Авернус

Предыстория

Авернус – первый круг девяти преисподних, место для приёма гостей со всех остальных миров и главная линия защиты от демонов в войне крови (война между демонами из бездны и дьяволами из девяти преисподних). Молодая эриния Рохини, уже дважды предавшая интересы преисподней ради собственной выгоды, но сумевшая выкрутиться, придумывает план по захвату приличных земель в материальном мире, втираясь в доверие к людям и моровым чудовищам, а позднее предавая их. Получив поддержку подкреплениями с Малболга, она предала и преисподнюю, получив армию из людей, моровых чудовищ и бесов, и с её помощью разграбила караван, перевозивший артефакты и вазу душ – артефакт, содержавший в себе часть душ дьяволов с первого круга. В результате некоторые дьяволы на первом кругу получили души, Рохини стала одной из опаснейших преступниц Девяти преисподних, попутно получив прозвище Трижды Предательница и ворох артефактов, а на Авернусе введено чрезвычайное положение. Все гости выгнаны, Авернус закрыт для любых посетителей, попасть туда можно лишь если ты дьявол (После смерти в материальном мире или изгнания) или по личному распоряжению Асмодея, владыки Девяти преисподних. Бел, владыка Авернуса, пытается тайно найти исчадий, получивших души и уничтожить, а также собирает вазу душ обратно и пытается поймать Рохини. Рохини успела отправить своих слуг, чтобы они спрятали осколки, но не верила в закрытие Авернуса и потому оказалась запертой на нём. Бел отправил нескольких доверенных дьяволов на тайную миссию в материальный мир, чтобы найти осколки, использовав новые заклинания, которые почти полностью маскируют дьявола под человека. Заклинания получилось использовать, поскольку к этим дьяволам вернулась душа. В материальном мире эти дьяволы смогли модифицировать заклинания, сделав сходство ещё сильнее, но попутно потеряв память и полностью уверовав в выдуманную предысторию.

Случайные события:

//Саламандра\\ Во время отдыха герои замечают карликовую саламандру, пытающуюся украсть мясо. Они могут убить её, поймать и позднее приручить или проследить за ней, найдя логово раненной саламандры. При хороших бросках на уход за животными, рану можно подлатать, а животное приручить, получив мощного союзника.

//Головоломки\\ Вплоть до города можно встретить странные храмы с загадками, разгадав которые можно неплохо обогатиться. Чтобы войти в храмы, нужны ключи: Кардинариевый, Финимагусовый, Мифриловый и Адамантиевый. Получить их можно в качестве награды, купив у торговца, у необычного нпсшника, продающего этот ключ, или найдя в каком-нибудь тайнике. Храмы являются древними сокровищницами Тиамат.

//Крис\\После 7 квеста, на героев может напасть Крис, попытавшись им отомстить. В случае опасности он будет сбегать. С каждой попыткой он будет становиться агресивнее и настойчивее.

Акт 1

1)Герои встречаются в некой деревне на краю мира. Они должны быть уже знакомы или некоторое время находятся в деревне. Герои слышат крики на улице, выбегают и видят горящее здание на краю деревни. Побежав туда они видят культистов-дьяволопоклонников, бегущих навстречу. Можно проследить за ними, убить и прочитать записку, объясняющую, что здание лишь прикрытие, а главная цель – дом колдуна на другом краю города или любым другим способом оказаться у дома колдуна. Внутри трупы культистов, попавших в ловушку и тайный проход. В подвале стоит слепой колдун с заранее скастованным заклинанием изгнания в ад, которое он и отправляет в только вошедших героев, перепутав их с дьяволами. Если герои разделились, их нужно свести вместе и одновременно отправить в ад. Можно расширить радиус заклинания, заставить колдуна ходить и изгонять всех подряд или придумать что-то ещё. \*\*\*Быстрый бой с культистами\*\*\*

2)Герои просыпаются в аду. Их с интересом разглядывает Рохини. В разговоре она удивляется, что люди смогли сюда попасть, ведь Авернус закрыт. Также она говорит, что знает как вернуть людей в их мир, для этого им надо добраться до святилища в Абраке и она их вернёт в материальный мир. Также, в разговоре она представляется Розой(Полное имя – Розаритеонна) и может дать несколько советов странникам, если они попросят. Она понимает, что люди могли попасть сюда только по приказу Бела\Асмодея, а значит это кто-то из их слуг. Она хочет заманить их в ловушку, чтобы выпытать кто они.

**Персонажи:** Рохини. Длинные красные волосы заплетены в аккуратную косичку, алые зрачки в её выразительных глазах смотрят в самую душу, кроме тех мгновений, когда их закрывают длинные ресницы. Миниатюрный нос и вечно искривлённые в улыбке губы привлекают внимание, но ещё больше его привлекают огромные багровые крылья, прячущиеся за изящным станом. Кроваво-красные доспехи с чёрными языками огня плотно прилегают к телу, а в ушах звенят изысканные серьги из обсидина и рубинов . При первой встречи называет себя Розой, сокрашение от её имени Розаритеонна, которое ей не нравится. Говорит тонким голосом, часто шутит, ещё чаще шутит про себя, часто извиняется и делает вид, что имеет эмпатию. После вскрытия обмана начинает говорить властным голосом, демонстрирует презрение к более слабым. Идеал – власть.

3)Герои начинают выживать в аду. Появляются механики адского влияния и адского знания. Далее идут 20 заданий первого акта, которые могут быть немного переставлены или изменены. После некоторых заданий можно получить серьёзные преимущества.

**Задания:**

1)Встреча с костяным дьяволом. Он будет пытаться неумело получить души при помощи договора, предлагая услуги проводника, а потом решит взять в плен, чтобы забрать души. Если героев больше 3, то в бою ещё участвуют бесы. Задание нужно, чтобы показать агрессивность дьяволов и их желание заполучить души, а также чтобы познакомить с костяными дьяволами и бесами. \*\*\*Стратегический бой\*\*\*

2)Герои видят погонщика(игольчатый дьявол), который заставляет лемуров обрабатывать плантации. Часть лемуров подбираются к нему сзади. Они нападают на спинагона. Задание нужно, чтобы показать агрессивность дьяволов и познакомить с спинагонами и лемурами. \*\*\*Быстрый бой. Рядом есть деревья, лемуры, корзинки лемуров, в которые они собирали листья, кустарники с кислотными фруктами, трава на земле, палки с крюками, которыми лемуры собирали листья\*\*\*

2.1)Герои бездействуют или помогают лемурам. Лемуры убивают погонщика, часть разбегаются, остальные нападают на героев.

2.2)Герои помогают погонщику, он карает лемуров и хочет взять в плен героев. Бой с погонщиком, затем бой с некоторыми особо агрессивными лемурами.

**Примечание:** задания 3-7 можно переставлять любым способом, поскольку они происходят в одной локации.

3)Герои приходят в полузаброшенные руины, но даже здесь есть небольшое население. Герои находят сломанный адский меч (они могут найти его на полях сражений, в руинах или в предыдущих боях). После того, как они найдут кузнеца (сами или при помощи торговца)(над кузницей знак ашмедаев), герои заходят в его дом. В кузне нет наковальни, горна и всех инструментов, а кузнец в депрессии и бухает. (Хотя дьяволы обычно не пьют. Позднее мы узнаем, что у него есть душа)(Кузнец – костяной дьявол). Он говорит, что может починить, если вы добудете ему инструменты, которые украли его конкуренты. Герои могут допросить торговца, который конечно же в курсе, кто украл инструменты, найти следы из заднего выхода дома кузнеца или просто увидеть их в окне дома напротив. После этого можно зайти через главный вход и убить 2 костяных дьяволов, забрав инструменты или зайти через задний вход и выкрасть их. Кузнец обрадуется и скуёт осколки меча, а также радостно будет рассказывать последние новости (например о больном из 4ого дома или о странных руинах с загадками где-то на севере или о дьяволе, ищущем помощника) и интересные факты(Мб об адской иерархии). Задание нужно, чтобы получить первый артефакт, хорошие отношения с кузнецом и узнать о новых заданиях. Также может отдать один из ключей для гробницы Тиамат. \*\*\*Стратегический бой\*\*\*

**Персонажи:** Кузнец Геферион (сокращенно Гефест или Гефи). Серый сгорбленный скелет и небольшими прослойками мяса на руках, что отделяют кожу от костей и полной мышечной атрофии. Простенькая одежда, состоящая из небрежно накиданных на голый торс вещей пепельного и коричнего цвета скрывает небольшой клевец, с которым старик почти никогда не расстаётся. Усталый взгляд по-дружески смотрит на тебя исподлобья, а густые брови из наехавших друг на друга складок кожи постоянно скачат то вверх то вниз во время разговора. Из-за спины почти всегда торчит древко огромной кувалды. При первой встрече в депрессии и посылает всех куда подальше. После первого квеста становится более разговорчивым и весёлым. Является костяным дьяволом, имеет душу, никогда не обманывает и с радостью делится с героями любой информацией, хоть и знает немного. В жизни был одним из лучших кузнецов дварфийского королевства. Мечтает открыть сеть кузниц. Идеал – совершенствавание кузнечного дела.

4)Герои заходят в магазин(над ним знак ашмедаев), из встречает торговец, являющийся бронированным дьяволом цепей. Он предлагает различные товары и пытается получить их души при помощи договора. После неудачи начинает торговать относительно честно(но всё равно дико завышает цены). Согласен обменять золото героев на багряные(местная валюта), по курсу 1 к 1. От других персонажей можно узнать, что он дико завышает цену(он может потом отдать золото Маммону). Если сказать ему об этом, курс измениться на 1 к 2. Также торговец рассказывает о ближайших заданиях (Кузнец, руины с головоломками, встревоженный дьявол и больной). Если покупать без договора, то может обмануть, продав нерабочую вещь. Также, у него можно купить ключ от одной из сокровищ Тиамат, он не знает что это за ключ, поэтому отдаст его за бесценок.

**Персонажи:** Торговец Ракхис(РАНХиГС). Пепельного цвета дьявол с огромными рогами, устремлёнными в сторону собеседника, острыми клыками, которые торчат наружу даже при закрытом рте и залитыми изумрудным цветом глазами, по которым скачет крохотный чёрный зрачок. Брелок в виде оранжевого кошачьего глаза закреплён между двумя цепями на обнажённой костлявой груди. Активно жестикулирует, говорит отрывисто, постоянно заваливает товарами, скидками и акциями. Говорит что коммерцию и деньги придумали именно в преисподней. Пытается нажиться на героях, которые мало что знают об Авернусе. Идеал – богатство.

5)Костяной дьявол/дьявол цепей (в зависимости от уровня героев) просящий вернуть некий конверт, который он должен был передать важному дьяволу, но этот конверт украли. Если вы поможете, то он заплатит. Если убедить или запугать, то он даст вперёд только треть, если заключить договор, то в нём будет лишь треть суммы. Если надавить, то он может дополнительно дать артефакт. Лист хранится в доме с парой дьяволов/бесов. Их можно выманить наружу, раззадорив адскую гончую, которая должна охранять вход, но уснула. Если вы их выманили, то можно выкрасть бумагу, иначе придётся драться. Когда вы вернёте лист дьяволу, он попытается сбежать, если вы не заключали договор. При поимке вы получите треть денег и артефакт. Артефактом может быть один из ключей. \*\*\*Стратегический бой\*\*\*

6)Среди руин вы видите группу дьяволов, пытающих лемуров ради удовольствия. Часть из них являются всадниками, на всадниках весят золотые амулеты. Они замечают героев и нападают. Главного зовут Крис, и во время боя он безумно хохочет, испытывая наслаждение от убийств. Герои начинают проигрывать бой. Во время боя появляется Дэвион и спасает героев. Скакуна Дэвиона убивают, а Крис с ещё несколькими всадниками сбегает. Дэвион неразговорчив, но предложит героям помочь ему, в награду за их спасение. Если они найдут дьяволов с золотыми амулетами, то нужно положить записку к его дому. Он в долгу не останется. “Золотые амулеты”, как объясняет Дэвион, отморозки даже по меркам дьяволов, и он хочет их всех убить. Вскоре герои встретят Золотых амулетов и могут убить их или оставить записку об их местоположении Девиону. В обоих случаях через некоторое время к ним прилетит бес с наградой и запиской от Девиона. \*\*\*Стратегический бой\*\*\*

**Персонажи:** Крис Ухмылка смерти. Сам себе придумал прозвище. Бородатый дьявол, по статам аналогичен коммисару. В бою набросится на отделившегося противника и попытается изувечить его. Абсолютно безумен, его главное желание – пытать и убивать тех, кто не может дать ему сдачи. Несмотря на безумие, является одним из 3 главных лиц в золотых амулетах. Когда-то был благородным воином, но ад развратил его. После первой встречи желает отомстить героям. Идеал – резня, где преимущество на его стороне.

**Персонажи:** Воитель Дэвион. Адский рыцарь, некогда высший эльф, от рождения не обладавший спобностями к магии, но имевший огромную физическую силы. Некогда длинные светлые волосы сейчас небрежно спутанны и местами приобрели пепельный окрас. С правой части черепа волосы как-будто насильно вырваны и обнажают шрамированные уши, у которых были срезаны острые концы. Огромный шрам делит прекрасное эльфийский лик на две части, не давая рассмотреть правильные черты лица. Один из уголков рта порван, и шрам от это увечья всё ещё не зарубцевался. Имеет серебрянный амулет с рубином, черную изысканную броню и меч, чёрный у основания, но раскалённый добела у острия. Его поселение было уничтожено из-за беспечности подростков, открывших портал в бездну, и поэтому он выбрал клятву покорения, а позднее перешёл на сторону ада, в обмен на усиление физических сил и возможность уничтожать демонов. Крайне немногословен, говорит отрывисто. При первой встрече главные герои его совершенно не интересуют, но после того, как они ему помогут, он готов помочь в ответ. Идеал – справедливость.

7) В одном из домов будет якобы больной дьявол по имени Дахау. Когда герои зайдут в дом, они обнаружат пару дьяволов, играющих в карты. Они спросят, за больным ли пришли, и, получив утвердительный ответ покажут на лестницу. Они до последнего будут принимать главных героев за квазитов. Больной же, по имени Дахау, испугается, когда к нему зайдут, но быстро поймёт, что это не квазиты. Дальше он попытается объяснить, что он не болен, он просто слишком добрый для этого мира и попросит его спасти. Герои могут убить охрану, увести её или же найти лестницу в соседнем дому и приставить её к окну. Любой из способов приведёт к получению знака Бездушных – тайного общества для дьяволов с душой и небольшой награды. \*\*\*Стратегический бой/Быстрый бой\*\*\*

**Персонажи:** Дахау. Игольчатый дьявол. Длинные иглы растут по всему светло-серому костяному телу этого создания, уменьшаясь лишь к краю экстремально длинного хвоста. Сильно вытянутое вперёд лицо, напоминающее скорее лощадь, чем что-то гуманоидное смотри на вас прищурившимися глазами. Длинные иглы, выходящие из передней части лица и тянущиеся почти до шеи образуют что-то вроде бороды, настолько острой и прочной, что при походе к цирюльник, борода будет брить лезвие, а не наоборот. Как и все игольчатые дьяволы тянет “с”. Говорит о себе в третьем лице. Любит выпрашивать. Иногда инфантилен. Притворяется глупым. В жизни был молодым весёлым парнем, заключившим договор ради шутки, не осозновая, что он делает. Имеет душу. Идеал – освобождение душ всех дьяволов.

8)Герои, идя по дороге видят две скалы, между которыми проход завален камнями. Также рядом есть табличка, показывающая на обходной путь – по краю одной из скал(позднее можно будет узнать, что её поставил Мефисто. Герои подходят к краю скалы и видят погонщика гончих. Он кормит мясом карагора гончих в одном из вольеров, но гончие выхватывают мясо, предназначенное второму вольеру. Можно окликнуть погонщика и дать ему мясо. Он поймёт, что перед ним или люди, или бездушные и спустит собак. Собак из второго вольера можно переприручить, если дать им мясо. Также герои могут убить погонщика и приручить гончих, дождаться пока он уйдёт и сделать то же самое или убить гончих, получив мясо. \*\*\*Быстрый бой. Ущелье, на нём растут мелкие деревья, есть бочки с водой для собак, миски с водой и едой, вольеры, клетка для тренировок, манекен, тренировочное оружие и мячики.

9)Герои подходят к переправе через лавовую реку. Они видят небольшое здание с мостом, но мост поднят. Зайдя внутрь они обнаружат дьяволов, играющих в карты. Дьяволы скажут, что у них украли ключ и плохиши из вооон того дома. Герои могут прокрасться в дом и своровать ключ или войти через главный вход. Если герои сразу идут в бой, то противники крикнут: “Золотые опять вернулись. Видимо поняли, что не могут использовать мост без ключа”. Если поболтать, то можно выяснить, что дьяволы из здания с мостом – захватчики, и их нужно выгнать. Бой с дьяволами с моста будет тяжелее, но в таком случае герои получат расписку о долге, которую можно будет использовать в дальнейшем. При выборе любой стороны героев пропустят через мост.

\*\*\*Стратегический бой\*\*\*

9.5)Герои встречают бородатого дьявола по имени Мефисто. Он предлагает поучаствовать в его плане в обмен на деньги. Работает только по договору, 50% ему, 50% искателям от добычи. Рядом есть дом, в котором сидит группа дьяволов, называющих себя “Адские палачи”, недавно удачно побродившая по руинам и нашедшая сундук с сокровищами. У одного из дьяволов Мефисто знает истинное имя. Герои выманивают дьявола, Мефисто его подчиняет, дьявол выносит им сундук. Также в доме нужно оставить некротическое оружие и испарить зелье ярости. Другие дьяволы, увидев, что их друг отдал сундук и находясь под действием зелья ярости убьют своего друга. В этот момент приедут коммисары, заранее вызванные Мефисто, и повяжут всех дьяволов. Выманить дьявола можно 2 способами: Отвлечь на себя всех остальных, а он останется на страже или заметить, что он обожает саламандр и выловить его на этом. Оружие можно положить самим или отдать подчинённому дьяволу, зелье можно испарить через щели в стенах. Если все получится, Мефисто откроет сундук и разочаруется, ведь там оказалось куда меньше, чем он ожидал. Но он всё равно отдаст полагающуюся долю приключенцам. Если заметить, что в сундуке двойное дно, то отдаст и половину от вещей, лежавших там(позднее можно узнать, что эти же дьяволы ограбили банк по наводке Мефисто).

**Персонажи:** Мефисто – бородатый дьявол. Треугольное лицо морского чудовища словно вышло из древних мифов про медузу, но змеи вместо перелезли с обнажённого теперь черепа на бороду, с которой они непрестанно извиваются, словно пытаясь уползти подальше. Узкие, диагонально расположенные глаза не имеют ресниц, и потому вы всегда видите болотного цвета зрачки, скачущие по небольшому пространству глазниц и неустанно сканирующие всё вокруг. Короткая шляпа с широкими полами украшена извивающимися языками пламени и заставляет почти всё лицо вечно оставаться в тени. Что среднее между стёганным доспех и дворянским нарядом покрывает его тело и полностью совпадает по стилю с его шляпой. Длинный пояс в виде змеи словно смотрит на вас инкрусированным в передней части головы янтарём. Интриган, плут, вечно придумывает сложные схемы и стратегии, даже если можно было просто убить противников. Говорит заговорщическим тоном. Может добыть любую информацию, но за определённую плату. Считает героев полезными, поэтому не убивает и не обманывает их. Идеал – власть, полученная хитростью, “Серый кардинал”.

10)Герои идут по лесу и видят Дэвиона, пленённого Золотыми амулетами. Рядом стоит Скарсник Хитрюга – чернокнижник, один из правящей триады Золотых амулетов. Золотые амулеты позволят героям пройти, сказав что у них есть более важные дела, но Дэвион будет звать на помощь. Если герои нападут, то Скарсник будет сражаться, но поняв, что проигрывает, попытается сбежать. Если поймать его, то он попытается откупиться отдав ключ от одной из гробниц Тиамат(если у искателей его нет) или книгу заклинаний. Если герои спасут Дэвиона, то он будет им благодарен и попытается помочь, если они окажутся в беде. Также он дарит им артефактное оружие и просит отдать записку в банк неподалёку. Там они смогут получить награду, за эту бумагу. \*\*\*Стратегический бой\*\*\*

**Персонажи:** Скарсник Хитрюга – низенький зелёный гоблин, чьи огромные заострённые уши выглядывают из под тёмно-зелёного плаща. Один глаз полуслепой и не двигается, второй постоянно хаотично прыгает по всей орбите глазниц. Крохотные пальчики с огромным костяным кольцом сжимает ростовой скипетр с навершием из бараньей головы. Второй член триады Золотых амулетов, вместе с Крисом и Пери. Не является дьяволом и должен быть выгнан из ада, потому и создал Золотых амулетов для своей защиты. Труслив и нападает только если уверен в собственном превосходстве.

11) Карагор – существо, хорошо защищенное снизу и по бокам, но плохо защищенное сверху. Бесы раздирают карагора, который пытается от них убежать. Герои могут прогнать или убить бесов, получив тушу карагора или пройти мимо. \*\*\*Быстрый бой\*\*\*

11) New. Роза с Дахау находят главных героев, говорят что необходимое устройство было разрушено и Розе необходим специальный магический камень. Она слышала, что пара таких камней лежало в банке неподалёку, но один из них похитил какой-то колдун. Она сможет найти и другой камень, но, возможно, он будет работать хуже.

12)Идя по лесу, герои увидят пещеру, вход в которую заперт железными прутьями, внутри сидит эриния, которая будет просить помочь ей выбраться. Эринию зовут Крия, и она заточена здесь колдуном. Колдун живёт в тайном убежище в лесу, и у него ключ от клетки. Если помочь ей, то она в долгу не останется. Если пойти к колдуну(Волшебник школы некромантии), то можно узнать, что он здесь прячется с самого закрытия Авернуса. Он не будет нападать, но и освобождать эринию откажется. Он обожает новые знания, поэтому предложив ему хорошие книги, можно получить ключ и сохранить жизнь колдуну. Также он попросит поискать ему новое место, в котором он мог бы прятаться от гнева эринии. Скрытность места зависит от внимательности, которую кинули главные герои при нахождении этого места. После освобождения эринии она начнёт искать колдуна, бросая каждый день кубик на внимательность, пока герои не помешают ей. Также Крия наградит главных героев и предложит заехать в её замок, у неё есть ещё пара заданий. \*\*\*Быстрый бой/стратегический бой\*\*\*

**Персонажи:** Крия. Белые короткие волосы развеваются на ветру, периодически закрывая настороженные голубые глаза и ударяясь о небольшие аккуратные рога, обвивающие голову и создающие подобие нимба. Небольшие черные крылья, как будто порванные в нескольких местах, выглядывают из-за спины. Металлические доспехи, раскрашенные в черные и белые цвета не имеют ни единого скола и обнажают тонкую шею, украшенную подвеской из серебра с вкраплёнными в неё небольшими камнями оникса. Эриния, держит свой небольшой домен с парой десятков слуг. Говорит низким, уставшим от жизни голосом, саркастична, вечно всем недовольна. Видит в героях хороших исполнителей и не убивает их, пока считает, что они могут пригодиться. Тайно покланяется Тиамат. Идеал – спокойное продвижение по карьерной лестнице и куча слуг.

**Персонажи:** Колдун Генрих Кемлер. Старческие морщины и огромные круги под глазами, которые невнимательный наблюдатель может принять за синяки большую часть времени скрывает огромный капюшон и маска демона на манер восточных стран. Тёмно-серый с небольшими черными и красными прожилками начинается капюшона и закрывает всё тело, небрежно волочась своим краем по земле. Большое количество браслетов и колец покрывают иссохшие руки, сжимающие длинный кривой посох с обсидианово-черной сферой по сферой по центру(во время боя сфера левитирует). Мастер-колдун некромантии, в целом ему уже плевать на свою жизнь, хоть он за неё и цепляется, но он готов к смерти. Но, если искатели предложат ему способ выбраться, то он согласится.

13)Герои заходят в банк. Банк представляет из себя здание, расположенное по большей части под землей с большим количеством дверей и маленьких окошек. В последней комнате находится хранилище с ценностями. Там тихо. Дойдя до него герои обнаруживают, что все сотрудники убиты. Сзади врывается хозяин с парой ?коммисаров?, и думает, герои убили его воинов. Если убить, то можно забрать всё, что осталось в разграбленном банке, но можно убедить хозяина, что они не виноваты. Если герои полезут в бой, и начнут проигрывать, то их спасёт Роза(Рохини). Она объяснит, что была проходила неподалёку, и услышала шум. Далее она попросит прощения, что не сможет проводить героев, но объяснит им куда идти и даст пару советов. После этого уйдёт по своим делам. В случае же убеждения хозяина, он попросит расследовать, кто грабит его хозяйство. Героев могут отправить к погонщику гончих(если герои его убили), к бесам, которые охотились на карагора(если герои их убили), к п ереправе(Если герои приняли сторону бандитов) или к погонщику из второй миссии. Поняв, что виновны они, герои могут придумать улики, которые можно подложить (например, подбросить золотой амулет или знак бездушных), и получить награду за расследование. Если они позже принесут головы лжеобвинённых, то получат дополнительную награду. Если они не прокинут на обман, то им придётся сражаться с хозяином, но уже без коммисаров. \*\*\*Стратегический бой\*\*\*

14)Герои встречают идущих им навстречу паладина и жреца Эдгар и Клементий, которые рады встрече и рассказывают, что знают о святилище и о том, что есть более простой способ туда попасть – через портал в башне. Но они не могут зайти в башню, поскольку её контролируют какие-то дьяволы. Если им помочь, то они смогут телепортировать главных героев и себя к святилищу. Самим им нужно подготовить реагенты для телепортации. Если герои заставили паладина и жреца пойти с собой, то при входе они сразу нарвутся на драку, усложнив дипломатический способ решения проблемы. Иначе, зайдя в здание, можно будет заметить кузнеца, сидящего среди дьяволов. Он скажет, что это какая-то ошибка, и здесь он строит себе новую кузницу. На вопрос откуда у него деньги он ответит уклончиво. Если выбрать сторону кузнеца, то окажется, что паладин и жрец – это квазиты, пытавшиеся обмануть главных героев. После убийства квазитов кузнец сделает скидку на любые услуги и улучшит мечи, дав им урон огнёём. \*\*\*Стратегический бой\*\*\*

15)Герои находят другой филиал торговца, в котором тоже можно купить товары, хотя их тут меньше. В магазине стоит телепортационный круг, через который торговец перемещается между магазинами. Второй этаж полностью открытый, за счёт чего можно забраться наверх и убить там стражу(Если торговец ушёл). На втором этаже будет сундук. Если попытаться просто открыть его, то сработает сигнализация. Если начать обрушивать крышу, то торговец начнёт спасать вещи с первого этажа, забив на второй.

\*\*\*Быстрый бой. Товары из магазина, двухэтажные руины, некрепкий пол и стены, разбросанные камни.\*\*\*

16) Герои приходят в особняк Крии, в котором 3 этажа, он имеет большую столовую, кухню, 3 различные гостиные, прихожую, спальню, 6 комнат для слуг и гостей, небольшую библиотеку и оружейную, тренировочный зал. Крия спускается по винтовой лестнице и просит пройти в гостиную. Рядом есть храм, который построили жрецы для защиты от исчадий. Их в итоге всё равно убили и большую часть храма разрушили, но комнаты возле алтаря слишком хорошо защищены и исчадия не могут туда попасть. Внутри должны быть какие-то артефакты, и Крия заключает договор, по которому искатели приносят все артефакты, которые смогут найти, а Крия платит им 100 багряных. Если искатели будут пытаться сделать контракт повыгоднее, то Крия запугает их, напомнив, что они в её доме и она может легко взять их в плен. На пути в храм герои встретят Розу(Рохини), которая попросит отдать ей ледяной кнут, хранящийся в святилище. Она отдаст деньги, чтобы выкупить его у Крии. Когда искатели заходят в храм, то обнаруживают лишь алтарь, несколько трупов с жезлами вокруг него, молившиеся перед смертью и записки, проясняющие историю этого места. Больше в комнате ничего нет, но если осмотреть комнату, то можно заметить подвал, спрятанный под плитами. В подвале будет сложная ловушка, а когда герои её пройдут, они попадут в святилище, в котором будут святое оружие, пару адских гримуаров, странный некротический клинок и ледяной кнут, возможно один из ключей. Также дальше будет ход, по которому жрецы надеялись вырваться из осады, но он обвалился, погребя под собой часть жрецов. Когда герои вернутся к эринии, то она отдаст святое оружие за бесценок. Если она получит гримуар или клинок вытягивания души, то заметно усилится. Клинок запрещен в аду, и эту информацию можно использовать для шантажа. Чем меньше артефактов отдадут герои, тем выше шанс, что Крия заподозрит обман. Если герои расскажут про Розу, то Крия поймёт, что в её доме есть шпион и попросит героев его найти. За дверью из гостиной в подвал (Через которую никто не ходит, и она давно заперта) можно обнаружить следы от копыт. Крия сразу поймёт в чём дело, ведь она заставляет одного из своих квазитов превращаться в сатира, поскольку ей нравятся сатиры. Крия попытается выбить из него информацию, а позднее казнит, ничего не узнав. Также она простит долг героев в виде ледяного кнута, но заставит вернуть остальное (Если догадается, что они что-то забрали). На самом деле, предателем будет второй квазит, который просто скинул подозрения на неудачливого собрата. Его зовут Бэйл, он бездушный и сливает всю информацию вышестоящим, кладя записки под определённый камень. Первый же квазит был занят на ферме во время разговора из начала квеста, но сам он про это не вспомнит, это можно узнать только от других слуг.

История: Жрецы Хельма пришедшие в Авернус чтобы выследить нескольких дьяволов, разграбивших их храм, оказались заперты здесь, после закрытия портала. Они построили храм таким образом, чтобы алтарь убивал близко приближающихся исчадий и некоторое время жили в нём. Потом они осмелели и начали устраивать диверсии, убивая исчадия и похищая мощные артефакты, заключая договоры с дьяволами-информаторами. Из-за общения с дьяволами их вера постепенно слабела, и храм перестал быть скрытым от глаз дьяволов. Они взяли храм в осаду, и жрецы, надёжно спрятав артефакты, начали копать туннель чтобы выбраться. Но в один момент тоннель обвалился, убив большую часть жрецов и похоронив все инструменты. Оставшиеся, решили не отдавать себя в лапы дьяволов, которые могли бы пытать их, и просто умерли от голода.

Ловушка: Длинный коридор с магическим лучём, активирующим ловушку(сл. Вним 25 – заметить, сл. Инт 15 – понять, сл. Лов 25 – пройти. Когда ловушка активируется, дверь запирается и появляются лезвия. Если находиться в области лезвий в начале их хода (инициатива 10), то при провале сл. Лов 18 герои получает 7к4/2 урона. Ловушки можно ломать, уменьшая урон на 1к4/2 до минимума 1к4 или взламывать, упрощая проверку ловкости на 4 до минимума 6. Далее располагается нажимная плита(сл. Вним 18, сл. Лов 15), если наступить, то вылетает бревно, наносящее 3к6 урона. Отбрасывает на 3 клетки назад, если провалить проверку телосложение(сл. Тел 12), то герой дополнительно пролетает 3 клетки и падает ничком. Далее ловушки, выпускающие стрелы(инициатива 20 и 10, сл. Лов 15, 1к6+2 урон) Ловушки можно чем-нибудь закрыть. Далее руна страха, при провале (сл. Мудр 15), заставляет идти назад на макс. дальность. За руной рычаг, отключающий систему. Также комната постепенно заполняется водой. Через 6 ходов можно будет только плавать, через 8 комната полностью заполнена водой. \*\*\*Быстрый бой\*\*\*

17)Крия просит выполнить ещё одно задание. У одного дьявола есть амулет, очень нужный ей, и она готова дорого за него заплатить. Когда герои отправятся по адресу, то встретят Дэвиона, носящего этот амулет. Он не удивится, что Крия хочет его убить, но попросит героев не лезть в это дело. При расспросах или угрозах он может объяснить, что находится в подчинении у Крии, но имеет амулет, содержащий её имя, и потому имеет полную свободу и хорошую финансовую поддержку. Саму Крию он ненавидит, за то, как она с ним обращалась. Если встретить Крию, то она объяснит, что Дэвион бандит, который благодаря своей власти над ней спокойно её грабит, хотя она всего-лишь обычная фермерша.

17.1)Если принять сторону Дэвиона, то он попросит пробраться в её кабинет, и найти способ наказать Крию. Пробравшись, вы видите её нового питомца – крошечного дракончика, о котором Крия заботится. Также в её дневнике можно найти информацию, что ей очень нравится новый бес по имени Астарион, и она очень хочет его повысить. Также, если хорошо исследовать конторские книги, то можно заметить, что самую большую долю дохода приносят виноградники в Крипе. Если сказать Дэвиону, чтобы он забрал дракончика или виноградники, то Крия станет более покорной и будет помогать героям, хотя втайне будет их ненавидеть. Если забрать Астариона, то она будет делать вид, что подчиняется Дэвиону, но втайне подсирать. Дэвион в любом случае подарит героям скакунов. Также можно заставить Крию не охотиться за колдуном.

17.2)Если принять сторону Крии, то, когда они отдадут амулет, Крия его уничтожит, поблагодарив героев. Если с ней заключали договор, то она отдаст то, что просили, иначе же откажется, но взамен даст коней и отпустит героев, сказав что не будет пытаться их убить, даже если они придут к ней снова. В будущем Крия будет помогать героям, но только если в этом будет выгода для неё. Также, если увидит у героев Диадему повелителя драконов, то подумает, что они посланники Тиамат, и начёт помогать им бесплатно. Дэвиона и колдуна убьёт при первой возможности. \*\*\*Быстрый бой/Стратегический бой\*\*\*

17.3)Если забрать амулет у Дэвиона(Убив, оглушив или обворовав), и попытаться починить себе Крию, то она сделает вид что подчинится, но втайне начнёт плести интриги. Один из дьяволов(Предатель из 16 задания, бездушный и сообщник Рохини) скажет, что нужно не отбирать всё подряд, что лишь разозлит её, а найти одну вещь, которую она очень ценит, и отобрать её, показав, что можете забрать даже самое любимое. Если герои отберут виноградники или дракончика, то Крия подчинится. Если не сделают этого или отберут слишком много, то Крия обозлится и начнёт посылать наёмников и всячески подсирать героям, также убив Дэвиона и колдуна. Если Крия подчинится, то можно заставить её не охотиться на Дэвиона и колдуна. \*\*\*Быстрый бой/Стратегический бой.\*\*\*

18)Герои вновь встречают Мефисто. У него новый план: он стоит перед домом Рогатого – высшего дьявола. Он предлагает героям собрать отравляющую пыльцу и прийти к Рогатому, якобы заключить какой-то договор. Рогатый попытается обмануть, дописав в договор получение душ, а вы подменяете договор, и получаете имя Рогатого. Также герои должны убедить Рогатого, что они хотят что-то что Рогатому будет легко сделать(Например, довезти их под конвоем до святилища). После получения имени они должны заставить его открыть сундук, запечатанный магической печатью и он должен съесть еду, которую герои уже тайно отравили. Рогатого нельзя заставить есть что-то, если он знает или догадывается что еда отравлена. Также, если он подумает, что герои хотят вскрыть его сундук или убить его, то он лучше нарушит договор и отправится к Асмодею. Если что-то пойдёт не по плану, то Мефисто взорвёт бочки с порохом и даст героям сбежать, но будет в них разочарован. Если герои справятся, то они найдут информацию о Зариэль, которую пытает Бел, удостоверение тайного агента, следящего за порядком и несколько хороших артефактов. Здесь же можно найти один из ключей. Артефакты – иссохшая рука с заклинанием волшебная рука и ларчик, ведущий в крохотный демиплан.

19)Подходя к стене, героев предупреждают, что пробраться туда будет крайне сложно, там много стражи, которая возьмёт их в плен и отведёт к Арахниусу. Если это будет говорить Рохини, то скажет, что сможет отвлечь стражу. Подойдя к стене вы увидите стражу, кидающуюся в проходящего мимо ифрита камнями. Ифрит злится, создаёт пролом в стене и начинает сражаться со стражей. Можно проскочить, помочь ифриту(но его будет сложно убедить, что вы не причините ему вреда) или помочь страже. Стража скажет, что пропустит вас, если никому не расскажете об этом инциденте. \*\*\*Быстрый бой. Рядом деревья, речка лавы, разваленная стена.

20)Вы подходите к святилищу и встречаете Рохини. Она говорит, что при переносе помимо вас также на поверхность выберется и она, и хочет заключить договор, чтобы они друг друга не трогали. Когда все встают на свои места, на местах, где стоят герои падают клетки, и они оказываются в ловушке. Это место не святилище, а тюрьма. Рохини объясняет, что сразу поняла, что герои это кто-то из помощников Бела или Асмодея, и сейчас она узнает всё, что они знают. К героям подключаются какие-то иглы и Рохини начинает их пытать, т.к. иглы должны причинять невыносимые страдания. Но иглы не работают. Рохини расстраивается и пытается придумать, что ей делать, но замечает отряд комиссаров, скачущих в её сторону. Она прощается с героями и сбегает. Прибегают комиссары, берут героев под стражу и ведут к Арахниусу.

Пояснение: Когда Рохини встретила героев, она проверила их, убедилась что они не дьяволы и решила, что попасть сюда они могли лишь по разрешению Асмодея, а значит это агенты или Бела, или Асмодея. Она предположила, что это мощные приключенцы, а значит если просто попытаться взять их в плен, то можно потерпеть поражение. Она решают использовать старую тюрьму для людей, чтобы при помощи пыток, воздействующих только на гуманоидов, узнать, какое они задание выполняли для Бела или Асмодея.

Головоломки:

1)Цилиндрической формы комната. По краям воронки, из которых идут различной формы полуоткрытые трубы к центру комнаты. Приблизительно посередине между краем комнаты и центром комнаты два канала, идущих по кругу. Круги разделены на полукруги, один из полукругов немного выше второго. Трубы, идущие от воронок выше, чем полукруги. В комнате стоит ведро лавы. Если приглядеться, то можно заметить, что во всех трубах есть нажимные плиты. На стене напротив входа выгравирована надпись: “Во имя нашего владыки!”. Если влить ведро лавы в одну из воронок, то можно получить знак Асмодея: 2 смещённых относительно друг друга полукруга с молотом, пересекающим оба полукруга. Если налить в другую воронку, то ничего не произойдёт, но придётся ждать, пока выкипит лава(ждать придётся очень долго). Герои могут придумать способ избавиться от лавы или заранее вместо лавы использовать воду.

После получения знака Асмодея откроется дверь в стене. Внутри будут изображения Тифлинга и Иллитида, перчатки из чешуи белого дракона(Средний доспех, 0.8КД, сопротивление холоду, -5 к сложности заклинаний холода после активации набора), драконий щит(Гоплон, +1КД, -50% сопротивления выстрелам, сопротивление огню, холоду и эл при ударах спереди) 40 багряных, несколько малахитов и ониксов\яшмы, пара серебрянных колец.

2)В комнате 3 постамента, на которых находится пергамент, папирус и бумага. Справа стойка с чернилами различных цветов, графитовым стержнем, углём и ножом. Слева стеллажи с книгами, открытыми на рандомных страницах. Над постаментами надпись: “Не важно на чём, важно лишь что и чем. Есть то, чего мы все так жаждем. Чем это нам даёт, что это отбирает”. Под надписью щель, в которую можно протиснуть пергамент, бумагу или папирус. Имеется в виду власть: Имя даёт власть над исчадием, а исчадие получает власть при помощи договора, подписанного человеческой кровью. Просунув в щель любой предмет, с написанным человеческой кровью истинным именем, (Можете усложнить, заставив обязательно использовать имя демона. Мне достаточно любого имени, даже человеческого) герои откроют тайную дверь. В сокровищнице изображения Аарокоры и Минотавра, сапоги и поножи из чешуи чёрного дракона(Среднее, 1.6КД, сопротивление кислоте, неуязвимость к любым дебаффам на замедление после активации набора), драконий лук(1к10 урон, мод. +1, если на броске 1к10 урона 6 и более, то стрелы наносят урон случайной стихией, после активации набора при выпадении 6 и более вы наносите дополнительные 1к6 урона) 60 багряных, немного драгоценных камней и бижутерии.

3)Большой прямоугольный зал. Посередине зал пересекает ковровая дорожка. Пол неровный, выше к дорожке, ниже к краям. На противоположной стене надпись: “Трудолюбие – вот черта, что отличает исчадий от прочих. Именно поэтому лишь лучший из исчадий сможет пройти это испытание.” В боковых стена двери. У первой двери надпись гласит: “Найти иголку в стоге сена”. Внутри весь пол завален сеном, примерно по пояс. Потолок решётчатый, на нём установлены магические лазеры-детекторы(чтобы заметить газ или испарения). Если использовать огонь для решения проблемы, то сработают датчики и комнату зальёт водой. Если попытаться испарить воду, произойдёт то же самое. Самые простые способы решения проблемы: слабая кислота, разъедающая органику, использовать электромагнетизм или выносить сено в зал и сжигать там. Надпись перед второй комнатой гласит: “Вытащить рыбку из пруда”. Внутри большой стеклянный куб. Внутри куба – полупрозрачная жидкость красно-коричневого цвета. Внутри – куб поменьше, в котором лежит золотое изделие, похожее на рыбку. С внутренней стороны внешнего куба стоят странные кубы. Если хорошо присмотреться, то можно заметить, что внутренний куб не целый, с верхней стороны есть дверцы. Если попытаться просто разбить внешний куб, то, как только кубы окажутся не в кислоте, то дверцы откроются, и золотую рыбку зальёт царской водкой. Самые простые способы решения проблемы: Залезть на верх внешнего куба, сделать дырку в кубе, и доливать любую жидкость(например воду), пока кислота выливается в другом месте. Как только лишняя кислота будет слита, можно ломать куб и доставать рыбку. Также её можно достать при помощи волшебной руки. После получения иглы и рыбки их можно соединить, сделав ключ. Открыв дверь сокровищницы, искатели обнаружат надпись: “Трудолюбие для низших рас. Хитрость – вот истинная благодетель исчадий”, 120 багряных, драконий меч(1к10 урон, универсальное(1к12), магический урон, игнорирует КД противников от доспехов после активации), перчатки из чешуи зелёного дракона(Среднее, 1.6КД, сопротивление яду, прикосновения перчаток наносят 1к6 урона ядом(лёгкое)), немного драгоценных камней и бижутерии и изображения Аарокоры и Тифлинга.

4)Четвертая комната представляет из себя небольшой балкончик, за которым обрыв. У дальних стен комнаты находятся четыре изображения, над которыми расположены нажимные плиты. Изображения: Два белых птичьих крыла, Два серых копыта, Два красных изогнутых внутрь рога и Пять чёрных щупалец, опущенных вниз. Под балкончиком находится дверь. Внутри сложная ловушка, за которой на постаменте лежит огненный чакрам. Чакрам возвращается после каждого удара. Чтобы решить головоломку, нужно нажать на плиты в следующем порядке: Рога, Щупальца, Крылья, Копыта, Крылья, Рога. Стрелы и болты застревают в плитах. Можно их сжигать, использовать затупленные стрелы или использовать чакрам. После прохождения головоломки появляется магический проход на другую сторону залы, в котором дверь. Внутри изображение королевы драконов, Диадема повелителя драконов из чешуи красного дракона(позволяет починить своей воле одного дракона или псевдодракона, при активации: на противника, попавшего ударом может скастоваться возгорание), Драконий доспех из синей чешуи с камнем активации(Среднее, 4КД, сопротивление электричеству, доспех можно активировать, вокруг вас электрическое поле, отражающее выстрелы, любой враг в R=15 получает 1к12 урона электричеством. 5 минут, перезарядка – 1 день) Драконий жезл(одноруч, -2 к сложности любых заклинаний, при активации, пока жезл в руке, владелец получает заклинания Ярость дракона и Дыхание Тиамат, 1 гарантированное использование каждого из этих заклинаний в день), 300 багрянных, немного драгоценных камней и бижутерии.

**Испытание:** Ловушка представляет из себя длинный коридор, из стен которого с инициативой 20 и 10 вылетают головы дракона и изрыгают огонь. Головы вылетают случайным образом, они попадают по героям с шансом 50%. При попадании герои получают 4к4 урона огнём или половину при спасброске ловкости. Головы можно ломать, уменьшая шанс на попадание на 5%. Также можно попытаться закрыться чем-либо, снизив урон. В противоположном углу находится постамент с чакрамом, ловушки не отключаются, поэтому придётся бегом забирать его и сваливать.

**КОНЕЦ ПЕРВОГО АКТА.**