



# ИНФЕРНАЛЬНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

**ПОДПИСЧИКИ**

**ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ВЕРСИЯ v0.1**

**ПЕРЕВОДЧИКИ**

*ПОДДАЙ ЖАРУ в свою игру во Врата Балдура: Нисхождение в Авернус с этими случайными столкновениями, новыми правилами и четырьмя приключениями, покрывающими все тирры игры*



# ИНФЕРНАЛЬНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

DDAL00-12



# АВТОРЫ

**Designers:** Amy Lynn Dzura, Greg Marks, Travis Woodall  
**Development:** Greg Marks  
**Editing:** Toni Winslow-Brill  
**D&D Adventurers League Guildmaster:** Chris Lindsay  
**Art Director & Graphic Design:** Joe Abboreno  
**Art & Cartography:** Dyson Logos, Dave Allsop, Daren Bader, Chippy, M. Coimbra, Ralph Horsley, Dyson Logos, D. Ormston, Wayne Reynolds, Ron Spears, Arnie Swekel, Eva Widermann, Ben Wootten, James Zhang  
**D&D Adventurers League Wizards Team:** Adam Lee, Ari Levitch, Chris Lindsay, Mike Mearls  
**D&D Adventurers League Administrators:** Alan Patrick, Amy Lynn Dzura, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, LaTia Bryant, Ma'at Crook  
**Playtesters:** Gary Affeldt, Todd Ammerman, Richard Brown, David Krolnik, Sean Mittelstaedt, Ben Siekert  
**Перевод и верстка:** FtZ  
**Вычитка:** Solomon  
**Версия:** 0.1

# СОДЕРЖАНИЕ

Глава 2: Случайные исчадия.....	13
Глава 4: Расширенные столкновения .....	21
Дурное семья .....	23
Отвлекающий манёвр .....	27
Глава 5: Статблоки существ .....	35



## 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](https://dnd.wizards.com/products/tabletop-games/rpg-products/baldursgate_descent)

## ОБ ЭТОЙ КНИГЕ

При общении с некоторыми Админами Лиги Приключенцев и адептами гильдии DMsGuild на D&D Live 2019, мы разговорились о том, как сильно нам понравилась книга случайных столкновений и дополнений для Вотердип: Драконий куш. Вотердип: городские столкновения был одним из моих любимых продуктов из тех, над которыми я имел возможность работать. Это дало мне идею, что мы должны это повторить. Что мы и сделали.

В этом продукте всевозможные дополнения, которые вы можете добавить в свою игру во Врата Балдура: Нисхождение в Авернус, 9 сезон Лиги Приключенцев D&D, или просто любую игру, которая занесёт вас в Девять Преисподен. И конечно же, мы даем вам обилие случайных столкновений.

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.

# ГЛАВА 2: СЛУЧАЙНЫЕ ИСЧАДИЯ

Часть интересного повествования заключается в создании запоминающихся НИПов. К сожалению, на практике слишком много дьяволов оказываются названы Боб и имеют стереотипные красную кожу, рога и вилкообразный хвост. Никогда больше не позволяйте такому с вами произойти! Ниже представлен ряд случайных букв, для создания и описание случайно встреченного дьявола. Если ваше случайно сгенерированное имя звучит не вполне благозвучно, попробуйте добавить дополнительный слог.

## ШАГ 1: ОПРЕДЕЛИ ЧИСЛО СЛОГОВ

кб	Слогов в имени дьявола
1-2	Один
3-4	Два
5-6	Три

## ШАГ 2: СГЕНЕРИРУЙ СЛОГИ

к20	Первый слог
1	Керз
2	Лор
3	Тра
4	Кил
5	Просс
6	Кор
7	Пикс
8	Рез
9	Трай
10	Фар
11	Хо
12	Руул
13	Кью
14	Сэй
15	Оли
16	Терм
17	Ас
18	Горт
19	Амул
20	Дурр

к20	Второй слог
1	Зан
2	Кьее
3	Аум
4	Рин
5	Ер
6	Рел
7	Рен
8	Зел
9	Сул
10	Лин
11	Зор
12	Зан
13	Зит
14	Хайн
15	Тап
16	Мег
17	Элл
18	Оон
19	Шан
20	Доол

к20	Третий слог
1	Ром
2	Нэт
3	Низ
4	Лииз
5	Лууз
6	Оол
7	Шан
8	Йира
9	Баан
10	Боон
11	Буук
12	Мар
13	Зин
14	Рооз
15	Плоог
16	Вилн
17	Иел
18	Боокй
19	Бйир
20	Фоон

# ШАГ 3: СГЕНЕРИРУЙ

## ОПИСАНИЕ

### ЛЕМУРЫ И НУППЕРИБО

кб	Описание или причуда
1	Этот дьявол постоянно издает жалобный стонущий звук, похожий на вой раненой собаки или кошки.
2	Это существо агрессивно по отношению к другим представителям своего вида; часто набрасывается на них без видимой причины.
3	В глазах этого исчадия мерцает огонек интеллекта, хотя он такой же глупый, как и другие ему подобные.
4	У этого исчадия необычно длинные и острые когти или зубы, и он наносит своими атаками одно дополнительное очко урона.
5	У этого дьявола отсутствует один глаз. У него есть помеха на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении.
6	В какой-то момент это существо было питомцем другого дьявола; к нему привязана сумка с <i>монетой души</i> и куском уже протухшего мяса.



### БЕСЫ И ИГОЛЬЧАТЫЕ ДЬЯВОЛЫ

кб	Описание или причуда
1	Этот хитрый дьявол носит куски кожаной брони с тиснением в виде адских рун, увеличивающих его КД на 1.
2	Из-за искаленного и кривого крыла этот дьявол предпочитает ходить пешком. Скорость его полета ниже на 10 футов.
3	Этого дьявола сопровождает пара лемуринов на длинных поводках из чего-то похожего на человеческие волосы.
4	У этого существа необычная пятнистая сине-зеленая кожа с острыми как бритва кусочками белого хрусталя вместо зубов и когтей.
5	Большие висячие уши этого дьявола дают ему преимущество при проверке Мудрости (Восприятие), основанных на слухе.
6	Этот дьявол сладкоречив, и когда беседует со смертным, обладает безошибочной способностью угадывать желания его сердца.

### БОРОДАТЫЕ ДЬЯВОЛЫ И МЕРРЕГОНЫ

кб	Описание или причуда
1	Одна из рук этого дьявола была заменена механической конечностью из зеленой стали, которая функционирует как обычная.
2	Третья рука выступает из туловища этого существа, предоставляя ему преимущества при проверках Силы (Атлетика) для захвата существ.
3	Кроваво-красный драгоценный камень встроен в лоб этого существа, наделяя его ограниченным предвидением и позволяя ему совершать броски инициативы с преимуществом.
4	Этот дьявол говорит в рифму, кудахчет и поет с маниакальным ликованием в бою.
5	Этот дьявол хнычет и мяукает, когда говорит; очевидно, его не скоро повысят в должности.
6	Стремясь к продвижению по службе (почти что чересчур), этот довольно тупой дьявол повторяет команды своего начальства, прежде чем броситься их выполнять — какими бы простыми они ни были.

## ШИПАСТЫЕ ДЬЯВОЛЫ

кб	Описание или причуда
1	Это существо носит пояс с несколькими под сумками и отягощено 200 звенящими монетами из зеленой стали (стоимостью 312 зм).
2	Этот дьявол носит рюкзак, в котором находятся железный слиток, изумруд и стальной браслет общей стоимостью 75 зм. В нём также есть неполная карта, нарисованная на человеческой коже, дополненная буквой «Х».
3	В бою этот дьявол атакует врага в самой лучшей одежде, и, если побеждает его, весь следующий ход роется в его карманах.
4	У этого дьявола буквально вторая пара глаз на затылке. Так что он не может быть застигнут врасплох и имеет преимущество на проверки инициативы.
5	Это исчадие носит монокль, состоящий из хрустальной линзы в золотой оправе.
6	Разговоры с этим дьяволом сводят с ума, поскольку он говорит загадками и отвечает на вопросы собственными вопросами, которые обычно не связаны с тем, о чем его спросили изначально.

## ЦЕПНЫЕ И КОСТЯНЫЕ ДЬЯВОЛЫ

кб	Описание или причуда
1	Из суставов этого существа торчат колючие железные или костяные шипы. Существа, удерживающие его в захвате, получают 7 (2кб) колющего урона в конце каждого хода.
2	Туманное ядовитое облако постоянно окружает этого дьявола, слабо заслоняя его. Любое существо, входящее в облако или начинающее свой ход в нем, должно пройти спасбросок Телосложения Сл 15 или получит 13 (2к12) урона ядом.
3	Этот неистовый дьявол движется поразительно быстро. Если он использует свою мультиатаку, то совершает дополнительную атаку когтем или цепью.
4	Этот дьявол полностью немой, но имеет телепатию 60 футов. Находясь в присутствии смертных, он постоянно передает едва уловимые угрозы и обещания ужасной боли.
5	Если вы захотите заключить сделку, с пояса на талии существа свисает цепочка из трех монет души. У него есть слабость к тем, кто готов на все ради любви.
6	Этот дьявол заключил контракт с могущественным смертным волшебником, имя которого он отказывается называть, но обещает отомстить тем, кто причинил ему зло.



## ОРТОНЫ

кб	Описание или причуда
1	Пара детских пинеток свисает с тонкой серебряной цепочки на поясе. Если его спросят о них, он только усмехнется в ответ.
2	Арбалет этого дьявола оснащен необычным механизмом, состоящим из стальной трубки с хрустальными линзами, что удваивает дальность атаки, производимой с его помощью. Если дьявол убит, арбалет разлетается вдребезги.
3	Этот дьявол носит рюкзак, в котором находятся останки нескольких собак и кошек на разных стадиях разложения.
4	Очки, которые носит этот дьявол, снабжены линзами из синего хрусталя, которые, по-видимому, позволяют ему видеть даже в магической темноте, но они не работают ни для кого другого.
5	Этот дьявол знает имя каждого собеседника и повторяет его в конце каждого предложения.
6	Этот дьявол оставляет следы в обратном направлении, из-за которых кажется, что он идет в противоположном направлении.

## РОГАТЫЕ ДЬЯВОЛЫ

кб	Описание или причуда
1	Корона из зеленого пламени плавает между рогами этого существа. В бою пламя становится белым.
2	Крылья этого дьявола покрыты блестящими белыми перьями, и он говорит мелодичным голосом, несмотря на свою в остальном брутальную внешность. В разговоре он иногда упоминает, что давным-давно служил Торму.
3	Этот дьявол швыряет пылающие черепа, которые наносят 7 (2кб) дополнительного дробящего урона при использовании действия «Метать пламя».
4	Хвост этого существа заканчивается тяжелой дубинкой. Атака хвостом наносит дробящий урон вместо колющего.
5	Это существо утверждает, что изобрело вопросительный знак.
6	К спине этого дьявола привязан большой деревянный бочонок, наполненный крепким напитком. В обмен на их душу он позволяет смертным выпить из бочонка. Если они соглашаются, то должны пройти спасбросок Телосложения Сл 13 или умрут. При успехе, дьявол дарит им бриллиант стоимостью 150 зм (но оставляет себе их души).



## ЭРИНИИ

кб	Видимый пол
1-2	Мужской
3-4	Женский
5-6	Неразличимый или небинарный

кб	Описание или причуда
1	Этот дьявол владеет парой хлыстов (используя ту же статистику, что и их атака длинным мечом, за исключением возможности использовать его двумя руками), изготовленных из костей человеческих пальцев. Он использует правило Вариант: Веревка опутывания из Бестиария.
2	Этот дьявол не носит никакой одежды под доспехами из полупрозрачного стекла.
3	Рот этого существа был зашит куском грубой бечевки. Из раны постоянно сочится кровь.
4	Два шара из сверкающего оникса заменили глаза этого существа, которые резко контрастируют с его необычно бледной кожей.
5	Это существо не владеет оружием; вместо этого его ногти зловеще остры и сделаны из зеленой стали. В остальном его атаки используют ту же статистику, что и атака длинным мечом.
6	От крыльев этого дьявола не осталось ничего, кроме обугленных костей, из-за чего он не может летать.

## НАРЗУГОНЫ

кб	Описание или причуда
1	Издоранный штандарт на железном древке торчит из спины доспехов этого дьявола. В бою адские руны на нём светятся тошнотворным зеленым сиянием.
2	Из сочленений его брони сочится кровь; земля горит и шипит где она падает.
3	Дьявола сопровождает оруженосец ( <b>шипастый дьявол</b> верхом на <b>кошмаре</b> ).
4	Этот дьявол владеет двумя копьями адского пламени и атакует обоими при наскоке.
5	Этот дьявол сохранил остатки чести, которую имел при жизни. В бою он бросает вызов один-на-один самому сильному противнику (и принимает аналогичные вызовы от других).
6	Это существо бросает копьё после первой атаки и выхватывает зазубренный обсидиановый двуручный меч, нанося 12 (2кб + 5) рубящего плюс 16 (3к10) огненного урона при попадании

## ЛЕДЯНЫЕ ДЬВОЛЫ

кб	Описание или причуда
1	Ледяное копье этого дьявола обернуто шкурой белого дракона, а череп дракона используется в качестве шлема; из ноздрей исходят струйки белого тумана.
2	Жвалы этого дьявола непрерывно стучат и щелкают, когда он говорит, и раз в длительный отдых дьявол может действием щелкать и клацать, заставляя одно существо в радиусе 30 футов, которое может слышать, пройти спасбросок Мудрости Сл 17 или получить кратковременное безумие. (см. <i>Руководство мастера</i> ).
3	<b>Бес</b> в полулатах, вооруженный легким арбалетом, оседлал спину этого дьявола, стреляя сосульками в любого, кто встает на пути хозяина. Если <b>бес</b> получает урон от любого источника, <b>ледяной дьявол</b> использует свою реакцию, чтобы на мгновение заковать <b>беса</b> в лед, уменьшая урон до 0.
4	Внутри ледяной стены, сотворенной этим дьяволом, видны темные фигуры гуманоидов. Фигуры не двигаются, но издают глухие вопли ужаса и агонии.
5	Этот дьявол называет себя ученым (в качестве доказательства предъясвляет сумку с несколькими редкими книгами). Он обладает свойством Наложение заклинаний и имеет три ячейки заклинаний 1-го уровня, с помощью которых он может наложить <i>поглощение стихий</i> , <i>щит</i> и <i>волшебную стрелу</i> .
6	Это исчадие носит латы +1 и кольцо защиты, увеличивающие его КД в общей сложности на 2



Амнизу

кб	Описание или причуда
1	Этот <b>амнизу</b> на самом деле является <b>золотым драконом</b> , изменившим форму; хотя он был в этой форме так долго, что почти забыл об этом. Персонажи, успешно прошедшие проверку Мудрости (Проницательность) Сл18, замечают, что <b>амнизу</b> неосознанно намекает на свою истинную форму. Если дракон возвращается в свой истинный облик, он вознаграждает персонажей 1000 пм.
2	Этот дьявол носит одеяния из вышитого белого шелка с золотым и платиновым шитьем. Говорит о себе в третьем лице.
3	Кольцо, которое это исчадие носит на своем пальце, на самом деле является филактерией <b>лича</b> , который служит его адъютантом (хотя <b>лич</b> использует маскировку или другую магию, чтобы казаться человеком). Если дьявол убит, <b>лич</b> быстро подбегает, чтобы забрать свою филактерию, а затем сбегает, используя <i>уход в другой мир</i> .
4	Этот дьявол правит с трона, состоящего из огромного роя личинок, которые перемещаются туда, куда телепатически желает отправиться их хозяин.
5	Одеяние, которое носит это существо, скрывает нижнюю часть тела, состоящую из извивающейся массы щупалец. У него нет ограничений на количество существ, которые он может схватить.
6	Зубы этого дьявола необычайно длинные и острые. Он наносит атаку укусом как часть своего Мультиатаки: Укус. <i>Рукопашная атака оружием</i> : +11 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. <i>Попадание</i> : урон ядом 44 (8к10).

## Исчадия из ямы

кб	Описание или причуда
1	Этот дьявол с головы до ног закован в черные железные пластины, а на спине у него небольшой горн, извергающий расплавленное железо. Существа, находящиеся в пределах 10 футов от него в начале своего хода, должны пройти спасбросок Ловкости Сл 21, получив 28 (8к6) урона огнем или вдвое меньше при успехе.
2	Этот дьявол владеет парой зеленых стальных алебард. Он наносит две атаки алебардой, используя свою мультиатаку вместо атаки когтем и булавой. Алебарда. <i>Рукопашная атака оружием</i> : +14 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. <i>Попадание</i> : Рубящий урон 14 (2к10 + 8)

кб	Описание или причуда
3	У этого существа пара щупалец выступает из его спины и способна бонусным действием схватить существо в радиусе 10 футов (+14 к проверке). Таким образом можно схватить два существа.
4	Этот дьявол говорит гулким голосом, который болезненно отзывается эхом в умах тех, кто слышит его слова.
5	Этот дьявол всегда в сопровождении шести слуг — <b>бородатых дьяволов</b> .
6	Этот дьявол обладает Легендарным сопротивлением; три раза в день, если он провалил спасбросок, то вместо этого он преуспел.



# ГЛАВА 4: РАСШИРЕННЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

При использовании случайных встреч, представленных в главе 1, вашим игрокам легко заинтересоваться тем, что произойдет дальше с НИП, с которыми встретятся их персонажи. Ниже приведены несколько расширенных встреч, каждая из которых занимает около часа и разработана таким образом, чтобы их можно было использовать в вашей игре в рамках Лиги Приключенцев или в вашей домашней игре.

Эти приключения станут отличными побочными квестами для ваших компаний *Врата Балдура: Нисхождение в Авернус* или *DDAL00-11 Путеводитель Пипъяна по всем Девяти Преисподним*. Многие из упомянутых здесь локаций более подробно описаны в *Путеводителе Пипъяна по всем Девяти Преисподним*.

## ЛИГА ПРИКЛЮЧЕНЦЕВ

Если вы используете эти приключения в рамках Лиги Приключенцев D&D, есть несколько вещей, которые вам нужно иметь в виду.

Для проведения приключения, Вам **необходимо** от 3 до 7 игроков — у каждого свой персонаж в пределах диапазона уровней приключения. Персонажи, играющие в **хардкавер**, могут продолжать играть, но если они играют в другом хардкавере, они **не смогут** вернуться в первое, если выйдут за пределы его диапазона уровней.

Игроки могут сыграть в приключение, которое они ранее играли как игрок или Мастер, но может сыграть в нее только один раз данным персонажем. Убедитесь, что у каждого игрока есть журнал приключений своего персонажа (если нет, получите его у организатора) с указанием начальных значений уровня, магических предметов, золота и дней простоя. Они обновляются по завершении сессии. Информация о приключении и ваши данные добавляются в конце сеанса приключений — независимо от того, завершили они приключение или нет.

Каждый игрок несет ответственность за ведение точного журнала. Если у вас есть время, вы можете сделать быстрое сканирование списка персонажей игрока, чтобы убедиться, что все выглядит в порядке. Если вы видите магические предметы очень высокой редкости или странные наборы показателей способностей, вы можете попросить игроков предоставить для них подтверждения. Если они не могут, не стесняйтесь ограничить использование предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик.

Отсылайте игроков за справками в *Adventurers League Players Guide*. Если игроки хотят потратить дни простоя, и это начало приключения или эпизода, они могут объявить о своей активности и потратить эти дни сейчас, или они могут

сделать это в конце приключения или эпизода. Игроки должны выбрать заклинания своих персонажей и другие ежедневные опции до начала приключения, если в приключении не указано иное. Не стесняйтесь перечитывать описание приключения, чтобы дать игрокам подсказки 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

## НАГРАДЫ

**В конце сессии** персонажи получают награды, основанные на их достижениях.

### НАГРАДЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

За участие в каждом из этих приключений, персонажи получают следующие награды:

#### ПРОДВИЖЕНИЕ

После успешного **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; обычно - по одному часу для этих приключений. 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:

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

## НАГРАДЫ МАСТЕРА

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

Тип	Получено ЗМ
1	80 зм
2	240 зм
3	1600 зм
4	6000 зм

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



# ДУРНОЕ СЕМЯ

**Предполагаемое время:** 1 час

**Основные столпы:** Бой, Исследование, Социальное

Это приключение рассчитано на **от трех до семи персонажей 1–4 уровней** и оптимизировано для **пяти персонажей со средним уровнем группы (СУГ) 3**. Персонажи за пределами этого диапазона уровней не могут участвовать в этом приключении.

**DDAL00-12a Дурное семя** Грега Маркса происходит в городе Дис, на втором слое Девяти Преисподен.

## ПРЕДЫСТОРИЯ

**НЕЙДХАРД**, сын пивоваров из Глубоководья **МАРКА** и **ЭРИН** стремился избежать скучного будущего пивовара и поэтому заключил сделку с приспешником архидьявола **ДИСПАТЕРА**. В обмен на души своих родителей он получил магическую силу. К сожалению, мальчик не слишком хорошо прочитал мелкий шрифт в своем контракте, и теперь навечно служит армиям Диса в качестве пивовара. Теперь он неустанно трудится под пристальным взглядом игольчатого дьявола **ЧЕЗРУРКА**, который хранит контракт и заставляет подростка пивоварить!

## ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение хорошо работает, если персонажи спасли Марка (Возврату не подлежит) и/или Эрин (В ледяной ловушке). Оба пивовара знают, что их сын продал их дьяволам и сбился с пути истинного. Они хотят, чтобы персонажи доставили подростка-предателя обратно, чтобы предать его суду.

Если вы играете в **DDAL00-11b Пора платить по счетам**, и ваши персонажи пересеклись с **ночной каргой** Тал'канделаграг, она направляет персонажей к молодому пивовару, стремясь вырвать его контракт у архидьявола. Ее магазин торгует диковинками, а хорошего пивовара найти трудно.



### КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Очень слабая:** Уберите шесть **лемуров** и Нейдхард сегодня уже использовал одну из своих ячеек заклинаний.
- **Слабая:** Уберите трёх **лемуров**.
- **Сильная:** Добавьте второго **игольчатого дьявола** [spined devil] в **Зону 8**.
- **Очень Сильная:** Добавьте **бородатого дьявола** [bearded devil] в **Зону 8**.

## ПРИЗЫВ К ДЕЙСТВИЮ

Персонажам было поручено либо вернуть мальчика и его контракт обратно на Первичный Материальный план, чтобы предать его правосудию, или украсть его контракт для **ночной карги** Тал'канделаграг.

## ПИВОВАРНЯ ЧЕРНОГО ЖЕЛЕЗА

Нейдхард живет и работает на пивоварне Черного Железа в Дисе вместе с несколькими другими дьяволами. Пивоварня работает в любое время дня.

Массивное железное здание украшает металлическая вывеска, изображающая черную железную кружку с пеной, стекающей по боку. Эхо бьющегося стекла и ругани доносится из пары больших распахнутых двустворчатых дверей.

## ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Пивоварня имеет следующие общие особенности.

**Размеры и ландшафт.** Как и везде в Дисе, все сделано из адского зеленого железа, хотя снаружи здание выкрашено в черный цвет.

**Освещение.** В каждой комнате установлены факельные светильники в форме металлических пивных кружек. На каждый светильник наложено заклинание *вечный огонь*, обеспечивая яркий свет. В зоне 10 вообще нет света.

**Двери.** Все двери сделаны из адского железа и не запираются, если не указано иное.

### 1. ЗАЛ ПИВОВАРНИ

В пивоварне обычно кипит бурная деятельность. Здесь шесть **лемуров** [lemure] и Нейдхард (человек, мужчина, подросток). **Лемуры** не очень хорошо справляются со своей работой и Нейдхард в отчаянии принялся швырять в них бутылками, так что повсюду разбитое стекло. Рядом с большими дверями установлен большой железный прут, который позволяет запиравать их, когда пивоварня закрывается. Для получения дополнительной информации о Нейдхарде, см. раздел **Информация о существах**.

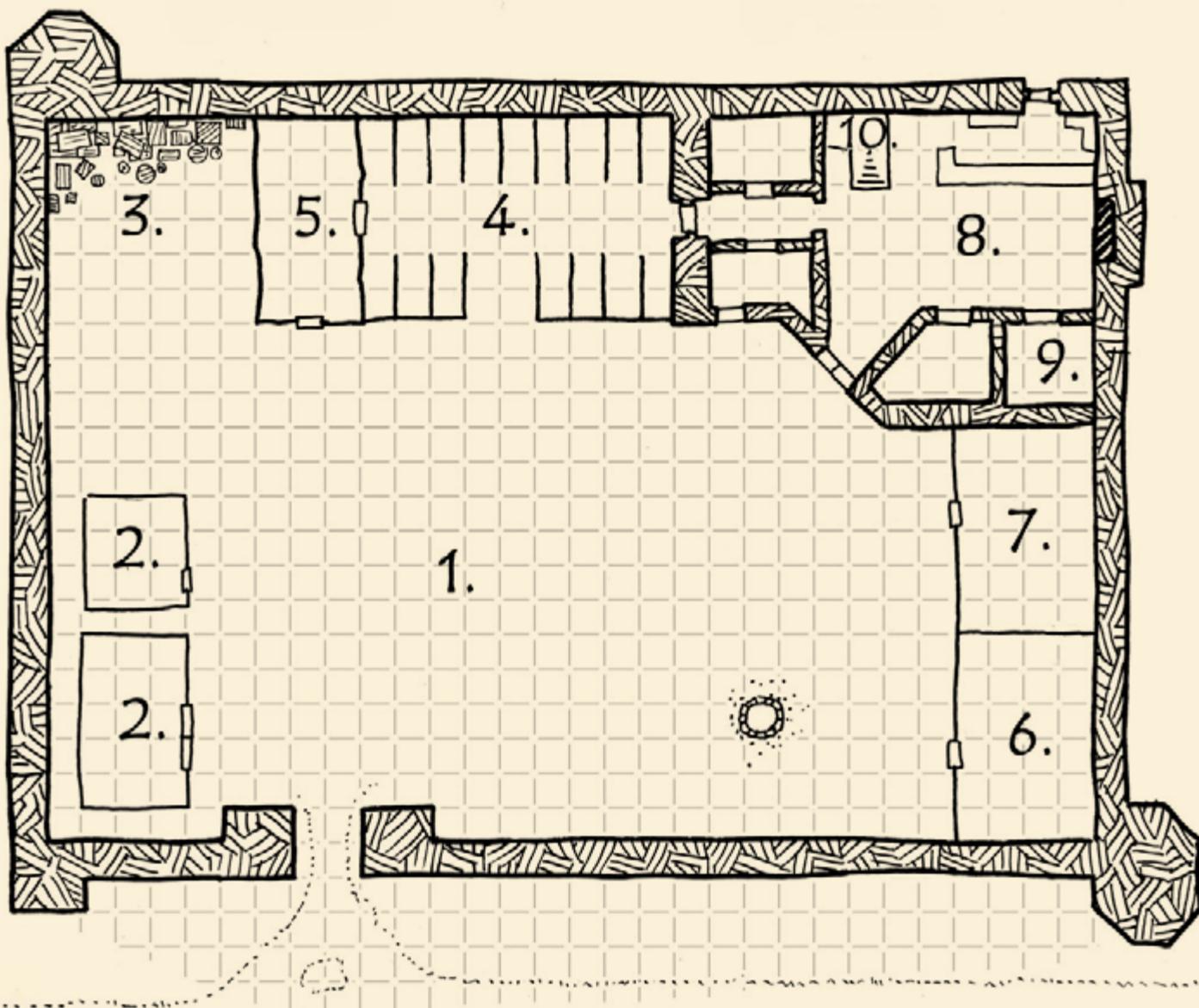
**Колодец.** Здесь вырыт колодец, обеспечивающий пивоварню слегка пахнущей серой водой.

### 2. СОСУДЫ ФЕРМЕНТАЦИИ

Два массивных ферментатора доминируют на этаже пивоварни. На табличках подписаны названия того, что в них варится «Красное — Сладкое Искушение» и «Стауд — Чернее сердца дьявола».

### 3. ПОРОЖНЯК

В этом углу громоздится груда пустых бочек, ящиков и бутылок, пока они не понадобятся.



#### 4. ХРАНИЛИЩЕ ИНГРЕДИЕНТОВ

Эта комната заполнена нагромождением полок с ингредиентами для напитков, приготавливаемых здесь. Всё, от различных сортов хмеля и ячменя до фруктов и специй.

**Сейф необычных ингредиентов.** В северо-восточном углу находится небольшой настенный сейф, в котором хранятся особо редкие или ценные ингредиенты. Его можно открыть воровскими инструментами (проверка Ловкости Сл 15) или прослушиванием механизма (проверка Мудрости (Восприятие) Сл 20). Внутри два флакона с ихором демона, перо ангела и маленький мешочек с пшеницей из Элизима. Они могут быть проданы заинтересованным лицам по 15 зм каждый.

Комбинация находится в комнате Чезрукка (Зона 9).

#### 5. ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

В этой комнате на полках разложены принадлежности и инструменты для пивоварения. Этого достаточно, чтобы собрать набор инструментов пивовара. Ключ от двери клетки лемуру (Зона 7) висит на крючке рядом с дверью.

#### 6. КОМНАТА НЕЙДХАРДА

В этой аккуратной спальне есть кровать, напольный шкаф, наполненный одеждой, и небольшое святилище Диспатера.

**Святилище.** Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 13 показывает, что святилище имеет тонкий слой пыли, предполагая, что оно не использовалось в течение некоторого времени.

#### 7. КЛЕТКА ЛЕМУРОВ

Дверь на входе в эту разрушенную комнату сделана из прутьев. Лемуру держат здесь в клетке, когда их не заставляют работать. Стены покрыты следами их когтей и отходов.

**Зарешеченная Дверь.** Дверь запирают (воровские инструменты Сл 15), когда все лемуру находятся внутри. Ключ находится в Зоне 5.

#### 8. БАР

В небольшом баре с прилегающими отдельными комнатами можно попробовать продукцию пивоварни. Дверь в переулок заперта (воровские инструменты Сл 20). Ключ у Чезрукка. **Игольчатого дьявола** Чезрукка обычно можно найти развалившимся здесь, с единственным **лемуру**

за стойкой. См. **Информацию о существах** ниже для получения дополнительной информации о Чезрурке.

**Касса.** Под стойкой железный ящик с простой незапертой задвижкой. Внутри 17 зм, моноколь стоимостью 10 зм и одна *монета душ* с оставшимся только одним зарядом.

## 9. КОМНАТА ЧЕЗРУРКА

Дверь в комнату Чезрурка всегда заперта (воровские инструменты Сл 20). Внутри - насест, на котором он спит, запертый сундук и стол на колесиках.

**Стол.** Стол завален хорошо организованными бумагами с подробным описанием всех закупок материалов, продаж пива и текущих запасов. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 13 при осмотре позволяет найти надпись 6-12-18, нацарапанную на нижней стороне одного из ящиков; это комбинация для сейфа необычных ингредиентов (**Зона 4**).

**Сундук.** Сундук заперт (воровские инструменты Сл 15) и в нем ловушка. Внутри лежат ценные вещи Чезрурка: 17 зм, *зелье силы холмового великана* и бутылка пива с контрактом Нейдхарда на этикетке. Если кто-то выпьет пиво, контракт расторгается, и Нейдхард теряет все свои способности, становясь **обывателем**, но волен покинуть Девять Преисподен. Если Нейдхард выпивает пиво, то контракт разорван, но он сохраняет свои силы.

### СУНДУК С ЛОВУШКОЙ

Сундук заперт маленькой руной на внутренней стороне крышки. Если он открыт не родным ключом, руна высвобождает заклинание *огненные ладони* перед сундуком нанося 10 (3к6) урона огнем в 15-футовом конусе, или половину урона при успешном сбросе Ловкости Сл 13. Руна обнаруживается с помощью *обнаружения магии* или успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 20. Расположение руны делает её обезвреживание очень трудным (проверка Ловкости Сл 25).

## 10. СПУСК В ПОДВАЛ

Этот спуск ведет в комнату размером с весь комплекс. Она волшебным образом охлаждается и наполнена бочками с пивом, ожидающими отправки. Комната не освещена, и есть много мест, где можно спрятаться.

### ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

Персонал пивоварни Черного Железа привык к посетителям, которые хотят приобрести их товар, поэтому Нейдхард приветствует любого, кто просто входит, не крадясь. Если персонажи заинтересованы в том, чтобы продегустировать или приобрести пиво, он направляет их к Чезрурку в **Зону 8**.

**Лемуры** — безмозглые прислужники, которые игнорируют всех посетителей пивоварни, если только им не приказывает Нейдхард или Чезрурк. Если им приходится выбирать между конфликтующими приказами, они всегда следуют приказам Чезрурка.

**Нейдхард.** Нейдхард — это подросток человек, который разрывается между скукой всю жизнь варить пиво и жаждой власти. Он надевает улыбку, когда клиенты приходят в пивоварню, потому что он не хочет быть наказанным Чезрурком. Мудрость (Проницательность) Сл 12 показывает, что вежливость Нейдхарда вынужденная.

**Чего Хочет Нейдхард?** Он не заботится ни о ком, кроме себя, ради своей выгоды он и убьет, и украдет. Он пожертвовал своими родителями ради силы, которой сейчас обладает. Он хочет найти какой-то способ продвинуться в иерархии Ада, не теряя при этом уже приобретенные силы. Убийство Чезрурка и возвращение контракта сделают его счастливым.

**Что Знает Нейдхард?** Нейдхард знает где что ценное находится в пивоварне, а секрет пивоварения в аду заключается в том, что в каждую порцию добавляют каплю демонического ихра, позволяя дьяволам испытывать опьянение, несмотря на их нормальный иммунитет к яду. Он обменивает эту информацию на свою свободу. Он лжет персонажам, утверждая, что ему нужно выпить пиво, чтобы освободиться и пойти с ними туда, куда они пожелают. Конечно, он планирует убить персонажей, как только сможет.

### НЕЙДХАРД

Нейдхард использует статблок **огненного тритона колдуна Имикса** со следующими модификациями:

- Нейдхард - человек.
- Нейдхард говорит на Общем языке вместо Драконьего.
- Все его дары, включая расовые способности тритона, были дарованы Диспатером.
- Нейдхард носит *плащ множества стилей* с малым свойством *умеренный* (см. РМ стр.143).

**Чезрурк.** Игольчатый дьявол Чезрурк отвечает за пивоварню и он очень наслаждается своим положением силы. Он властвует над Нейдхардом и посетителями, словно хозяин в большом особняке.

**Чего Хочет Чезрурк?** Чезрурк только хочет управлять успешной пивоварней, чтобы его вознаградили и продвигали в иерархии.

**Что Знает Чезрурк?** Чезрурк знает, что Нейдхард пытается причинить ему вред, но не верит, что это в его силах. Чезрурк носит с собой брелок с ключами от дверей в **Зоны 8 и 9**, а также от сундука в **Зоне 9**.

## ПОСЛЕДСТВИЯ

Если Нейдхард будет возвращен на Первичный Материальный план, его родители будут сожалеть о том, что случилось с их сыном, но они проследят за тем, чтобы он предстал перед судом в соответствии со Сводом законов Глубоководья.



### СТОЛПЫ ИГРЫ

Вот некоторые рекомендации:

**Бой:** Так как дьяволы заняты своими обязанностями в пивоварне, их легко разделить. Однако, если начнется бой, любой сотрудник пивоварни позовет на помощь и все сбегутся. Использование клетки для лемурув или подвала будет хорошей идеей для умных персонажей, чтобы принудительно разделить дьяволов.

**Исследование:** Пивоварня закрывается на восемь часов каждую ночь, давая персонажам шанс вломиться внутрь пивоварни и осмотреться или найти место, чтобы спрятаться.

**Социальное:** Взаимоотношения между Нейдхардом и Чеззурком и их попытки подставить друг друга, дают персонажам возможность получить свободу действий в пивоварне, прикинувшись покупателями.



# ОТВЛЕКАЮЩИЙ МАНЁВР

**Предполагаемое время:** 1 час

**Основные столпы:** Бой

Это приключение рассчитано на **от трех до семи персонажей 5–10 уровней** и оптимизировано для **пяти персонажей со средним уровнем группы (СУГ) 8**. Персонажи за пределами этого диапазона уровней не могут участвовать в этом приключении.

**DDAL00-12b Отвлекающий манёвр** Грега Маркса происходит на Авернусе, первом слое Девяти Преисподен, но легко перемещается на другой слой.

## ПРЕДЫСТОРИЯ

**ЗАН** (наемный убийца аасимар) и **ВАРНОК** (мастер-вор [master thief] медный драконорожденный) прибыли в Девять Преисподен по приказу приближенных Багамута. Пара провела большую часть своего времени, наблюдая и ожидая подходящей возможности. Время пришло. Курьер передал тубус со свитком на путевую станцию. Тубус содержит последние планы **ТИАМАТ** вырвать контроль над **АВЕРНУСОМ** у архидьявола **ЗАРИЭЛЬ** и должен быть отправлен некоторым из могущественных лейтенантов Королевы Драконов.

К сожалению, путевая станция, называемая **БАШНЯ ЧЕШУИ**, практически неприступна. Она магически запечатана, чтобы не иметь ни входа, ни выхода, и никакая магия не проникает внутрь. Но у этой пары есть идея. Если кто-то разозлит абишаев достаточно сильно, чтобы они открыли башню и вышли, пара сможет проникнуть внутрь. Это означает, что им просто нужно правильное отвлечение.

## ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

С ранее встречавшимися с Заном и Варноком (Шпионы Добра) персонажами связываются напрямую и просят их о помощи. Пара планирует совершить кражу, и только персонажи могут обеспечить отвлечение, в котором они нуждаются.

## ПРИЗЫВ К ДЕЙСТВИЮ

Зан и Варнок приходят к партии, где бы они ни находились в Девяти Адах, и просят их о помощи. Они объясняют, что у Тиамат есть новый план, чтобы разрушить контроль Зариэль над Авернусом, и вместо того, чтобы позволить ей преуспеть, последователи Багамута хотели бы заполучить эти планы и передать их Зариэль, чтобы способствовать прямой конфронтации между двумя великими злами.

Их план: пусть группа авантюристов начнет строить святилище Багамута в пределах видимости Башни Чешуи, зная, что абишаи внутри хлынут, чтобы уничтожить его. Персонажам просто

нужно отбиваться от дьяволов достаточно долго, чтобы пара проникла внутрь, схватила тубус для свитков и вышла.

## ОТВЛЕЧЕНИЕ

Зан и Варнок выбрали вершину холма примерно в 100 футах от Башни Чешуи. Они хотят, чтобы персонажи взяли припасы, которые они собрали, и начали устанавливать святилище Багамута. В конце концов, это должно вызвать реакцию, чтобы заставить абишаев и других приспешников Тиамат (довольно незначительных, как они уверяют авантюристов!) выйти наружу. Пара считает, что им требуется около пяти минут, чтобы войти и выйти, поэтому персонажи должны удерживать свою позицию в течение этого времени (50 раундов). Персонажи должны убедить исчадий, что они на самом деле пытаются посвятить святое место Платиновому Дракону, иначе они не выйдут!

**Припасы.** Пара собрала некоторые припасы, чтобы помочь персонажам. У них есть следующее:

- Повозка и тяговая лошадь, чтобы тащить ее.
- Статуя Багамута размером с человека, удерживаемая на повозке 50-футовой веревкой и сетью.
- Жаровня, ящик со свечами, пять флаконов с маслом, трутьница и десять факелов.
- Молитвенник с молитвами Багамуту и механическая музыкальная шкатулка гномов, которая громко играет гимн Платиновому Дракону.
- Зелье большего исцеления и свиток заклинания «исцеляющий дух».

## ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Эта область имеет следующие особенности.

**Размеры и ландшафт.** Вершина холма в основном плоская, с пятью валунами размером с человека тут и там. Это грубый круг около 40 футов в поперечнике, край которого находится в 100 футах от Башни Чешуи.

**Освещение.** Красное огненное небо Авернуса освещает всю область.

**Валуны.** Пять валунов используются для укрытия, или при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл20 валун толкается на половину скорости движения персонажа. Этого достаточно, чтобы сложить валуны в грубую стену или скатить их с холма. Любой, кто окажется на пути валуна, провалив спасбросок Ловкости Сл 12, получает 17 (5к6) дробящего урона и падает ничком. Успешный спасбросок позволяет полностью избежать валуна.

**Статуя Багамута.** Статуя сделана из стали и имеет КД 18 и 50 хитов. Она имеет порог повреждения 10 и иммунитет к урону ядом и психическому урону. Для целей этого приключения заговор «Починка» восстанавливает 1к4 хита повреждённой статуи.

## ПЕРВАЯ ВОЛНА

У персонажей есть две минуты, чтобы подготовить место, как если бы они на самом деле пытались установить святилище. По прошествии этого времени из Башни Чешуи появляется первая волна врагов.

Неожиданно из башни раздается громкий драконий рев, когда хроматические чешуйки, покрывающие ее стену, переливаются в огнях Авернуса. В стене открывается огромная пасть, и слышно много сердитых голосов, выкрикивающих боевые кличи Тиамат, обещающие мучительную гибель.

**Белый абишай** [white abishai] и два **красных сторожевых дрейка** [guard drake] выбегают из башни и поднимаются на холм к персонажам. Они полностью сосредоточены на убийстве незваных гостей.

### КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Очень слабая или Слабая:** Убрать одного **сторожевого дрейка**
- **Сильная или Очень сильная:** Добавить одного **сторожевого дрейка**.

## ВТОРАЯ ВОЛНА

По истечении десяти раундов появляется еще одна волна существ: **черный абишай** [black abishai], **кобольд чешуйчатый чародей** [kobold scale sorcerer] и два **кобольда драконьих щита** [kobold dragonshield]. Эта группа более осторожна и сначала атакует святилище, проверяя преданность партии святилищу.

### КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Очень слабая:** Уберите обоих **кобольдов драконьих щитов**.
- **Слабая:** Уберите одного **кобольда драконьего щита**.
- **Сильная:** Добавьте одного **кобольда чешуйчатого чародея** и двух **кобольдов драконьих щитов**.
- **Очень Сильная:** Добавьте одного **кобольда чешуйчатого чародея** и одного **черного абиша**

Если партия не предпринимает никаких усилий для защиты святилища, позвольте абишаю (+3) совершить проверку Мудрости (Проницательность) Сл 15. В случае успеха он подозревает обман, и группа отступает в башню, пока не будет готова третья волна, а затем две волны выходят вместе.

## СОКРОВИЩА

**Черный абишай** носит *кольцо уклонения* [ring of evasion], которое персонажи получают, если победят его

## ТРЕТЬЯ ВОЛНА

По истечении двадцати пяти раундов в бой вступает **шипастый дьявол** [barbed devil] верхом на **виверне** [wyvern], поддерживаемый двумя **кобольдами драконьими щитами**. Эта группа специально сосредоточена на уничтожении статуи Багамута.

### КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Очень слабая:** Уберите одного кобольда драконьего щита и замените колючего дьявола одним кобольдом чешуйчатым чародем.
- **Слабая:** Уберите обоих кобольдов драконьих щитов.
- **Сильная:** Добавьте одного кобольда чешуйчатого чародея.
- **Очень Сильная:** Добавьте одного кобольда чешуйчатого чародея верхом на второй виверне.

## СОКРОВИЩА

У **шипастого дьявола** есть мешочек, наполненный драгоценными камнями и двумя *монетами души*, которые персонажи получают, если победят его

## ЧЕТВЕРТАЯ ВОЛНА

По прошествии сорока раундов Пирантраксас, **молодой красный дракон** [young red dragon], осёдланный Ворндатроном, **злым магом** [evil mage], выходит с намерением навсегда окончить бой.

### КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Очень слабая:** Уберите **злого мага**
- **Слабая:** Замените **молодого красного дракона** на **молодого синего дракона** [young blue dragon].
- **Сильная:** Никаких изменений.
- **Очень Сильная:** Замените **злого мага** на **мага** [mage].

## ИЗМЕНЕНИЕ СТАТБЛОКА

Этот **злой маг** имеет следующие изменения:

- Измените список заклинаний на этот:  
Заговоры (не ограничено): *брызги кислоты* [acid splash], *огненный снаряд* [fire bolt], *луч холода* [ray of frost], *электрошок* [shocking grasp]  
1-й уровень (4 ячейки): *псевдожизнь\** [false life], *луч болезни* [ray of sickness], *щит* [shield]  
2-й уровень (3 ячейки): *глухота/слепота* [blindness/deafness], *отражения\** [mirror image], *луч слабости* [ray of enfeeblement]
- Наложённые заранее заклинания (\*): +9 хитов от *псевдожизни* и три *отражения*; у **злого мага** осталось только три ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки заклинаний 2 уровня.

## Столпы игры

Вот некоторые рекомендации:

**Бой:** Авернус известен огненными метеорами, которые падают с неба. Если персонажам это дается легко, или все оборачивается против них, и им нужна помощь, метеор падает на поле боя. Все существа в радиусе 20 футов от точки удара должны совершить спасбросок Ловкости Сл15, получая при провале 11 (3кб) урона огнём и 11 (3кб) дробящего урона, или половину при успехе.

**Исследование:** Постоянные бои неизбежно изматывают некоторые группы. Изучение окрестностей, строительство оборонительных сооружений и установка ловушек заполняет время между боями и дает персонажам значительное преимущество во время ближнего боя.

**Социальное:** Убеждение последователей Тиамат в том, что персонажи в самом деле сумасшедшие авантюристы, намеревающиеся построить святилище Багамута, должно дать персонажам пространство для отыгрыша. Последствия неспособности убедить последователей значительны. Исчадия просто возвращаются в свою башню и крепко запирают ее, запирая Зана и Варнока в ловушке.

## Последствия

После пятидесяти раундов Зан и Варнок выбегают из башни и сигнализируют персонажам, чтобы они тоже бежали. Если они подождут, обязательно придут более могущественные драконы!

Как только все успокоится, пара благодарит приключенцев и предлагает сообщить любую полезную информацию, которая у них есть, относительно поисков партии в Девяти Адах, если смогут. Эта пара становится хорошими повторяющимися союзниками, когда ваша партия растеряна и её нужно подтолкнуть.



# ГЛАВА 5: СТАТБЛОКИ СУЩЕСТВ

В этой главе вы найдёте статблоки всех существ, которых нет в Базовых Правилах.

## БЕЛЫЙ АБИШАЙ

*Среднее исчадие (дьявол), законно-злое*

**Класс Доспеха** 15 (природный доспех)

**Хиты** 68 (8к8 + 32)

**Скорость** 30 фт., летая 40 фт.

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

**Спасброски** Сил +6, Тел +7

**Сопrotивление к урону** дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посе-ребрено

**Иммунитет к урону** холод, огонь, яд

**Иммунитет к состоянию** отравление

**Чувства** тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприя-тие 11

**Языки** Драконий, Инфернальный, телепатия 120 фт

**Опасность** 6 (2300 опыта)

**Дьявольское зрение.** Магическая тьма не меша-ет тёмному зрению абишай.

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

**Магическое оружие.** Атаки оружием абишай являются магическими.

**Безрассудство.** В начале своего хода, абишай может получить преимущество ко всем своим броскам атаки рукопашным оружием в течение этого хода, однако броски атаки против него получают преимущество до начала следующего хода абишай.

### Действия

**Мультиатака.** Абишай совершает две атаки: одну длинным мечом и одну когтями.

**Длинный меч.** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 7 (1к8 + 3) рубящего урона, или 8 (1к10 + 3) рубящего урона при ударе двумя руками.

**Когти.** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 8 (1к10 + 3) рубящего урона.

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к4 + 3) колющего урона плюс 3 (1к6) урона холодом.

### Реакции

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

## ЗЛОЙ МАГ

*Средний гуманоид (человек), законно-злое*

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 22 (5к8)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

**Спасброски** Инт +5, Мдр +3

**Навыки** История +5, Магия +5

**Чувства** пассивная Внимательность 11

**Языки** Дварфский, Драконий, Общий, Эльфийский

**Опасность** 1 (200 опыта)

**Использование заклинаний.** Маг является закли-нателем 4 уровня, который использует Интеллект в качестве базовой характеристики (Сл спасбро-сков от заклинаний 13; +5 к попаданию атаками заклинаний). Маг знает следующие заклинания из списка волшебника:

**Заговоры (неограниченно):** волшебная рука, свет, электрошок

**1 уровень (4 ячейки):** волшебная стрела, очаро-вание личности

**2 уровень (3 ячейки):** туманный шаг, удержание личности.

### Действия

**Боевой посох.** Рукопашная атака оружием: +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попа-дание:** Дробящий урон 3 (1к8 - 1).

### Изменение статблока

Этот злой маг имеет следующие изменения:

**Измените список заклинаний на этот:**

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

**1-й уровень (4 ячейки):** псевдожизнь\* [false life], луч болезни [ray of sickness], щит [shield]

**2-й уровень (3 ячейки):** глухота/слепота [blindness/deafness], отражения\* [mirror image], луч слабости [ray of enfeeblement]

**Наложенные заранее заклинания (\*):** +9 хитов от псевдожизни и три отражения; у злого мага осталось только три ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки заклинаний 2 уровня.

## КОБОЛЬД ДРАКОНЬЕГО ЩИТА

*Маленький гуманоид (кобольд), законно-злой*

**Класс Доспеха** 15 (кожаная броня, щит)

**Хиты** 44 (8к6 + 16)

**Скорость** 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	8 (-1)	9 (-1)	10 (+0)

**Навыки** Восприятие +1

**Сопrotивление урону** см. Драконье сопротивление ниже

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

**Языки** Общий, Драконий

**Опасность** 1 (200 опыта)

**Драконье сопротивление.** Кобольд обладает сопротивлениями, зависящими от цвета дракона, наделившего его силой (выберите или определите броском к10): 1–2, кислота (черный); 3–4, холод (белый); 5–6, огонь (красный); 7–8, молния (синий); 9–10, яд (зеленый).

**Сердце дракона.** Если кобольд испуган или парализован эффектом, требующим спасброска, он может повторять спасбросок в начале каждого своего хода для того, чтобы окончить действие эффекта на себе и на всех кобольдах в радиусе 30 футов от него. Все кобольды, получающие пользу от этой черты (включая самого драконьего щита) получают преимущество на свой следующий бросок атаки.

**Стайная тактика.** Кобольд обладает преимуществом на броски атаки против существа, если хотя-бы один его союзник находится на расстоянии 5 футов от существа и если при этом этот союзник не пребывает в состоянии недееспособности.

**Чувствительность к солнечному свету.**

Кобольд совершает с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Внимательность), основанные на зрении, находясь на солнечном свете.

### Действия

**Мультиатака.** Кобольд совершает две рукопашные атаки.

**Копьё.** *Рукопашная или Дальнобойная атака оружием:* : +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к6 + 1) или колющий урон 5 (1к8 + 1) при совершении рукопашной атаки удерживая оружие в обеих руках.

## КОБОЛЬД ЧЕШУЙЧАТЫЙ

### ЧАРОДЕЙ

*Маленький гуманоид (кобольд), законно-злой*

**Класс Доспеха** 15 (естественная броня)

**Хиты** 27 (5к6 + 10)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (-2)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	9 (-1)	14 (+2)

**Навыки** Магия +2, Медицина +1

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

**Языки** Общий, Драконий

**Опасность** 1 (200 опыта)

**Колдовство.** Кобольд является заклинателем 3 уровня. Его способности основаны на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к попаданию заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания чародея:

**Заговоры (неограниченно):** *огненный снаряд [fire bolt], магическая рука [mage hand], починка [mending], ядовитые брызги [poison spray]*

**1 уровень (4 ячейки):** *очарование личности [charm person], цветной шарик [chromatic orb], поспешное отступление [expeditious retreat]*

**2 уровень (2 ячейки):** *палящий луч [scorching ray]*

**Единицы чародейства.** У кобольда есть 3 единицы чародейства. Он может потратить 1 или более единиц чародейства бонусным действием, чтобы получить один из следующих полезных эффектов:

**Непреодолимое заклинание:** Накладывая заклинание, вынуждающее существо совершить спасбросок для защиты от его эффектов, кобольд может потратить 3 единицы чародейства, чтобы одна из целей заклинания совершила первый спасбросок от этого заклинания с помехой.

**Неуловимое заклинание:** Во время использования заклинания кобольд может потратить 1 единицу чародейства, чтобы сотворить его без вербальных и соматических компонентов.

**Стайная тактика.** Кобольд обладает преимуществом на броски атаки против существа, если хотя-бы один его союзник находится на расстоянии 5 футов от существа и если при этом этот союзник не пребывает в состоянии недееспособности.

**Чувствительность к солнечному свету.** Находясь на солнечном свете кобольд получает помеху на броски на попадание и на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении.

### Действия

**Кинжал.** *Рукопашная или Дальнобойная атака оружием:* : +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4+ 2) колющего урона.

## КРАСНЫЙ СТОРОЖЕВОЙ

### ДРЕЙК

Средний дракон, без мировоззрения

**Класс Доспеха** 14 (природная броня)

**Хиты** 52 (7к8 + 21)

**Скорость** 30 фт., лазание 30 фт.

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

**Навыки** Восприятие +2

**Сопrotивление урону** огонь

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

**Языки** понимает драконий, но не может говорить

**Опасность** 2 (450 опыта)

### Действия

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

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

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

## ОГНЕННЫЙ ТРИТОН КОЛДУН

### ИМИКСА (НЕЙДХАРД)

Средний гуманоид (огненный тритон), нейтрально-злой

**Класс Доспеха** 10 (13 с доспехами мага [mage armor])

**Хиты** 33 (6к8 + 6)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	9 (-1)	11 (+0)	14 (+2)

Иммунитет к урону огонь

Иммунитет к состоянию испуг, отравление, очарование

**Чувства** тёмное зрение 120 фт. (прозревает

магическую тьму), пассивное Восприятие 10

**Языки** Драконий, Игнан

**Опасность** 1 (200 опыта)

**Амфибия.** Огненный тритон может дышать и на воздухе и в воде.

**Врожденное Колдовство.** Врожденное колдовство огненного тритона основывается на Харизме. Он может неограниченно колдовать доспехи мага [mage armor] (только на себя), без материальных компонентов.

**Колдовство.** Огненный тритон – это заклинатель 3 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к попаданию заклинаниями). Он восстанавливает потраченные ячейки заклинаний после завершения короткого или продолжительного отдыха. Он знает следующие заклинания колдуна:

**Заговоры (неограниченно):** *огненный снаряд [fire bolt], указание [guidance], свет [light], волшебная рука [mage hand], фокусы [prestidigitation]*

**1–2 уровень (2 ячейки 2 уровня):** *огненные ладони [burning hands], пылающий шар [flaming sphere], адское возмездие [hellish rebuke], палящий луч [scorching ray]*

**Благословение Имикса.** Когда огненный тритон уменьшает хиты врага до 0, он получает 5 временных хитов.

### Действия

**Моргенштерн.** Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

**Попадание:** 5 (1к8 + 1) колющего урона.

### Изменение статблока

Нейдхард использует статблок огненного тритона колдуна Имикса со следующими модификациями:

- Нейдхард — человек.
- Нейдхард говорит на Общем языке вместо Драконьего.
- Все его дары, включая расовые способности тритона, были дарованы Диспатером.
- Нейдхард носит *плащ множества стилей* с малым свойством *умеренный* (см. РМ стр.143).

# ЧЁРНЫЙ АБИШАЙ

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

**Класс Доспеха** 15 (Природная броня)

**Хиты** 58 (9к8+18)

**Скорость** 30 фт., летая 40 фт

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

**Спасброски** Лов +6, Муд +5

**Навыки** Восприятие +5, Скрытность +6

**Сопrotивление к урону** холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посе-ребрено

**Иммунитет к урону** кислота, огонь, яд

**Иммунитет к состоянию** отравление

**Чувства** тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприя-тие 16

**Опасность** 7 (2900 опыта)

**Дьявольское зрение.** Магическая тьма не меша-ет тёмному зрению абишай.

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

**Магическое оружие.** Атаки оружием абишай являются магическими.

**Скрытность в тени.** Находясь в области тусклого света или тьмы, абишай может совер-шать действие Засада бонусным действием.

## Действия

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

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

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

**Ползучая тьма (перезарядка 6).** Абишай броса-ет тьму в точке в пределах 120 футов от неё, не требуя никаких компонентов. Мудрость – это способность для накладывания этого заклина-ния. Пока заклинание сохраняется, абишай мо-жет бонусным действием переместить область тьмы до 60 футов.

