

DDAL 09-07



ДЬЯВОЛЬСКОЕ ПОГРУЖЕНИЕ

Приключение сезона «Восхождение Авернуса»

Вы обнаружили местонахождение планов атаки и отвлекли от них адские силы. Теперь осталось только погрузиться в воды реки Стикс и проникнуть в Чумной щит, не промокнув, не подняв тревоги и не попавшись. Вишенка на дьявольском торте. Третья часть серии приключений *За Инфернальными Границами*.

Четырех-шестичасовое приключение для персонажей 5-10 уровней.

Оптимизировано для: СУО 8



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Designer: James J. Haeck

Editing: Travis Woodall, Greg Marks, Hannah Rose

D&D Adventurers League Guildmaster: Chris Lindsay

Art Director and Graphic Designer: Rich Lescouffair

Interior Art: provided by Wizards of the Coast

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

D&D Adventurers League Administrators: Alan Patrick, Amy Lynn

Dzura, Travis Woodall, Lysa Penrose, Claire Hoffman, Greg Marks

Playtesters: Matthew Maranda, Daniel Oliveira, Jia Jian Tin, K Turner, Marcello Velazquez

Перевод: doodlez

Верстка: doodlez

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

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

ВВЕДЕНИЕ

«Вдоль русел четырех Аидских рек,
Что в озеро текущее несут
Погибельные струи: Стикс – река
Вражды смертельной; [...].
Река забвенья Лета, развернув
Свой влажный лабиринт. Кто изопьет
Её воды – забудет, кем он был
И кто он есть; забудет скорби все,
Страданья, радости и наслажденья

– Джон Мильтон, «Потерянный рай»

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

Это приключение происходит в бывшем оплоте друу под названием Чумной щит, расположенном в Авернусе, первом слое Девяти Преисподних.

Предыстория

Давным-давно **АДСКИЕ ВСАДНИКИ** ворвались в Авернус вместе с **ЗАРИЭЛЬ**, чтобы уничтожить исчадий на их земле. Один особый батальон, известный как Кровавые копыта, был потерян после того, как их план атаки провалился. **ФАЙ ЧЕН** подозревает, что копия их обреченного **ПЛАНА СРАЖЕНИЯ** хранится в **ЧУМНОМ ЩИТЕ**, крепости, которая когда-то находилась недалеко от города **МЕНЗОБЕРРАНЗАН** в Подземье.

Друу из **ЧУМНОГО ЩИТА** заключили сделку с дьяволами Авернуса, чтобы защититься от **ЯРОСТИ ДЕМОНОВ**. Но когда дьяволы наконец пришли собрать долг, крепость была перемещена в Авернус. Теперь она покоится на дне **РЕКИ СТИКС**, защищенная магическим щитом, воздвигнутым **РЕСПЕНОМ ШУДОУСВИМЕРОМ**, который живет в башне с видом на Стикс, изучая его нечистые воды.

Однако план битвы – это не физический документ, это живое существо – **ЙОКЛОЛ**, который обитает в Чумном щите, одной из самых защищенных крепостей в Авернусе.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Сюжет приключения состоит из **трех частей** и занимает около **четырёх часов**. Приключение начинается с призыва к действию. Оно также содержит **две необязательные дополнительные цели**, на выполнение каждой из которых требуется **один дополнительный час**.

- **Призыв к действию: Время вышло, давайте сделаем это.** Оборона Чумного щита ослаблена, и персонажи находятся в тылу врага. Осталось только закончить дело!
- **Часть 1: Самый мокрый номер.** Чумной щит находится на дне реки Стикс, поэтому героям нужно найти путь внутрь, например, используя *чашу управления водными элементами*, которой владеет Респен Шедоусвиммер. Это **сюжетная цель А**.
- **Часть 2: Пленники Чумного щита.** Оказавшись внутри, персонажи должны выполнить всего одну задачу: узнать план атаки Адских всадников и как они собирались покинуть Девять Преисподних! Это **сюжетная цель В**.

- **Дополнительная цель А: Будущие перспективы.** Персонажам поручено найти беспокойный дух адского всадника. Описание этой **дополнительной цели** приведено в **Приложении 1**.
- **Дополнительная цель В: Я не веду переговоров с демонами.** Демон устраивает засаду на персонажей, когда они выходят из реки Стикс, и ставит их перед выбором: отдать награбленное или умереть. Какой же это выбор! Описание этой **дополнительной цели** приведено в **Приложении 2**.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Поскольку оборона Чумного щита рассеяна, у персонажей, участвовавших в предыдущих приключениях трилогии, появился шанс проникнуть в крепость. Если персонажи не участвовали в них, то можно использовать следующие зацепки:

Давайте разберемся. Некоторые персонажи – особенно те, кто связан с божествами или другими агентами добра – внезапно попадают в Девять Преисподних. Они пробуждаются возле базара Махади, где Фай Чен рассказывает им о плане, который разработала другая группа искателей приключений и который стоил им жизни. Вот, где они остановились...

Вытащите меня отсюда! Персонажи могут очнуться на окраине базара Махади, будучи тайно призванными Фай Ченом. Он сообщает, что они не могут оставаться на базаре, но предлагает способ, как они могут найти убежище. Он представляет Дару и с грустью размышляет, что все должно стать намного труднее, прежде чем станет легче.

СХЕМА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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



ПРИЗЫВ К ДЕЙСТВИЮ: ВРЕМЯ ВЫШЛО, ДАВАЙТЕ СДЕЛАЕМ ЭТО!

Предполагаемая продолжительность: 15 минут

ПРОБУЖДЕНИЕ

Палатка Фай Чена сделана из плотной ткани, которая пытается (безуспешно) ослабить палящий зной Авернуса. Однако, проснувшись, персонажи обнаруживают, что у Фай Чена и Дары есть хорошие новости - все их труды окупились! Прочитайте или перефразируйте следующий текст в рамке:

Полог палатки открывается, и вас будит горячий, пепельный ветерок. В палатку заглядывает Фай Чен, на его лице - мрачная улыбка. «Сегодня тот самый день, герои!» - говорит он. Молодая девушка Дара молча следует за ним. «У меня хорошие новости. Идут слухи, что две дюжины inferнальных солдат только что прибыли на свалку боеприпасов, которую вы вчера атаковали. Если они добрались туда так быстро, то они должны были прийти из Чумного щита.

«Вам лучше подготовиться. Эта возможность останется доступной недолго, возможно, всего день или около того. Если вам понадобится какая-нибудь информация - например, как добраться до Чумного щита - не стесняйтесь спрашивать. Я не беру денег за советы!»

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Палатка Фай Чена имеет следующие особенности:

Размеры и местность. Палатка Фай Чена не отличается комфортом, но она большая и обжита.

Освещение. Область хорошо освещена фонарями и естественным красноватым светом Авернуса.

Запахи и звуки. Запах пота, специй и нечистот проникает снаружи, как и шум рынка.

ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

Фай Чен входит в шатер, за ним по пятам следует **Дара**, юная Избранная Ильматера. Увидев персонажей, он широко улыбается и ставит на пол сумку.

Чего они хотят? **Фай Чен** и **Дара** здесь, чтобы рассказать персонажам о деталях их миссии. Они не рады, что им приходится просить об этом персонажей, но это нужно сделать.

Что они знают? **Фай Чен** - бесценный хранитель легенд, слухов и сплетен. Он знает, что до недавнего времени Чумной щит был форпостом Подземья, а затем его затащило в Авернус и погрузило в реку Стикс. Найти Стикс достаточно просто, но вот добраться до дна реки - нет. Фай Чен не знает, как туда добраться, но он знаком с магом-дроу по имени Респен Шэдоусвиммер, который может это сделать. Родом из Чумного щита, Респен пережил его спуск и теперь живет в башне на берегу реки. Если персонажи забыли, то Дара и Фай Чен с удовольствием напомнят о том, что происходило в предыдущих приключениях.

ЧТО ПРОИЗОШЛО РАНЕЕ

Это приключение является третьей частью трилогии. Краткий обзор, что происходило до этого:

- Персонажи спустились в Авернус в повозке Фай Чена вместе с Дарой. После они прибыли на Бродячий базар Махади и сумели найти там временное пристанище. Там же они узнали, что Фай Ченов много, а не один.
- Искатели приключений, Фай Чен и Дара, задумали способ освободить души Адских всадников, древних воинов справедливости, которые могли бы помочь в борьбе с силами зла.
- Фай Чен считает, что запись планов обреченной битвы Адских всадников хранится в Чумном щите, тщательно охраняемой Авернианской крепости на дне реки Стикс. Чтобы отвлечь силы от Чумного щита, персонажи сначала атаковали близлежащую свалку боеприпасов.
- После того, как охрана Чумного щита отвлеклась на их диверсию, искатели приключений готовы проникнуть в крепость и узнать судьбу Адских всадников.

ПРИЗЫВ К ДЕЙСТВИЮ

Пришло время воспользоваться плодами недавней атаки на свалку боеприпасов. Командир Чумного щита отправил часть войск из своего гарнизона для укрепления свалки, в результате чего оборона крепости ослабла! Пришло время действовать.

Путешествие к берегам реки Стикс занимает около четырех часов пешком. По достижении реки персонажи переходят к **Части 1** приключения.

Часть 1: Самый мокрый номер

Предполагаемая продолжительность: 1 час 30 минут

Башня Шедоусвиммера

Берега реки Стикс - пустынное место, усеянное обломками и ржавеющими остатками давно забытых сражений в вечной Войне Крови. Приземистая трехэтажная башня Респена Шедоусвиммера - единственное сохранившееся строение на этом пустынном берегу реки.

Информация о местности

Башня Шедоусвиммера имеет следующие особенности:

Размеры и местность. Башня около 45 футов высотой и имеет 3 этажа. Высота потолков составляет 20 футов.

Освещение. Естественный тусклый свет Авернуса проникает через **окна** на первом этаже, но более высокие этажи темны и не освещены.

Звуки и запахи. В башне тихо, если не считать постоянного шума реки снаружи, и слабо пахнет серой.

Окна. Персонажи, умеющие летать или имеющие другой способ подняться по стенам первого этажа, могут добраться до 10 футовых окон, расположенных на высоте 10 футов от земли, и проникнуть в здание незамеченными.

Верхние этажи (S2 - S6). Персонажи попадают на верхние этажи, только если захотят украсть у Респена *чашу управления водными элементами* (хотя сначала они должны узнать о ней). Если их заметят в этих покоех, Респен Шедоусвиммер узнает об этом и прибудет через

1к4 раунда - если только он не поймал их лично. Если их вторжение заметят, то персонажи должны успешно пройти проверку Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 15, чтобы убедить Респена помочь им - он не любит нарушителей, тем более любопытных.

Сюжетная цель А

Поиск способа безопасно войти в Чумной щит - это **сюжетная цель А**. Фай Чен предложил разыскать Респена Шедоусвиммера; Как его можно убедить помочь - силой, дипломатией или уловками, пока неизвестно. Так же героям пока не известно, что он владеет *чашей управления водными элементами*, которая позволит им избежать воздействия реки Стикс.

S1. Приемная башни

Прямо за парадными дверьми башни находится открытый зал с шипастым железным столом у задней стены. По бокам стола находятся две двери, а к западу от входа, на земле начертан круг из магических знаков.

Информация о существах

Бес сидит за столом, переписывая записи с одного листа пергамента на другой. Не поднимая глаз, он говорит персонажам следующее:

«А? Посетители к Респену?» - хрипит он. «Он не принимает смертных без предварительной записи или очень, очень веской причины».

Персонаж в радиусе 5 футов от беса, успешно прошедший проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, может увидеть, что записки, которые он переписывает — это слухи о дьяволах из Чумного щита, отправленных для укрепления близлежащей свалки боеприпасов. Если кто-либо из персонажей получил сюжетную награду **Бич Чумного щита** в предыдущем приключении (DDAL09-06 *Инфернальные волнения*), в записках упоминаются прозвища и подвиги персонажей.

Как только любопытство беса будет удовлетворено (см. раздел «**Варианты взаимодействия**»), он подлетит к решетчатой железной трубе, вмонтированной в потолок над его столом.

Глаза беса сужаются, и, взмахнув крыльями, он взлетает к зарешеченной железной трубе в потолке над своим столом. «Хозяин, - кричит он, - к нам пожаловали смертные гости! Возможно, они хотят поторговать?»

Мгновение спустя магический круг вспыхивает, и оттуда выходит исхудалый мужчина-дроу с красными глазами и в изорванной одежде. «Какие дела у тебя к Респену Шедоусвимеру, величайшему исследователю вод реки Стикс?»

Респен Шедоусвимер — **маг дроу**, и он не выглядит счастливым.

Чего они хотят? Бес - первая линия защиты Респена от нежелательного вторжения; он отлично умеет придумывать отговорки, почему его хозяин не может принять посетителей, и при этом бдительно следит за безделушками, которые, по его мнению, могут вызвать интерес хозяина (см. «**Варианты взаимодействия**»). **Респена** вполне устраивает уединение в своей башне, он коротает время за исследованиями и экспериментами. Однако, когда он слышит, что персонажи хотят отправиться в Чумной щит, он на мгновение задумывается и интересуется судьбой своего бывшего ученика, дроу по имени Вилтарн. После еще одного мгновения размышлений он спрашивает, готовы ли персонажи подвергнуться закланию *обет* в обмен на его помощь. В обмен на эти условия он предлагает им *чашу управления водными элементами*: «Спасите моего ученика, Вилтарна, если он еще жив, или уничтожьте его, если его душа поддалась порче Заризли».

Что они знают? Респен (бывший командир комплекса) хорошо осведомлен о Чумном щите. Изначально это был гигантский сталагмит с полым центром, расположенный в Подземье, но дьяволы переместили его в Авернус. Респен сам создал щит, защищающий форт от воздействия реки Стикс, — это позволило ему создать *чашу управления водными элементами*, которую он использовал для побега. Он знает, что дьяволы теперь используют Чумовой щит в качестве тюрьмы.

Единственный путь в кристаллическое сердце замка лежит через круг телепортации, подобный тому, который только что использовал Респен, но для его активации потребуется один из двух ключевых камней. Круг, связанный с сердцем крепости, находится рядом с его бывшими покоем на верхнем этаже. И у Респена, и у его бывшего ученика Вилтарна (который жил в юго-восточной башне) были ключи. Он предполагает, что Вилтарн все еще сохранил свой, а тот, что был у Респена, сейчас находится у нынешнего коменданта крепости.

ВАРИАНТЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Вот несколько советов для этого столкновения:

Бой. Ни бес, ни Респен (когда он появится) не хотят сражаться. Если начнется бой, они оба попытаются сбежать как можно скорее. Бес становится невидимым, а Респен использует круг, чтобы вернуться в свою комнату и обрушить вниз, на вторгшихся результаты своих магических экспериментов с верхнего этажа.

Исследование. Персонажи могут пробраться через весь комплекс, если хотят избежать конфронтации. Возможно, им даже удастся без боя украсть *чашу управления водными элементами*, если они будут изобретательны!

Социальное взаимодействие. Если персонажи предложат бесу редкий или более редкий магический предмет или объяснят, в чем заключается цель их миссии в Чумном щите, он согласится привести своего хозяина. Он также сделает это, если персонажи преуспеют в проверке Харизмы (Запугивание) Сл 15 - хотя при этом он будет бормотать ругательства и проклятия в их адрес. При провале он грубо попросит их уйти тем же путем, каким они пришли. Самый простой выход из этой ситуации - поговорить с Респеном и бесом. Позвольте персонажам совершить проверку Мудрости (Проницательность) Сл 15, чтобы узнать что-нибудь об истории, эмоциональном состоянии или целях Респена (см. **Действующие лица**).

СОКРОВИЩА

Если персонажи согласятся на его просьбу, Респен достанет из кармана своей мантии *чашу управления водными элементами*. Когда элементаль наполняется водой из реки Стикс, он получает дополнительную способность, в качестве действия окутывать до восьми существ пузырем с воздухом, и безопасно переносить их через ужасные воды реки.

S2. ВОДНЫЙ ПЕНТАКЛЬ

Большую часть этой просторной камеры занимает пентакль, нарисованный краской, которая была смешана с водами реки Стикс.

Размеры и местность. По краям пентакля по всей комнате сложены **ящики**. В стене есть несколько проемов.

Пентакль. Пентакль — это постоянный магический круг, в котором находится плененный **водяной элементаль**.

Ящики. Ящики образуют баррикаду высотой 4 фута, которую персонажи могут использовать как укрытие от бдительного взгляда элементаля (см. ниже). Некоторые из них заполнены обломками inferнальных боевых машин, а в других только пыль.

Проемы. В стене есть несколько проемов, используя которые можно незаметно пройти мимо элементаля.

Водный элементаль. Этот элементаль - страж; если он замечает какое-либо существо, то посылает телепатическое сообщение бесу в **области S1**, который оповещает Респена, затем становится невидимым и отправляется на поиск нарушителей. Респен может действием отключить пентакль из любой точки башни, и тогда элементаль атакует любого нарушителя.

S3. ЛАБОРАТОРИЯ ИССЛЕДОВАНИЙ СТИГИЙСКИХ ЧУДОВИЩ

Область имеет следующие особенности:

Размеры и местность. Второй этаж башни заполнен резервуарами с грязной, мутной водой из близлежащей реки. По счастливой случайности Респен встретил на Бродячем базаре Махади архидруида дроу **Кс'ахни'дина**, который помог ему в экспериментах, запустив в эти резервуары рыб. В конце концов, вода свела зверей с ума и превратила их в стигийских чудовищ, очень похожих на **чуулей**. Два чудовища спят в резервуарах, но если их разбудить, они поднимают такой шум, что Респен отправиться выяснять что происходит. Существо, проходящее в радиусе 10 футов от резервуара, должно преуспеть в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 14 или разбудит находящееся внутри существо. Чудовище пробуждается, если его резервуара коснуться.

S4. ЧИТАЛЬНЫЙ ЗАЛ

Эта область имеет следующие особенности:

Размеры и местность. В этой прихожей есть диван; возможно, это самый удобный на вид предмет мебели, который вы видели с момента прибытия в Авернус.

Карта. На восточной стене комнаты висит пергаментная карта Чумного щита площадью 10 футов (**Приложение 4**).

Круг. В этой комнате есть круг телепортации. Существо, у которого есть связанный камень (который носит только Респен), и которое входит в круг, мгновенно переносится в **область S1**.

S5. ЛАБОРАТОРИЯ

Респен Шедоусвимер проводит большую часть своих исследований на каменных плитах, похожих на столы, прислоненных к стенам.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Эта область имеет следующие особенности:

Размеры и местность. Стены покрыты полками с разномастными кувшинами и склянками, наполненными водами стикса, а также кипами записей на языке Подземья, исписанных таким неопрятным почерком, что даже знающие этот язык могут разобрать лишь несколько отдельных слов. Большинство записей посвящено странным свойствам элементарей, которых можно призвать с помощью вод реки.

ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

Если персонажи не сталкивались с ним ранее, то Респен Шедоусвимер, **маг дроу**, ведет исследования здесь. Его интересы описаны ранее, в **области S1**.

СОКРОВИЩА

На самом северном столе стоит *чаша командования водяными элементами* (предполагается, что Респен не отдал ее приключенцам). Здесь же находятся контейнеры, наполненные экзотическими реагентами для ритуалов.

S6. КОМНАТЫ РЕСПЕНА

Респен Шедоусвимер спит здесь. У него простая кровать и тумбочка, в которой лежит его дневник, исписанный тем же агрессивным неразборчивым почерком, который использовался в исследовательских записях, найденных в его лаборатории.

ПЕРЕХОД К ЧАСТИ 2

Забрав *чашу управления водными элементами*, персонажи могут покинуть башню Респена. Чтобы призвать водного элемента, персонажи должны наполнить чашу водой из реки Стикс. Это может быть невероятно опасно, что следует объяснить персонажам, но если они будут осторожны, то сделают это без происшествий (см. вставку «**Больше, чем просто мокрый**» в **Части 2**). Когда они наполнят чашу, прочитайте или перефразируйте следующий текст:

Дурно пахнущая вода в чаше бурлит и расширяется, превращаясь в большого водного элемента, состоящего из той же грязной жижи, что течет в реке. Существо раздувается и деформируется, пока не приобретает форму огромного пузыря, достаточного для того, чтобы безопасно вместить всех вас внутри. У него нет глаз, но вы чувствуете, что оно выжидающе смотрит на вас.

Прежде чем погрузиться в реку, тело водного элемента герметично окружает персонажей, создавая барьер из воды. Спустя несколько минут после погружения, персонажи видят в мутной воде массивный сталагмит. Каждый персонаж может сделать проверку Мудрости (Восприятие) Сл 10. те, кому это удастся, видят внешнюю колоннаду (**область P1**) прямо перед собой. Те, кто преуспел на 5 или больше, видят угол упавшей башни (**область P4a**) на дальней стороне сталагмита. Если кто-то преуспеет на 10 или больше, то, когда элементаль спустится ко входу, ведущему к восточному концу расщелины (**область P3c**), персонажи замечают крошечную трещину у основания сталагмита. Персонажи могут перемещать элементаля в выбранном ими направлении.

Часть 2: Пленники Чумного щита

Предполагаемая продолжительность: 2 часа 15 минут

Чумной щит

При помощи водяного элементаля, персонажи добираются до дна реки Стикс. Теперь они должны выбрать каким входом воспользоваться и проникнуть в сердце Чумного щита.

Бывшая крепость дроу была поражена скверной реки Стикс. Изначально она была защищена от воды магической сферой, но чары начали ослабевать, и просачивающаяся вода из реки гнилостными водопадами льется через крышу.

Как и большинство крепостей дроу, Чумной щит был построен в массивном сталагмите. Демон Йохлол, хранящий планы битвы Кровавых копыт, заперт в тюрьме - комнате без дверей в самом сердце сталагмита.

Единственный путь в эту комнату - портал в бывшие покои Респена Шедоусвимера. Этот факт отмечен на карте, которую персонажи могли получить от Респена в **Части 1** этого приключения.

Сюжетная цель В

Найти Йоклола (который знает планы Кровавых копыт) в Чумном щите — это **сюжетная цель В**. Этот демон находится в **области P10**.

Бич чумного щита

Перед тем, как персонажи войдут в аванпост Чумной щит, спросите игроков, получил ли кто-нибудь из их персонажей сюжетную награду «**Бич Чумного щита**» из предыдущего приключения этой трилогии (DDAL09-06 *Инфернальные волнения*). Если кто-то из персонажей имеет её, спросите, каким прозвищем его теперь называют дьяволы Авернуса.

Дьяволы Чумного щита слышали ужасные истории о могучих смертных воинах, напавших на склад боеприпасов, они одновременно боятся того, что те обратили свой гнев на Чумной щит, и радуются возможности уничтожить их. Поскольку эти дьяволы слышали рассказы о тактике персонажей, отыгрывайте их умными; они знают классы и черты приключенцев, получивших эту сюжетную награду.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Чумной щит имеет следующие особенности:

Потолки. Если не указано иное, высота потолков в крепости составляет 40 футов.

Освещение. Во всем строении царит абсолютная тьма. Если персонажи создают свет, он окрашивается в глубокие, кроваво-красные оттенки Стикса.

Звуки. Звуки в этой крепости приглушены из-за того, что она глубоко под поверхностью Стикса и заглушаются грохотом водопадов, которые льются сквозь трещины в магическом куполе. Звук никогда не слышен дальше чем на 60 футов от источника.

Пленники дроу. Хотя некоторые дроу из Чумного щита сбежали с Респеном, другие остались в плену у дьяволов, которые теперь контролируют крепость. Если персонажи постараются спасти дроу, они получат сюжетную награду «**Спаситель врага моего врага**».

Стигийские водопады. Барьер, сдерживающий воды Стикса, постепенно разрушается, и через него начали пробиваться небольшие протечки. Эти водопады стекают в **область Р3**.

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО МОКРЫЙ

Не падайте вниз! Персонаж, который пьет воду или прикасается к ней, попадает под действие заклинания *слабоумие* (спасбросок Сл 15). Этот спасбросок повторяется каждый ход, пока персонаж находится в контакте с водой или пока он не провалит спасбросок. Если через 30 дней заклинание не будет снято одним из способов, описанных в заклинании, эффект станет постоянным, и существо потеряет все свои воспоминания. Только исполнение желаний или божественное вмешательство могут восстановить воспоминания, потерянные из-за влияния воды реки. Любая вода, взятая из реки, теряет свою силу через 24 часа.

Р1. ВНЕШНЯЯ КОЛОННАДА

Если персонажи попадают в подземелье через этот вход, прочитайте или перефразируйте следующий текст:

Водяной элементаль несет вас к внешней колоннаде и прорывается сквозь мерцающий барьер, окружающий крепость. Внутри совершенно сухо - магическое поле, похоже, не пропускает воду, включая вашего водяного элементаля, который разбился об барьер, бросив вас в крепость.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Область имеет следующие особенности:

Размеры и местность. Около двух десятков скелетов разбросано по потрескавшимся камням этого помещения - у многих из них между ребрами все еще торчит inferнальное оружие.

Из этой комнаты ведут две лестницы: короткая лестница на юге, ведущая к узкому, шатковому мосту, и большая спиральная лестница на востоке, уходящая в темноту.

Р2. РАЗРУШАЮЩИЙСЯ ЗАЛ

Этот коридор был разрушен, когда Чумной щит был втянут в Авернус.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Область имеет следующие особенности:

Размеры и местность. Целым остался только каменный мост шириной в два фута, а остальная коридор обвалился в 50 футовую расщелину по обе стороны от моста. Проход за ним полностью разрушился, и лестница из обломков ведет в огромную расщелину в фундаменте крепости.

ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

Если персонажи успешно выполняют групповую проверку Ловкости (Скрытность) Сл 12, они перейдут мост незамеченными. Иначе дьяволы из области Р3а нападут, когда персонажи достигнут лестницы в южном конце зала. Когда дьяволы нападают, только персонажи с пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 17 или выше не застигнуты врасплох!

Р3. РАСЩЕЛИНА ЦЕПЕЙ

Пропасть длиной в 100 футов прорезает сталагмит, рассекая на две части крепостные укрепления (**область Р4**), внутренний двор (**область Р8**) и даже покои коменданта (**область Р10**) балконом выходящем на укрепления.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Область имеет следующие особенности:

Размеры и местность. Несколько водопадов обрушиваются в расщелину и образуют озеро в центре этого помещения.

Инфернальные цепи. На дне этой расщелины покоятся две массивные цепи, которые утащили Чумной щит с материального плана в Авернус, пронзив всю эту область. Каждое звено цепи представляет собой огромный объект с КД 19, 250 хитами, порогом урона 30 и иммунитетом к колющему, рубящему и дробящему урону от не магических атак, совершенных не адамантинном, а также к урону ядом и психическому урону.

Каждое звено цепи имеет длину 30 футов, ширину 20 футов, толщину 5 футов и покрыто железными шипами длиной 1 фут. Цепи заполняют большую часть расщелины, делая дно расщелины труднопроходимой местностью. Существо, упавшее на землю в этой области, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13 или получит 7 (2к6) колющего урона, поскольку оно будет пронзено этими шипами.

Неровные стены. Стены расщелины неровные и изрезаны потоками воды. По ним легко карабкаться, но существо, взбирающееся по ним, должно успешно выполнить проверку Ловкости (Скрытность) Сл 13 или будет обнаружено существами во дворе (**область Р4b**).

Р3а. ЗАПАДНАЯ СТОРОНА РАСЩЕЛИНЫ

Некоторые дьяволы любят отдохнуть в западной части расщелины.

ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

Если персонажи победили дьяволов в **области Р2**, эта расщелина пуста. В противном случае в этой области на адской цепи сидит **белый абишай** и спорит с четырьмя летающими **игольчатыми дьяволами** о том, кто победит в схватке: Заризаль или Тиамат.

Чего они хотят? Игольчатые дьяволы абсолютно преданы своему командиру. **Абишай** тоже верны, но больше заинтересованы в личной славе, чем в хорошо выполненной работе, и могут быть небрежны.

Что они знают? Что бы они ни знали, эти дьяволы слишком верны, чтобы раскрыть это даже под страхом смерти.

СОКРОВИЩА

На белом абишае надета любовно вышитая шаль с изображением славного образа Тиамат. Это сентиментальное произведение искусства, вероятно, было создано драконьим культистом в качестве подношения.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Очень слабая:** Уберите трех **игольчатых дьяволов**.
- **Слабая:** Уберите двух **игольчатых дьяволов**.
- **Сильная:** Добавьте **игольчатого дьявола**.
- **Очень сильная:** Добавьте **белого абиша** и **игольчатого дьявола**.

Р3В. ВОСТОЧНАЯ СТОРОНА РАСЩЕЛИНЫ

Большую часть этой стороны расщелины занимает медленно растущее озеро стигийской воды, которое, несмотря на магическую сферу, в конечном итоге затопит весь Чумной щит.

Неровные стены. Стены в этой области неровные, и по ним можно легко подняться, чтобы попасть в **область Р7**.

ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

В озере скрываются четыре **водных аномалии**, которые нападают из засады на незваных гостей. Любое существо, которое коснется странного существа голой кожей или получит урон от его рукопашной атаки оружием, должно совершить спасбросок Интеллекта Сл 15. В случае провала существо на долю секунды теряет все свои воспоминания, а затем все они мгновенно возвращаются обратно, переполняя разум существа. Оно ошеломленно до конца своего следующего хода.

Чего они хотят? Аномалии просто хотят, чтобы их оставили в покое, поэтому они нападают на всех нарушителей.

Что они знают? Из-за своей стигийской природы эти аномалии очень вспыльчивы и не могут эффективно общаться со смертными.

СОКРОВИЩА

В основе каждой водной аномалии находится нетающий кусок стигийского льда - за который Респен, без сомнения, хорошо заплатит.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Очень слабая:** Уберите две **водные аномалии**.
- **Слабая:** Уберите одну **водную аномалию**.
- **Сильная:** Замените водных аномалий на **водных элементарей**.
- **Очень сильная:** Добавьте двух **водных элементарей** с теми же особыми свойствами, что и водные аномалии.

Р3С. ВХОД В РАСЩЕЛИНУ

Если персонажи попадают в подземелье через это место, прочитайте или перефразируйте следующий текст:

Водный элементарь несет вас к крошечной расщелине в стене сталагмита и прорывается сквозь мерцающий барьер, окружающий крепость. Внутри совершенно сухо - магическое поле, похоже, не пропускает воду, включая вашего водного элемента, который разбился об барьер, бросив вас в ущелье.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Область имеет следующие особенности:

Размеры и местность. Эта часть расщелины настолько завалена обломками, что персонажи должны перебираться через них по очереди.

ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

Одинокая **дроу** сжалась в комок за цепью. Ее зовут Эскелика Фрет. Прошлой ночью ей удалось сбежать от цепной банды, но теперь у нее нет плана дальнейших действий. У нее четыре уровня истощения, и она практически бредит.

Чего они хотят? Если персонажи попытаются ей помочь, она будет инстинктивно отбиваться и прошипит: «Докажи! Дьявол цепей в южной башне. Убей его. Затем убей костяного дьявола. Убейте их навсегда. Убейте их всех».

Что они знают? Эскелика знает, что для того, чтобы воспользоваться единственным путем в тюрьму нужен ключ, который есть только у командира костяных дьяволов и его хранителя ключей. Они находятся в **области Р9** и **Р5** соответственно.

Р4. Двор чумного щита

Эта область разделена на две части, проходящей через нее расщелиной: внутренний двор на севере и крепостные стены на юге.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Область имеет следующие особенности:

Размеры и местность. Южная половина этой крепости полностью открыта, и существа в **областях 4a** и **4b** могут легко видеть друг друга.

Жеод заточения. В центре двора стоит Жеода высотой 60 футов из блестящего черного кварца с ветвящимися прожилками белого камня, идущими по его поверхности, словно паутинка. Каждая из его граней идеально ровная, и кажется, что его поверхность блестит даже в темноте.

Звуки. Со двора доносятся щелканье кнута и стоны рабов.

Р4А. РАЗРУШЕННЫЕ КРЕПОСТНЫЕ СТЕНЫ

Если персонажи попадают в подземелье через это место, прочитайте или перефразируйте следующий текст:

Водный элементаль несет вас к крепостным стенам и прорывается сквозь мерцающий барьер, окружающий крепость. Внутри совершенно сухо - магическое поле, похоже, не пропускает воду, включая вашего водного элементаля, который разбился, прорываясь через барьер, выбросив вас на крепостные стены. Группа из шести дроу, ноги которых скованы цепями, смотрят на вас с потрясением и ужасом, несмотря то, что держат в руках оружие.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Область имеет следующие особенности:

Размеры и местность. С разрушающихся крепостных стен открывается вид на 80-футовую расщелину вниз.

Мерцающий барьер. Стены жмутся к мерцающему магическому куполу, который сдерживает воды Стикса. Существа, не являющиеся элементами воды, могут пройти через этот барьер, как через воздух, погружаясь в воды Стикса (см. раздел «**Общая информация о местности**», выше).

ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

Группа из шести рабов **дроу** стоит на страже на вершине крепости. Их inferнальные хозяева разрешили им оставить оружие, которым они пользовались, защищая крепость, поскольку дьяволы невосприимчивы к их отравленным болтам. Их лодыжки скованы кандалами, что снижает их скорость до 10 футов.

Эти дроу голодают (у каждого из них 3 степени истощения). Если кто-то из них заметит персонажей, они побегут (так быстро как смогут) к башне демонолога (**область Р5**) и сообщат о вторжении. Если мастер Зин'катарз (**область Р4b**) заметит персонажей, он прорычит команду всем рабам атаковать нарушителей, и те неуклюже выполняют приказ. Дроу сражаются насмерть, пока присутствуют их дьявольские хозяева. В случае неповиновения их ждет участь хуже смерти. Однако они сдаются, как только персонажи докажут, что они сильнее дьяволов.

Р4В. ДВОР СТРАДАНИЙ

Шипастый дьявол, с садистскими наклонностями

известный как таскмастер Зин'катарз, гоняет банду из десятка скованных заключенных дроу (не участвуют в сражении) вокруг сверкающего черно-белого Жеода Заточения бесконечными бессмысленными кругами, пока они не рухнут от изнеможения.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Область имеет следующие особенности:

Размеры и местность. Этот двор когда-то был прекрасным местом полным зелени, но сейчас он покрыт трещинами и умирает.

ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

Помимо **шипастого дьявола** Зин'катарза, на балконе покоев командующего (**область Р10**), с которого открывается вид на крепостные стены, сидят четыре **игольчатых дьявола**. Они беспрекословно выполняют приказы Зин'катарза.

Чего они хотят? У Зин'катарза нет реальной работы для своих пленников, поэтому он пытается ради собственного извращенного удовольствия. Если у Зин'катарца остается четверть от максимального количества хитов, он убегает через потайную дверь в разделенный зал (**область Р6**).

СОКРОВИЩА

Зин'катарз носит на шее золотой амулет с великолепно детализированным портретом Заризели в профиль.

ПОТАЙНАЯ ДВЕРЬ

Вращающаяся дверь, спрятана в стене, разделяющей

ИССУШАЮЩИЕ ОКОВЫ

Все рабы дроу в Чумном Щите закованы в иссушающие кандалы - ужасные приспособления изобретенные Респеном, которые присвоил его ученик при нисхождении Чумного Щита. Всякий раз, когда командующий Чумного щита - в данном случае костяной дьявол Любомир - действием делает определенный магический жест, любое существо по его выбору, носящее иссушающие кандалы (или все существа, носящие кандалы в радиусе 1000 футов), мгновенно погибает, а их убийца восстанавливает 1к8 хитов. Оковы, используемые в Чумном щите, были изменены таким образом, что активировать их могут только дьяволы.

внутренний двор и разделенный зал (**область Р6**). Любое маленькое или более крупное существо, которое толкнет или прислонится к 5-футовому участку стены, может открыть дверь.

Р5. БАШНЯ ДЕМОНОЛОГА

В этой башне когда-то жил демонолог из Чумного щита, и она сплошь завалена остатками его исследований.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Область имеет следующие особенности:

Размеры и местность. Пол покрыт смазанными сгиглами и рунами вызова, нарисованными мелом.

Двери. Две тяжелые железные двери закрывают вход в эту комнату. Существо должно преуспеть в проверке Силы Сл 10, чтобы открыть дверь, которая издает ужасающий скрипучий звук, предупреждая всех существ внутри об открытии.

Запах. Вся комната пропахла серой. Запах настолько силен, что любое существо, которое впервые за свой ход входит в комнату или начинает в ней свой ход, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 или станет отравленным до конца своего следующего хода.

ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

Дьявол цепей по имени Вилтарн Текен'дьюс прячется в гамаке из цепей на вершине этой башни высотой 50 футов. Вилтарн выглядит как покрытый шрамами мужчина-дроу с фиолетовой кожей, обмотанный цепями, как мумия бинтами.

Четыре **беса** летают вокруг него, удовлетворяя его все потребности и передавая сообщения между Вилтарном, Зин'катаром (**область P4b**) и Любомиром (**область P10**). Когда персонажи входят, Вилтарн использует свое действие «Оживление цепей», чтобы оживить четыре цепи из своего гамака. Все персонажи, схваченные цепями, затягиваются на вершину башни. Вместо того чтобы атаковать, Вилтарн может освободить захваченного персонажа, сбросив его на 50 футов, на пол.

Вилтарн - хранитель ключей; у него находится один из двух камней-ключей, которые могут открыть круг телепортации в Зале Мольбы (**область P8**).

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Очень слабая:** Вилтарн может оживить только две дополнительные цепи при помощи своей способности Оживление цепей.
- **Слабая:** Вилтарн может оживить только три цепи.
- **Сильная:** Добавьте двух **шипастых дьяволов**.
- **Очень сильная:** Добавьте двух **шипастых дьяволов** и позвольте Вилтарну оживлять до шести цепей.

ВЕЧНОЕ НАКАЗАНИЕ ВИЛТАРНА

Если персонажи спасли кого-либо из пленников дроу и упомянули имя Респена Шедоусвимера или рассказали Вилтарну о последней сцене на фреске (**область P7**), персонаж может совершить проверку Харизмы (Убеждение) Сл 16. В случае успеха Вилтарна охватит чувство вины, и он попытается побороть свою дьявольскую сущность, описывая свою трагедию.

Когда Чумной щит еще находился в Подземье, поскольку в крепости не было жриц, Респен Шедоусвимер нанял демонолога дроу по имени Вилтарн Текен'дьюс для исследования силы Бездны, и чтобы защитить крепость и истолковать предвестия Лолс.

Однако, когда демоны вторглись в Подземье, Вилтарн оказался сбит с толку; его умения оказались бесполезны, и не могли остановить захватчиков. Респен заставил его использовать свои знания для вызова дьяволов, чтобы остановить демонов, но его inferнальный план был обречен, и ритуал проклял всю крепость, вместо того чтобы спасти ее.

Новый командующий Чумного щита, Любомир, - костяной дьявол, которого Вилтарн вызвал на помощь. Любомиру вся эта ситуация показалась забавной, и он убил самого Вилтарна, но позволил ему сохранить свое имя и личность после того, как его душа была превращена в дьявола цепей. Вилтарн сожалеет о своем поступке, но его новая природа обязывает его беспрекословно служить Заризли и всем ее слугам, включая Любомира.

СОКРОВИЩА

Небрежно брошенная в углу комнаты, дважды перевязанная, стопка с сентиментальными, полными извинений письмами, которые Вилтарн написал Респену в дни, предшествовавшие смерти и перерождению в дьявола. Вилтарн ненавидит эти письма, но не может решиться уничтожить их. Респен, несомненно, будет рад их возвращению.

P6. РАЗДЕЛЕННЫЙ ЗАЛ

Этот зал соединяет северную и южную части Чумного щита.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Область имеет следующие особенности:

Размеры и местность. Сейсмическая активность, создавшая расщелину во внутреннем дворе, не миновала и коридор. Пропасть шириной 10 футов приключенцы могут легко преодолеть, если делают это не спеша, но если они от чего-то убегают, то могут столкнуться с проблемой.

Неровные стены. Стены неровные и покрыты удобными выемками, которые позволяют существам перебираться между этой областью и расщелиной (**область P3b**).

Скрытая дверь. В стене, разделяющей этот зал и внутренний двор (**область P4b**), есть скрытая вращающаяся дверь. Любое маленькое или более крупное существо, которое толкнет или прислонится к 5-футовому участку стены, может открыть дверь.

P7. ПРИХОЖАЯ С ФРЕСКАМИ

На семи каменных плитках высотой 10 футов, вставленных в пазы вдоль северо-восточной стены этой прихожей, нарисована грандиозная фреска, изображающая историю Чумного щита. Эти плитки лежат не по порядку, и, если расположить их в правильном порядке, откроется секретная область. Персонажи, решившие эту головоломку, могут выполнить **дополнительную цель А** (см. Приложение 1).

Кроме фрески, в комнате находится парадная лестница, ведущая на верхний этаж.

P8. ЗАЛ МОЛЬБЫ

На южной стене этого зала красуется грандиозная фреска с изображением Лолс - по крайней мере, так было до того, как ее разбили.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Область имеет следующие особенности:

Фреска Лолс. Великолепная фреска Лолс раньше украшала южную стену с потайной дверью в покои командующего (**область P9**), но дьяволы, захватившие власть в крепости, разбили стену!

Круг телепортации. Существо, владеющее камнем-ключом, может открыть портал, который ведет прямо вниз, в Жеод Заточения (**область P10**). В Чумном щите существует два камня-ключа, один находится у хранителя ключей, дьявола цепей Вилтарна (**область P5**). Другой хранится у командующего Любомира. когда персонажи войдут в круг телепортации, прочитайте текст в рамке в **области P10**.

ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

Два **шипастых дьявола** и два **беса** прячутся в альковах этой комнаты; одна пара на востоке и одна на западе. Бесы служат своему начальству, создавая помехи персонажам. Они используют действие «помощь», чтобы дать шипастым дьяволам преимущество при совершении атак.

Чего они хотят? Шипастые дьяволы - личные телохранители Любомира, которые ставят защиту своего хозяина выше собственной жизни. Бесы — это недометки, которые сбегает, как только шипастые дьяволы погибают.

Что они знают? Эти дьяволы знают, как работает круг телепортации в этой комнате.

Р9. ПОКОИ КОМАНДУЮЩЕГО

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Покои командующего когда-то были роскошным солярием Респена Шедоусвимера.

Размеры и местность. Комната разделена на две части трещинами верхней части расщелины.

Обстановка. Эта, некогда обставленная по-королевски комната, теперь опустошена. Все ее украшения были уничтожены (поскольку это были идолаы Лолс) или отправлены во дворец Зариэли в качестве дани.

ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

Любомир, костяной дьявол, командующий этой крепостью, отдыхает здесь, наслаждаясь восхитительными воплями и стенания истязаемых дроу. Ему также нравится дразнить заключенных йоклолов в тюрьме внизу.

Чего они хотят? Любомир требует от своих подчиненных полной преданности, такой же, как к Зариэли. Чумной щит - главная гордость Любомира. Он заключил договор с Вилтарном, который привел к падению Чумного щита, и теперь правит этой тюрьмой.

Что они знают? Любомир знает все из того, что написано о Чумном щите в разделе «Общая информация о местности», выше.

Предупреждение командующего Любомира. Если персонажи создают значительный шум (например, сражаются) во дворе Чумного щита (**область Р4**) или в Зале молебь (**область Р8**), костяной дьявол удивленно шипит и отступает в Жеод Заточения (**область Р10**), чтобы защитить своего пленника.

Если персонажи стоят между Любомиром и кругом телепортации в **области Р8**, он спрыгивает с балкона, расправляет свои насекомоподобные крылья и кричит, что в крепость проникли незваные гости, предупреждая всех дьяволов и дроу в **областях 3, 4 и 5**. Затем он спускается в расщелину (**область Р3**) и тайно пробирается обратно в **область Р8**, где своим ключом активирует круг телепортации.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Сильная и Очень сильная:** Любомир использует *зелье невидимости*, как только замечает персонажей.

СОКРОВИЩА

В мешочке, полном маленьких, размером с палец, слитков золота и платины, у Любомира есть *зелье невидимости* - хотя он может использовать его, если персонажи не будут осторожны.

Р10. ЖЕОД ЗАТОЧЕНИЯ

Сердце Чумного щита защищено от магии прорицания благодаря inferнальным рунам, вырезанным в окружающем его кварце. Единственный вход в Жеод Заточения - круг телепортации, вырезанный в полу Зала молебь (**область Р8**), который можно активировать только с помощью камня-ключа. Вилтарн, хранитель ключей, носит при себе оригинальный ключ (см. **область Р5**), а командир Любомир - единственную копию.

Когда персонажи войдут в жеод, прочитайте или перефразируйте следующий текст:

Круг телепортации вспыхивает под вашими ногами, и вы чувствуете, как пол уходит у вас из-под ног. Вы чувствуете, что падаете на сотни футов, а затем, так же внезапно, ощущаете под ногами твердую почву. Головокружение проходит, и вы оказываетесь внутри ослепительно белого жеода, отполированного до зеркального блеска.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Область имеет следующие особенности:

Размеры и местность. Помещение имеет форму четырехконечной звезды, а в пол инкрустировано огромное изображение Лолс, которое тянется от северного конца помещения до южного.

ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

В центре этого оскверненного места стоит женщина-дроу в безупречном платье. Она смотрит на вас остекленевшим взглядом.

Чтение по глазам. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность или Восприятие) Сл 20, замечает, что тело дроу совершенно неподвижно, за исключением глаз. Ее глаза слегка двигаются, осматривая каждого из персонажей по очереди, а затем смотрят на запад и восток, в ниши, которые персонажи не могут видеть из своего текущего положения.

Чего они хотят? Пока нет времени разговаривать с этой дроу! Последняя битва вот-вот начнется. Дополнительную информацию об этом персонаже см. ниже, Апокрифаз Йоклол.

ФИНАЛЬНАЯ СХВАТКА

Есть все шансы, что финальное сражение этого приключения произойдет именно здесь. Есть две вещи, о которых следует знать:

Скрытые стражи. Два **бородатых дьявола** стоят на страже заключенного. Они прячутся в восточной и западной частях комнаты, чтобы устроить засаду на незваных гостей, которые используют круг телепортации.

Финальная схватка. Если персонажам не удалось победить его раньше, командующий Любомир даст свой последний бой здесь и сейчас спрячется в алькове со своими стражниками, чтобы устроить засаду на персонажей. Он не знает, почему они хотят освободить йоклола, но не собирается позволить запятнать свою репутацию кучке выскочек-смертных. Любомир - **костяной дьявол** и сражается до смерти. Если персонажи сражаются с ним здесь, он использует гвизарму (вариант, описанный в *Бестиарии*).

Подождите, пощадите меня! Как только хиты Любомира уменьшатся до половины своего максимального количества, он опускает свое оружие и поглаживает кожаный мешочек на бедре. Он говорит: «Стойте! Пощадите меня! Оставьте меня в живых, и я поделюсь с вами информацией! Я владею планами сражений своих соратников в других местах Авернуса! Умоляю тебя!»

Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 17, понимает, что костяной дьявол, скорее всего, честен в том, что обладает этими планами сражения. Если персонажи соглашаются, он достает из мешочка свиток и бросает его персонажам. Пока обе стороны предположительно находятся вне боя, дьявол использует свое действие, чтобы выполнить магический жест своими когтями. Этот жест активирует иссушающие кандалы на дроу, в результате чего все рабы дроу в крепости мгновенно умирают. Любомир восстанавливает 60 хитов, подбирает свою гвизарму и снова вступает в бой, на этот раз до смерти.

Если персонажи отказываются принять планы, он рычит, поднимает свою гвизарму и атакует. В этой ситуации планы перемещений inferнального войска, которые были у Любомира при себе, уничтожаются вместе с его телом и всем остальным имуществом.

Если персонажи возьмут предложенные планы inferнальных боевых действий, они смогут получить **сюжетную награду А: Вор inferнальных знаний** в конце этого приключения. Если вместо этого они освободят Апокрифаз, чтобы спасти рабов дроу (см. раздел «**Спасение рабов дроу**» в следующем разделе), то в конце этого приключения они получают **сюжетную награду В: «Спаситель врага моего врага»**.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Очень слабая:** Уберите двух **бородатых дьяволов**.
- **Слабая:** Уберите одного **бородатого дьявола**.
- **Сильная:** Замените **бородатых дьяволов** шипастыми дьяволами.
- **Очень сильная:** Замените **бородатых дьяволов** дьяволами цепей.

АПОКРИФАЗ ЙОКЛОЛ

Дроу в центре этой комнаты - вовсе не дроу, а Апокрифаз, йоклол-шпион, посланный сотни лет назад Лолс шпионить за Войной Крови в Авернусе. Как описано в разделе «Предыстория» в «Обзоре приключения»,

она подсмотрела планы сражения Кровавых копыт многие годы назад и прекрасно сохранила их в своей фотографической памяти. (Поскольку в большинстве случаев она остается в облике дроу, она использует для своего обозначения женские местоимения).

Инфернальная тюрьма. Священный символ Лолс, начертанный на полу, был осквернен светящимися inferнальными письменами. Это хорошо видно любому, кто осматривает пол вокруг йоклола. Inferнальные письма гласят: «Как же мы веселимся за счет Паучьей Королевы! Пусть ее символ станет тюрьмой на веки вечные!».

Апокрифаз парализована, пока она стоит в центре священного символа Лолс. Если разрушить руны, вытолкнуть ее из круга или наложить заклинание *рассеивание магии* (эффект круга аналогичен заклинанию 5 уровня), она освобождается. Если в комнате все еще есть дьяволы, она помогает их уничтожить, но, если ее здоровье уменьшилось до половины максимума хитов, она принимает Туманный облик и переживает битву в верхней части камеры.

Передача воспоминаний. Чтобы передать свои воспоминания о плане битвы Кровавых копыт, то есть ту самую информацию, ради которой персонажи проделали этот путь, Апокрифаз должна установить телепатическую связь с одним из персонажей. Единственный способ сделать это - наложить на персонажа заклинание *подчинение личности*, и этот персонаж должен добровольно провалить спасбросок.

Апокрифаз - существо хаоса и зла, но здесь у нее нет никаких скрытых интересов. Если передача этой информацией даст Паучьей Королеве какое-либо преимущество в Войне Крови, она будет рада вступить в союз со смертными, пусть и временно. Она поддерживает контроль над персонажем пока они не покинут эту область на случай, если остальные искатели приключений ополчатся против нее, прежде чем она сможет сбежать.

Спасение рабов дроу. Апокрифаз нельзя назвать добрым или великодушным существом, но она уверена, что, если персонажи спасут рабов дроу, то они могут стать полноценными воинами Лолс. Она призывает персонажей не беспокоиться о них; она окажет им помощь, как только герои уйдут. Поручив спасение Апокрифазе, персонажи получают **сюжетную награду В**.

БОЕВОЙ ПЛАН КРОВАВЫХ КОПЫТ

Персонаж, которого подчинила Апокрифаз, получает следующее видение через их телепатическую связь:

Ваше зрение начинает плыть. Словно сквозь густой туман вы слышите отдаленные голоса и видите движущиеся фигуры. «Мои воины», - говорит женский голос, идущий от фигуры, одетой в то, что, как вы можете предположить, является блестящими стальными доспехами. «Возможно мы отрезаны от наших сил, возможно мы находимся в тылу врага, и у нас нет подкреплений, но мы не должны отчаиваться. Мы не имеем права отчаиваться! У нас все еще есть надежда и план. Каньон Криков, жалкий шрам на этой убогой равнине, позволит нам обойти шеренги дьяволов и прорваться.

«Мои солдаты, мои спутники, мои друзья. Надежда не потеряна. Готовьте оружие и готовьте коней. Мы отправляемся в Каньон Криков по моей команде».

Подведение итогов: Побег из Чумного щита

Как только персонажи получают планы сражения, им нужно будет выбраться. Чаша командования водяными элементами действует только раз в 24 часа (поскольку на Авернусе не бывает рассвета), поэтому им нужно найти место, где можно переждать эти часы.

Если персонажи победили обоих хранителей ключей - Любомира и Вилтарна, то Жеод Заточения - вполне безопасное место для ожидания. Если Вилтарн еще жив, он собирает всех оставшихся в живых рабов дроу и входит в жеоду с намерением убить нарушителей.

Если персонажи обнаружат зал секретов Респена (**область P7a**), они смогут отступить и в эту секретную область. Никто из дьяволов в Чумном щите не знает о нем, поэтому это идеальное место для укрытия.

После того как чаша восстановится, персонажам остается только вернуться к одному из входов (**области 1, 3с или 4а**) и использовать чашу. Водный элементаль состоит из стигийской воды и поэтому не может пробить барьер Респена. Однако он может сформировать свой пузырь прямо вплотную к барьеру, позволяя персонажам шагнуть прямо в него из сухой крепости. (Если персонажи получили чашу, заключив сделку с Респеном, он раскрыл им эту информацию).

Если вы хотите усилить напряжение, вы можете заставить персонажей поторопиться, заставив батальон из 20 **бородатых дьяволов** во главе с **шипастым дьяволом** по имени лейтенант Абраксот вернуться со свалки боеприпасов, на которую персонажи напали на прошлой игре. Абраксот обоснованно подозревает, что нападение на свалку боеприпасов могло быть просто уловкой, чтобы отвлечь их от Чумного щита. Это не кульминационная встреча, а скорее завершающая часть приключения, которая выведет их из Чумного щита.

Дополнительное столкновение: Далгро наносит ответный удар

Если персонажи сбежали из Чумного щита, имея в запасе по крайней мере час игрового времени, вы можете представить им эту необязательную встречу. Победа над Далгро Каррионклав завершает **дополнительную цель В**.

Вознаграждения

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

Награды персонажей

Персонажи получают следующие награды:

Продвижение

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

Золото

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

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

Магические предметы

Найдя во время приключения следующие магические предметы, персонажи могут оставить их себе. Описание этих предметов находится в **Приложении 8**:

- Чаша командования водяными элементами
- Зелье невидимости
- Монета души

Сюжетные награды

Персонажи могут получить одну или несколько следующих сюжетных наград; эти сюжетные награды описаны в **Приложении 9**:

- **Вор инфернальных знаний.**
- **Спаситель врага моего врага.**

Награды мастера

За проведение этого приключения вы получаете **награду МП**. Эту награду можно обменять на уровни, магические предметы и другие вещи, связанные с сезоном. Подробнее о наградах МП см. в ALDMG (*Награды МП Лиги Искателей Приключений*).

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Следующие НИП занимают важное место в этом приключении.

Респен Шедоусвимер. Бывший комендант Чумного щита – один из тех дроу, которые никогда не оглядываются назад, чтобы прошлые неудачи не утопили их в отчаянной ненависти к себе. Респен полностью посвятил себя исследованиям водных элементарей, чтобы забыть о катастрофе, из-за которой он и бесчисленное множество других дроу оказались в Авернусе. Он ведет себя отстраненно, но постоянно находится на грани эмоционального срыва.

- **Чего он хочет.** Респен хочет поставить точку в трагической истории Чумного щита, но он слишком эмоционален, чтобы что-то предпринять. Он ценит людей, которые не сдаются и не отвлекаются, и хотел бы соответствовать этому идеалу. Его чувство вины и сентиментальность – его слабое место.
- **Потерянный спутник.** Респен чувствует вину за то, что бросил своего бывшего ученика, Вилтарна, и за всех, кого он потерял во время падения Чумного щита.

Вилтарн Текен'дьюс. Вилтарн – бывший ученик Респена, дроу, который случайно отправил Чумовой щит на верную гибель. Теперь, став дьяволом цепей, Вилтарн помнит все страдания, которые он случайно причинил, но его дьявольская природа не позволяет ему чувствовать вину – вместо этого он испытывает радость от совершенных им ужасных дел!

- **Чего он хочет.** Вилтарн всецело посвятил себя тому, чтобы сделать жизнь дроу из Чумного щита невыносимой. Вилтарн также хранит приятные воспоминания о своем старом хозяине, Респене. Он с удовольствием завладел бы душой старого дурака и сделал бы его дьяволом.
- **Глубокая печаль.** Где-то в глубине дьявольского сердца Вилтарна таится частичка сожаления. Вытащив её на поверхность, можно притормозить его – но только на мгновение.

Командующий Любомир. Костяной дьявол с садистскими наклонностями, командует Чумным щитом. Любомир – трус, который пытается казаться сильным благодаря непоколебимой верности Заризли.

- **Чего он хочет.** Любомир требует от своих подчиненных безоговорочной преданности, такой же как к Заризли. Чумной щит – главная гордость Любомира; он заключил договор с Вилтарном, который привел к падению Чумного щита, и теперь правит этой тюрьмой. Успех или неудача крепости-тюрьмы полностью зависит от Любомира, и он надеется доказать, что достоин повышения.
- **Гордый до безобразия.** Гордость, высокомерие и уверенность дьявола в своем превосходстве – ослепляют его, и он часто делает тактические ошибки из-за этого.

СТАТИСТИКА СУЩЕСТВ

В этом приключении встречаются следующие существа.

БАБАУ [ВАВАУ]

Среднее исчадие (демон), аотично-злой

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 82 (11к8 + 33)
Скорость 40 фт.

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

Навыки Восприятие +5, Скрытность +5
Сопротивление к урону холод, огонь, молния; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 15
Языки Бездны
Опасность 4 (1,100 опыта)

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

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

ДЕЙСТВИЯ

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

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

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

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

БЕЛЫЙ АБИШАЙ [WHITE ABISHAI]

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

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

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

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

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению абишай.

Сопротивление 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, or 8 (1к10 + 3) рубящего урона при ударе двумя руками. Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к10 + 3) рубящего урона.

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

РЕАКЦИИ

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

БЕС [Імр]

Крошечное исчадие (дьявол, перевёртыш), законно-злое

Класс Доспеха 13

Хиты 10 (3к4 + 3)

Скорость 20 фт., летая 40 фт.

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

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

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

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Инфернальный, Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Перевёртыш. Бес может действием принять звериный облик, напоминающий ворона (20 фт., летая 60 фт.), крысу (скорость 20 фт.) или паука (20 фт., лазая 20 фт.), или принять свой истинный облик. Во всех обликах его статистика остаётся той же самой, исключая указанные изменения скорости. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению беса.

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

ДЕЙСТВИЯ

Жало (в зверином облике Укус). *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к4+3), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Невидимость. Бес магическим образом становится невидимым, пока не атакует или не утратит концентрацию (как при концентрации на заклинании). Всё снаряжение, которое бес несёт или носит, становится невидимым вместе с ним.

БОРОДАТЫЙ ДЬЯВОЛ [BEARDED DEVIL]

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Сил +5, Тел +4, Мдр +2

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

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Инфернальный, телепатия 120 фт.

Опасность 3 (700 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

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

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

ДЕЙСТВИЯ

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

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

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

Водная аномалия [WATER WEIRD]

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 13

Хиты 58 (9к10 + 9)

Скорость 0 фт., плавающая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	16(+3)	13(+1)	11(+0)	10(+0)	10(+0)

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

Иммунитет к урону яд

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

Чувства слепое зрение 30 фт., пассивная Внимательность 10

Языки понимает Акван, но не говорит

Опасность 3 (700 опыта)

Невидимость в воде. Водная аномалия невидима, если полностью погружена в воду.

Привязка к воде. Водная аномалия умирает, если покидает воду, к которой привязана, или если эта вода уничтожается.

ДЕЙСТВИЯ

Сжимание. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 13 (3к6+3). Если размер цели не больше Среднего, она становится схваченной (Сл высвобождения 13) и подтягивается на 5 футов к водной аномалии. Пока цель схвачена, она опутана, водная аномалия пытается её утопить, и аномалия не может сжимать другую цель.

Водяной элементаль [WATER ELEMENTAL]

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 114 (12к10 + 48)

Скорость 30 фт., плавающая 90 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	14(+2)	18(+4)	5(-3)	10(+0)	8(-1)

Сопротивление к урону кислота; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Акван

Опасность 5 (1800 опыта)

Водяное тело. Элементаль может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Он может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Замерзание. Если элементаль получает урон холодом, он частично замерзает; его скорость уменьшается на 20 футов до конца его следующего хода.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Элементаль совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 13 (2к8+4).

Захлёт (перезарядка 4–6). Все существа в пространстве элементаля должны совершить спасбросок Силы со Сл 15. При провале цель получает дробящий урон 13 (2к8+4). Если размер цели не больше Большого, она также становится схваченной (Сл высвобождения 14). Пока цель схвачена, она опутана и не может дышать, если только не может дышать под водой. Если спасбросок был успешным, цель выталкивается из пространства элементаля.

Элементаль может одновременно держать в захвате одно существо Большого размера или до двух существ Среднего размера. В начале каждого хода элементаля каждая схваченная им цель получает дробящий урон 13 (2к8 + 4). Существо, находящееся в пределах 5 футов от элементаля, может вытянуть существо или предмет, если совершит действием проверку Силы со Сл 14 и преуспее.

Дроу [Drow]

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (кольчужная рубаха)

Хиты 13 (3к8)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Внимательность +2, Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 12

Языки Подземный, Эльфийский

Опасность 1/4 (50 опыта)

Наследие фей. Дроу совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дроу является Харизма (Сл спасброска от заклинания 11). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *пляшущие огоньки* [dancing lights]
1/день каждое: *огонь фей* [faerie fire], *тьма* [darkness]

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, дроу совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

ДЕЙСТВИЯ

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

Ручной арбалет. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе станет отравленной на 1 час. Если спасбросок провален на 5 или больше единиц, цель также лишена сознания, пока отравлена таким образом. Цель просыпается, если получает урон или другое существо разбудит её действием.

Маг дроу [Drow Mage]

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 45 (10к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	14(+2)	10(+0)	17(+3)	13(+1)	12(+1)

Навыки Внимательность +4, Магия +6, Обман +5, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 14

Языки Подземный, Эльфийский

Опасность 7 (2900 опыта)

Наследие фей. Дроу совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой для врождённых заклинаний дроу является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *пляшущие огоньки* [dancing lights]
1/день каждое: *левитация* [levitate] (только на себя), *огонь фей* [faerie fire], *тьма* [darkness]

Использование заклинаний. Дроу является заклинателем 10 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *луч холода* [ray of frost], *малая иллюзия* [minor illusion], *ядовитые брызги* [poison spray]
1 уровень (4 ячейки): *ведьмин снаряд* [witch bolt], *волшебная стрела* [magic missile], *доспехи мага* [mage armor], *щит* [shield]
2 уровень (3 ячейки): *паутина* [web], *смена обличья* [alter self], *туманный шаг* [misty step]
3 уровень (3 ячейки): *молния* [lightning bolt], *полёт* [fly]
4 уровень (3 ячейки): *высшая невидимость* [greater invisibility], *Эвардовы чёрные щупальца* [Evard's black tentacles]
5 уровень (2 ячейки): *облако смерти* [cloudkill]

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, дроу совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

ДЕЙСТВИЯ

Посох. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 2 (1к6–1), или дробящий урон 3 (1к8 – 1), если используется двумя руками, плюс урон ядом 3 (1к6).

Призыв демона (1/день). Дроу магическим образом призывает квазита, или пытается призвать теневого демона с 50-процентным шансом успеха. Призванный демон появляется в свободном пространстве в пределах 60 футов от призывателя, действует как его союзник, и не может призывать других демонов. Он присутствует в течение 10 минут, пока он, либо призыватель, не умрут, или пока призыватель не отпустит его действием.

Дьявол цепей [CHAIN DEVIL]

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 85 (10к8 + 40)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Тел +7, Мдр +4, Хар +5

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

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 11

Языки Инфернальный, телепатия 120 фт.

Опасность 8 (3900 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дьявол совершает две атаки цепями.

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

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

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

РЕАКЦИИ

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

Игольчатый дьявол [SPINED DEVIL]

Маленькое исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 22 (5к6 + 5)

Скорость 20 фт., летая 40 фт.

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

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

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 12

Языки Инфернальный, телепатия 120 фт.

Опасность 2 (450 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

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

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

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

ДЕЙСТВИЯ

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

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

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

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

Йоклол [YocnloL]

Среднее исчадие (демон, перевёртыш), хаотично-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 136 (16к8 + 64)

Скорость 30 фт., лазающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	14(+2)	18(+3)	13(+1)	15(+2)	15(+2)

Спасброски Лов +6, Инт +5, Мдр +6, Хар +6

Навыки Обман +10, Проницательность +6

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

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 12

Языки Бездны, Подземный, Эльфийский

Опасность 10 (5900 опыта)

Перевёртыш. Йоклол может действием принять облик, напоминающий женщину дроу или громадного паука, или принять свой истинный облик. Во всех обликах её статистика остаётся той же самой. Всё несомое и носимое ей снаряжение не превращается. Она принимает свой истинный облик, если умирает.

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

Паучье лазание. Йоклол может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой йоклол является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14). Йоклол может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *обнаружение мыслей* [detect thoughts], *наумина* [web]

1/день: *подчинение личности* [dominate person]

Хождение по паутине. Йоклол игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Йоклол совершает две рукопашные атаки.

Размашистый удар (в облике паука Укус). Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. (10 фт. в облике демона), одна цель. *Попадание:* Дробящий (колющий в облике паука) урон 5 (1к6+2) плюс урон ядом 21 (6к6).

Туманный облик. Йоклол становится токсичным туманом или возвращается в свой истинный облик. Всё снаряжение, которое она несёт и носит, превращается вместе с ней. Она принимает свой истинный облик, если умирает.

Находясь в туманном облике, йоклол недееспособна, и не может говорить. Она обладает скоростью полёта 30 футов, может парить, и может проходить сквозь любое пространство, если оно не герметично. Она совершает с преимуществом спасброски Силы, Ловкости и Телосложения, и обладает иммунитетом к немагическому урону.

Находясь в туманном облике, йоклол может входить в пространство существ и останавливаться там. Каждый раз, когда существо начинает ход, разделяя с йоклол пространство, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе станет отравленным до начала своего следующего хода. Будучи отравленной таким образом, цель является недееспособной.

Костяной дьявол [Bone Devil]

Большое исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 19 (природный доспех)

Хиты 142 (15к10 + 60)

Скорость 40 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	16(+3)	18(+4)	13(+1)	14(+2)	16(+3)

Спасброски Инт +5, Мдр +6, Хар +7

Навыки Обман +7, Проницательность +6

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

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Инфернальный, телепатия 120 фт

Опасность 9 (5000 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дьявол совершает три атаки: две когтями, и одну жалом.

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

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

РУТТЕРКИН [RUTTERKIN]

Среднее исчадие (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 12

Хиты 37 (5к8 + 15)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	15(+2)	17(+3)	5(-3)	12(+1)	6(-2)

Спротивление к урону холод, огонь, электричество

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию очарование, испуг, отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11

Языки понимает Бездны, но не говорит на нём

Опасность 2 (450 опыта)

Искаженный ужас. Если существо, отличное от демона, начинает ход в пределах 30 фт. от трёх или более руттеркинов, оно должно пройти спасбросок Мудрости Сл 11. Если существо находится в пределах 30 фт. от шести и более руттеркинов, то этот спасбросок совершается с помехой. В случае успеха существо становится невосприимчивым к этому навыку руттеркинов на следующие 24 часа. В случае провала существо становится Испуганным руттеркинами на 1 минуту. Испуганное таким образом существо становится Опутанным. В конце каждого своего хода Испуганное существо может повторять спасбросок, завершая эффект в случае успеха.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 12 (3к6 + 2) колющего урона. Если цель – существо, то оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 от болезни, или стать отравленной. В конце каждого продолжительного отдыха оно может повторять спасбросок, заканчивая эффект Отравления в случае успеха. Если хиты цели опускаются до 0, пока она находится под действием болезни, она умирает и немедленно превращается в живую Тварь Бездны. Такое изменение тела может быть отменено лишь заклинанием исполнение желаний [wish].

ШИПАСТЫЙ ДЬЯВОЛ [BARBED DEVIL]

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 110 (13к8 + 52)

Скорость 30 фт.

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

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

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

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

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 18

Языки Инфернальный, телепатия 120 фт.

Опасность 5 (1800 опыта)

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

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

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

ДЕЙСТВИЯ

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

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

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

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

ШЛЕМОНОСНЫЙ УЖАС [HELMED HORROR]

Средний конструкт, нейтральный

Класс Доспеха 20 (латы, щит)

Хиты 60 (8к8 + 24)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

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

Навыки Восприятие +4

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

Иммунитет к урону некротическая энергия, силовое поле, яд

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

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

Языки понимает языки своего создателя, но не говорит

Опасность 4 (1100 опыта)

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

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Шлемоносный ужас совершает две атаки длинным мечом.

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

Чууль [CHUUL]

Большая аберрация, хаотично-злая

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 93 (11к10 + 33)

Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	10(+0)	16(+3)	5(-3)	11(+0)	5(-3)

Навыки Внимательность +4

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14

Языки понимает Глубинную Речь, но не говорит

Опасность 4 (1100 опыта)

Амфибия. Чууль может дышать и воздухом и под водой.

Чувство магии. Чууль чувствует магию в пределах 120 футов. Во всём остальном эта особенность действует как заклинание *обнаружение магии* [detect magic], но не имеет магической природы.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Чууль совершает две атаки клешнями. Если чууль держит в захвате существо, он может также один раз использовать щупальца.

Клешня. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 11 (2к6+4). Цель становится схваченной (Сл высвобождения 14), если у неё размер не больше Большого, и чууль держит в захвате не более одного существа.

Щупальца. Одно существо, схваченное чуулем, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе станет отравленной на 1 минуту. Пока цель отравлена, она парализована. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Приложение 1: Будущие перспективы (дополнительная цель А)

Предполагаемая продолжительность: 60 минут

Проникнув в Чумной щит, персонажи натываются на комнату записей - зал секретов Респена Шедоусвимера. Комната магически заперта, и попасть в нее можно, только решив головоломку, которую дьяволы не смогли опознать как головоломку, так как были слишком невежественны.

Обыскав комнату, персонажи узнают, что дух дварфа, адского всадника по имени Гланринг Айронбелли может находиться в руинах замка под названием Уэзерстоун. Поиск этой информации является одной из возможных зацепок для DDAL09-09 *Разрушенные перспективы*.

ТРЕБОВАНИЯ

Эта дополнительная цель может быть достигнута только после того, как персонажи попадут в Чумной щит.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЦЕЛЬ А

Решите головоломку с настенной плиткой в прихожей с фресками (**область Р7**) и победите охрану в Зале секретов (**область Р7а**) - **дополнительная цель А**. Персонажи также могут взять записку нацарапанную Респеном с книжной полки в этой области.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

В прихожей (**область Р7**) на семи каменных плитках высотой 10 футов, вставленных в пазы в северо-восточной стене этой прихожей, нарисована фреска, изображающая историю Чумного щита. Каждая плитка весит 50 фунтов. На фреске изображены семь сцен; слева направо:

- Волшебник ведет группу больных дроу к массивному сталагмиту, который окружен высокими грибами. (2)
- Грубо нарисованная сцена изображает, как костяной дьявол хватается ученика волшебника за грудь и превращает его в дьявола, обмотанного цепями. (7)
- Прибывает больной посланник из Мензоберранзана и умоляет о помощи волшебника дроу. (5)
- Волшебник дроу превращает пучок длинностебельных грибов в зелье и дает его дроу с кожей, покрытой нарывами. (3)
- Из города приходит группа здоровых дроу, включая воинов и жриц, и начинает вырезать крепость в сталагмите. (6)
- Группа изгнанников, возглавляемая волшебником и его учеником, покидает город Мензоберранзан. Их тела покрыты багровыми нарывами, а волшебник похож на Респена Шедоусвимера, если бы тот был намного моложе. (1)
- Группа здоровых дроу строит свой дом в массивном сталагмите и делает жилые помещения для больных дроу. (4)

Эти сцены расположены не по порядку. Если извлечь скрижали из ниш и расположить их в правильном порядке (от 1 до 7 слева направо), откроется потайная дверь в юго-восточной стене этой комнаты; иначе её не открыть. Чтобы помочь персонажам расставить скрижали, дайте им раздатку из **Приложения 7**.

7А. ЗАЛ СЕКРЕТОВ

Эта комната была залом, в котором хранились записи Респена Шедоусвимера. Он не рассказал персонажам об этой комнате, потому что даже в изгнании дорожит своими секретами. Дьяволы, населяющие Чумной щит, также не знают об этой комнате, даже Вилтарну о ней не известно.

В этой комнате также есть фреска на северо-западной стене. На ней изображены четыре фигуры, с головы до ног закованные в злоеущие доспехи, украшенные паутиной. Если любое существо, не являющееся дроу, приближается к этой фреске на расстояние 10 футов, фигуры выходят из стены, превращаясь в четырех настоящих **шлемоносных ужаса**, которые сразу же атакуют, если им не назвать пароль «*Это наш маленький секрет*», на языке Подземья.

Респен создал эти шлемоносные ужасы и наделил их иммунитетом не к обычным заклинаниям, к которым невосприимчив шлемовидный ужас, а к следующим заклинаниям: *Эвардовы черные щупальца*, *молния* и *духовные стражи*.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Очень слабая:** Уберите одного **шлемоносного ужаса**.
- **Сильная:** Добавьте два **шлемоносных ужаса**.
- **Очень сильная:** Замените одного **шлемоносного ужаса** каменным големом.

Северная сторона этой комнаты заставлена книжными полками с бесчисленными свитками по истории дроу, многовековыми сплетнями о знати Мензоберранзана и прочими мелочами, не имеющими отношения к заданию персонажей. Однако если один или несколько персонажей будут исследовать библиотеку в течение часа, они найдут наспех сделанную запись в дневнике, засунутом между двумя заурядными свитками. Она гласит:

«Нет времени на расследование - дух заговорил со мной в тот момент, когда был поднят барьер. Дварф. Одетый в доспехи. Назвал себя адским всадником. Сказал, что его зовут Гланринг Айронбелли. Умолял помочь ему в месте под названием: крепость Уэзерстоун.

«Понятия не имею, где это. Нет времени выяснить. Надеюсь, барьер продержится достаточно долго, чтобы я смог выбраться отсюда - где бы я сейчас ни находился».

СОКРОВИЩА

Респен оставил в этой комнате свой священный символ Лолс, сделанный из оникса, прежде чем бежать, опасаясь, что дьяволы Авернуса почувствуют его присутствие и придут, чтобы уничтожить его.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2: Я НЕ ВЕДУ ПЕРЕГОВОРОВ С ДЕМОНАМИ (ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЦЕЛЬ В)

Предполагаемая продолжительность: 1 час

Демоны не умеют планировать, но они мастера предательства. Далгро Каррионклав, демон-бабау из DDAL09- 06 *Инфернальные волнения* (или другой бабау, если персонажи убили Далгро), считает, что персонажи задумали что-то слишком важное, чтобы просто позволить им сделать это, и коварный демон решил, что любые ранее заключенные союзы больше недействительны. Далгро и его приспешники устраивают засаду и ждут, когда персонажи покинут реку.

Когда персонажи достигают берегов Стикса, демоны окружают партию. Их преимущество в неожиданности и в местности, поэтому шансы против персонажей, но не полностью нулевые. Демоны предлагают отпустить персонажей в обмен на все, что они нашли в Чумном щите, в придачу к остальному снаряжению. Однако это демоны, а не законопослушные дьяволы, поэтому они попытаются убить персонажей независимо от того, выдадут они планы или нет.

ТРЕБОВАНИЯ

Эта дополнительная цель может быть выполнена, как только персонажи покинут Чумной щит. Ее можно начать, только если МП посчитает, что у него осталось достаточно времени. Это дополнение должно занять около 60 минут, в зависимости от того, сколько времени обычно требуется группе для завершения боевого столкновения.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЦЕЛЬ В

Победить Далгро Каррионклава и его приспешников-руттеркинов — это **дополнительная цель В**.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Эта дополнительная цель находится на берегу реки Стикс. Местность представляет собой ровную плоскость с утесом высотой 30 футов примерно в 50 футах от берега реки.

Далгро и его демонические приспешники начинают бой на вершине утеса.

Когда персонажи достигнут поверхности Стикса, прочитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы вырываетесь на поверхность Стикса, и водяной элементаль выбрасывает вас на берег. Не успеваете вы сориентироваться, как злобный хохот нарушает тишину. Костлявый демон с полупрозрачно-синей кожей и окровавленными когтями стоит на вершине близлежащего утеса, а за ним стоят полдюжины смеющихся демонов поменьше.

«Смертные!» - весело завывает демон. «Далгро ждал вас! Далгро видит, что вы нашли сокровища. Может быть, вы отдадите их нам, чтобы Далгро не вырывал вам позвоночники через глотки?»

ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

Далгро - **бабау**, его сопровождают шесть **руттеркинов**.

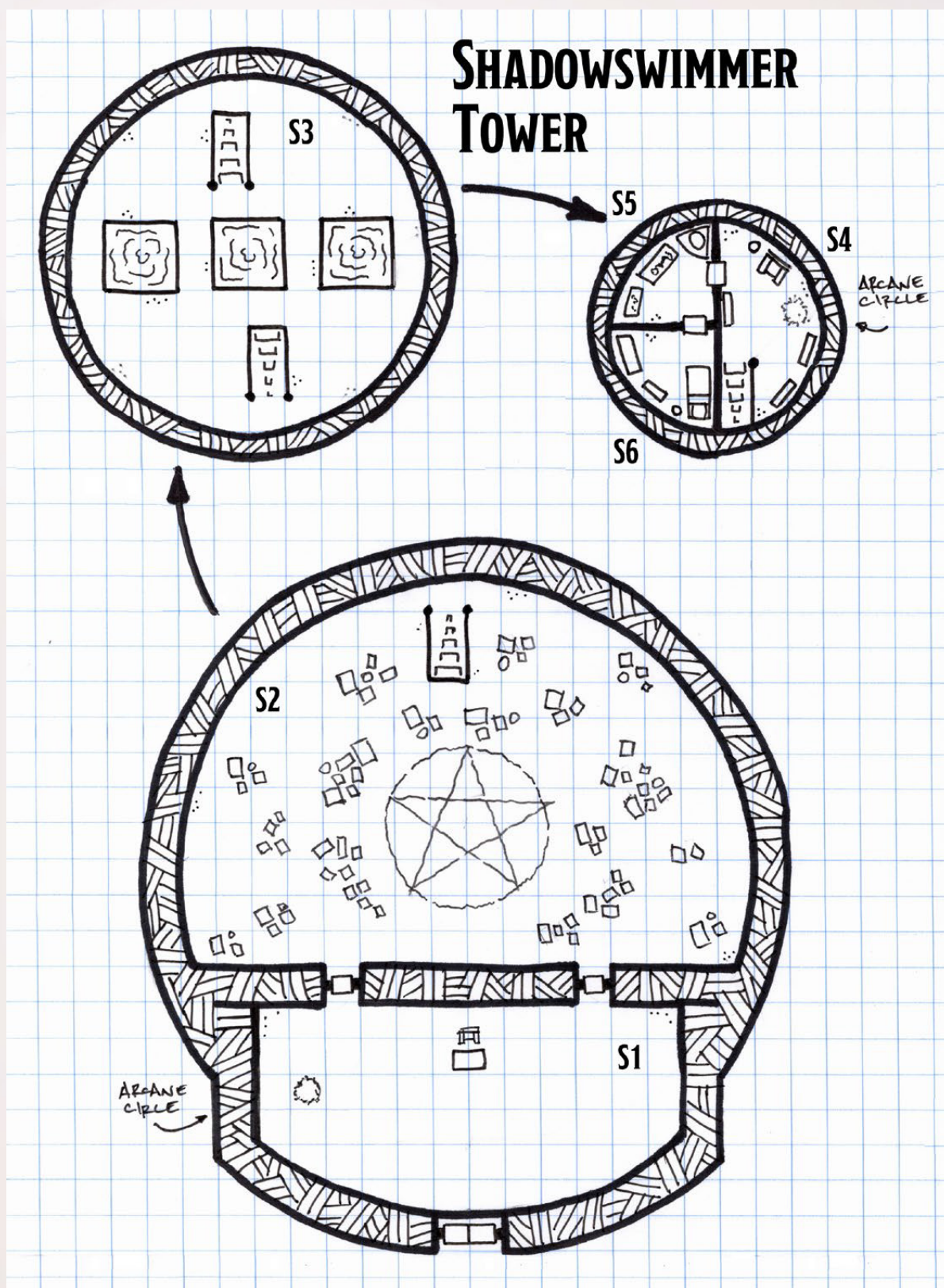
ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

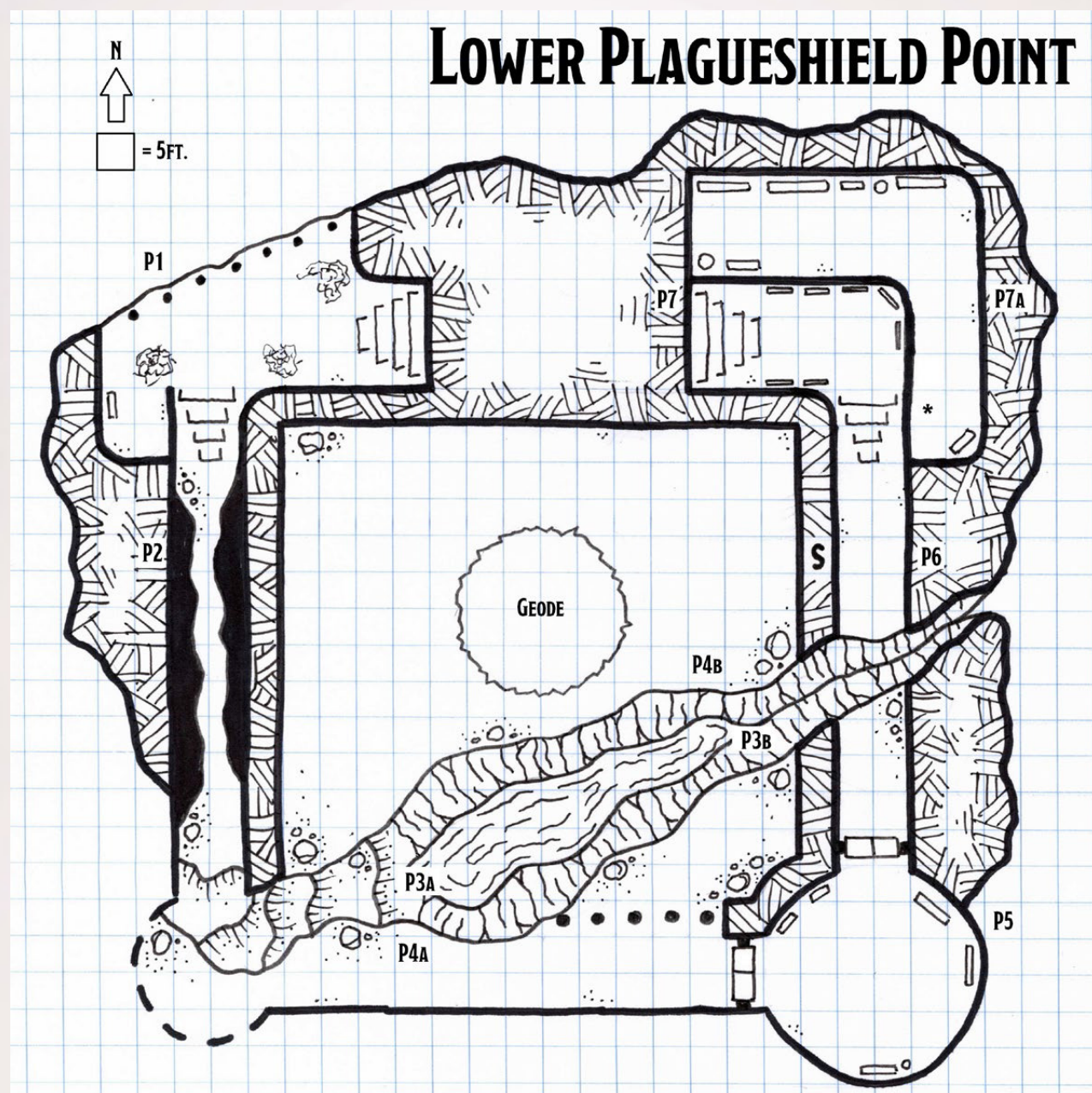
- **Очень слабая:** Уберите трех **руттеркинов**.
- **Слабая:** Уберите двух **руттеркинов**.
- **Сильная:** Добавьте двух **руттеркинов**.
- **Очень сильная:** Добавьте четырех **руттеркинов**.

Чего они хотят? Если кто-то из персонажей играл в первое приключение этой трилогии, то **бабау** – Далгро Каррионклав отслеживает их с тех пор. Если нет, то это просто беспринципный демон, жаждущий сокровищ и резни. Далгро предлагает персонажам шанс отдать свое имущество без кровопролития, но они имеют дело с демоном. Даже после того, как они отдают вещи, Далгро и шесть **руттеркинов** все равно пытаются убить искателей приключений.

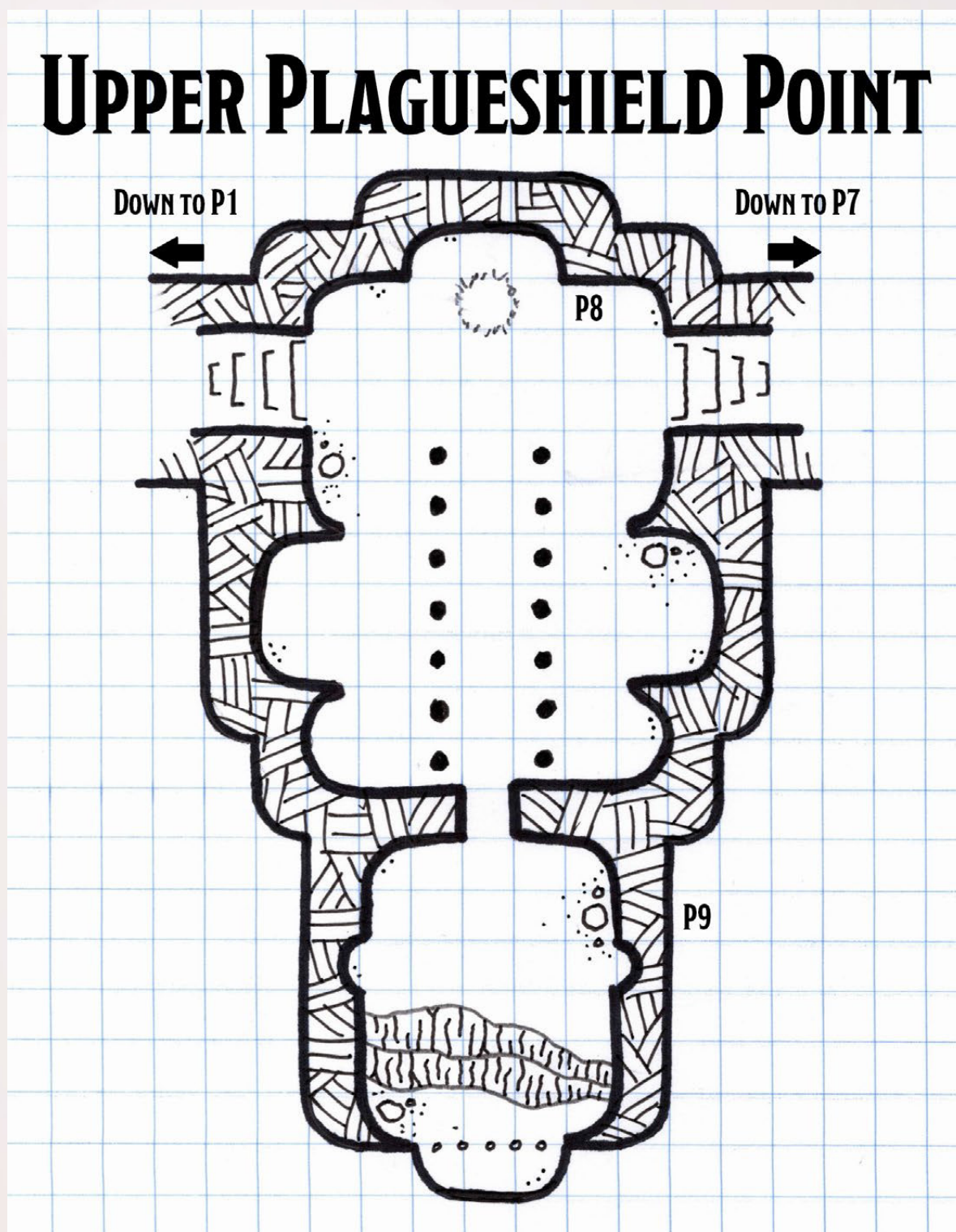
Приложение 3: Карта башни Шедоусвимера



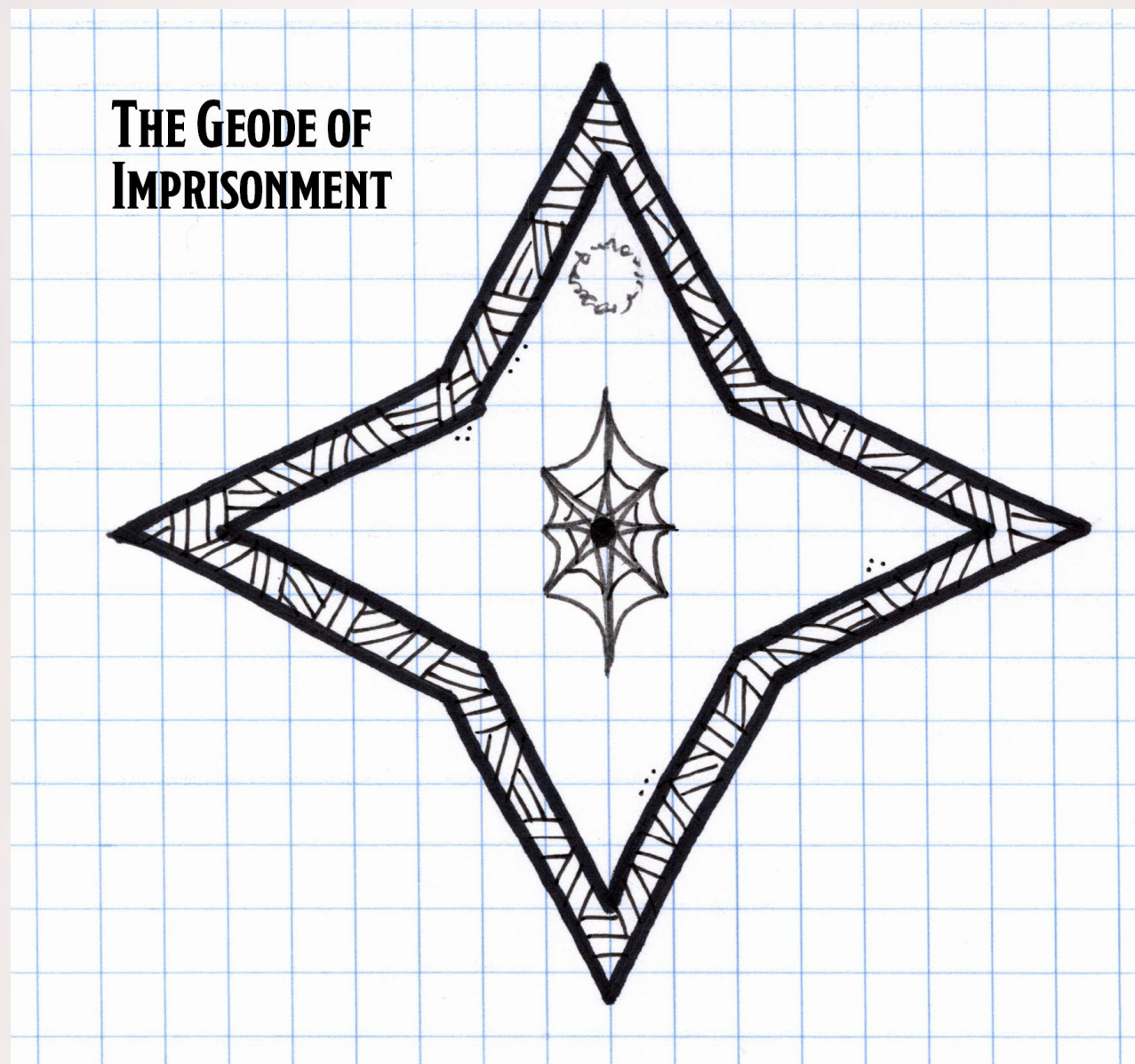
Приложение 4: Карта нижнего этажа Чумного щита



Приложение 5: Карта верхнего этажа Чумного щита



Приложение 6: Карта Жеоды заточения



Приложение 7: ФРЕСКА – ГОЛОВОЛОМКА

Правильное положение этих фрагментов фрески приведено в **Приложении 1: Дополнительная цель А**

Волшебник ведет группу больных дроу к массивному сталагмиту, который окружен высокими грибами.

Грубо нарисованная сцена изображает, как костяной дьявол хватается ученика волшебника за грудь и превращает его в дьявола, обмотанного цепями.

Прибывает больной посланник из Мензоберранзана и умоляет о помощи волшебника дроу.

Волшебник дроу превращает пучок длинностебельных грибов в зелье и дает его дроу с кожей, покрытой нарывами.

Из города приходит группа здоровых дроу, включая воинов и жриц, и начинает вырезать крепость в сталагмите.

Группа изгнанников, возглавляемая волшебником и его учеником, покидает город Мензоберранзан. Их тела покрыты багровыми нарывами, а волшебник похож на Респена Шедоусвимера, если бы тот был намного моложе.

Группа здоровых дроу строит свой дом в массивном сталагмите и делает жилые помещения для больных дроу.

Приложение 8: МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

В этом приключении встречаются следующие магические предметы.

ЧАША КОМАНДОВАНИЯ ВОДЯНЫМИ ЭЛЕМЕНТАЛЯМИ

Чудесный предмет, редкий

Если эта чаша наполнена водой, вы можете действием произнести командное слово и призвать водяного элемента, как если бы наложили заклинание *призыв элемента*. Чашу нельзя использовать повторно, пока не наступит следующий рассвет. (или пока не пройдет 24 часа на планах, где нет рассвета). Этот предмет можно найти в *Руководстве мастера*.

Чаша диаметром примерно 1 фут, а в высоту она в два раза меньше. Она весит 3 фунта и вмещает 3 галлона. Чаша инкрустирована рубинами и её опоясывают inferнальные письмена. Если наполнить ее водой из реки Стикс, она может вызвать водного элемента, способного безопасно переносить других существ через воды Стикса.

ЗЕЛЬЕ НЕВИДИМОСТИ

Зелье, редкое

Контейнер с этим зельем выглядит пустым, но на вес чувствуется, что он всё же содержит жидкость. Выпив её, вы становитесь невидимым на 1 час. Всё, что вы несёте и носите, становится невидимым вместе с вами. Эффект оканчивается преждевременно, если вы атакуете или наложите заклинание.

МОНЕТА ДУШИ

Чудесный предмет, необычный

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

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

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

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

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

ПРИЛОЖЕНИЕ 9: СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

Во время этого приключения персонажи могут получить следующие сюжетные награды:

ВОР ИНФЕРНАЛЬНЫХ ЗНАНИЙ

Вы получили дополнительные сведения, которые могут позволить вам избежать столкновений с дьявольскими силами в последующих приключениях. Эта сюжетная награда повлияет на последующие приключения 4-го тира.

СПАСИТЕЛЬ ВРАГА МОЕГО ВРАГА

Вы спасли группу рабов дроу. Даже если эти почитатели Лолс не очень хорошие люди, как говорится: враг моего врага - мой друг. Эта сюжетная награда повлияет на последующие приключения у тира.

Приложение 10: Советы Мастеру

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

ВПЕРВЫЕ ИГРАЕТЕ В D&D ADVENTURERS LEAGUE?

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

ВПЕРВЫЕ ИГРАЕТЕ В СЮЖЕТ СЕЗОНА?

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

ПОДГОТОВКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Перед началом игры учтите следующее:

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

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

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

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

ИЗМЕНЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ГРУППЫ

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