чего он хочет нанять группу.)

Пипъяп ведет приключенцев в переулок за таверной, где встречает их за завтраком. Он объясняет, что не может — нет, не будет — возвращаться в Ад, если сможет с этим справиться, и вот тут-то они и вступают в игру. У него договоренность с местным бизнесменом, старым другом по имени Ширваса. Сомелье Ширваса курирует коллекцию лучших вин во всех Королевствах, и он в долгу перед Пипъяпом. Пипъяп отправляет группу, чтобы взыскать этот долг и забрать бутылку вина.

«У меня не так уж много золота, чтобы предложить вам, но Флегетос - это законно-злое место, а «Искатели хранители» - это закон, в своем роде. А вы - смертные! Путешествия в Преисподнюю - это не то, чем такие, как вы, занимаются каждый день. Подумай о тех историях, которые сможете рассказать, когда вернетесь! Если вы все сделаете правильно, у вас не будет слишком больших неприятностей. Если вы все-таки попадете в неприятности, убейте их - но не на публике и уж точно не на глазах у городской стражи. Они отведут вас в Дьявольский суд, и если вы думали, что проводить время в Девяти Преисподних плохо, то бюрократия Дьявольского суда еще хуже. В любом случае. Я собираюсь дать вам свиток с заклинанием *Послание*, просто на всякий случай. Воспользуйтесь им, если я вам понадоблюсь. Но я вам не понадоблюсь.»

Пипяп возится с маленькой коробочкой, которую достает из кармана (*куб врат*, который он раздобыл неизвестно где), прежде чем нажать на кнопку. Как только он это делает, в переулке перед приключенцами открывается портал.

«Вы переместитесь прямо на окраину Абримоха, столицы Флегетоса, четвертого из Девяти Преисподен. Оттуда вам нужно будет добраться до делового района. Ширвасу хорошо знают, просто спросите у кого нибудь дорогу и вам покажут.»

Как только они переступают порог портала, волна жара угрожает захлестнуть искателей приключений. Некоторые замечают, что их кожа начинает стягиваться и трескаться от воздействия окружающей среды. Они прибыли на значительную полосу твердой земли, окруженную огненной расплавленной лавой. В лаве есть несколько выступающих в длину каменных глыб, рядом с которыми покачиваются гондолы, когда магма приливает и отливает. Дьяволы стоят в своих адских стальных гондолах, балансируя длинными веслами, перебрасываясь репликами друг с другом и торгуясь с потенциальными покупателями.

Призыв к действию

Перед закрытием портала, Пипъяп прокричал:

«Найдите Ширвасу и скажите что я вас послал за долгом. И посмотрите, даст ли он вам ДВЕ бутылки!»

Пипъяп о приключенцах

Нет ничего лучше, чем нанять команду людей, которым нравится лезть на рожон, чтобы они делали за вас грязную работу. Авантюристы - странный народ. У всех у них разные причины скитаться по миру, но обычно вы можете пообещать им что-нибудь блестящее в обмен на то, что они сделают что-нибудь глупое, и они будут за. Как правило, я вывешиваю вывеску в таверне, обещающую горячую еду и напитки, и получаю рой любителей острых ощущений, выстраивающихся в очередь, чтобы услышать, что я хочу сказать. Мне не всегда есть что им предложить, но те, кто подходит, отправятся на безумные поиски без особых понуканий. О, смотрите, вот моя крайняя группа лохов...

Сцена A: Проездной

Цель

Искателям приключений нужно нанять гондолу, чтобы добраться до делового района Абримоха.

Давай заключим сделку

Шипастые и **бородатые дьяволы**, работающие гондольерами, пытаются заманить своих новых пассажиров в гондолы, прежде чем установить цену; будучи законными существами, как только они соглашаются на цену, они уважают ее, но будучи злыми существами, они попытаются вымогать сколько смогут.

Плата за пользование гондолами намеренно абсурдно высока; гондольеры насмехаются и дразнят персонажей за то, что они явно “новички в городе».” Все гондольеры, присутствующие в доках, участвуют в этой схеме, поэтому авантюристы не могут стравить гондольеров друг против друга, во время торга. Типичная ставка для местных жителей составляет от 5 до 10 серебряных, но гондольеры начинают свои переговоры со 100 золотых. В конце концов, персонажи не должны платить больше 1 золотого с каждого.

Если авантюристы не договарились о цене перед посадкой, гондольер останавливается посреди лавового озера по пути к месту назначения и пытается подтолкнуть пассажиров согласиться на плату выше среднего.

Это вымогательство

Дьяволы, работающие гондольерами, знают, что они оказывают жизненно важную услугу любому, кто хочет быстро обойти заполненный лавой город и пользуются этим фактом, пытаясь взимать с пассажиров абсурдные цены. Давние жители знают, что дьяволы соглашаются на ставку от 5 до 10 серебряных за поездку; новых клиентов просят заплатить по 100 золотых за каждого. Позвольте игрокам попытаться снизить ставку; персонажи, которые преуспевают в проверках Харизмы (Запугивание) или Харизмы (Убеждение) Сл16, могут уговорить своего гондольера снизить цену. Проверка Мудрости (Проницательность) Сл15 предупреждает персонажей о том, что гондольер в наглую разводит их на деньги

Я в лодке

Если партия отказывается вести переговоры, находясь посреди озера, дьявол ныряет с гондолы и плывет через магму к скалистому берегу. Если партия начинает битву с дьяволом вместо переговоров, дьявол ныряет из гондолы на своём втором ходу, согласно инициативе. В любом случае, партия должна выполнить короткую серию проверок навыков, чтобы управлять гондолой с помощью длинного весла.

Предлагаемые навыки, которые может использовать партия, включают Силу (Атлетика), чтобы продвинуть лодку, или Мудрость (Выживание) и Интеллект (Природа), чтобы обнаружить неприятные всплески лавы и предупредить остальных, чтобы избежать их. Персонажи, владеющие водным транспортом, совершают проверки Силы (Атлетика) с преимуществом. Любой персонаж, который не прошел проверку Сл 17, получает 3 (1d6) урона от огня лавы, пузырящейся вокруг гондолы; успешные проверки означают, что партия избегает самых коварных частей озера и направляется прямо к берегу города.

Я боролся с Законом

Независимо от того, проходят ли персонажи проверку навыков или нет, их попытки плыть по озеру вскоре прерываются членами Городской стражи Абримоха, которые гребут рядом с их гондолой, чтобы потребовать «Разрешения на перевозку пассажиров». Гораздо более коррумпированные, чем их коллеги в городах вроде Вотердипа, эти стражи также могут быть подкуплены или с ними можно договориться.

Игра с огнем

Если партия договаривается о цене в доках перед посадкой или приходит к соглашению, находясь на озере, их дьявольский гондольер обменивается с ними любезностями, ведя их через озеро в город. По мере того, как группа продолжает свое путешествие, лава вокруг лодки начинает пузыриться немного больше, чем обычно, и из магмы появляется лавовый змей (используйте статистику **молодого рeмораза**). Гондола не может двигаться дальше или вернуться в исходную точку, пока зверь не будет побежден или прогнан.

Корректировка столкновения

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Очень слабая: : лавовый змей** имеет 53 хита и наносит 13 (2d10 + 2) колющего урона плюс 3 (1d6) урона огнём.
- **Слабая: лавовый змей** имеет 73 хита и наносит 15 (2d10 + 4) колющего урона плюс 7 (2d6) урона огнём.
- **Сильная или Очень Сильная:** Используйте статистику **рeмораза** для **лавового змея.**

Существа/NPC

Различные дьяволы (**бородатые** и **шипастые**) работают гондольерами в Абримохе – хотя местные жители невосприимчивы к воздействию огня, они не плавают в лаве, чтобы обойти город.

Информация о месте

Этот район имеет следующие особенности:

Размеры и рельеф. Насколько хватает глаз, расплавленная лава пузырится вокруг обсидианового камня и раскаленных докрасна скал, что делает невозможным большинство путешествий пешком или верхом. Жар парит от земли, когда огонь извергается из трещин в камнях, а магма течет вокруг скальных пород. Город Абримох возвышается перед авантюристами на севере, и вдалеке, откуда бы они ни посмотрели, они могут видеть искривленные каменные шпили дворца леди Фиерны и Белиала, правителей Флегетоса.

Освещение. Во Флегетосе нет ни дня, ни ночи, только гнетущая ярко-оранжевая дымка, которую подчеркивают вспышки яркого огня из трещин в камне.

Столпы игры

Бой: Если партия начинает бой с дьяволом-гондольером вместо переговоров, дьявол ныряет из гондолы на своём втором ходу, согласно инициативе. Если они столкнутся с лавовым змеем, то должны отбиться от него.

Исследование: Если партия оказывается без гондольера, они должны выполнить серию коротких проверок навыков, чтобы управлять и продвигать гондолу с помощью длинного весла.

Социальный: Если партия устанавливает тариф перед посадкой в доках, их дьявольский гондольер обменивается с ними любезностями, ведя их через озеро в город.

Сцена Б: Я Все Еще Не Нашел Того, кого Ищу

Цель

Партия достигла Абримоха, и они должны найти сомелье, о котором им рассказал Пипъяп. Это будет нелегко в суете города, особенно для туристов, но, может быть, они смогут убедить кого-нибудь из более дружелюбных дьяволов помочь.

Куда Мы Пойдем Отсюда?

Персонажи должны спрашивать дорогу для навигации по улицам города. Если им удастся остановить дьяволов, направьте их в район ремесленников. Переулок полон запутанных зданий с ярко раскрашенными навесами, и ни на одном из магазинов нет вывесок, обозначающих название или профиль заведений.

Партия может продолжать спрашивать у прохожих на улице информацию: будучи законными существами, дьяволы дают правдивые подсказки, но будучи злыми, они будут давать только уклончивые ответы. Именно авантюристы должны собрать подсказки вместе, чтобы определить, в какое здание войти.

Дьяволы в Ремесленном районе предлагают следующие подсказки, когда их спрашивают, как найти сомелье Ширваса:

- Ювелир работает рядом со зданием с белым навесом.
- Исчадие в здании с желтым навесом пьет эль.
- Исчадие с питомцем скелетом мыши работает рядом с дьяволом со скальной кошкой.
- Сапожник работает в первом здании слева.
- Исчадие в здании с белым навесом пьет виски.
- Переводчик работает в здании с синим навесом.
- Здание с желтым навесом находится справа от здания с белым навесом.
- У сомелье есть питомец – собака смерти.
- Исчадие, который работает в здании с красным навесом, держит скальную кошку.
- Исчадие в среднем здании пьет чай.
- Ученый пьет сельтерскую воду.
- Сапожник работает рядом со зданием с зеленым навесом.
- Исчадие с кошмаром пьет чай.

Ответы на загадку приведены в **главе 6: Раздаточный материал А: Решения от помогающих дьяволов**. Персонажи могут найти сомелье в Здании 4, с белым навесом.

ADVENTURERS LEAGUE

Подскажите

Как ДМ, предоставьте по одной подсказке за раз для первых нескольких дьяволов, которых игроки спрашивают, а затем дайте игрокам раздаточный материал в главе 6, который содержит все тринадцать подсказок.

Это версия загадки Эйнштейна. Вся информация, необходимая игрокам для решения головоломки, содержится в этих подсказках – им просто может понадобиться некоторое время, чтобы разобраться в них. Если игроки находятся в тупике, предоставьте им две дополнительные подсказки:

- Исчадие с собакой смерти живет рядом со зданием с синим навесом.
- Сапожник пьет вино.

Эпизод 2: Бутылка красного, бутылка белого

Предполагаемое время: 60 минут

Успешно определив, в которое здание нужно войти, авантюристы встречают сомелье Ширваса, ракшассу, и просят бутылку (или две!) любимого вина Пипъяпа.

Информация об области

У области есть следующие особенности:

Размеры и Ландшафт. Магазин больше, чем кажется снаружи, состоит из дегустационной зоны 20 на 60 футов и маленьким офисом в глубине.

Обстановка. Идеально сделанные стелажи и витрины с разнообразными винами, формируют невероятно разнообразную коллекцию. Прекрасные фужеры и столовые приборы аккуратно уложены на полках в восьми футах над землей, вне досягаемости неуклюжих **лемуров**, но легкодоступные для летающего **беса** или *волшебной руки* **ракшасы**.



Освещение. Свет от магических шаров ярко освещает весь магазин.

Сегодняшнее предложение. Партии предлагают продегустировать три образца, поскольку они взаимодействуют с Shirvasa, который предлагает понимание, что делает каждого уникальным. Нет никаких последствий для персонажей, когда они пьют вино. Не стесняйтесь преукрашивать описания и высвободите вашего изысканного винного сноба:

- « Огненное вино из Медного Города - осторожно: очень огнеопасно”.
- «Сухое красное, сделанное из винограда, созревшего на плане Аркадия. Здесь это редкость, по *очевидным* причинам». (Аркадия - законно-нейтральный / законно-добрый план).
- «Горгонское вино. Идеально сочетается с гномами».

Существа / НИП

После входа, авантюристов встречает бес Адара, которая в смятении приветствует их в Неземных Наслаждениях. Она переутомлена и раздражена, но настолько «вежлива», на сколько требует работа. Она дает им **Раздаточный материал 2: Правила Этикета для Неземных Наслаждений**, который объясняет этикет, который требует мастер сомелье во время их пребывания в магазине. Она умоляет персонажей изучить и соблюдать правила «ради общего блага».

Вокруг магазина шляются пять лемуров, прилагая все усилия, чтобы очистить и расставить витрину.

Ширваса, **ракшаса** в естественной форме человека/тигра, находится дальше в глубине магазина. Это дает персонажам возможность прочитать раздаточные материалы, прежде чем их позовут, чтобы говорить с ним.

Цели/Задачи. Ширваса торгует не только экзотическими винами, но, как и большинство местных исчадий, также и информацией. Ничто никогда не бывает бесплатно в Девяти Преисподних, поэтому после того, как он узнает, что персонажам от него нужно что-то, он обменивает бутылку вина Пипъяпа на небольшую услугу.

Проблемы с гневом

Ширваса - воплощение самодовольного, первоклассного снобизма. Его манеры безупречны, пока не нарушен этикет из **Раздаточный материал 2: Правила Этикета для Неземных Наслаждений**, что заставляет его

мгновенно разгневаться. Он направляет свой гнев, систематически срывая его на первом попавшемся лемуре, мгновенно убивая его. Это происходит, пока все пять **лемуров** не будут уничтожены, и он будет вынужден начать сдерживать себя.

Бес Адара и персонажи никогда не становятся целью его гнева, но если персонажи пытаются защитить лемуров от избиения, Адара говорит им: «О, не волнуйтесь, они вернутся к работе меньше чем за неделю». Видя, что авантюристы не одобряют его обращение с его сотрудниками, Ширваса сжимает когтистые кулаки, скалит зубы и еле сдерживается, пытаясь сдержать свой характер. В конце концов, он не хотел бы терять клиентов.

Услуга

Приключенцы прибыли как раз вовремя, потому что у Ширвасы как раз есть бутылка любимого вина Пипъяпа, с которой он может расстаться - если персонажи смогут сначала решить его проблему. Ширваса нашел место встречи группы культистов, преданных другому архидьяволу. Он не знает точно, что они делают на Флегетосе, но это не может быть хорошо для бизнеса! Культисты обычно умудряются устроить какую – нибудь неприятность, и если его клиенты заняты преследованием культистов, то они слишком заняты, чтобы наслаждаться самыми прекрасными вещами в жизни, а именно его товарами.

Он просит персонажей провести расследование и либо разобраться с культистами самим, либо собрать достаточно доказательств правонарушений, чтобы можно было доверить городской страже дьяволов разобраться с незваными гостями. Взамен он даст бутылку любимого вина Пипъяпа.

Выше их уровня оплаты

Ширваса, возможно, не знает их планов, но он знает, что культисты преданы Левистусу, Владыке Стигии. Он делает все возможное (без прямой лжи, хотя недоговаривание сильно поощряется), чтобы убедить авантюристов действовать как последователи Гериона (которые являются яростными соперниками культистов Левистуса) в надежде, что это обострит противодействие до насилия. Манипулировать персонажами, чтобы те убили культистов, - лучшее решение для Ширвасы, который затем претендует на прямую заслугу в уничтожении культистов, и не делиться заслугами с дьявольской бюрократией. Он не раскрывает истинного покровителя культистов, потому что Ширваса обеспокоен тем, что авантюристы могут не захотеть сознательно причинить вред последователям эрцгерцога Ада.

Столпы игры

Бой: Ширваса исключительно сильнее партии, и они, вероятно, не способны причинить ему значимого вреда. Бой в этой сцене категорически не поощряется, но если он имеет место, Ширваса оставляет героев в живых в обмен на выполнение своей задачи. В этом случае вино не предлагается.

Исследование: Странные, редкие бутылки стоят здесь на полках. Каждая из них достаточно ценная, чтобы её пропажу сразу заметили.

Социальный: Ширваса сердечен и разговорчив до тех пор, пока этикет не будет нарушен, но он все равно предлагает обменять вино на решение своей культовой проблемы. Лемуры просто бродят по магазину, а Адара делает все возможное, чтобы избежать гнева своего хозяина, переключаясь между пресмыкательством, прячась и обвиняя других по мере необходимости.

Эпизод 3: Я бы убил за вышивку

Предполагаемое время: 75 минут

Улицы Абримоха - опасное место, и героям придется сражаться, чтобы заполучить вино для Пипъяпа.

Сцена А: Я Вырвусь Сегодня Вечером

В то время как приключенцы направляются к последнему известному расположению культистов, к которому их направил Ширваса, они сталкиваются со стаей дьяволов, которые спаслись от пыток в руках Огненной Ямы.

Информация о месте

Этот район имеет следующие особенности:

Размеры и Ландшафт. Встреча происходит на тихой городской улице – скорее жилой, чем деловой. Прохожие останавливаются и смотрят, но не вмешиваются. Они, однако, подбадривают срадающихся.

Освещение. Во Флегетосе нет ни дня, ни ночи, только гнетущая ярко-оранжевая дымка, которую подчеркивают вспышки яркого огня из трещин в камне.

Существа / НИП

Пестрая команда, состоящая из **костяных дьяволов** и **меррегона**, приближается к авантюристам, ища боя. Они только что сбежали от своих похитителей, во время транспортировки в Огненную Яму, чтобы отбыть срок за свои прегрешения. Дьяволы надеются искупить свою вину и вернуть себе некоторую славу, прикончив этих приключенцев, явно туристов.

Уличные бойцы

С дьяволами нельзя вести переговоры, их можно только отгонять. Только что сбежав от пыток, дьяволы подпитываются адреналином и жаждой крови, и их нельзя отговорить от нападения на персонажей.

На втором раунде боя группа дьяволов цепей мчится навстречу схватке, но когда они приближаются, они не присоединяются к драке. Вместо этого они ждут, когда бой закончится, и подходят к членам партии (если они добьются успеха). Цепные дьяволы - это сотрудники Огненной Ямы, которые благодарят персонажей за помощь в «их маленькой проблеме с побегом». Они бормочут между собой о бумажной волоките, с которой им пришлось бы столкнуться, если бы они потеряли беглецов; вместо этого теперь они будут дома к обеду.

Сокровища

У одного из цепных дьяволов есть *монета душ*, которую персонажи могут взять, если дьяволы будут побеждены.

Пипъяп об Огненной Яме

Это яма! Там пламя! Ну и название, да? Эй, с этим местом шутки плохи. Флегетос настолько горяч в середине, что огонь может сжечь наши крепкие дьявольские шкуры.

Управлять механизмами, которые поднимают ваших собратьев-дьяволов над огнем, - ужасная работа, которая не нужна ни одному разумному, возвышенно мыслящему дьяволу. У нас, извертов, отличная память на подобные вещи, и у нас достаточно времени, чтобы продумать нашу месть.

Это редкий случай, но иногда большой крутой парень заковывает себя в цепи и просит, чтобы его спустили на какое-то время. Хотя это все позёрство и мачизм, потому что большинство из них возвращаются со стонами и плачем, как новенькие нуппериbo.

Нырял ли я когда-нибудь в яму? Нет, конечно же нет; я слишком умен, чтобы попасться на чем-то настолько сомнительном, чтобы оказаться на там, но у меня полно врагов, которые хотели бы посмотреть, как я окунусь в эту лаву.

Сцена Б: Субботний вечер хорош для драки

Цель

Путешествуя через город Абримох к убежищу, описанному Ширвасой, искатели приключений должны узнать, что замышляют культисты.

Расположение склада, где культисты строят планы, можно найти на **Карте 1: Склад культистов**.

Информация о месте

Этот район имеет следующие особенности:

Размеры и рельеф. В заброшенном складе есть одна большая открытая комната и много боковых комнат поменьше. Потолок 20 футов высотой в главной зоне, 10 футов в небольших комнатах. Фундамент здесь начал прогибаться и трескаться, в результате чего опасные лавовые трещины разрушили помещение. Две крупные трещины светятся пузырящейся магмой и наносят 4 (1d8) урона огнем любому существу, которое начинает или заканчивает свой ход в пределах 5 футов от трещин. Четыре небольших разлома присутствуют в комнате, где лава еще не пробила пол, но они трескаются и наносят 4 (1d8) урона огнем, если существо атакует уроном звуком или дробящий в непосредственной близости.

Обстановка. Основная зона пуста, за исключением штабеля ящиков, выполняющих роль стола в задней части комнаты, в то время как в боковых комнатах есть спальные койки и основные принадлежности для культистов.

Освещение. Свет из трещин лавы тускло освещает комнату.

Существа/НИП

Наёмный убийца, два **фанатика культа**, два **культиста** и одна **саламандра** проводят здесь время, замышляя заговор от имени Левистуса, владыки Стигии. Еще больше **культистов** стоят на страже у входной двери и относятся ко всем, кто приближается, с открытой враждебностью и подозрением.

Цели/Задачи

Культистов возглавляет **наёмный убийца** дроу, Шинтинидия. **Культисты** с подозрением относятся к любой схеме, которую придумывают авантюристы, чтобы проникнуть в здание; они не ожидают “новых рекрутов”, поскольку никто не должен знать, почему они здесь. Персонаж может попытаться совершить проверку Харизмы (Обман или Убеждение) Сл17, чтобы убедить культистов не атаковать немедленно.

Корректировка столкновения

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Очень слабая: :** уберите одного **фанатика культа** и одного **культиста.**
- **Слабая:** уберите одного **фанатика культа**.
- **Сильная:** Добавьте одну **саламандру** и одного **фанатика культа.**
- **Очень Сильная:** добавьте одну **саламандру** и двух **фанатиков культа**.

Модификация Шинтинидии

В отличие от обычного **наемного убийцы**, Шинтинидия носит клёпанную кожаную *броню сопротивления (огонь)* и поэтому имеет сопротивление к урону огнем.

Шинтинидия носит на шее осколок льда, который никогда не тает. Если персонажи каким-то образом убеждают ее, что они - собратья по секте, она показывает осколок партии и просит их присягнуть на верность Левистусу. **Наемная убийца** считает это бесценным артефактом и не расстается с ним ни при каких обстоятельствах; это знак от Левистуса, который олицетворяет сделку, заключенную с ним в обмен на его помощь в бегстве из общества дроу.

Упоминание Гериона (как и предполагает Ширваса) заставляет **культистов** на вид ослабить бдительность, но на самом деле это заставляет их начать планировать внезапную и мучительную смерть для персонажей. Проверка Мудрости (Проницательности) Сл15 во время последующих бесед с любыми культистами позволяет персонажу определить, что что-то не так с их поведением.

Что Они Знают?

Культисты строят козни и пытаются выяснить, достаточно ли жара из Огненной Ямы, чтобы высвободить Левистуса растопив его ледяные оковы.

Культистов нельзя убедить предать **наемную убийцу**, потому что они знают, что авантюристы не могут сделать им ничего хуже того, что сделает с ними Левистус при провале.

Сокровища

Как только этот бой выигран, герои находят на Шинтинидии *проклёпанный кожаный доспех сопротивления (огонь).* Кожа доспехов укреплена заклепками из нетающего льда и испускает немного пара, когда владелец получает урон огнем.

Столпы игры

Бой: Битва с культом прямолинейна, **культисты** и их **саламандра** пытаются окружить одного или двух приключенцев и уничтожить их сообща. **Наемная убийца** использует свою Скрытую атаку при каждом удобном случае.

Исследование: Осколок льда, который носит **наемная убийца**, является доказательством того, кому преданы **культисты**, так как любой дьявол чувствует мягкую ауру Левистуса вокруг него. Если передать его Ширвасе или любому другому дьяволу, собирется штурмовая группа, окружит **культистов** и разбирется с ними.

Социальное: Хотя поначалу и с трудом, но если персонажи пройдут начальную проверку, чтобы успокоить **культистов**, и не упомянут Гериона, вполне возможно, что **культисты** смогут поговорить с ними. **Культисты** параноики, и их зарождающийся план требует исключительного обьема планирования, что означает, что они не представляют угрозы для Флегетоса в ближайшее время.

Подведение итогов: Завершение приключения

Миссия Выполнена

Когда авантюристы возвращаются в лавку Ширвасы, он издает низкий смешок с маленькой зубастой улыбкой, когда они рассказывают свою историю и информацию, которую они получили.

Он дарит им две бутылки вина Пипъяпа, и каждый член партии получает ваучер на бесплатный проезд на гондоле в Абримохе.

Ширваса приглашает искателей приключений воспользоваться его личным порталом в задней комнате его лавки, чтобы вернуть их в таверну, где они встретились с Пипъяпом.

Давай Выбираться Отсюда

Если искатели приключений не вернутся в Ширвасу, они могут воспользоваться свитком *послание*, чтобы связаться с Пипъяпом и вернуться домой. Однако этот метод рисковый тем, что сообщение может не дойти до него, и они могут застрять во Флегетосе дольше, чем планировали.

В знак признательности Пипъяп неохотно дает по маленькой бутылочке огненного вина (зелья огненного дыхания) каждому персонажу из своей собственной коллекции.

> «Я так рад, что вы благополучно добрались! Я так волновался!» Героям может потребоваться несколько мгновений, чтобы понять, что Пипъяп разговаривает со своим вином, а не с ними.

Награды

Персонажи получают награды, основанные на их достижениях. Помимо продвижения, эти награды зарабатываются во время сеанса.

Награды персонажей

Персонажи получают следующие награды:

Продвижение

По завершении этого приключения каждый персонаж получает свой уровень. По своему усмотрению они могут отказаться от продвижения. Напомните тем, кто проявляет интерес к этому, что у них есть предел тому, сколько золота они могут заработать за уровень; снижение продвижения означает, что они могут достичь точки, где больше не смогут получить еще золота.

Золото

Присудите каждому персонажу золото за каждый час сессии. Приключения обычно содержат подсказки для этого, но вы можете добавить их там, где сочтете нужным. Максимальное количество золота, которое вы можете присудить персонажу за час, определяется его уровнем следующим образом:

Этап	Награда в ЗМ за час	Лимит ЗМ за уровень
1	20 зм	80 зм

Магические предметы

Если они будут найдены во время приключения, то персонажи могут получить следующие магические предметы:

- *Броня сопротивления (Огонь)*: Эта проклёпанная кожаная броня укреплена заклепками, сделанными из нетающего льда, и испускает немного пара, когда владелец получает урон огнем.
- *Монета душ*
- *Зелье Огненного Дыхания* (по 1 каждому)
- Свиток заклинания *Послание [Sending]*

Сюжетные награды

Во время этого приключения персонажи могут получить следующую сюжетную награду:

Проездной. Вы успешно выполнили задачу, поставленную перед вами сомелье Ширвасой, и взамен он предоставляет вам ваучер на проезд на гондоле в пределах города Абримох. Предъявите его любому гондольеру, и он не только бесплатно вас перевезёт, но и дьявольские гондольеры будут относиться к вам как к одному из помощников Ширвасы - только с большим уважением. Более подробную информацию можно найти в **Раздаточном материале 4: Story Award**[1]

Награды Мастера

За проведение этого приключения один из ваших персонажей получает уровень. Этот персонаж получает золото в зависимости от своего уровня до продвижения:

Этап	Получено ЗМ
1	80 зм
2	240 зм
3	1,600 зм
4	6,000 зм

Вы также можете выполнить Квест Мастера за ведение этого приключения. Подробности см. в *Adventurers League Dungeon Master's Guide* .

1 В самой книге такого раздаточного материала или раздела с информацией нет. Возможно это опечатка авторов.



Глава 6: Раздаточные материалы

Авернус: Портрет Халвина Грейнгла



Авернус: Эпизод 2,

Сцена A - Свет во тьме, карта



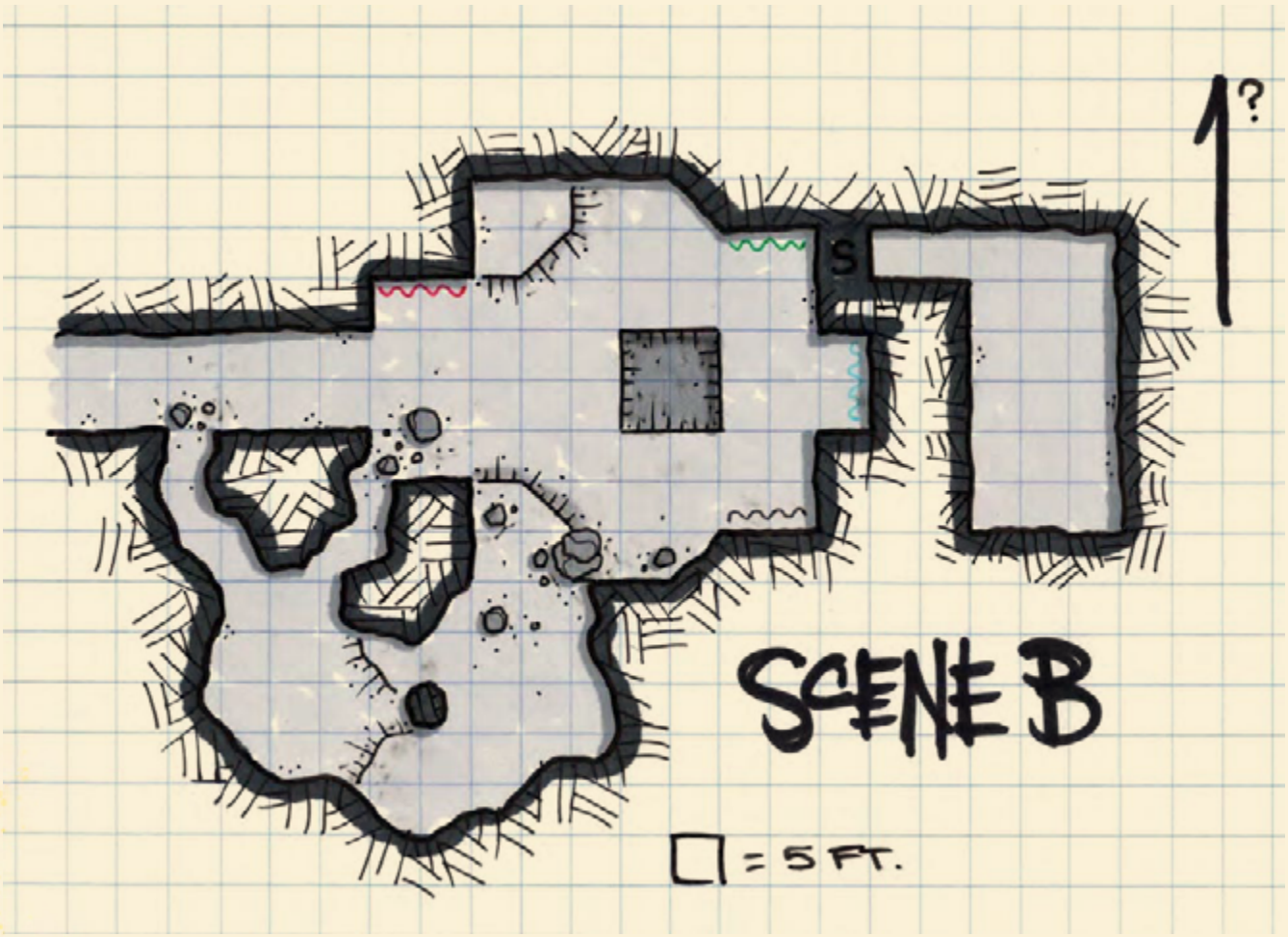
Авернус: Эпизод 3,

Сцена А - Литейная, карта



Авернус: Эпизод 3,

Сцена Б – Часовня, карта



Тайная Рука Гласия

Компетентность. Восприятие, Скрытность, Воровские инструменты

Владение оружием. Простое дальнобойное оружие

Хитрое действие. Вы можете бонусным действием совершить действие Рывок, Отход или Засада.

Скрытая атака (раз в ход). Вы наносите дополнительный урон 3 (1к6), когда попадаете по цели Жалом или дальнобойным оружием и имеете преимущество на бросок атаки, или когда цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника и у вас нет помехи на бросок атаки.

Мистический Разум Мефистофеля

Компетентность. Магия, История

Доспех теней. Вы можете неограниченно накладывать на себя заклинание *доспехи мага*, не тратя ячейки заклинаний и материальные компоненты.

Использование заклинаний. Вы заклинатель 2 уровня. Ваша базовая характеристика — Харизма (Сл. спасброска 12, +4 на атаки заклинаниями). Вы восстанавливаете потраченные ячейки заклинаний после короткого или продолжительного отдыха. Вы знаете следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): *мистический заряд (eldritch blast),малая иллюзия (minor illusion)*
1 уровень (2 ячейки): *вызов страха (cause fear), сглаз (hex), ведьмин снаряд (witch bolt)*

Вестник Зариель

Компетентность. Атлетика, Запугивание

Владение доспехами. Средние доспехи, щиты

Владение оружием. Простое и воинское оружие

Боевой стиль: Выберите один боевой стиль:

- ***Стрельба.*** Вы получаете бонус +2 к броску атаки, когда атакуете дальнобойным оружием.
- ***Оборона.*** Вы получаете бонус +1 к КД.
- ***Дуэлянт.*** Если вы сражаетесь двумя оружиями, вы можете добавить модификатор характеристики к урону от второй атаки.

Лжец Фьёрны

Компетентность. Обман, Выступление, Убеждение

Тактика барда. Вы можете использовать действие Помощь бонусным действием, чтобы помочь союзнику атаковать существо; это существо должно быть в пределах 30 фт. от вас и видеть и слышать вас.

Наложение заклинаний. Вы заклинатель 2 уровня. Ваша базовая характеристика — Харизма (Сл. спасброска 12, +4 на атаки заклинаниями). Вы восстанавливаете потраченные ячейки заклинаний после продолжительного отдыха. Вы знаете следующие заклинания барда:

Заговоры (неограниченно): *дружба (friends), злая насмешка (vicious mockery)*
1 уровень (3 ячейки): *понимание языков (comprehend languages), маскировка (disguise self), огонь фей (faerie fire), лечащее слово (healing word), жуткий смех Таши (Tasha's hideous laughter)*

Дис: Лемуры - миньоны

По одному на персонажа

Лемур

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 7
Хиты 13 (3к8)
Скорость 15 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	5 (–3)	11 (+0)	1 (–5)	11 (+0)	3 (–4)

Сопротивление к урону холод
Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию испуг, отравление, очарование
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 10
Языки понимает Инфернальный, но не говорит
Опасность 0 (10 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению лемура.

Адское возрождение. Лемур, умерший в Девяти Преисподних, возвращается к жизни с полными хитами через 1к10 дней, если только не был убит существом с добрым мировоззрением и находящимся под действием заклинания благословение [bless], и его останки не поливали святой водой.

Действия

Кулак. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 2 (1к4).



Лемур

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 7
Хиты 13 (3к8)
Скорость 15 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	5 (–3)	11 (+0)	1 (–5)	11 (+0)	3 (–4)

Сопротивление к урону холод
Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию испуг, отравление, очарование
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 10
Языки понимает Инфернальный, но не говорит
Опасность 0 (10 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению лемура.

Адское возрождение. Лемур, умерший в Девяти Преисподних, возвращается к жизни с полными хитами через 1к10 дней, если только не был убит существом с добрым мировоззрением и находящимся под действием заклинания благословение [bless], и его останки не поливали святой водой.

Действия

Кулак. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 2 (1к4).



Дис: Отслеживание времени

Важное время

Окончание заклинания Кассит Подмога - 8 часов
Срок оплаты - 12 часов
Закрытие портала - 24 часа

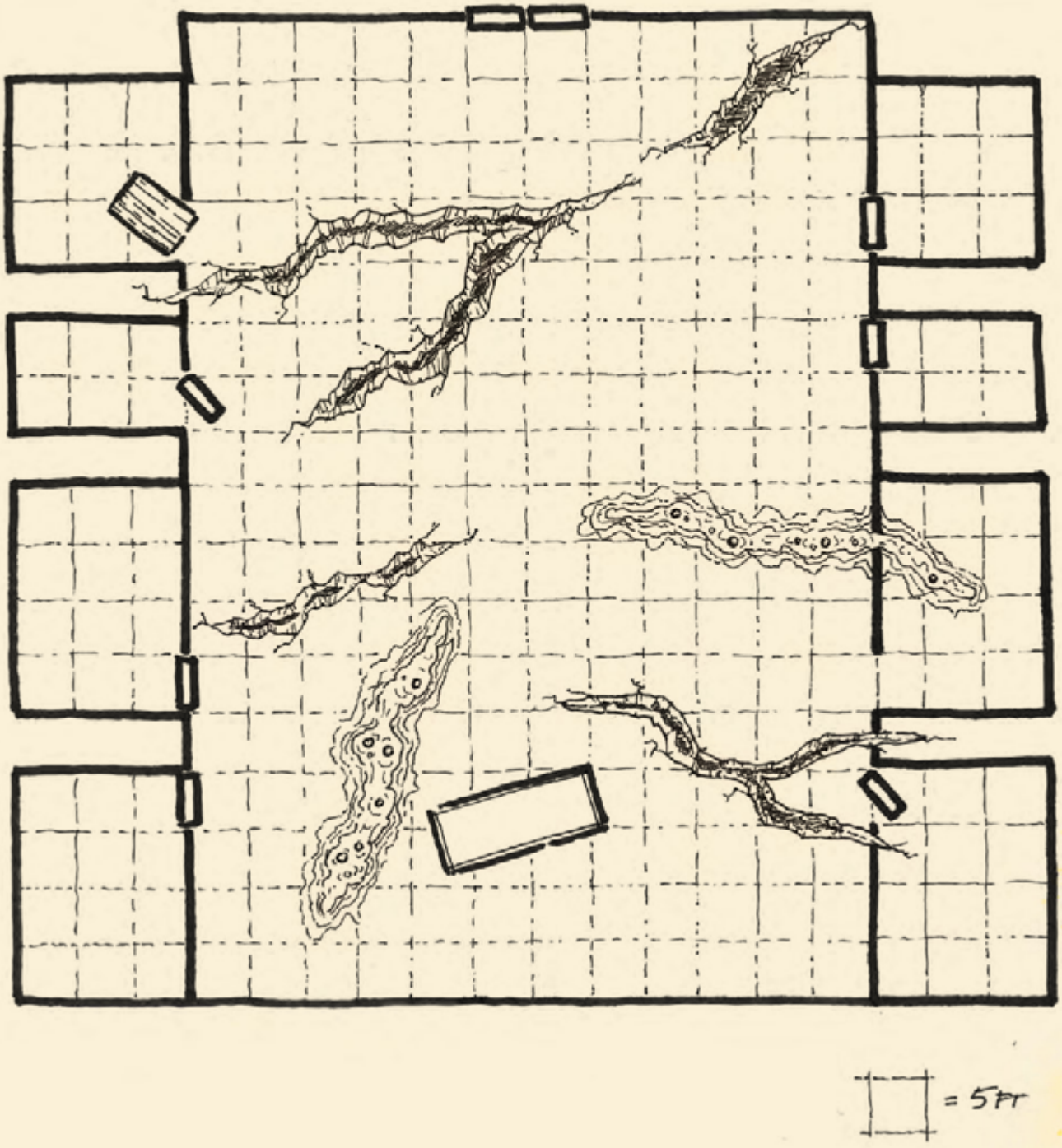
Сцена	Событие	Время	Время группы
Эпизод 2 Сцена A	Путь от портала до Железной дороги Диса	4 часа	
Эпизод 2 Сцена B	Путь до крепости-мегополиса Дис пешком	1 час	
	Путь до крепости-мегополиса Дис на повозке	0,5 часа	
Эпизод 2 Сцена C	Ориентирование по городу без бесов	0,5 часа	
	Ориентирование по городу с бесами	1 час	
Эпизод 2 Сцена D (от 3 до 6)	Голодные Адские гончие!	1 час	
	Лавка Мальбранш (без сделки)	1 час	
	Лавка Мальбранш (со сделкой)	0,5 часа	
	Потерянная Монета	1 час	
	Подслушанный разговор	1 час	
	В поиске защиты	1 час	
	Смерть сверху	1 час	
Эпизод 2 Сцена E	Сделка с Талькандела граг	0,5 часа	
Эпизод 3	Ориентирование по городу	0,5 часа	
Эпизод 3	Путь от крепости-мегополиса Дис пешком	1 час	
	Путь от Железной дороги Диса до портала	4 часа	

Флегетос: Подсказки от помогающих дьяволов

Дьяволы в Районе Ремесленников предлагают следующие подсказки, когда их спрашивают, как найти сомелье Ширвасу:

- Ювелир работает рядом со зданием с белым навесом.
- Исчадие в здании с желтым навесом пьет эль.
- Исчадие с питомцем скелетом мыши работает рядом с дьяволом со скальной кошкой.
- Сапожник работает в первом здании слева.
- Исчадие в здании с белым навесом пьет виски.
- Переводчик работает в здании с синим навесом.
- Здание с желтым навесом находится справа от здания с белым навесом.
- У сомелье есть питомец – собака смерти.
- Исчадие, который работает в здании с красным навесом, держит скальную кошку.
- Исчадие в среднем здании пьет чай.
- Ученый пьет сельтерскую воду.
- Сапожник работает рядом со зданием с зеленым навесом.
- Исчадие с кошмаром пьет чай.

Флегетос: Склад культистов, карта



Всем посетителям этого прекрасного заведения:

Добро пожаловать в Неземные наслаждения!

Покровительствуя нашему ярмарочному магазину, пожалуйста, соблюдайте следующий социальный этикет, чтобы гарантировать, что ко всем сторонам относятся со взаимным уважением и сделки проходят как можно более гладко.

Стандарты приличия, манер и этикета:

Попробуйте все, что предлагает вам сомелье.

Обращайтесь к сомелье “Мастер-сомелье” или с подобным почтительным обращением.

Не устанавливайте продолжительный зрительный контакт.

Не проявляйте сострадания ни к кому из сотрудников.

Не делайте необоснованных просьб сомелье.

Просите не больше, чем вам предлагают.

Никогда, ни при каких обстоятельствах не упоминайте единорогов.

Шутки и каламбуры кошачьего характера строго запрещены.

Никакие заклинания или магические способности не должны быть использованы в любое время

	Здание 1	Здание 2	Здание 3	Здание 4	Здание 5
Профессия	Сапожник	Ученый	Переводчик	Сомелье	Ювелир
Цвет навеса	Красный	Зеленый	Синий	Белый	Желтый
Питомец	Скальная кошка	Скелет мыши	Кошмар	Собака смерти	Ездовая ящерица
Любимый напиток	Вино	Сельтер	Чай	Виски	Эль

DUNGEONS & DRAGONS®

имя персонажа

Лемур

класс и уровень | предыстория | имя игрока

раса | Законно-злой мировоззрение | опыт

сила +0 (10)

ловкость -3 (5)

телосложение +0 (11)

интеллект -5 (1)

мудрость +0 (11)

харизма -4 (3)

вдохновение

+2 бонус мастерства

- ○ +0 Силы
- ○ -3 Ловкости
- ○ +1 Телосложения
- ○ +0 Интеллекта
- ○ +1 Мудрости
- ○ +2 Харизмы

спасброски

- ○ -3 Акробатика (Лов)
- ○ -5 Анализ (Инт)
- ○ +0 Атлетика (Сил)
- ○ +0 Внимательность (Мдр)
- ○ +0 Выживание (Мдр)
- ○ -4 Выступление (Хар)
- ○ -4 Запугивание (Хар)
- ○ -5 История (Инт)
- ○ -3 Ловкость рук (Лов)
- ○ -5 Магия (Инт)
- ○ +0 Медицина (Мдр)
- ○ -4 Обман (Хар)
- ○ -5 Природа (Инт)
- ○ +0 Проницательность (Мдр)
- ○ -5 Религия (Инт)
- ○ -3 Скрытность (Лов)
- ○ -4 Убеждение (Хар)
- ○ +0 Уход за животными (Мдр)

навыки

10 пассивная мудрость (внимательность)

Языки: понимает Инфернальный, но не говорит

прочие владения и языки

7 КД

-3 инициатива

15фт. скорость

Максимум хитов 10

текущие хиты

временные хиты

Итого 3к8

кость хитов

успехи ○○○

провалы ○○○

спасброски от смерти

черты характера

идеалы

привязанности

слабости

название	бонус атаки	урон/вид
Кулак	+3	1к4

атаки и заклинания

ММ

СМ

ЭМ

ЗМ

ПМ

снаряжение

Дьявольское зрение. Магическая тьма не блокирует 120 фт. тёмное зрение лемура.

Адское возрождение. Лемур, умерший в Девяти Преисподних, возвращается к жизни с полными хитами через 1к10 дней, если только не был убит существом с добрым мировоззрением, находящимся под действием заклинания благословение [bless], и его останки не поливали святой водой.

Сопротивление к урону: холод;
Иммунитет к урону: огонь, яд
Иммунитет к состоянию: испуг, отравление, очарование

умения и особенности

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

DUNGEONS & DRAGONS®

имя персонажа

Бес

класс и уровень | предыстория | имя игрока

Законно-злой

раса | мировоззрение | опыт

вдохновение

+2 бонус мастерства

сила -2 (6)

ловкость +3 (17)

телосложение +1 (13)

интеллект +0 (11)

мудрость +1 (12)

харизма +2 (14)

- ○ -2 Силы
- ○ +3 Ловкости
- ○ +1 Телосложения
- ○ +0 Интеллекта
- ○ +1 Мудрости
- ○ +2 Харизмы

спасброски

- ○ +3 Акробатика (Лов)
- ○ +0 Анализ (Инт)
- ○ -2 Атлетика (Сил)
- ○ +1 Внимательность (Мдр)
- ○ +1 Выживание (Мдр)
- ○ +2 Выступление (Хар)
- ○ +2 Запугивание (Хар)
- ○ +0 История (Инт)
- ○ +3 Ловкость рук (Лов)
- ○ +0 Магия (Инт)
- ○ +1 Медицина (Мдр)
- ○ +2 Обман (Хар)
- ○ +0 Природа (Инт)
- ○ +1 Проницательность (Мдр)
- ○ +0 Религия (Инт)
- ○ +3 Скрытность (Лов)
- ○ +2 Убеждение (Хар)
- ○ +1 Уход за животными (Мдр)

навыки

11 пассивная мудрость (внимательность)

Языки: Общий, Инфернальный

прочие владения и языки

13 КД

+3 инициатива

20фт. полет 40ф скорость

Максимум хитов 10

текущие хиты

временные хиты

Итого 3к4

кость хитов

успехи ○○○

провалы ○○○

спасброски от смерти

черты характера

идеалы

привязанности

слабости

название	бонус атаки	урон/вид
Жало	+5	1к4 + 3*

*колющий урон, и цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 11, получая урон ядом 10 (3к6) при провале или половину этого урона при успехе.

атаки и заклинания

ММ

СМ

ЭМ

ЗМ

ПМ

снаряжение

Перевёртыш. Бес может действием принять звериный облик ворона (20фт., полет 60фт.), крысы (скорость 20фт.) или паука (20фт., лазание 20фт.), или свой дьявольский облик. Во всех обликах его параметры одни и те же, хотя атаки могут отличаться. Снаряжение, которое он несёт, не преобразовывается. Будучи убитым, бес принимает свой дьявольский облик.

Дьявольское зрение. Магическая тьма не блокирует 120 фт. тёмное зрение беса.

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

Невидимость. Бес становится невидимым, пока не атакует, или не утратит концентрацию. Всё, что невидимый бес несёт или носит, невидимо, пока остаётся в контакте с бесом.

Сопротивление к урону: холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, совершённых оружием без серебра
Иммунитет к урону: огонь, яд
Иммунитет к состоянию: отравлен

умения и особенности

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.