

# Утренний свет

Ключевые слова – Утро, Война, Театр, Возрождение.

Это:

Запал для партии, которая хочет побегать по Авернусу в стиле отряда частной военной компании, не имея «ни правил, ни ограничений» но имея опорную базу на самом плане, и нанимателей, которые еще менее чистоплотны, чем партия.

Либо еще один центр сил, который можно использовать в играх приключения Врата Балдура: Нисхождение в Авернус. Для ДНД пятой редакции.

Лямбда был одной из прихотей Лаллары Медиокре. Несколько гиенодонов словили и предали магическим экспериментам, вливая по капле в них интеллект. Лямбда оказался самым перспективным и спрогрессировавшим. Чаще всего его использовали как ужасающую игрушку. Он выступал в главных ролях на сцене театра, вместе с рабами актерами мастерски воплощая образы из древних эльфийских пьес, присутствовал на примах, где поражал гостей галантностью и пристойными шутками. И однажды отправился в далекое государство как глава посольства, для нанесения дипломатической пощечины слишком горделивому правителю.

Как Лямбда украл у Гореллика смех, доподлинно неизвестно. Возможно тот и не знал, про свой смех. Но это позволило Лямбде стать актором в одном из величайших сражений мультивселенной, Кровавой Войне.

Сейчас Лямбда наполовину занят этим проектом, наполовину жизнью веселого казуса и столпа театральной жизни Эльтаббара. Встретить его в «утреннем свете» можно только в каждый восьмой день десятидневки. Он появляется с караваном припасов, раздает приказы, и почти сразу отбывает на Прайм.

Возрождение божественности Гореллика, да еще и в клоне, подконтрольном Лямбде и его хозяевам, далекая цель, которая позволит как вырвать из лап Принца Резни целые кластера диких гноллов, подрывая его статус в Адской иерархии, так и получить еще больше карт в рукав красной мантии одной из зулкиров.

Теперь на спрятавшемся в Авернусе опорном пункте «Утренний свет» над бездонной ямой подвешен смех Гореллика, по стенам камеры в несколько слоев серебряными, заклетыми, гвоздями прибиты Импы которых непрерывно щекочут скелетальные прислужники Лямбды.

От центральной камеры отходят коридоры, полностью скрадывающие звуки. И ведут в мастерские, в которых несколько красных магов извлекают из плененных демонов элементарные

философские составляющие, вроде правды, лжи, зрения, понимания, веры, верности и понимания. Они проводят многочисленные опыты с полученными субстанциями для понимания, сколько и чего нужно влить в выращиваемого клона Горелика, чтоб он не просто был жив, но еще и подчинился совершенно определенному кругу лиц.

После, через буфер из складских помещений находятся комнаты гноллов и вольнонаемных авантюристов. Они заняты защитой места и отловом по Аду разнообразных демонов, которых потом тянут на операционные столы и в перегонные кубы. Сотни демонов уже втянуло в эти ужасающие жернова, но это лишь маленькая толика материала, который предстоит переработать.

В просторы Авернуса из опорного пункта ведут несколько хорошо замаскированных ходов, которые дублированы также скрытыми глухими ходами, в которых установлены сильные ловушки, как волшебные, так и механические. Не все входы в подземелье это лазы, одни из ворот достаточно большие, чтобы пропускать через себя адские машины, небольшой парк которых обитатели форпоста пытаются расширить всеми доступными силами.