Авернус

Предыстория: Под предводительством Рохини есть как минимум две организации, уже знакомые героям – Бездушные и Золотые амулеты.

Вазу Душ постоянно приходится перемещать по различным городам, чтобы собирать души, и Ваза как раз находилась у Арахниуса, когда туда пришла Рохини. Понимая, что если отправить караван, то его разграбят, Арахниус решил не отсылать вазу дальше, полагая, что Рассши(название города) Рохини всё равно не взять, а её поимка не займёт много времени. Белу он сообщать ничего не стал, понимая, что если сможет сам решить проблему с Рохини без дополнительных подкреплений, то его хорошо наградят. Но время идёт, Ваза всё ещё не отправлена следующему городу, а Рохини всё ещё на свободе…

Сама же Рохини прекрасно знает о Вазе и готовит силы, чтобы захватить Рассши, чего явно никто не ожидает. Её сил критически не хватает, и ей срочно нужны союзники.

Акт 2

1)Комиссары освобождают героев и ведут их к Арахниону – герцогу этих земель и мэру города Рассши. Они объяснят, что им сообщили, будто сюда направлялась Рохини и они сразу же выехали. Герои под конвоем проходят через весь город (Тюрьма, в которой они встретились с Рохини находится в заброшенной части города). Вскоре коммисары с героями добираются до дворца – огромного 3-этажного комплекса, с монументальными колоннами и “Алыми Водопадами” -стекающими с крыши потоками лавы, падающими в ров. Приключенцы оказываются в камере, но по пути они встречают эринию мужского пола, по имени Ли, который их расспрашивает и уходит. Позднее героев приводят в тронный зал на суд к Арахниону, он озадачен их проблемой и решает использовать их в свою пользу – герои получат свободу, но в обмен станут наживой для Рохини, ведь она определённо заинтересовалась приключенцами и если они будут её искать, то лично прибудет на встречу. Также он объясняет, что потерял большую часть своих воинов в недавних стычках, но всё равно готов отдать нескольких комиссаров для облавы на Рохини. Героям нужно подойти к капитану его стражи и договорится с ним о выделении войск. Также Арахнион просит поговорить с капитаном разведчиков, т.к. чтобы наживка сработала, герои должны связаться с Рохини и предложить встречу (Иначе она просто нападёт на героев в удобное для неё время). После этого он отпускает героев.

**Персонажи:** Арахнион – герцог преисподней. Выглядит как монструозный огромный дьявол, покрытый красным хитином и передвигающийся на 8 паучьих лапах. Имеет вкрадчивый низкий голос, часто, осозновая свою власть, начинает спокойным голосом объяснять противникам, что с ними произойдёт, если они не подчинятся. При жизни был дроу, но не достаточно молился Лолс, чтобы попасть в бездну. Вернул себе душу, выполняя задания для Бела, мечтает стать дьяволским богом Дроу, убив Лолс. Идеал – стать богом Дроу.

2)Герои идут к капитану стражи Арахниона. Он разводит руками, говоря что у него слишком мало воинов, и он может отдать только двоих. Если надавить на него через Арахниона, то количество солдат увеличится до 3. Также капитан объяснит, что приключенцы не смогут поймать Рохини, ведь она умеет телепортироваться, потому нужно или активировать маяк в дальнем конце города, который следит за выбранным существом и позволит найти Рохини после побега (Но для этого в момент связи Рохини должна находиться неподалёку от маяка), или же просто взять устройство, блокирующее телепортацию со склада в юго-восточной части города(ТПВКД). Говоря это, Дерек выдаёт приключенцам официальные разрешения на доступ в склад и на маяк. Также отмечает, что в идеале сделать оба действия, на случай если что-то пойдёт не так. Помимо этого, Дерек даёт зачарованный знак стражи – предъявив его, герои могут попросить помощи любого комиссара или шпиона. Помимо этого, знак даёт скидки в 20% у всех торговцев.

**Персонажи:** Дерек – капитан стражи, запуганный Арахнионом и полностью подчиняющийся его приказам. Ледяной дьявол, несмотря на свою силу крайне труслив и пытается спихнуть работу на героев, сам же отсиживаясь в замке. Идеал – занять ещё более высокий пост и перестать быть трусом.

3)Далее герои отправляются к капитану разведчиков, который находится в другой части замка. Его зовут Ли, и первое, что он предлагает героям – это найти хотя бы накладные рога и крылья, чтобы из можно было спутать с эриниями или линзы, чтобы их спутали с квазитами. Если поискать, то в его костюмерной можно найти и более интересные костюмы. Далее он даёт наводки на троих разведчиков, которые занимаются делом Рохини и говорит кодовые слова, которые надо будет назвать разведчикам. Первый пытается найти укрытия, в которых скрывается Рохини, Второй – нашёл лояльные ей группировки, а Четвёртый гоняется за самой Рохини. Первый, Второй и Четвёртый – кодовые имена, настоящие – Мо, Лаг и Бал. Также Ли объясняет, что он полностью руководит операцией поимки и найдя любую зацепку на Рохини, герои должны будут отправлять ему письма через сеть разведчиков или отдавать ему письма лично. Он объясняет, что у некоторых почтовых ящиков есть специальный знак, в них тоже можно оставлять письма, их заберут разведчики и передадут Ли.

**Персонажи:** Ли – капитан разведчиков, эриния мужского пола. Верит, что поимка Рохини позволит ему возвысится и стать герцогом, поэтому пытается всеми силами поймать её и представить всё так, что именно он поймал Рохини. Дружелюбно относится к героям, поскольку они могут помочь в поимке, но не даёт свободы действий, чтобы кто-нибудь не подумал, что заслуга героев больше, чем его. Идеал – поимка Рохини и становление герцогом.

Далее все события делятся на 3 группы:

1)Поимка Рохини – если герои остаются на стороне Арахниуса, то им надо найти Рохини и подготовится к бою с ней, что и описывается в этой группе.

2)Помощь Рохини – если герои переходят на сторону Рохини, то им нужно подготовиться к штурму замка Арахниуса, что и происходит в этой группе.

3)Случайные доп. квесты, которые позволят получить какие-либо бонусы.

Персонажи, чья помощь потребуется героям для данного варианта:

(К) – Кузнец Геферион

(Б) – Бездушные

(Б+) – Очень хорошее расположение бездушных

(Д) – Дэвион

(Э) – Эриния Крия

(Н) – Наёмники

(М) – Мефисто

(Л) – Купленные ловушки

(Т) – Корона Тиамат.

(Ка) – Кабиры из 1.4

(Н) – Некроманты из 3.2

Начнём с первой группы заданий:

1.1)Выманивание Рохини:

Герои приходят к разведчику по имени Бал, прячущемуся в руинах здания на краю города. Он выслушивает ГГ, а потом рассказывает, что нашёл несколько демонов, которые вроде как связаны с Рохини. Далеко не факт, что демоны действительно связаны с Рохини и далеко не факт, что они смогут передать ей послание, но других вариантов нет. Также он предлагает главным героям сделать вид, что они двойные агенты – работают на Арахниуса(ибо скрыть этот факт будет крайне сложно), но согласны помочь Рохини по какой-либо причине. Дальше он даёт список имён: (Кри, Малеус, Дахау, Геферион, Челион)

**Персонажи:** Бал – квазит без особых примет. Несмотря на врождённую хитрость будет изо всех сил пытаться помочь героям, поскольку знает, насколько эта операция важна для Ли, и, за его заслуги его возможно повысят. Спокойный в любой ситуации, рассудительный. Идеал – поимка Рохини и получение награды за хорошую службу.

1.1.1)Кри это игольчатый дьявол, шпионящий для бездушных, но не имеющий никакого понятия, для кого он шпионит. Когда герои объяснят ему, что хотят выйти на Рохини, то он скажет, что сможет организовать встречу, т.к. является правой рукой Рохини, но на самом деле выбросит письмо, как только герои уйдут. Естественно, за свои услуги он потребует плату, которую сразу же потратит на смолу дринеи – жевательный наркотик. В целом, он крепко подсел на эту штуку и вся его жизнь – это попытка найти багряных на новую порцию смолы.

1.1.2)Малеус – богатый аристократ, живущий в городе и владеющий почти всеми магазинами в этой области ада, включая магазины Ракхиса. Является эринией, и видит смысл жизни не в продвижении по карьерной лестнице, а в обогащении, т.к. накопив достаточно денег, он сможет купить себе нужный титул. Рохини подкупила его, по договору он готовит почву для захвата города и получит огромный чек за свои старания. Он действительно может помочь героям, но запросит за свои услуги непомерную цену.

1.1.3)(Б)(Б+)Герои уже знакомы с Дахау по 7ому заданию 1ого акта. Если герои заслужили расположение бездушных (Б), то Дахау поможет главным героям, если будет убеждён, что они на стороне Рохини. Сам же он, как и остальные бездушные, помогает Рохини, поскольку получил свою душу благодаря ей и одержим идей вернуть душу и остальным демонам, но если герои заслужат максимальное расположение бездушных (Б+), что можно сделать, завершив задания бездушных во втором акте, то между главными героями и Рохини, бездушные выберут ГГ (Даже сами придумают ложную историю, если это необходимо). Если герои не помогали Дахау, то он откажется помогать ГГ.

1.1.4)(К)Геферион – кузнец, из 3 и 11 квестов, 1 акта. После 3 квеста(вне зависимости от того, помогли ему герои или нет), Геферион заключает договор с Рохини, по которому получает деньги для постройки кузниц, но тайно обеспечивает Рохини оружием. Сама идея якшаться с Трижды Предательницей ему не нравится, он будет раскаиваться, но без этих денег ему придётся закрыть свои кузни. Если герои получили расположение кузнеца (К), то он согласится передать послание, а при выборе между Рохини и приключенцами выберет последних. В противном случае будет отрицать свою связь с Рохини, но передаст послание, если надавить.

1.1.5)Челион – дьявол цепей, содержащий единственную конюшню в городе и дико завышающий цены. Не имеет никакой связи с Рохини, но является тайным поставщиком смолы Дринеи, запрещенной на всём первом кругу. Собственно, разведчик заметил его во время передачи посланий своим поддельникам и общении с Кри(1.1.1), поэтому и решил, что они работают вместе. Челион будет максимально агресивен по отношению к героям, т.к. только отошёл от дозы, из-за чего понять, что он не связан с Рохини будет сложно.

1.1.6)В других квестах могут быть дополнительные способы найти Рохини.

1.1.7)Через несколько дней после отправки письма при помощи одного из вышеперечисленных вариантов, героев найдут слуги Рохини и передадут её ответ. В большинстве случаев Рохини согласится, но может взять дополнительную стражу, если герои написали слишком подозрительное письмо или количество стражи может уменьшиться, если письмо было написано великолепно(например были использованы интересные идеи для обмана, выкинуты большие значения на кубиках или им помогали бездушные(Б+)). Если герои не назначили время и место встречи, то Рохини предложит руины старого алтаря на холме на западной окраине города через 3 дня.(Время можно уменьшить, если герои выполнили слишком много квестов). Если всё-же с письмом были слишком большие проблемы, то Рохини не согласится встретиться, но Первый скажет, что она вернулась в одно из укрытий. Естественно, бой с Рохини в укрытии будет намного сложнее, чем бой в поле.

1.2)Уничтожение укрытий Рохини:

Герои приходят к разведчику с кодовым именем “Первый”. Он работает барменом в трактире и, как только понимает, что хотят герои, начинает выпроваживать их из трактира, попутно тайно отдав записку с местом и временем встречи. Когда герои приходят, Мо объясняет, что смог найти несколько укрытий Рохини, и одно из них – в подвале этого трактира, контролируемого бездушными. Второе укрытие в гостинице для богатых аристократов, владелец которого – Малеус, а почти все слуги – Бездушные или Золотые амулеты. Сама Рохини в укрытиях почти не появляется, но пойдёт туда, если будет ранена или обнаружена. Мо объясняет это главным героям, и предлагает для перестраховки сделать укрытия ловушкой для Рохини. Для главных героев это задание является самым необязательным, т.к. влияет на сюжет лишь в том случае, если Рохини сбежит после боя или боя в принципе не состоится по каким-либо причинам. В обоих случаях Рохини можно будет найти в одном из этих укрытий. Если квест с выманиванием Рохини ещё не завален, то в укрытия она заходить не будет.

**Персонажи:** Мо – дрыщеватый бородатый дьявол с голубыми глазами. Крайне труслив, его руки будут постоянно дрожать во время разговора, а также он будет нервно прикрывать рот руками. Его служба слишком выгодна, чтобы уходить с неё, но он очень боится, что его раскроют и убьют. Идеал – как можно более быстрое завершение его работы.

1.2.1)Самые простые варианты: Укрытия можно сжечь, разрушить или устроить на них облаву. Все три варианта одинаково плохи, т.к. об этом узнает Рохини. Если герои так сделают, то они не смогут поймать Рохини после бегства с боя, а на сам бой Рохини приведёт дополнительную охрану.

1.2.2)Один из вариантов – можно купить ловушки в магазине ловушек (один из доп. квестов 2ого акта). После этого можно забраться в укрытия и расставить там ловушки. Если ловушки работают не в обоих укрытия, то местонахождение Рохини после бегства определяется случайным образом. Если приключенцев спалят при проникновении, то Рохини насторожится и увеличит охрану при встрече.

1.2.3)(М)(К)Ловушки можно получить и бесплатно – если герои заслужили уважение Мефисто(М)(9.5 и 18 квесты первого акта) и Гефериона(К)(3 и 14 квесты первого акта). В таком случае герои могут попросить Мефисто разработать ловушки(он сам может это предложить, если герои расскажут ему об укрытиях), а кузнец может изготовить ловушки по схемам Мефисто. Далее аналогично 2.2.

1.2.4)(Б+)Самый лучший вариант прохождения открывается при максимальной репутации среди бездушных(Б+). В таком случае герои могут просто убедить их перейти на свою сторону, и, если ГГ не совершат каких-нибудь ошибок, то бездушные примут их предложение. В таком случае герои могут организовать в укрытиях любую засаду, которая им потребуется, а все Бездушные в укрытиях будут на их стороне (Но не Золотые амулеты).

1.2.5)(Э)Ещё один вариант - подменить стражу. Естественно, чтобы её подменить вам нужно будет выполнить 2 условия – иметь доступ к управлению охраной и найти дьяволов, которые могут подменить. Самый простой вариант найти ложную охрану – взять людей Крии(Э)(12, 16 и 17 задания первого акта). В зависимости от итогов первого акта, Крия может предоставить воинов, которые предадут вас (если была озлоблена и неподчинена), дать воинов, если увидит собственную выгоду (если амулет был отдан) или дать воинов просто так (если герои заставили её подчиниться). Дальше будут перечислены варианты получения доступа к подмене охраны:

1.2.5.1)($)Первый вариант - подкупить владельца трактира (о его жадности может рассказать Мо, если пораспрашивать или постояльцы трактира). Денег придётся занести немало, но зато шансы спалиться почти нулевые.

1.2.5.2)(Б)Второй вариант – если вы заслужили репутацию Бездушных(Б), то можно попытаться их убедить, что эти предоставляемые вами воины лучше их охраны или что вы представляете частную охранную организацию. Всё зависит от удачного броска на обман/убеждение. Также Бездушные недолюбливают Золотых амулетов, поэтому в гостинице убедить бездушных поменять охрану будет проще.

1.2.5.3)Примерно то же самое(2.5.2) можно провернуть и без репутации Бездушных, но сделать это будет сложнее.

1.3)Ослабление охраны

1.3.1) Герои должны выбраться за пределы города и оставить под определённым камнем записку с просьбой о встрече и печатью Ли/кодовым словом. На следующий день, ровно в полночь, прискачет Второй. Он рассказывает, что Рохини подчиняются Золотые амулеты, Бездушные и ещё целый ворох различных чиновников и наёмников, которых она подкупила. Золотые амулеты сопровождают её вне города, внутри города же несколько наёмников, которые живут в таверне, в которой барменом работает Первый. С Рохини лучше встретиться где-то в городе, поэтому необходимо что-то сделать с стражей из питейного заведения. Также, он объясняет, что это её элитная стража, поэтому если убить их, то Рохини придётся брать с собой более слабых Бездушных. Лучше подстроить всё как какое-нибудь ограбление, иначе вы спугнёте Рохини.

**Персонажи:** Лаг – мощный дьявол цепей, хитрый и сильный. Привык решать большинтво проблем запугиванием и тайными убийствами. Ему нравится его работа, он будет счастлив и дальше работать под прикрытием, наслаждаясь своей роль шпиона в стане врага. Идеал – продолжение текущей работы или нахождение такой же.

1.3.2) Самый простой способ – убить стражу самим. Стража элитная, поэтому сделать это будет не так просто. Если герои смогут подстроить всё так, чтобы это не вызывало подозрений, то Рохини придёт с более слабой стражей. Если подозрения появятся – то стража будет слабее, но её будет больше.

1.3.3) (Д)/(Н)/(Э) Чуть более хороший вариант – привлечь кого-то из друзей. Это может серьёзно упростить вам бой. Если герои смогут подстроить всё так, чтобы это не вызывало подозрений, то Рохини придёт с более слабой стражей. Если подозрения появятся – то стража будет слабее, но её будет больше.

1.3.4)(М) Подкупить стражу – вариант более приятный, но для этого нужен кто-то, кто способен перехитрить дьявола. Можно попытаться сделать это и без Мефисто, но это будет сложновато. Мефисто наврядли согласится помогать просто так, нужно будет его убедить. Он может сделать одно из трёх – написать послание от богатых покупателей с востока или от их начальства оттуда же, из-за которых им срочно придётся вернуться, написать письмо, компроментирующее Рохини в их глазах или обманом получить одно из их истинных имён, и заставить остальных подчиниться, т.к. он контролирует одного из них.

1.3.5)Без Мефисто можно попытаться реализовать более простой вариант – поддельный приказ от Рохини, который отправит наёмников в другую часть города как раз в тот момент, когда произойдёт встреча.

1.4)(+Ка)Починка устройства, блокирующего телепортацию.

1.4.1)Когда герои приходят на склад, их встречает управляющий этим складом. Когда ему говорят о ТПВКД, он начинает нервничать, а после ведёт героев к устройству, из которого пропали некоторые детали. Он говорит, что ещё не успел рассказать Дереку, поскольку это произошло буквально сегодня утром. Если использовать проницательность, то можно понять, что он лжёт и ТПВКД украли позавчера ночью. Далее героям нужно расследовать похищение.

1.4.2)Герои могут позвать на помощь кого-нибудь из разведчиков, Дэвиона или попытаться расследовать сами. На месте преступления можно найти чешуйки как у саламандры, но поменьше, небольшое устройство с красным камнем посреди, которое можно использовать как фонарь, а также следы игольчатого дьявола, ведущего к небольшой дыре в складе, в которую этот дьявол бы не пролез. Если обойти и немного пройти по следам, то вы обнаружите по пути несколько странных камней, а позднее следы заведут в тупик. Если поузнавать про камни, то окажется, что они добываются только из одной пещеры.

1.4.3) Пройдя некоторое количество времени по этой пещере вы натыкаетесь на странный проход, на полу которого расположены длинные нажимные плиты в матрице 6x4. По плитам есть один-единственный верный проход, остальные плиты активируют случайные ловушки вроде волчьих ям, вылетающих брёвен, усыпляющих стрел и т.д. После прохождения ловушки, Герои приходят в комнату с 3мя кабирами, пытающимися доделать какое-то странное устройство. Кабиры не агресивны, будут пытаться договориться и начнут драку лишь в крайнем случае. Если героев сопровождали Дэвион или разведчики, то они будет агрессивно настроены против воришек. Далее героям нужно сделать выбор:

**Персонажи:** Кали, Рик и Че – троица кабиров-изобретателей. Они сбежали из своей общины, захватив целую кучу различных схем и кристаллов. Они прибыли в Авернус, чтобы купить некоторые ингридиенты, а когда узнали, что Авернус закрывается – поняли что это их шанс спрятаться от преследовавших их собратьев. Идеал – спокойное продолжение своих исследований.

1.4.4) Можно убить кабиров, забрав необходимые детали, а также много полезных вещичек вроде арбалетов или бомб.

1.4.5) Можно заставить кабиров отдать сворованные детали. Они признают свою вину, а также совсем не хотят вступать в отрытый бой, а потому, скорее всего сделают всё, что вы попросите. (+Ка)

1.4.6) Узнав, что собираемое кабирами устройство – это пушка, вы можете простить им похищение, попросив доделать пушку и привезти её на бой с Рохини. Они с радостью согласятся. ТПВКД починить в такой ситуации будет невозможно. (+Ка)

1.4.7) Если герои всё-таки решили чинить ТПВКД, то сами они могут это сделать лишь при наличии персонажа с прокаченным изобретательством. В противном случае им придётся воспользоваться помощью других обитателей ада:

1.4.8) (Ка)Если кабиры живы и не обижены на вас, то можно попросить их починить это устройство.

1.4.9) (М)(К) – Если позвать Мефисто и Гефериона, то они вдвоём смогут придумать, как починить это устройство. Им понадобится ~1 день. Мефисто согласится на это просто из интереса.

1.4.10) Если все вышеперечисленные варианты невозможны, то остаётся только одно – идти к Селитре(квест 2.5.2), который сможет починить вам это устройство, но запросит непомерно высокую цену. Также, с некоторым шансом, он может провалить починку, и устройство не будет работать.

1.5)Активация маяка

1.5.1) Герои приходят к смотрителю маяка – бесу по имени Сиини. Сиини проводит гостей внутрь и показывает устройство, расположенное на самом верху – всевидящее око. Сиини объясняет, что через эту штуку он может следить за любыми существами в радиусе 150 миль, но только если на них наложена Метка. Метка – это особое заклинание, достаточно простое для запоминания(Сиини может сам научить ему любого из героев), а также незаметное для носителя, но наложить его можно только касанием. Поэтому, кто-то должен будет поставить метку, после чего Сиини сможет передавать любую информацию о перемещении Рохини.

1.5.2) Никаких дополнительных действий перед боем с Рохини, героям совершать не требуется. Но, в начале боя с Рохини, она показательно убьёт Сиини, ожидая, что он должен был за ней следить. Помимо накладывания метки, героям необходимо отправить кого-нибудь, дабы он запустил маяк и начал отслеживание. Пока маяк не будет включен, накладывать метку бессмысленно.

1.6)Бой с Рохини:

1.6.1)Если герои не меняли место встречи, то окажутся среди заброшенных зданий в юго-восточной части города, прямо под маяком. Точнее, герои будут в внутреннем дворе полуразрушенного особняка, прилегающего к маяку. Рохини будет сидеть за столиком под крышей, у окна здания, чтобы иметь возможность в любой момент запрыгнуть в здание. С ней будет её личный псевдодракон и пара телохранителей с щитами, остальная стража спрячется в доме или окрестностях. Когда вы встретитесь, Рохини объяснит, что неправильно всё изначально поняла и думала, что они агенты Бела. Также, она будет пытаться завербовать приключенцев на свою сторону, понимаю, что они достаточно сильны и могут многое для неё сделать. Она не будет атаковать героев, если не заметит что-нибудь подозрительное.

1.6.2)(М)Зная о месте встречи, вы можете попросить Мефисто помочь вам в бою. Он согласится при условии, что после победы сможет взять любую вещь, которая принадлежала Рохини. Он пойдёт вместе с вами на место встречи заранее, и, осмотрев здание, придёт к выводу, что закладывать бомбу в внутреннем дворе, да и вообще в здании – плохая идея, её скорее всего найдут. Зато, он заметит, что для расположения стрелков Рохини выберет чердак, поскольку на него ведёт всего одна лестница, а также там достаточно дыр, через которые удобно стрелять. Также, он замечает, что есть особенно удобное место в юго-западном углу, при этом только оттуда можно попасть приключенцев, если они займут позицию чуть правее входа. Он попросит героев сделать это место ещё более привлекательным для стрельбы, а сам начнёт исследовать, откуда и с какой силой необходимо скатить бочку с порохом, чтобы подорвать фундамент под этим местом. В начале же боя, он подорвёт это место, похоронив под завалами всех стрелков, которые там прятались, а также сильно снизив боевой дух противников.

1.6.3)(Т)Если вы смогли пройти испытание из последней сокровищницы, то получите Корону Тиамат. При помощи этой короны вы сможете починить себе псевдодракона Рохини, чем создадите небольшой перевес в вашу пользу.

1.6.4)(К)Кузнец, при просьбе помочь лишь бессильно разведёт руками. Но согласится выковать вам оружие по хорошей скидке.

1.6.5)(Д)Если Дэвиону сказать, что нужна его помощь в убийстве Рохини, то он сразу же согласится. Он не будет просить ничего взамен, лишь скажет, что он просто выполнял свою работу. Он будет сражаться в ближнем бою с её телохранителями, в случае вашего перехода на сторону Рохини, он обнажит оружие против вас.

1.6.6)(Э)Если попросить помощи у Крии, с большой вероятностью она откажется, сказав, что её владения располагаются за пределами городских стен, и в случае поражения Рохини её накажет. При желании, Крию можно попытаться уговорить.

1.6.7) (Ка)Если герои попросят помощи у Кабиров, то они притащят с собой пушку, которая способна с одного выстрела снести фундамент здания. К сожалению, целиться этой пушкой крайне сложно, а стреляет она только раз в 2 хода.

1.6.8)(Б+)Стандартный бонус бездушных ни даст ничего, а вот Б+ позволит заранее договориться с Бездушными, чтобы во время боя часть их бойцов перешла на вашу сторону.

1.6.9)(Н)Вы можете попросить наёмников помочь вам в этом бою за вашу помощь. В таком случае на бой придут дополнительно три хорошо вооружённых дьявола цепей.

1.6.10)(Л)Ставить ловушки – плохая идея, Рохини найдёт их все перед боем, насторожится и удвоит охрану.

1.6.11) 1 вариант исхода боя – Рохини может сбежать, понимая, что проигрывает. В таком случае она будет укрываться в одном из своих укрытий. Если укрытия разрушены, герои навесили на Рохини маячок, то они смогут найти её в одном из окрестных лесов, в окружении стражи. Если же Рохини не может пойти в укрытия, а маяк не был активирован, то Рохини сбежит, а вас возьмут под стражу за бездарный провал операции и отправят к Белу. Попутно Рохини перехватит письмо от Бела с объяснениями, кто такие главные герои и нападёт на конвой большим отрядом. **B.E.1**

1.6.12) 2 вариант исхода боя – Рохини побеждает и берёт героев в плен. **B.E.1**

1.6.13) 3 вариант исходи боя – Герои побеждают Рохини и берут её в плен/убивают. Они несут трофеи к дворцу, но там нет Арахниуса(он недавно отъехал осматривать свои владения), героев встретит Ли. Он скажет, что лично доставит Рохини(или её голову) герцогу. При отказе героев, он будет сначала им угрожать, а позже сделает вид, что сдался и уйдёт. Через 15 минут после этого, на героев нападут 2 комиссара во главе с Ли. При поражении он посадит всех героев в катакомбы, представив всё так, будто герои перешли на сторону Рохини. Если же герои победят, то через час Арахниус приедет лично, и герои смогут всё ему рассказать. Вне зависимости от исхода боя с Ли, Арахниус, как только получит письмо от Бела, отправит приключенцев под конвоем в столицу Авернуса. **G.E.1**

**B.E.1**)Герои просыпаются в катакомбах замка. У одного из них огромный шов на теле. К ним подходит бездушный и говорит, что является тайным агентам Бела и поможет им сбежать. Через тайные туннели герои выбираются за стены города, где их ждёт повозка и конвой. Вскоре, герои лично предстают перед Белом. Он рассказывает их предысторию, а также объясняет, что незадолго до их амнезии они договорились, что зашьют найденный осколок внутрь своего тела. Увидев шов и поняв, что Рохини выкрала осколок, Бел приходит в ярость. В зависимости от действий героев, их могут убить, посадить в катакомбы или дать шанс искупить свою вину, лишив всех привилегий. Конец.

**G.E.1)** Вскоре, герои лично предстают перед Белом. Он рассказывает их предысторию, а также объясняет, что незадолго до их амнезии они договорились, что зашьют найденный осколок внутрь своего тела. Получив осколок и Трижды предательницу, Бел хвалит героев за хорошую службу и говорит, что несмотря на то, что герои ничего не помнят, он помнит своё обещание. Все герои становятся Эрцгерцогами ада и смогут изменить свою форму. Также, в награду за голову Рохини Бел предлагает выбрать любое оружие из его оружейной. После этого, он объясняет, что осталось всего 2 ненайденных осколка и он вновь отправляет героев на землю, дабы найти осколки. Конец.

2)Захват города для Рохини.

2.1.1)В любой момент сюжета, герои могут решить полностью перейти на сторону Трижды Предательницы. В таком случае у них запускается другая цепочка квестов, направленная на захват города, которым правит Арахниус.

2.1.2)Если сказать об этом спутникам героев, то они отнесутся по-разному. Геферион и Дахау будут рады такому повороту, Дэвион и Наёмники не примут сторону Рохини и будут сражаться против героев, Мефисто будет рад ослаблению Бела, но в обмен на помощь захочет полный доступ к архивам и возможность забрать любые бумаги, а Крия и вовсе может сдать героев или попытаться их схватить, т.к. Дэвион больше не будет помогать героям. Но, Крию можно уговорить на участие в войне, в обмен же она попросит украсть для неё 5 стихийных бомб и возможность взорвать дворец после захвата. Дальнейшее прохождение вербовки Крии в 2.5

2.1.3)В качестве доказательства своей верности, Рохини попросит выполнить 2 задания – сломать ТПВКД и деактивировать маяк. После этого, герои будут приняты в орден бездушных.

2.2)Уничтожение ТПВКД.

2.2.1)Рохини объяснит, что есть всего два устройства, при помощи которых её смогут поймать – блокировщик телепортации и маяк. Внутри блокировщика находится очень дорогой кристалл – Эфериум, который явно не смогут заменить в такой глуши, поэтому, если его выкрасть, починить устройство будет невозможно. В качестве доказательства своей преданности, герои должны принести ей этот кристалл. Герои могут как зайти на склад днём и узнать, что кристалл украли, так и прокрасться ночью через задний вход. Дальше большая часть квеста похожа на 1.4, отличаются только концовки и невозможность попросить помощи у разведчиков:

2.2.2)Герои убивают Кабиров и относят камень Рохини. Она засчитывает выполнение задания и удивляется, узнав про Кабиров, но понимает, что эту пещеру можно обустроить как укрытие. Через день укрытие будет готово и герои смогут его использовать.

2.2.3)Герои могут забрать у Кабиров камень и оставить их в живых. Узнав это, Рохини заставить героев убить Кабиров, ведь они могут сдать их. Герои могут пощадить Кабиров и сказать Рохини, что убили, но доказательств нет. Тогда отношение Рохини к главным героям упадёт ещё сильнее. Если принести доказательства, то Рохини будет довольна исполнительность ГГ, если привести Кабиров живыми, то Рохини сохранит им жизнь и, с некоторым шансом, даст возможность доделать пушку и использовать её при захвате города.

2.2.4)Герои могут договориться с Кабирами и оставить камень у них/привести Кабиров с пушкой к Рохини. В первом случае Рохини сильно разочаруется в главных героях, но, когда найдёт Кабиров сама и договорится с ними о сотрудничестве, восставит своё отношение обратно. В втором случае Рохини сразу похвалит героев и договорится с Кабирами. В обоих случаях Кабиры будут участвовать в осаде, а их дом станет убежищем.

2.3)Деактивация маяка.

2.3.1)Если в городе ещё не известно о предательстве ГГ, то они могут просто прийти в маяк в любое время и предъявить Знак Комиссаров. В противном случае героям придётся пробраться на маяк, который будет охраняться несколькими дьяволами цепей. Главный вход будут охранять двое, поэтому можно забраться через крышу прилегающего здания, можно собрать строительный мусор в округе и соорудить лестницу до окна или же просто убить стражу. Когда герои попадут внутрь, Сиини с радостью примет посетителей и будет с удовольствием рассказывать всё, что они захотят, т.к.к не будет понимать, что они предатели. Он просто будет рад гостям. Если он поймёт, кто перед ним, то попытается сбежать через окно. Деактивировать маяк можно одним из следующих способов:

2.3.2)Убить Сиини и сжечь в кабинете на 5 этаже книгу, в которой описано, как накладывать метки. Маяк продолжить работать, но не останется знаний о том, как наложить метку.

2.3.3)Узнать, что устройство на самом верху маяка – лишь смотровая, которую можно легко восстановить. Основной механизм располагается в подвале. Если сломать этот механизм, восстановить его будет почти невозможно, по крайней мере за короткий промежуток времени.

2.3.4)Узнать, что на 3 этаже есть несколько бочек с порохом и взорвать здание. Основное устройство задето не будет, но отстроить маяк обратно будет крайне проблематично. Это посеет панику среди населения и заставит удвоить гарнизоны. Рохини будет недовольна таким решением, но, формально, задание выполнено.

2.3.5)Все остальные способы могут позволить вам убедить Рохини, что выполнили задание, но на самом деле маяк продолжить работать, либо его будет легко починить.

2.4.1)Рохини похвалит героев, за то, что они помогли ей и объяснит, что обратного пути уже, так или иначе, скоро их раскроют. Поэтому, им нужно как можно грамотней воспользоваться оставшимся временем и сделать как можно больше приготовлений для захвата города(А именно это Рохини и хочет сделать). Далее она предлагает героям варианты действий, которые могут помочь. Сам же штурм начнётся не позднее, чем через 5 дней, т.к. больше она ждать уже не может. Варианты действий: Убить Ли, завербовать союзников, подменить стражу агентами.

2.4.2)После выполнения 2.2 и 2.3 героев принимают в орден Бездушных. Герои могут пользоваться их укрытиями, а также им периодически будут выдавать зелья и другие расходники. Они могут попросить Бездушных купить им необходимые товары, и Бездушные принесут их через некоторое время. Также, Ли заподозрит героев в измене и с этого момент начнётся обратный отсчёт в один день. Время может увеличиваться или уменьшаться, в зависимости от действий героев. По завершении, их Знак Комиссаров станет красным, комиссары на улицах будут пытаться их схватить, а также Ли начнёт лично их выслеживать.

2.5)Вербовка союзников

2.5.1) (М)Мефисто будет рад ослаблению Бела, но в обмен на помощь захочет полный доступ к архивам и возможность забрать любые бумаги. Без договора он откажется вам помогать, понимая, что титул “Трижды предательница” не выдаётся просто так. Мефисто, будучи среди заговорщиков, сможет помогать вам с заданиями и узнавать важную информацию, а также, получив в своё распоряжение нескольких стрелков сможет завести отряд вражеских коммисаров в ловушку.

2.5.2.1)(Э)Крия может сдать героев или попытаться их схватить, т.к. Дэвион больше не будет помогать героям. Но, Крию можно уговорить на участие в войне, в обмен же она попросит украсть для неё 5 стихийных бомб и возможность взорвать дворец после захвата. Рохини наврядли согласится отдать дворец, но Крию можно будет уговорить и на любые другие важные сооружения, например стоящие рядом Комиссариат и оружейную. (Она просто хочет устроить терракт 5 стихийными бомбами, тем самым создав знак Тиамат и воодушевив её союзников по всему Авернусу). Крия может сыграть как в открытую – дав свои подкрепелния во время засады, тк и в закрытую – грабя далёкие земли и сообщая о нападении грабителей на своём домене, чем выкурит большое количество стражи из города.

2.5.2.2)Чтобы добыть для Крии бомбы, необходимо отправиться к мастеру по имени Селитра. Когда герои заходят в его магазинчик он угрюмо смотрит на них и ничего не говорит. Когда герои захотят узнать что-то про бомбы, он испугается и скажет, что ничего не знает. Дальнейшие расспросы или запугивания приведёт к началу квеста по помощи Селитре.

2.5.2.3)Герои могут попытаться забраться в дом торговца. В доме они не смогут найти бомбы, т.к. бомбы спрятаны в стене соседнего дома, которой прилегает к заднему двору Селитры. На самом же заднем дворе, помимо тайника разбросано огромное количество недоделанных механизмов. У Селитры бессонница, а потому он скорее всего спалит героев, которые проникли в его дом, но вместо того, чтобы вызвать старжу, вздохнёт и спросит “Вам действительно так сильно нужны эти бомбы?”

**Персонажи:** Селитра – бородатый дьявол. Мастер по созданию различных механизмов, раньше торговал с странниками из других миров, после закрытия Авернуса его отослали в Рассши для починки охранных механизмов. После починки стал не нужен, и Арахниус отослал его работать торговцем. Торговля идёт очень плохо. Идеал – его талант оценили по достоинству.

2.5.2.4)Когда Селитра понимает, что герои от него не отстанут, то предлагает отдать те бомбы, которые у него есть в обмен на помощь. Он хочет понять, почему его магазин разоряется и почему никто не хочет закупать у него товары. Если герои объяснят ему, что он делает не так, то он отдаст им все бомбы, которые у него есть.

2.5.2.5)Болтая с различными персонажами, герои могут узнать, что Селитра сильно завышает цены(Его логика проста: чем выше цена – тем выше прибыль), угрюм при общении с клинетами(А как понимать, что у него за финтифлюшки?) и недавно купленный арбалет у одного из клиентов был неисправен(Ну так конечно, у меня нет денег на хорошие материалы, раз у меня никто ничего не покупает). Если герои смогут объяснить Селитре его ошибки, то он отдаст все бомбы(если с ним заключили договор) или только часть, сказав что все остальные украли. Но, прислушавшись, герои услышать, что когда Селитра шёл за бомбами, был слышен стук двери и скрежет камней. С этой информацией можно понять, где именно он прячет бомбы.

2.5.3)(К)Геферион может изготовить поддельные доспехи. С виду будет казаться, что они крепкие, но на самом деле они не будут давать никакой защиты.

2.6)Убийство Ли

2.6.1)Из помощников Арахниуса, самый опасный – Ли. Если убить его, то почти вся сеть шпионов развалится, но сделать это непросто, т.к. он тот ещё параноик. Рохини скажет, что он хотя бы раз в день выходит из дворца, но никто не знает за чем. Проследить за ним ни разу не удалось. Также Рохини говорит, что можно узнать что-то у его разведчиков, но это крайний случай, ведь это сразу спугнёт Ли.

2.6.2)(М)Самый простой способ убийства – попросить помощи у Мефисто. Оббежав почти все бары и немного последив за дворцом, Мефисто расскажет, что Ли тайно курирует несколько организаций, включая Челиона, продавца наркотической смолы, Малеуса, который решил вести двойную игру, чтобы иметь возможность резко поменять сторону и Рыквергбара, лидера наёмников. Рохини не согласится втягивать в операцию своих поддельников, но скажет, что Рыквергбар точно не на её стороне и она будет благодарна, если вы его убьёте. Позднее Мефисто говорит, что у него есть гениальный план, и он готов помочь героям, если те отдадут ему оглушённого Ли. Если герои согласятся, то он поставит ловушки в тёмном переулке возле ветхого дома, где Челион встречается с Ли. Он подойдёт к Ли и украдёт его вещи из его карманов, заставляя Ли пойти за ним в тёмный переулок и попасться в ловушку. К сожалению, Ли замечает ловушки и обходит их, в результате чего героям придётся лично расправиться с ним. Если герои убьют Ли, вместо того чтобы оглушить или не отдадут оглушённого Ли Мефисто, то последний обидится и перестанет помогать героям, но сдавать их не станет. В противном же случае, герои больше не увидят Ли, как и обещал Мефисто.

2.6.3)Герои могут сами устроить засаду в любом из мест, про которые рассказал Мефисто.

2.6.4)Также можно решить проблему любым другим способом – забраться в замок через окно в саду, проследить за Ли лично или даже придумать гениальный способ его выманить. Всё в руках игроков.

2.6.5)После смерти Ли, разведчики перестанут шпионить за Рохини, а Лаг и вовсе перейдёт на её сторону. Также, без хорошего капитана, защитникам будет сложнее организовывать защиту города.

2.7.1)Дерек собирает дополнительные силы для защиты города и, потому, ему нужны новобранцы. Рохини объясняет, что если суметь в качестве новобранцев закинуть золотых амулетов, то они устрою резню в стане врага, чем могут повернуть ход боя. Но, у неё пока что нет идей, как это можно провернуть.

2.7.2)(Э)Один из самых простых способов – опять обратиться к Крие. Она может отправить под видом своих людей отправить Золотых. Но, уговорить её решиться на это будет непросто.

2.7.3)(Д)Другой хороший вариант предложит Дахау. Сейчас у Дерека стоит выбор между Наёмниками Рыквергбара и Воинами, которых предложил Челион(Которые и являются Золотыми, Челион не предатель, Челиона обманули). Дерек определённо выберет более надёжных наёмников, но он очень труслив, и если вдруг подумает, что наёмники представляют угрозу, то откажет им. Дерек очень дорожит своим статусом, личной коллекцией оружия и, конечно же, жизнью, а потому испугается, если от имени наёмников угрожать чему-то из этого. Герои могут отправить подставное письмо(если достаточно хорошо запугать, то Дерек откажется принимать все последующие письма наёмников и выгонит их из города) или подсказать Рыквергбару, что если надавить на Дерека, то он заплатит больше.

2.7.4)(К)Также, можно представить Золотых крайне элитными воинами, заказав внушительные, хоть и не очень практичные доспехи у Гефериона. По счастливой случайности, у него есть партия готовых доспехов, а чтобы украсить их ему понадобится один день. Дерек же больше смотрит на внешность, а не на боевые качества, а потому с радостью примет таких новобранцев.

2.7.5)Другой интересный вариант – просто запугать Дерека. Но, нужно быть аккуратным, граница между “Недостаточно” и “Слишком” крайне тонка.

2.8)Штурм.

2.8.1)Рохини собирает всех своих приспешников и говорит, что медлить больше нельзя. Этой ночью они идут на штурм. План штурма следующий: Вся армия, находящаяся в городе, выходит из заброшенных кварталов и устраивает погромы возле городской стены, чтобы отвлечь гарнизон и дать перелезть через стены остальной армии. Дальше совершается марш-бросок до дворца, попутно армия делится на несколько частей: Бездушные встают охранять ворота к дворцовой площади из бедных кварталов, Золотые штурмуют арсенал и казармы, Рохини с горсткой телохранителей и героями отправляется убивать Арахнуса.

2.8.2)(Ка)Если в вашей армии Кабиры, то они пушкой сносят стену, почти не тратя время на бесполезные погромы.

2.8.3)(М)Мефисто сможет отвлечь на себя часть внимания комиссаров, и путь до дворцовой площади будет безопаснее.

2.8.4)(Э)Если люди Крии отвлекают стражу, то гарнизон арсенала уменьшится вдвое, а часть Золотых сможет пойти с героями.

2.8.5)(Г)Если кузнец подменил доспехи, то КД некоторых комиссаров падает до 10+ЛОВ.

2.8.6)(Т)Если корона Тиамат на героях, то они смогут подчинить себе псевдодракона, который будет в одной из комнат замка Арахниуса.

2.8.7)Количество совершённых приготовлений определит лишь количество и сложность боёв по пути к дворцу. После входа во дворец остаётся только бой с Арахниусом, который имеет крайне выскоие статы даже по сравнению с Рохини. Переодически, во время боя будут прибывать подкрепления для той или стороны(в зависимости от того, кто побеждает).

2.8.8)При победе Рохини оглушает Арахниуса и выходит с его телом на балкон, чем подавляет сопротивление защитников. Дальше она приказывает связать и увезти его, а сама поблагодарит героев и разрешит им заняться тем, чем они хотят. После того, как она завершит некоторые дела, она к ним вернётся. Через несколько часов прибывает гонец с письмом от Бела, и Рохини прочитывает его, после чего направляется к ГГ. **G.E.2**

2.8.9)При поражении Рохини сбежит с остатками армии, а Арахниус возьмёт героев в плен. Через несколько часов приходит письмо от Бела и Арахниус отправляет героев под конвоем в столицу. **B.E.2**

**G.E.2**)Рохини рассказывает главным героям то, что она знает, а также убеждает их, что для всех будет лучше, если осколок извлечь. Также, она предлагает героям продолжить сражаться на её стороне.

**B.E.2)**Конвой доставляет героев прямо до тронного зала. Бел принимает гостей и рассказывает всю предысторию. Он объясняет, что крайне раздосадован их предательством, но, в обмен на доставленный осколок, он разрешит сохранить героям жизнь и даже свободу. После этого он достаёт осколок и отпускает героев. (На самом деле Бел надеется, что они вернутся к Рохини и выведут его на след)

3)Дополнительные задания:

3.1)Наёмники и Бездушные.

3.1.1)Проходя мимо одного из заброшенных домов, герои слышат звуки боя. Если они зайдут в дом, то увидят Бездушных, сражающихся против Наёмников Рыквергбара. Наёмники постепенно побеждают, и если герои не вмешаются, то наёмники победят и уйдут, не желая разговаривать с приключенцами.

3.1.2.1)Если принят сторону наёмников и помочь им в бою, то наёмники отметят неплохие навыки героев и скажут, что им бы сейчас пригодилось несколько хороших бойцов. Вскоре подойдёт Рыквергбар и объяснит, что он взял заказ на голову одного гадёныша(которым позднее окажется Дахау), но тот слишком быстро бегает, и взять его получается. Поэтому они нашли его убежища, и решили устроить в них засаду. У него слишком мало людей, чтобы устроить засаду в последнем убежище и он готов поделиться наградой, если герои засядут там. Он показывает на карте дом, в котором необходимо устроить засаду.

3.1.2.2)Когда герои приходят, они обнаруживают очень слабенькую стражу и без особых проблем с ней справляются. Когда они расположатся в засаде, кто-то снаружи запрёт дверь и начнёт наполнять комнату ядовитым газом. В этот момент герои могут заметить, что пара бутылок, валяющихся возле стены, не покрыты пылью, в отличие от всего остального в этой комнате. Потайная дверь открывается, и герои видят книжный шкаф. Книг 33 и первые буквы названий книг совпадают с алфавитом Дьяволов(удачно совпадающим с русским алфавитом). Если вдавить книги, составляющий слово “Душа”, то откроется ещё один проход, и герои смогут выбраться. Убив отравителя, они возвращаются к Рыквергбару

3.1.2.3)Если герои опоздают, то Рыквергбар будет уже мёртв, а наёмники убьют напавших бездушных, но Дахау сбежит. Новый лидер наёмников забудет про обещание Рыквергбара и ничего не даст главным героям

3.1.2.4)Если же герои успели, то они увидят, как Дахау пытается убить Рыквергбара. Если спасти Рыквергбара, то успеет ранить Дахау, что позволит вам догнать его по следам крови. Когда вы приведёте Дахау, Рыквергбар выслушает, что произошло в укрытии и, когда узнает, выразит благодарность героям и скажет, что они могут попросить его о любой услуге. Также отдаст половину награды за голову Дахау. (Н)

3.1.2.5)Если в бою помочь Дахау, то его воины быстро разделаются с остальными наёмниками. Он поблагодарит героев и подарит им какой-нибудь артефакт. Б+ герои не получат(

3.1.3.1)Если же выбрать сторону бездушных в первом бою, то вскоре придёт Дахау и скажет, что необходимо бежать. Когда герои доберутся до безопасного места, он объяснит, что им требуется помощь в борьбе с наёмниками, которые ставят под угрозу существование клана Бездушных. Если они помогут, то бездушные будут им ещё благодарнее. Также, между словом, Дахау посетует на то, что Рохини никак не хочет решать их проблемы, несмотря на то, сколько они ей помогают.

3.1.3.2)Вы вместе с Дахау и Бездушными побежите защищать укрытия, на которые напали наёмники. По пути, Дахау скажет, что стоит разделиться, чтобы успеть. Он разделит свой отряд на две части и направит в разные укрытия, а героев направит в третье. Когда странники прибудут, то обнаружат убитую стражу и странные следы крови. Когда они зайдут внутрь, то наёмники запрут дверь и начнут запускать газ. Героям снова нужно найти выход, как в 3.1.2.2. После этого, когда герои обогнут здание, они встретят Рыквергбара с несколькими наёмниками. После победы прибежит Дахау и будет счастлив видеть раненного Рыквергбара. Он скажет, что герои даже не представляют, как много они сделали для Бездушных, и что герои могут просить о любой помощи, которая тем понадобится. (Б+)

3.2)Некротическая скверна

3.2.1)Герои встречаются с несколькими больными некротической скверной. Больные говорят, что почти уверены в том, что кто-то наслал на них проклятие, но им никто не верит. Они объясняют, что если найти, кто это сделал, то Арахниус определённо даст хорошую награду за его голову.

3.2.2)Самый лучший вариант – пойти к колдуну, который поймал Крию(1 акт). Сначала он не захочет говорить, но потом расскажет, что вместе с ним в Авернус попал и другой некромант. Он оказался слаб духом и преисподняя постепенно начала сводить его с ума, поэтому они разделились, когда прибыли в окрестности Рассши. Также он расскажет, что зовут некроманта Крад, что он лесной гном, хорошо скачет по деревьям и очень любит смотреть на водопады лавы. Также он укажет место, с которого открывается наилучший вид. Ещё колдун скажет, что сознанию Крада можно помочь, если оставить его в месте, имеющий как можно более слабое влияние Авернуса. Он был бы очень благодарен героям, которые смогли бы вылечить его друга, если это возможно.

3.2.3)(М)/(Д)Другие варианты – поузнавать информацию у Мефисто или Дахау. Они оба могут дать наводки на места, в которых стоит искать некроманта.

**Персонажи:** Крад – немного чокнутый лесной гном. Волшебник школы некромантии. Получил много шрамов от Криса и чудом сбежал, сейчас мстит любым дьяволам, которых найдёт, насылая на них душевную скверну. Идеал – уничтожение исчадий(до излечения).

3.2.4)Когда герои встретят Крада, то может завязаться драка(в зависимости от действий героев). После, можно будет пообщаться с Крадом и понять, что он сумасшедший после изуродования Крисом и хочет просто убивать дьяволов.

3.2.5)Можно просто убить Крада и принести его голову Арахниусу или Рохини. Оба отсыпят неплохую награду за голову.

3.2.6)Можно воспользоваться сумасшествием Крада и натравить его на Золотых/Бездушных/городскую стражу и т.д.

3.2.7)Можно пойти по самому сложному пути, и посадить Крада в храм из первого акта(против его воли), а после сказать об этом другому некроманту. Если зайти в логово некроманта через день, то Крад будет уже излечен, а некроманты скажут, что вы можете попросить их о любой услуге.

3.3)Расследование

3.3.1)К героям на улице подойдёт некий рогатый дьявол по имени Шипатсу и объяснит, многое слышал о них и знает, что они очень много сделали для города. Дальше, пригласив героев поговорить в тихий переулок он объяснит, что в последнее время его шантажируют, заставляя платить за крышу для его бизнеса. У него уже не осталось денег, и он попросит найти шантажёра. Взамен он готов отдать то немногое, что осталось. Также он показывает несколько писем подписанных “К.” (Кукловод, псевдоним Мефисто). В одном из них, К требует деньги, иначе уничтожит его плантации(задание 2), а во втором К говорит, что зря тот его не послушал, и требует большую сумму и переписку с Челионом, иначе Шипатсу потеряет и псарню(задание 11). В третьем же письме К говорит, что разочарован попыткой Шипатсу использовать поддельное золото и требует ещё больше золота и несколько конторских книг за безопасность банка. Дальше Шипатсу объясняет, что он всё заплатил, но банк всё равно разграбили. Также он уверен, что тот же человек убил его бесов, добывавших мясо Карагоров(если герои их убили) и охрану на мосту(если герои их убили).

3.3.2)У некоторых персонажей можно узнать, кто К – это некий Кукловод, который переодически проворачивает крайне сомнительные дела. Если герои зайдут в банк, то найдут кусочек ткани с надписью “дские Пала”(название группы дьяволов из задания 9.5), если герои имеют связи среди Золотых, то те скажут им, что их навёл на мост какой-то бородатый дьявол, если придут к псарне, то поймут, что кто-то специально обвалил проход, а табличка была куплена у Гефериона странным дьяволом, который не захотел показывать своё лицо. Естественно, все эти подсказки ведут к Мефисто.

3.3.3)Просто так Мефисто сознаваться не будет, но если показать факты, то признает вину, но удивится, почему герои разозлены. Шипатсу он назовёт тупым мешком с деньгами, а также предложит часть добычи за молчание. Если восстанавливать хронологию, то окажется, что Мефисто начал шантажировать Шипатсу и собирался сам разграбить плантацию, но удачно пришли герои. Потом он направил героев на путь через псарню, а сам придупредил псаря об их приближении. Карагора он выманил запахом на путь главных героев, а банк разграбил заранее при помощи адских палачей и вообще не ожидал, что герои туда придут.

3.3.4)Если принять предложение Мефисто, то герои получат неплохое количество золота и ещё большое уважение Мефисто за то, что они раскрыли его план.

3.3.5)Если привести Мефисто к Шипатсу, то он попытается сразу же его убить. При успехе он отдаст героям то, что причитается(если они заключили договор) или сбежит(если не заключали). Если спасти Мефисто, то он станет гораздо хуже относиться к главным героям за то, что они пытались его сдать. Можно будет обобрать труп Шипатсу, и у него окажется с собой вся сумма(если герои заключали договор) или только её часть(если не заключали).

3.3.6)Также сфабриковать доказательства причастности кого-то другого. При успехе произойдёт то же самое, что и в 3.3.5

3.4)Охота на Золотых

3.4.1)Во время разговора, Дерек скажет, что если у героев будет время, то неплохо было бы избавиться и от другой проблемы – Золотых амулетов. Он знает, что всем управляют трое дьяволов, которые называют себя Триадой. Имена первых двух известны – Крис Улыбка Смерти и Скарсник Хитрюга. Более того, говорят, что Скарсник даже не является исчадием. Кто же третий – никто не знает. За голову каждого из них назначена хорошая награда, а за убийство всех троих Дерек разрешит взять любое оружие из своей оружейной.

3.4.2)Дерек скажет , что вроде у Ли есть разведчик среди Золотых(Лаг), и возможно он сможет помочь с выманиванием Криса. Что Ли, что Лаг скажут, что Крис собирался нанести визит небольшой ферме с лемурами в качестве рабов и укажут место. Герои смогут устроить там засаду. Лемуры могут усложнить или упростить бой. Сам Крис – Варвар пути Безграничной ярости, а потому его лучше убивать заклинаниями. У него будут крайне слабые подкрепления.

3.4.3)Дерек скажет, что Скарсник очень любит различные магические вещи, поэтому если пустить слух о такой вещи, то Скарсник обязательно придёт, чтобы её забрать. Скарсник всегда ходит с несколькими сильными дьяволами, является Чародеем Драконьей крови и обладает обширным набором заклинаний.

3.4.4)Что Скарсник, что Крис на самом деле не знают, кем является глава триады. Попытки героев найти его также не увенчаются успехом. Но, через несколько дней героям придёт письмо от анонима, который скажет, что готов поделиться информацией про Золотых и предложит встретиться в заброшенном здании на краю города. Когда герои придут, он распылит успляющий газ, а героев с неуязвимостью добьют его люди.

3.4.5)Когда герои проснутся, они будут связаны, а Пери что-то пишет. Он весело поболтает с героями, расскажет им всё, что они хотят знать и в какой-то момент скажет, что пора с ними кончать. В этот момент, если герои не смогут освободиться сами, им на помощь придёт Ли/Дахау, которые случайно узнают о том, что на героев готовится покушение. Пери является следопытом-травником, имеющим большое количество зелий и ядов, которые он раздаёт союзникам. Когда Пери поймёт, что проигрывает, он попытается сбежать и присоедениться к Рохини(Если герои не перешли на ёё сторону) или просто сбежать из города. Если поймать его, то Дерек честно отдаст положенную награду.

**Персонажи**: Пери – третий член триады Золотых амулетов, гениальный алхимик и мастер манипуляции, достаточно состоятельный и влиятельный, чтобы скрывать сомнительные дела Амулетов. Именно он договорился о сотрудничестве с Рохини. Амулеты ему нужны для уничтожения конкурентов, сбора редких ингредиентов на краю Авернуса и дополнительных денег. Идеал – оставаться в тени.

3.5)Поражение воителя

3.5.1)Геферион может обратиться к искателям с странной просьбой – нужно сходить с ним до одной пещеры и просто подождать возле входа. Один он идти боится. Когда герои согласятся и придут, Геферион выбежит из пещеры с криками о помощи. Существо, похожее на длинноногую шипастую черепаху, умеющую изрыгать пламя, будет бежать за ним. Монстр неуязвим к атакам по панцирю и имеет 75% сопротивление к атакам по голове и ногам. Но, у если атаковать по брюху, то никаких сопротивлений не будет. Самый простой способ победить – заставить упасть противника вверх ногами, например забайтив его забежать на скалу.

3.5.2)После боя, Геферион вынесет Дэвиона, потерявшего сознание и попросит героев помочь спасти его. Тут герои с удивлением узнают, что Дэвион и Геферион давно знакомы и недавно, попросив заточить свой клинок и усилить броню, Дэвион ушёл на бой. Кузнец для интереса поинтересовался, куда он идёт, и Дэвион сказал. Когда он не вернулся с боя, Геферион забеспокоился и решил попросить помощи у героев.

3.5.3)Если герои спасут Дэвион, то они получат +уважение, если они на стороне Арахниуса или согласие не вмешиваться в то, что происходит, если они на стороне Рохини. Если у героев и так максимальный респект Дэвиона, то он отдаст такой же меч, какой носит сам(окажется, что у него таких 2).