## Приключение DDAL 09-10

## Предыстория

## Почти тысячу лет назад серебряный дракон

## ГААРЕЛМОРИАН и прекрасный эльф по имени

## СИРИАНАЛАССА влюбилась. Однако тайна эльфа

## прошлое вскоре настигло их: душу она заложила

## к влюбленному дракону на самом деле ранее был продан

## в договоре с дьяволом. В обмен на ее душу ICE

## ДЬЯВОЛ по имени YXXYGIRIZEEG подарил эльфу

## знания и мудрость, необходимые ей, чтобы ухаживать за драконом.

## Когда контракт был отозван, Гаарелморян оспаривал

## свои условия и последовал за ледяным дьяволом в АВЕРНУС, чтобы выиграть

## вернуть душу своей любви. Гаарелморян был заперт

## этой битве уже почти тысячелетие, и теперь он не может одолжить

## свою силу там, где она нужнее.

## История приключения разделена на три части и занимает

## примерно четыре часа игры. Начинается приключение

## с призывом к действию. Он также содержит необязательный бонус eo

## цели, каждая из которых занимает один дополнительный час.

## • Призыв к действию: сомнительная сделка. Партия должна

## найти способ найти логово дьявола на дне

## Ужасная яма. Они встречают раненого дьявола, который может

## помочь им в предстоящих испытаниях.

## • Часть 1: В глубины. Партия должна сделать

## опасный спуск к болоту и борьба с

## истерзанная войной местность и существа Ямы. Это история

## Цель А.

## • Часть 2: Собственная удача дьявола. Найдя,

## Логово Исксигиризега, они должны сломать многовековую

## зайти в тупик и убедить дьявола отдать душу и

## освободить дракона. Это сюжетная цель Б.

## • Дополнительная цель 1: Приверженность делу.

## персонажи находят храм забытой богини. Ей

## последний оставшийся преданный мог оказаться помощником или

## помеха. Эта бонусная цель описана в

## Приложение 1.

## • Дополнительная задача 2: Финальный штурм. С окончанием в

## вид, дела идут тяжело, когда персонажи погружаются в

## болото и встречает шквал адских ос и

## другие летающие враги. Эта бонусная цель описана в

## Приложение 2.

## Зацепки:

## Персонажи могут узнать о драконе, который провел

## века сражаясь с дьяволом из разных источников, будь то

## они играли в предыдущие приключения в этом сезоне или

## направляясь прямо к Яме Ужасной Болоты.

## Приказы свыше. Есть несколько союзников более полезных

## на войне, чем дракон. Дара поручил персонажам

## добудьте Гаарелмориана из глубин Авернуса, чтобы сразиться

## рядом с ней.

## Шепот отчаяния. Сплетни ходят на каждом плане, и

## Авернус не исключение. Слово достигает персонажей

## ледяного дьявола, в ловушке которого находится серебряный дракон.

## многовековая битва, когда дракон пытается спасти свою любовь.

## Шепот также говорит, что отчаяние дракона близко к

## полностью подавляет его.

## Божественное вмешательство. Священник, паладин или чернокнижник

## персонаж с божеством или покровителем доброго или нейтрального мировоззрения

## получает видение дракона, пойманного в ловушку в глубинах

## Ужасная яма.

Глава 1:

## «За одной из многих заброшенных шахтерских хижин

## вокруг края огромной ямы сидит черт в лохмотьях

## военная форма. Она стоит, когда вы приближаетесь, сжимая

## кровоточащая рана на животе одной рукой и удерживая

## другой в жесте неохотной капитуляции»

#### Глава 2. Несколько разлагающихся солдат-гуманоидов лежат здесь, разлагаясь.

#### до неузнаваемости. Когда персонажи пересекают уступ,

#### Воин-призрак меча и командир призрака меча исчезают

#### на виду, жаждущие славной смерти, в которой им было отказано

#### в жизни. Персонажи с пассивным значением Восприятия 15

#### или выше обратите внимание, что дрон адских ос, кажется, получает

#### громче в ответ на звуки боя. Если символы

#### отодвинуть бой подальше от поверхности уступа, два

#### адские осы нападают на группу, привлеченные шумом.

#### Узкий, шаткий мостик огибает стену ямы.

#### в сторону зоны А2.

#### Глава 3.

#### Сокровище : По пути персонажи находят корявый искривленный куст.

#### принося два мягких, гнилых яблока. Если потребляется, действует

#### как зелье огнедышащего, а другое как зелье

#### сопротивление, хотя это не сразу видно.

#### Болото впереди расчищается, образуя круглое пятно голой

#### земли около 50 футов в поперечнике. В середине этого круга находится

#### совершенно обычная деревянная дверь, если не считать того, что она

#### кажется, открывается прямо в землю. Нежный голубой свет

#### просачивается сквозь крошечные щели между досками.

must spill the blood of an intelligent

creature other than themselves

«Пока ледяной дьявол стоит, с его лица падают маленькие хлопья инея.

тела и сползает на пол — ясно, что он сидел в

стул в течение довольно долгого времени.

«Ах, я вижу, прибыли самолеты-прыгуны по слухам».

Голос дьявола телепатически отзывается эхом в странной мелодии.

Общий. «Не волнуйтесь, дракон, которого вы ищете, уже здесь; он просто

принял форму, более удобную для длительных приступов

сидит». Дьявол указывает на эльфа в

стул, который пристально смотрит на большую доску для игры в драконьи шахматы.

«