

[](https://cyborgsandmages.wordpress.com/)**Руководство игрока ЧЕРНОВОЙ ВАРИАНТ**

Примечание от переводчиков

В данном случае мы пожертвовали временем на оформление и вычитку, стремясь предоставить хоть какой-то перевод для сообщества.

Искренне Ваши Киборги и Чародеи.

**Версия 9.0**

**Бесславное Искупление**

Дополнительная кампания

**Врата Балдура: Спуск в Авернус**



**Титры**

D&D Персонал - Главный Мастер Подземелий: Крис Линдси  
 Администраторы D&D Adventurers League: Алан Патрик, Эми Линн Дзура, Трэвис Вудал,   
Лиза Пенроуз, Клэр Хоффман, Грег Маркс

Дата  
 Вступления В Силу 16 Сентября 2019 Года

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, амперсанд в виде дракона, Руководство Игрока, Справочник Чудовищ, Руководство Мастера Подземелий, D&D Лига Авантюристов, все другие названия продуктов Wizards of the Coast и их соответствующие логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и их отличительные сходства являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищен в соответствии с законодательством об авторских правах Соединенных Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материалов или произведений искусства, содержащихся в настоящем документе, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

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

**Часть 1. Создание персонажа**

Этот документ является руководством по созданию развивающегося персонажа D&D для игры в кампании в сеттинге Forgotten Realms представляющем Врата Балдура: Спуск в Авернус и управляемый Лигой Авантюристов. Правила представленные в этом документы дополнятся FAQ Лиги Авантюристов (также найденный в пакете игрока Лиги Авантюристов).

**Что нужно для игры**

Для участия в играх Лиги Авантюристов вам потребуется доступ, по крайней мере, к следующему:

D&D Основные Правила. Этот [.pdf документ](https://dnd.wizards.com/articles/features/basicrules) является бесплатным и распространяется на веб-сайте Wizards of the Coast и содержит все основные правила игры. Для более полного опыта, мы рекомендуем вам использовать Руководство Игрока по D&D пятой редакции.

***Лист персонажа и журнал приключений.***

Вы можете использовать любой лист персонажа , предназначенный для пятого издания D&D, и журнал приключений, который вам подходит. Вы можете найти некоторые в [D&D Adventurers League Resources.](https://dnd.wizards.com/articles/events/adventurers-league-resources)

**Создание Персонажа**

Вам также понадобится персонаж, созданный для Лиги Авантюристов. Все персонажи начинают с 1-го уровня.

**Шаг 1: Выбор расы и класса**

Персонажи в Forgotten Realms могут выбирать расы и классы параметры из Руководства Игрока и еще одного ресурса — правило, называемое "PHB+1”. Дополнительные ресурсы включают следующие продукты:

* Elemental Evil Player's Companion (EEPC)
* Руководство Авантюриста по Побережью Мечей (SCAG)
* Volo*'*s Guide to Monsters (VGM)
* Руководство Занатара по всему (XGE)
* Том врагов Морденкайнена (ToF) Дополнительно, при выборе дополнительного источника,

при создании персонажа доступны следующие варианты или дополнительные правила:

* Вариант человеческих особенностей(PHB)
* Варианты полуэльфа и Тифлинга (SCAG/ToF)
* Выбор: Человеческие языки (SCAG)3
* Благословение Кореллона(ToF)3

ЗАМЕТКА: Раса, дающая на 1-ом уровне скорость полётом и опции, представленные в других источниках (например, Руководство Мастера Подземелий (DMG), продукты Guild Adept, статьи Unearthed Arcana), не мо­гут быть использованы в играх, если только не указано иное в документах определённой компании. Некоторые персонажи 9 сезона могут получить крылья на 5-м уровне (см. Приложение 2: Персонажи 9 Сезона).

1XGE также включает в себя " пакет Тортлов”

2Только части 1-5

3Взятие этой опции доступно, даже если ее исходный продукт не является вашим выбором для PHB+1

Кроме того, ваш персонаж должен принадлежать к сезону. Этот выбор предоставляет вашему персонажу дополнительные правила, которые в противном случае не имели бы доступа к таким расовым или классовым чертам или другим правилам, уникальным для сезона.

**Шаг 2: Определение значений характеристик**

Значения характеристик вашего персонажа определя­ются одним из следующих методов:

* Стандартный набор (15, 14, 13, 12, 10, 8)
* Вариант: Настройка значений характеристик (РНВ).

**Шаг 3: Опишите своего персонажа**

Опишите своего персонажа и выберите предысторию.

Предыстория. Выберите или создайте предысторию, используя руководство игрока или другие ресурсы кампании. Дополнительные ресурсы определены в каталоге контента Лиги авантюристов (ALCC).

Мировоззрение. Как правило, персонажи Forgotten Realmsмогут быть любого мировоззрения, кроме злого. Однако члены Альянса Лордов или фракции Зентарим (см. Шаг 5 ниже) могут быть законопослушно злыми.

Божества. Ваш персонаж может выбрать любое божество, перечисленное в таблицах божеств забытых королевств и нечеловеческих божеств в руководстве игрока, или любое из тех, которые упомянуты в ресурсах, перечисленных в шаге 2 выше. Священнослужители должны поклоняться одному, определенному божеству, но не ограничиваются доменами, рекомендованными для их божества. Другие персонажи не обязаны иметь божество.

**Шаг 4: Выберите Снаряжение**

Класс и предыстория вашего персонажа определяют снаряжение и золото; вы не используете метод наброски для определения нчального богатства.

Безделушки. Вы начинаете с безделушкой из таблицы в главе 5 руководства игрока- выбирая одну или определение его случайным образом (ваш выбор).

Снаряжение. Ваш персонаж может продавать или покупать компоненты заклинаний и оборудование, найденные в руководстве игрока или любых ресурсах игрока.

**Шаг 5: Выберите фракцию (необязательно)**

Ваш персонаж может быть членом фракции только в том случае, если у него есть особенность Безопасное убежище(предыстория Агента Фракции из Руководства Авантюриста по Побережью Мечей).

Члены фракции получают опознавательный знак своей фракции: булавку, медальон или специальную монету. Кроме того, они также могут идентифицировать себя другими способами, такими как одежда, татуировки или секретные рукопожатия. Дополнительную информацию о фракциях можно найти в Приложении 1: Известность.

**Часть 2. Игры Лиги Авантюристов**

Чтобы участвовать в приключенит, ваш персонаж должен находится в диапазоне уровней приключения. Как только вы начинаете книжное приключение, вы можете продолжать играть в него, даже если вы выходите из его диапазона уровней, но если вы начнете играть в другое книжное приключение, вы не сможете вернуться к первому.

**Во Время Ваших Приключений**

Ваш персонаж может продавать или покупать снаряжение, используя правила, приведенные в руководстве игрока. Между сессиями, ваш персонаж может приобрести оборудование, найденное в любом ресурсе из шага 2, выше. Некоторые приключения, однако, накладывают ограничения на то, что можно приобрести во время сессии. Деньги и снаряжение не могут быть переданы другому персонажу, но:

* Снаряжение и расходные материалы могут быть предоставлены другим персонажам за вашим столом, но должны быть возвращены в конце сессии (если они не был потрачены).
* Постоянные волшебные предметы могут быть обменяны(см. ниже).
* Персонажи могут разделить стоимость услуг заклинания НИП, полученных во время приключения.

**Покупка зелий и свитков**

Ваш персонаж может купить зелья и свитки, как показано ниже:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Зелье... | Стоимость\* | Зелье. | Стоимость\* |
| Исцеление | 50 зм | Водное дыхание | 100 зм |
| Восхождение | 75 зм | Превосходное исцеление | 500 зм |
| Дружба животных большее исцеление | 100 зм 100 зм | Высшее исцеление невидимость | 1. зм 2. зм |
| Уровень Свитков Заклинаний | Стоимость\* | Уровень Свитков Заклинаний | Стоимость\* |
| Заговор | 25 зм | 3-й | 300 зм |
| 1-й | 75 зм | 4-й | 500 зм |
| 2-й | 150 зм | 5-й | 1,000 ЗМ |

\* Стоимость свитков ниже в дополнение к любой стоимости компонента.

**Время простоя и образ жизни**

Ваш персонаж может участвовать в мероприятиях простоя до, во время или после сессии. Вы можете использовать действия простоя, найденные в руководстве игрока, или следующие действия. Другие могут быть использованы, если это разрешено другими документами кампании (расходы на образ жизни не используются при трате дней простоя):

Простой: Услуги Заклинания. Вы можете провести день простоя, чтобы NPC произнес заклинание для вас. Кроме того, вы можете использовать это время простоя, чтобы наложить заклинание самостоятельно или воспользоваться заклинанием, наложенным другим персонажем, который находится за тем же столом , что и вы, без необходимости в ресурсах, таких как ячейки заклинаний и т. д. Только DM имеет окончательное решение о том, возможно ли использовать время простоя во время сессии (т. е. есть несколько дней бездействия, которые делают его опцией).

Простой: .навёрстывание упущенного Навёрстывание упущенного» доступно для персонажей 4-го, 10-го и 16-го уровней. Ваш персонаж переходит на следующий уровень Вы не получаете ни золота, ни других сокровищ.

|  |  |
| --- | --- |
| Текущий Тир | Стоимость Простоя |
| 1 | 20 дней |
| 2 | 80 дней |
| 3 | 200 дней |

Простой: Копирование Заклинаний. Персонажи, копирующие заклинания в книгу заклинаний, должны использовать это действие простоя. Вы проводите до 8 часов, копируя заклинания в свою книгу заклинаний и / или делая их книгу заклинаний доступной для других персонажей, чтобы скопировать из каждого дня простоя, который вы проводите. Персонажи, играющие в одно и то же приключение вместе, могут “торговать” заклинаниями друг с другом, используя эту деятельность. Каждый волшебник имеет свой собственный "язык", используемый для написания заклинаний, и не может извлечь выгоду из действия справки при написании—даже если ему помогают другие волшебники. Вы должны выполнять это действие простоя в присутствии DM вашего стола.

Простой: Обмен Волшебными Предметами. Постоянные магические предметы могут быть обменянына индивидуальной основе для предметов той же редкости. Только персонажи 4 тира могут меняться легендарными предметами. Уникальные магические предметы или магические предметы без оставшихся магических свойств не могут быть обменяны. Каждая сторона сделки должна потратить 15 дней простоя, если они не играют за одним столом. Сертификаты (при наличии) должны сопровождать торговлю или быть уничтожены.

В случае возникновения конфликтных ситуаций, руководство мастера подземелий определяет редкость предмета и свойства.

Изготовление зелья исцеления (XGE). Изготовление зелий исцеления требует использования набора Травников.

Переписывание свитков (XGE). Вы должны знать или быть в состоянии подготовить заклинание, прежде чем вы можете записать его в свиток заклинаний. Эта стоимость является дополнением к стоимости компонента заклинания.

**Продвижение Персонажа**

Ваш персонаж получает уровень после завершения приключения. В сеансах приключений в книжных приключениях ваш DM сообщит вам, когда вы получили уровень. В противном случае, если после четырех часов игры (или восьми часов на уровнях 2 - 4) в книжном приключении ваш DM не говорит вам, что вы получили уровень, вы получаете уровень.

Если вы хотите продолжать играть на своем текущем уровне, вы можете отказаться от получения уровня, хотя это влияет на другие награды, которые вы получаете.

Продвижение Вашего Персонажа. Ваш персонаж продвигается, используя параметры, найденные в вашем PHB+1. Используйте фиксированное значение хитов, указанное в записи класса в PHB; персонажи никогда не набрасывают свои хиты.

Волшебные предметы. Чтобы сохранить переносимость в этой кампании с общим миром, всякий раз, когда группа, с которой вы играете, находит волшебный предмет, ваш персонаж может сохранить его, если вы хотите, хотя количество волшебных предметов, которыми ваш персонаж может владеть в данный момент времени, определяется их уровнем (обычные, расходуемые и сюжетные предметы не учитываются в этом пределе). Вместо того, чтобы получить новый предмет, ваш персонаж может вместо этого заменить предмет в своем владении новым—полезным для избавления от устаревших предметов или тех, которые были уничтожены или не имеют магии. Легендарными предметами могут обладатьтолько персонажт 4 тира, но другие, найдя один, вместо этого разблокируют его и могут выбрать, чтобы завладеть им, когда они достигнут 4 тира (уровни с 17 по 20). До тех пор предмет не считается в пределе волшебных предметов персонажа. Только один персонаж за столом может обладать сюжетными предметами в данный момент времени.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Тир | Лимит Волшебных предметов | Тир | Лимит Волшебных предметов |
| 1 | 1 | 3 | 6 |
| 2 | 3 | 4 | 10 |

денежное вознаграждение. Ваш мастер подземелий награждает вашего персонажа золотом во время игры. Чтобы поддерживать равенство персонажей в этой кампании с общим миром, максимальное количество золота, которое может заработать ваш персонаж, зависит от того, сколько часов они играли в своем текущем уровне. Хотя вашему DM настоятельно рекомендуется присуждать это количество золота каждый час, вы зарабатываете количество золота, равное половине почасовой премии за каждый час, который вы играете во время сессии, если они этого не делают.

Как только ваш персонаж заработал количество золота, равное их пределу денег, сообщите своему DM; персонажи не могут заработать больше, пока не достигнут нового уровня. Как только ваш персонаж достигает 20-го уровня, их лимит денег сбрасывается каждый раз, когда они завершают приключение.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Тир | Почасовая премия GP (минимум) | Предел ГП в уровень |
| 1 | 20 зм (10 зм) | 80 зм |
| 2 | 30 зм (15 зм) | 240 зм |
| 3 | 200 зм (100 зм) | 1,600 зм |
| 4 | 750 зм (375 зм) | 6,000 зм |

Дни Простоя. Ваш персонаж зарабатывает 10 дней простоя после получения уровня (20 для персонажей 2-4 тира).

**Журнал Приключений**

Хотя нет никакого требуемого формата, вы должны использовать некоторую форму журнала приключений, чтобы отслеживать награды вашего персонажа от приключения к приключению. В конце каждого сеанса вы будете записывать следующую информацию в свой журнал приключений:

Название Приключения. Напишите название Приключения, в которое Вы играли (если книга в твердом переплете, напишите номер сеанса.

Продвижение. Укажите, получил ли ваш персонаж уровень в конце сеанса

Золото. Укажите, сколько золота ваш персонаж заработал и / или потратил во время сеанса.

магический предмет. Обратите внимание на магические предметы, которые ваш персонаж получил и потерял во время сеанса.

Простой. Аннотируйте дни простоя, которые были заработаны и потрачены во время сеанса, и какие действия простоя они были потрачены.

Приключенческие Заметки. Запишите другие важные вещи, которые произошли во время приключения или информацию, которая вам понадобится позже, здесь: смерти, специальные награды (сюжетные предметы/эффекты и т. д.), . Для сессии книжного приключения запишите количество часов, которые Вы играли с момента получения вашего последнего уровня.

**Планирование на будущее**

По мере того, как вы набираете уровни, ваш персонаж развивается и растет.

При продвижении вашего персонажа применяются следующие правила:

Остановка Прогрессии. Если вы отказываетесь от продвижения в конце приключения (или когда ваш DM присуждает вам уровень), ваш персонаж по-прежнему сохраняет любые магические предметы и золото, которые они нашли во время сеанса (хотя они по-прежнему подвержены ограничениям на уровне обоих).

Перестройка Персонажа. Вы можете перестроить своего персонажа до того, как играть в свое первое приключение в качестве персонажа 5-го уровня—изменяя любую статистику вашего персонажа, но их имя и сезон. Немеханические аспекты вашего характера, такие как мировоззрение, пол, выбор божества или личностные черты, могут быть изменены между сессиями независимо от уровня.

Ваш персонаж сохраняет любые награды и оборудование, заработанные до этого момента. Если класс или фон вашего персонажа изменяется, они теряют любое предоставленное им оборудование, а также доходы от его продажи или выгоды, полученные от него, такие как скопированные заклинания или золото, заработанное при его продаже. Точно так же, если вы измените свою фракцию, доступ к известным преимуществам будет приостановлен (см. Приложение 1: Известность.) Сюжетные награды не могут быть восстановлены, вы не можете восстановить своего персонажа, если они мертвы или иным образом подвержены чему-то, что удаляет их из игры (см. смерть, болезнь и проклятия ниже).

Смерть, болезни и проклятия. Мертвые персонажи или те, кто подвергается состоянию или сюжетной награде, которая удаляет их из игры (вампиризм, ликантропия, окаменение и т. д.) не может начать новую сессию, пока они не купят услуги заклинания за золото или не обменяют постоянный волшебный предмет (за исключением обычных магических предметов), чтобы вернуть их к жизни или удалить любые условия или награды истории, которые удалили их из игры, включая те, которые требуют желания. Это временно уменьшает их предел волшебных предметов на 1. Это сокращение сохраняется до тех пор, пока персонаж не достигнет следующего уровня игры (или, для персонажей 20-го уровня, пока они не завершат два приключения). Эта опция доступна даже в том случае, если их лимит магических предметов был уменьшен до 0 или у них нет магических предметов.

**Приложение 1: Известность**

Благодаря приключениям, ваш персонаж устанавливает себя среди жителей Фаэруна. По мере того, как их репутация растет, они могут обратиться за помощью к тем, с кем они пересеклись в своих путешествиях.

**Преимущества Ранга Известности**

В то время как члены определенных фракций пользуются дополнительными преимуществами, все персонажи (а не только члены фракции) получают известность в зависимости от их уровня:

|  |  |
| --- | --- |
| Тир | Титул: |
| 1 | Новичок |
| 2 | Опытный |
| 3 | Ветеран |
| 4 | Героический |
| Преимущества Известности  Когда ваш персонаж начинает новое приключение или главу, они могут выбрать одно известное преимущество, связанное с их текущим рангом. Предметы не могут быть проданы или проданы и теряются, если они не используются в конце приключения или главы (в зависимости от того, что произойдет первым). | |
| Ранг | Уровень |
| Новичок | Вдохновение и зелье исцеления |
| Опытный | Предмет стоимостью 100 gp или меньше из таблицы в главе 5 руководства игрока |
| Ветеран | Транспортного средства с экипажем нестроевую |
| Герой | Зелье высшего исцеления или эликсир здоровья |

**Предмет за Известность**

Опытные персонажи получают + 1 оружие, +1 Щит, +1 жезл хранителя пакта или +1 палочку военного мага, привязанную к их предыстории(Народный герой может получить старый +1 большой меч, принадлежавший отставному авантюристу, мудрец может найти + 1 палочку военного мага, скрытую в библиотеке и т. д.). Предел волшебных предметов вашего персонажа применяется к этому предмету, и этот предмет не может быть продан или обменян.

**Приостановка Известности**

Так же, как ваш персонаж получает доступ к известным наградам через героические поступки, так и они могут потерять его через негероические. В случае приостановки, ваш персонаж теряет доступ к известным преимуществам в начале ряда приключений, как это определяется продолжительностью их приостановки:

Долгосрочная Приостановка. Доступ вашего персонажа к известным преимуществам приостанавливается на ряд приключений или глав, равных половине их уровня

(минимум 1). Эти приостановки налагаются за вопиющие действия в игре и вне игры, такие как:

* Атака другого персонажа без согласия другого игрока и мастера подземелья.
* Усмотрение Мастера (использовать с осторожностью). Это включает в себя действительно разрушительные вещи; такие как враждебное поведение против членов фракции, откровенно злые действия и т. д.

Если этот тип поведения сохраняется после того, как это наказание произошло, DM имеет полное право освободить вас от игры—в этом случае вы теряете все награды за сессию. Если вы исключены таким образом, вы не можете повторить приключение с тем же персонажем.

Кратковременные приостановки. Доступ вашего персонажа к известным преимуществам приостанавливается на одно приключение или главу. Эти приостановки могут быть наложены для:

* Ваш персонаж был замечен во время осуществления преступления.
* Ваш персонаж признан виновным в совершении преступления.
* Усмотрение Мастера (использовать с осторожностью). Это может включать в себя такие вещи, как действия, которые не выгодны для целей фракции; значительное неуважение к лицам с законной властью, злоупотребление простолюдинами, преднамеренное препятствие группе и т. д.

Важно отметить, что иногда эти действия могут быть разрешены или даже запрошены другими членами партии (например, все участники согласны с тем, что бросание огненного шара среди партии-единственный способ устранить своих врагов в массовом порядке или если ваш персонаж подвержен заклинаниям, таким как dominate person и т. д.). В этих случаях приостановление не используется

**Членство Во Фракции**

Ваш персонаж может присоединиться к любой фракции, для которой они соответствуют требованиям (например, члены Bregan D'aerthe должны быть дроу). Вы можете быть членом только одной фракции в любое время, и поддержание членства во фракции требует, чтобы персонаж обладал фоновой функцией Safe Haven (Faction Agent background, Sword Coast Adventurer's Guide). Ваш персонаж может покинуть свою фракцию в любой момент. Для этого они заменяют особенность предыстории Safe Haven на новую или выбирают новую фракцию. В любом случае, они получают краткосрочное отстранение от известных льгот.

**Фракционные предметы**

Опытные члены фракции получают магическое кольцо со знаками отличия своей фракции. Ограничение магического предмета вашего персонажа применяется к этому предмету, и он не может быть продан или продан. Приобретенный предмет определяется их фракцией, но теряется, если вы покидаете фракцию.

|  |  |
| --- | --- |
| Фракция | Предмет |
| Все | кольцо защиты |
| Арфисты | кольцо свободного действия |
| Орден Латной Перчатки | кольцо сопротивления огню |
| Изумрудный Анклав | кольцо влияния животных |
| Альянс Лордов | кольцо удара |
| Зентарим | кольцо уклонения |

**Приложение 2: Персонажи 9 сезона**

D&D Adventurers League play делится на сюжетные сезоны. С начала программы было восемь сюжетных сезонов, каждый из которых фокусировался и поддерживал приключенческий продукт(ы), выпущенный командой D&D в Wizards of the Coast. Поскольку мы готовимся начать сезон 9, в поддержку Врат Балдура спуск в Авернус, мы хотели бы сделать некоторые новые опции доступными для персонажей, созданных специально для начала кампании.

**Новые опции при создании персонажа**

Персонажи, созданные специально для начала 9 сезона, получают доступ к следующим вариантам создания персонажей. Персонажи, созданные до 9 сезона, не могут воспользоваться этими преимуществами.

**Затяжное наследие зла**

Когда вы бросаете, чтобы определить количество временных точек попадания, полученных за счет свойства Истощение жизни монеты душ, вы можете бросить дважды и выбрать любой результат. Кроме того, они получают ответ на два вопроса при использовании свойства запроса монет душ Эта черта теряется в конце сезона.

**Крылья затронутых планами**

Персонажи Aasimar и tiefling получают это преимущество, независимо от их выбора PHB+1.

Аазимар. Вы можете выбрать aasimar (Volo's Guide to Monsters) в качестве расы вашего персонажа. Кроме того, на 5—м уровне вы можете постоянно заменять черту Носитель Света и расовую черту, которую они получают на 3-м уровне, чтобы прорастить пернатые крылья- получая скорость полета 30 футов.

Тифлинг. На 5-м уровне вы можете навсегда заменить их адскую наследственную черту на крылатый вариант тифлинга (Sword Coast Adventurer's Guide).

**Наследственное Злопыхательство**

Если ваш персонаж не является аасимаром или тифлингом, это не значит, что они остаются в огненном, кислотном дожде. Когда вы создаете своего персонажа, они могут начать с любого обычного магического предмета из руководства Занатарако всему, кроме магической брони или оружия, заводного амулета, амулета темного осколка, шляпы волшебства или Рубина военного мага.

Дополнительно, предмет имеет одну из следующих характеристик включенных в свою конструкцию:

|  |  |
| --- | --- |
| к20 | Адское Наследие |
| 1 | Человеческие волосы или кожа |
| 2 | Геометрические части зеленой стали |
| 3 | Зубы от большого, неизвестного существа |
| 4 | Зловоние серы |
| 5 | Клочья кислого (но безвредного) пара |
| 6 | Мигающий красный глаз |
| 7 | Нимб безвредного пламени |
| 8 | Условия ныне недействительного адского контракта |
| 9 | Шепчущие голоса призывают владельца творить зло |
| 10 | Потраченная монета душ |
| 11 | Крошечный флакон демонического Ихора |
| 12 | Кроваво-красные кристаллы |
| 13 | Зеркало, которое иногда отражает Глаз Дьявола |
| 14 | Нечестивые молитвы, написанные на клочках плоти |
| 15 | Хитиновые шипы |
| 16 | Черная древесина, которая сочится красным соком |
| 17 | Зеленое стекло |
| 18 | Изъеденное серебром, выбитое адскими рунами |
| 19 | Колючие, холодные железные цепи |
| 20 | Пятна крови, которые никогда не смываются |