

Чёрный Рыцарь Арабэля

DUNGEONS & DRAGONS® LIVING FORGOTTEN REALMS Приключение

Автор: Майк Ли

Редакторы: Эндрю Шнейдер и Шавн Мервин

Игровые тестеры: Моника Фальвио, Адриан Стейн, Джоанн Кларк-Стейн,
Джон ЛеДонн, Марк Виттакер и Кристиан Алипоунариан

Перевод: AKLER

AKLER.MORTIFERUS@GMAIL.COM

Ваша партия отправляется расследовать донесения о деятельности Нетерезов возле города Арабэль: Тёмный всадник командует легионами теней. Сможете ли вы остановить этот поток прежде, чем станет слишком поздно? Living Forgotten Realms приключение в Кормире для персонажей 1-4 уровней.

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® rules created by E. Gary Gygax and Dave Arneson and the new DUNGEONS & DRAGONS game designed by Andy Collins, Rob Heinsoo, and James Wyatt.

This game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without permission of Wizards of the Coast. To learn more about the Open Gaming License and the d20 SYSTEM license, please visit www.wizards.com/d20.

This is an official RPGA® play document. To find out more about the RPGA and to learn more on how you can sanction and run DUNGEONS & DRAGONS game events of all sizes, visit our website at www.rpga.com.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, D&D REWARDS, RPGA, *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, and *Monster Manual* are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the US and other countries. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental. © 2008 Wizards of the Coast, Inc.

For rules questions specific to this document email rpgasanctioning@wizards.com.

Санкционированная RPGA®-игра

Наиболее вероятно, что вы заказали это приключение как часть RPGA-ивента с сайта RPGA, или вы получили его от вашего старшего игрового мастера. Для игры по этому приключению и получению наград по программе RPGA REWARDS, вы должны санкционировать его как часть RPGA-ивента. Этот ивент может быть большим вроде конвента, или маленьким вроде встречи друзей у МП дома.

Для того чтобы санкционировать RPGA-ивент, вы должны быть по крайней мере игровым мастером уровня Геральд (HERALD-LEVEL™). Человек, санкционирующий этот ивент, называется старшим игровым мастером, он отвечает за то, чтобы до начала игры она была санкционирована, происходила в точности с указанной датой, и чтобы отчёт по её завершении был своевременно отправлен в RPGA. Человек, ведущий игру непосредственно за столом, называется Мастером Подземелий (или чаще просто DM). Иногда (и практически всегда во время домашних ивентов) старший игровой мастер так же является DM. Если вы не старший игровой мастер, то вам не обязательно быть игровым мастером Геральд-уровня чтобы вести приключение.

Санкционировав и отправив отчёт об этом приключении, вы достигаете нескольких целей. Во-первых, это официальная игра, которая будет занесена в вашу историю игр, во-вторых, игроки и DM получают награды за санкционированные RPGA игры, если они участвуют в программе RPGA REWARDS. За участие в этом приключении вы получите четыре (4) очка.

Это приключение доступно для санкционированной RPGA игры до 31 декабря 2011 года.

Для того, чтобы узнать больше о санкционированных RPGA-ивентах и RPGA REWARDS, посетите сайт RPGA по адресу www.rpga.com.

Приготовления к Игре

Для полноценной игры по этому приключению вам понадобятся следующие книги правил по D&D 4й Редакции: *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide* и *Monster Manual*. Все прочие правила необходимые для этого приключения представлены в разделе **Новые Правила** в конце приключения.

Так же в этом приключении встречается текст, написанный полужирным курсивом - это текст который вам нужно пересказать или прочитать игрокам, когда это станет необходимо. Информация по неигровым персонажам (NPC) и монстрам расположена в сокращенной форме в тексте приключения.

Вместе с этим приключением вы найдёте RPGA-форму для отслеживания приключений. Если вы играете в это приключение как часть санкционированного RPGA-ивента, заполните этот лист и отдайте его вашему старшему игровому мастеру по завершению приключения.

Как читать Блоки Статистики Монстров

Большая часть информации должна быть легко понятна, поскольку она отображает информацию представленную в *Monster Manual*. Рядом с атаками написана буква, определяющая их тип: М для рукопашной, R для дистанционной, С для ближней и А для зональной. Прописная буква (обычно используемая в рукопашной и дистанционной атаки) показывает, что данная атака может использоваться как базовая атака.

Важная Информация для DM

Как DM в этой сессии вы играете самую важную роль в получаемом игроками удовольствии. Ваша задача, взяв буквы, написанные на этих страницах, заставить их ожить. Результатом весёлой игровой сессии часто служат истории, которые появляются после игры и существуют долгое время даже за неигровым столом. Всегда используйте это золотое правило, когда вы водите партию:

Принимайте решения увеличивающие удовольствие от приключения всегда, когда это возможно.

Для того чтобы использовать это золотое правило держите в голове следующее:

- У вас есть все права для принятия решений в ходе приключения для лучшего взаимодействия партии с окружающим миром. Это особенно важно, так как часто применяется вне боевых столкновений, но не стесняйтесь использовать модель

"уравновешивания столкновения" (обычно для групп нестандартного размера) для корректировки столкновения под группу, которой слишком легко или наоборот слишком сложно даётся данное приключение.

- **Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным для группы.**

Отсутствие сложностей делает игру скучной, а постоянные неудачи приводят лишь к расстройству. Изучите опытность игроков (не персонажей) в игре, старайтесь отмечать (или просто спросите) что им нравится в игре, и попробуйте предоставить им именно тот опыт, ради которого они играют в D&D. Дайте “шанс блеснуть” каждому.

- **Помните о скорости и поддерживайте игровую сессию в подобающем ритме.** Не стоит затягивать игру, в такие моменты игра теряет нить событий. В то же самое время следите, чтобы игроки не заканчивали игру слишком быстро; убедитесь, что вы дали им весь игровой опыт. *Living Forgotten Realms* приключения рассчитаны на 3.5 – 4 часа игры; убедитесь что вы знаете плюсы и минусы коротких и затяжных игр. Корректируйте темп игры соответствующе.

- **Давайте игрокам соответствующие подсказки, так что они смогут сделать выбор, каким образом взаимодействовать с окружением.** Игроки должны всегда знать, когда монстры находятся под какими-то эффектами или ранены. Им необходимо давать подсказки как им взаимодействовать с окружением, так они смогут взяться за бой, головоломку или проверку навыков без недостатка необходимой информации. Это помогает лучше погружаться в приключение и даёт игрокам те “маленькие победы”, отталкиваясь от которых они делают правильный выбор.

Проще говоря, быть DM в *Living Forgotten Realms* приключении - это не слепо следовать каждому слову на странице; это создание веселья и интригующего игрового окружения для игроков. Большую часть информации по тому, как быть DM в D&D-игре вы можете найти в Главах 1-2 в *Dungeon Master's Guide*.

Корректировка Уровней Персонажей

Это приключение разработано для игровых персонажей (PC) 1-4 уровней. Персонажи выходящие за границы этого диапазона не могут участвовать в приключении. Перед игрой проверьте уровни у PC, чтобы удостовериться, что они могут принимать участие в приключении.

У каждого приключения есть низкоуровневая и высокоуровневая версии. Низкоуровневая версия подойдёт той партии, чьи уровни попадают в первые два уровня представленного диапазона. Высокоуровневая версия напротив, подойдёт той партии, чьи уровни попадают в последние два уровня представленного диапазона.

Группа может решить пойти на риск и играть в высокоуровневую версию, даже если их уровни рекомендованы для низкоуровневой версии, но только если все члены партии согласны на это; однако, некоторые награды могут быть им недоступны. Или наоборот, группа, уровни которой больше подходят для высокоуровневой версии, может играть в низкоуровневую версию, если с этим согласны все члены партии; в этом случае, некоторые награды могут быть меньше чем те, что должны быть в идеале.

Чтение Чисел: У каждого столкновения есть уровень и другие числовые значения (вроде XP или иногда проверки умений) указанные двумя числами, разделёнными косой чертой. Число перед чертой это всегда значение присущее низкоуровневой версии приключения; число после черты это значение присущее высокоуровневой версии приключения.

Неудача в Решении Столкновения

Если группа проваливается в решении столкновения – то есть, если они вынуждены бежать с поля боя, потому что он очень сложен или если они достигли предела провалов при проверке умений, прежде чем они достигли успеха – они награждаются лишь половиной очков опыта (округлёнными вниз) за это столкновение. Если они смогут вернуться к столкновению позже и успешно пройти его, то наградите партию второй половиной опыта за это столкновение.

Смерть Персонажа

Если PC погибает в ходе приключения, то у игрока отыгравшего данного персонажа и у остальной партии есть два пути, при условии что у них есть доступ к ритуалу *Поднятия Мёртвого*

(например, у кого-то из РС есть этот ритуал, и он может его использовать, или если партия может вернуться назад к цивилизации). У них должно быть тело и тогда они смогут вернуть мёртвого РС к жизни.

- **Заплатить цену за проведение ритуала.** Если группа выбирает этот путь, то стоимость должна быть равномерно распределена между всей партией (500 зм на геройском уровне, 5,000 зм на уровне совершенства и 50,000 зм на эпическом уровне). Использование источника ритуала вне партии стоит на 20% дороже его базовой стоимости. Полная стоимость в этом случае равна 600 зм на геройском уровне, 6,000 зм на уровне совершенства и 60,000 зм на эпическом уровне. Умерший РС, который выбрал этот метод возвращения к жизни, получает полные (или половину, если партия была побеждена) очки опыта за столкновение, в котором погиб персонаж, но не получает никаких очков опыта за любые столкновения, которые он пропустил пока был мёртв. Если приключение всё ещё продолжается, то РС получает последующий опыт как обычно и получает все положенные ему награды в конце приключения.
- **Призыв условия Смертельного Милосердия.** Если группа не может позволить себе заплатить за ритуал (или же просто не желает это делать), то РС может выбрать вернуться к жизни в конце приключения. Если это происходит то он лишается всяких наград (включая сокровища и сюжетные награды) полученных в ходе приключения кроме очков опыта полученных до смерти персонажа (персонаж по прежнему получает очки опыта за столкновение в ходе которого он погиб). Даже в таком случае РС не может участвовать в этом же приключении во второй раз.

Вехи

Независимо от того успешно ли персонажи проходят столкновение или проваливают его, они достигают вехи, если это было второе столкновение с момента начала приключения или их последнего продолжительного отдыха. Столкновения, которые не приносят очков опыта, не засчитываются при определении вехи. Удостоверьтесь, что игроки понимают эту информацию, так как это даёт каждому РС дополнительное очко действия и влияет на то сколько раз можно использовать ту или иную магическую вещь.

Фон Приключения

Это приключение использует письмо, упомянутое в Living Forgotten Realms приключении *Побег из Сембии*, нашедшее дорогу к Королю Кормира. В письме говорится о маловероятном и ужасном союзе, который угрожает не только Кормиру, но и его соседям.

Помимо прочего, письмо предупреждает о Нетерезах действующих вдоль северных границ Кормира. Это действительно соответствует последним докладам о тёмном налетчике, терроризирующем предместья Арабэля, а два таких совпадения связанные вместе дают достаточно сил для начала расследования.

Тёмный наездник это никто иной, как Сэр Северин, некогда младший рыцарь Королевского Двора. Он был не оправданно осуждён и бежал в свой родной город Арабэль. Он отчаянно старается защищать людей от теней, но в тоже время, избегая правосудия.

Введение Игроков

Прочитайте или перескажите следующее:

Всего несколько дней назад вы стояли в Королевском Дворе, где Лорд Прио, Высокий Рыцарь, Регент Короля Форила по Особым Делах, дал вашей группе задание исследовать и доложить о тёмном наезднике терроризирующего предместья Арабэля.

Вам в помощь выделили скаковых лошадей и припасы, а также Королевский Указ, дающий вам ряд ограниченных прав в близи Арабэля во имя Королевского Правосудия и вашей миссии. Дайте игрокам Королевский Указ (Приложение 1).

Введение DM'а

Официальные сообщения из Арабэля докладывают о тёмном наезднике, подстерегающем жителей на дорогах вблизи города.

- Обычно такие послания приходят от губернатора или местного бургомистра, но это было доставлено анонимным курьером.
- В сообщении говорится о войне с почерневшим черепом вместо головы замеченным на местах совершения преступлений.
- Воин является хозяином теневых существ.

На самом же деле, всадник пытается защитить жителей Арабэля, сражаясь с тёмными существами, наводнившими эти места. Горожане считают угрозой *его*, но по иронии, реальная угроза происходит из сердца Арабэля.

Партии предоставляется Королевский Указ разрешающий им вершить правосудие в Арабэле. Этот указ даёт партии право на арест, задержание и свершении правосудия там, где это необходимо в их миссии. Партия представляет Королевский Двор, а посему им рекомендуется действовать осмотрительно. Если они предпримут какие-то экстремальные меры, они должны будут позже оправдать свои действия. (Если игроки злоупотребляют этим правом или он служит причиной раздоров за игровым столом, не бойтесь исключить указ из имущества партии.) А так же не выдавайте историческую награду Знак Сдержанности игрокам, злоупотребляющим властью данного указа.

Столкновение 1: Оттенки Чёрного

Столкновение Уровень 1/3 (550/750 XP)

Установки

Это столкновение включает следующих существ.

5 пятна тени (M)

3 тени-исследователя (S)

1 тeneвая громадина (J)

К сумеркам партия наталкивается на Отро, извозчика, стоящего у дороги ведущей к Нижнему Западнему Району Арабэля. Отро безуспешно пытается починить свою повозку до наступления сумерек. Персонажи подвергаются нападению теневых существ, как только они приближаются или как-то взаимодействуют с Отро. Тёмный Череп ненадолго появляется, а затем исчезает в тенях.

Когда искатели приключений входят в область, прочтите:

Дневной свет угасает, когда вы приближаетесь к Арабэлю. Впереди на дороге вы видите человека. Он усердно работает над сломанным колесом его повозки, всё время нервно поглядывая на закатное солнце.

Если персонажи приветствуют Отро, задают ему какой либо вопрос или даже игнорируют его, проходя мимо, прочтите:

“Быстрее, мне нужна ваша помощь! Солнце садится, и тени быстро удлиняются. Нет, уже слишком поздно!” Когда исчезли последние лучи солнца, свет уступил место тьме, и от самой тьмы отделились существа из живой тени.

В конце первого раунда битвы прочтите:

Воин, одетый в чёрные доспехи верхом на тёмном скакуне появляется на краю сумерек. Его голова напоминает почерневший череп, и он смотрит на вас через забрало своими синими глазами.

Тёмный Череп появляется на краю карты где-то со стороны теневых существ, на расстоянии 200 футов от самого близкого персонажа. В конце следующего раунда он пропадает, используя способность *исчезновение в тени*, чтобы телепортироваться на десять клеток и ускакать прочь. Он хотел бы помочь, но знает, что он объявлен в розыск, а персонажи могли быть посланы, чтобы захватить его.

Если персонажи сумеют приблизиться и напасть на Тёмный Череп, используйте его статистику из Столкновения 3. Он не желает сражаться с партией сейчас, любой ценой стараясь убежать.

Особенности Области

Эта зона имеет несколько важных особенностей:

Освещение: Солнце только что село, так что видимость очень слабая: Битва происходит при тусклом свете сумерек.

Все теневые существа обладают темновидением, поэтому они нормально видят в темноте и зонах со слабым освещением.

Деревья: Любая клетка, на которой изображена листва, считается территорией дающей укрытие. Центральная клетка больших деревьев (где отмечен ствол) блокирует движение.

Повозка: Повозка расценивается как непроходимая местность. Проверка Атлетики DC 20 (DC 10 с разбега) позволяет персонажу запрыгнуть на повозку.

Взбирание на повозку тратит 2 клетки движения.

Валуны: Клетки с большими валунами считаются сложно проходимой местностью и блокируют линию эффекта.

Водоём: Водоём относительно мелкий. Все клетки водоёма считаются сложно проходимой местностью.

Различные Преграды: Верхний и нижний края карты содержат различные преграды, блокирующие обзор.

Тактика

Пятна роятся возле ближайшего персонажа. Исследователи атакуют бессистемно, используя свою способность *мелькающие тени*, чтобы миновать остальных членов партии. Огромная тень пытается занять такую позицию, чтобы поразить как можно больше персонажей с помощью своей *волны теней*. Теневые существа предпочитают нападать на персонажей, а не на владельца повозки. Они все прячут в нескольких дюймах от земли и сражаются до смерти.

Когда теневое существо убито, оно просто растворяется в воздухе.

Отро прячется за своей повозкой, но вынужден сражаться, если окажется загнанным в угол.

Лошадь Отро, Сьюзи, нападает на ближайшее враждебное существо, когда сможет освободиться от упряжи.

Так как Сьюзи напугана, перерезание упряжи занимает одно стандартное действие и требуется проверка Природы DC 15 малым действием, чтобы успокоить лошадь.

Уравновешивание Столкновения

Сделайте следующие корректировки в битве, основываясь на количестве участвующих персонажей.

Четыре Персонажа: Уберите одну тень-исследователя.

Шесть Персонажей: Добавьте одну тень-исследователя.

Конец Столкновения

Вдалеке партия может видеть низкие стены Арабэля.

Если Отро выживет, он представляется и обещает помочь партии с жильём в *Грот Гоблинов*. Отро с радостью принимает любую помощь в починке его повозки, но напуганные недавним столкновением он не может больше предоставить никакой информации. **Переходите к Столкновению 2а.**

Если партия хочет преследовать Тёмный Череп, **переходите к Столкновению 2b.**

Если партия захочет разбить лагерь вне города, они будут разбужены криками, доносящимися со стороны города. Им становится ясно, что в городе что-то происходит, и это что-то происходит в самом городе, а не на дорогах к нему. **Переходите к Столкновению 2а.**

Очки Опыта

Персонажи получают по 110/150 очков опыта за победу над теневыми существами.

Сокровище

У теневых существ нет никаких сокровищ.

Столкновение 1: Оттенки Чёрного Статистика

(Низкоуровневая Версия)

Огоньки мерцающей тьмы окружают вас, мешая вашим атакам.

Пятно Тени Маленький элементарный магический зверь (тьма)	Уровень 1 Слуга XP 25
Инициатива +3 Чувства Внимательность +5; темновидение НР 1; промахнувшаяся атака никогда не повреждает слугу. АС 16; Стойкость 13, Рефлексы 13, Воля 11 Скорость 6; полёт 6 (парит; лимит 1) <i>не более 1 клетки в высоту</i>	
⚡ Удар (стандартное; неограниченное) +6 vs. АС; 1 урона.	
Отвлечение Игрой Теней Противники стоящие рядом с пятном тени получают штраф -1 на рукопашные и дистанционные атаки за каждое пятно рядом (до -5).	
Мировоззрение Злое Языки - Навыки Скрытность +8 Str 10 (+0) Dex 16 (+3) Wis 8 (-2) Con 10 (+0) Int 10 (+0) Cha 10 (+0)	

Подобные призракам тени кружатся вокруг вас, нашептывая ужасные вещи. Когда они двигаются, ваше сердце сжимается от страха.

Тень-исследователь Средний элементарный магический зверь (тьма)	Уровень 1 Налётчик XP 100
Инициатива +3 Чувства Внимательность +5; темновидение НР 16; Ранен 8 АС 16; Стойкость 13, Рефлексы 13, Воля 11 Скорость 6; полёт 6 (парит; лимит 1) <i>не более 1 клетки в высоту</i>	
⚡ Удар (стандартное; неограниченное) +6 vs. АС; 1d8 урона.	
⚡ Мелькающие Тени (стандартное; неограниченное) +5 vs. АС; 1d8 урона; тень-исследователь может двигаться на свою полную скорость и атаковать, получая бонус +5 к АС vs. атак при возможности во время этого движения.	
Мировоззрение Злое Языки - Навыки Скрытность +9 Str 10 (+0) Dex 16 (+3) Wis 8 (-2) Con 10 (+0) Int 12 (+1) Cha 12 (+1)	

Массивное теневое облако катится на вас словно волна тьмы.

Теневой Громила Большой элементарный магический зверь (тьма)	Уровень 2 Громила XP 125
Инициатива +4 Чувства Внимательность +3; темновидение НР 32; Ранен 16 АС 14; Стойкость 15, Рефлексы 12, Воля 11 Скорость 6; полёт 6 (парит; лимит 1) <i>не более 1 клетки в высоту</i>	
⚡ Удар (стандартное; неограниченное) +5 vs. АС; 2d6 + 2 урона.	
⚡ Волна Теней (стандартное; перезарядка ⚡ ⚡) ⚡ Страх Ближний взрыв 1; +3 vs. Воля; 1d6+1 урона и враги сбиты с ног. <i>Промех:</i> Враги сбиты с ног.	
Мировоззрение Злое Языки - Навыки Запугивание +6 Str 14 (+2) Dex 10 (+0) Wis 8 (-2) Con 14 (+2) Int 10 (+0) Cha 12 (+1)	

Отважная тяговая кобыла впряжена в сломанный неподвижный воз. Она яростно фыркает и бьёт копытом, когда приближаются тени.

Тяговая Лошадь (Сьюзи) Большой природный зверь	Уровень 1 Громила XP НЕТ
Инициатива +1 Чувства Внимательность +5; сумеречное зрение НР 32; Ранен 16 АС 14; Стойкость 15, Рефлексы 13, Воля 10 Скорость 10	
⚡ Пинок (стандартное; неограниченное) ⚡ Оружие +5 vs. АС; 1d6+4 урона. Тяговая лошадь не может атаковать, пока запряжена в повозку.	
Мировоззрение Без мировоззрения Языки - Str 19 (+4) Dex 13 (+1) Wis 11 (+0) Con 16 (+3) Int 2 (-4) Cha 9 (-1)	

Столкновение 1: Оттенки Чёрного Статистика (Высокоуровневая Версия)

Огоньки мерцающей тьмы окружают вас, мешая вашим атакам.

Пятно Тени Маленький элементарный магический зверь (тьма) XP 25	Уровень 1 Слуга
Инициатива +3 Чувства Внимательность +5; темновидение НР 1; промахнувшаяся атака никогда не повреждает слугу. АС 16; Стойкость 13, Рефлексы 13, Воля 11 Скорость 6; полёт 6 (парит; лимит 1) <i>не более 1 клетки в высоту</i> ⊕ Удар (стандартное; неограниченное) +6 vs. АС; 1 урона. Отвлечение Игрой Теней Противники стоящие рядом с пятном тени получают штраф -1 на рукопашные и дистанционные атаки за каждое пятно рядом (до -5). Мировоззрение Злое Языки - Навыки Скрытность +8 Str 10 (+0) Dex 16 (+3) Wis 8 (-2) Con 10 (+0) Int 10 (+0) Cha 10 (+0)	

Подобные призракам тени кружатся вокруг вас, нашептывая ужасные вещи. Когда они двигаются, ваше сердце сжимается от страха.

Тень-исследователь (уровень 3) Средний элементарный магический зверь (тьма) XP 150	Уровень 3 Налётчик
Инициатива +4 Чувства Внимательность +6; темновидение НР 32; Ранен 16 АС 18; Стойкость 15, Рефлексы 15, Воля 13 Скорость 6; полёт 6 (парит; лимит 1) <i>не более 1 клетки в высоту</i> ⊕ Удар (стандартное; неограниченное) +8 vs. АС; 1d8 + 1 урона. ⊕ Мелькающие Тени (стандартное; неограниченное) +7 vs. АС; 1d8 + 1 урона; тень-исследователь может двигаться на свою полную скорость и атаковать, получая бонус +5 к АС vs. атак при возможности во время этого движения. Мировоззрение Злое Языки - Навыки Скрытность +10 Str 10 (+0) Dex 16 (+3) Wis 8 (-2) Con 10 (+0) Int 12 (+1) Cha 12 (+1)	

Массивное теневое облако катится на вас словно волна тьмы.

Теневой Громила (уровень 4) Большой элементарный магический зверь (тьма) XP 175	Уровень 4 Громила
Инициатива +5 Чувства Внимательность +4; темновидение НР 48; Ранен 24 АС 16; Стойкость 17, Рефлексы 14, Воля 13 Скорость 6; полёт 6 (парит; лимит 1) <i>не более 1 клетки в высоту</i> ⊕ Удар (стандартное; неограниченное) +8 vs. АС; 2d6 + 3 урона. ⚡ Волна Теней (стандартное; перезарядка ⚡ ⚡) ⚡ Страх Ближний взрыв 1; +5 vs. Воля; 1d6+1 урона и враги сбиты с ног. <i>Промех:</i> Враги сбиты с ног. Мировоззрение Злое Языки - Навыки Запугивание +7 Str 14 (+2) Dex 10 (+0) Wis 8 (-2) Con 14 (+2) Int 10 (+0) Cha 12 (+1)	

Отважная тяговая кобыла впряжена в сломанный неподвижный воз. Она яростно фыркает и бьёт копытом, когда приближаются тени.

Тяговая Лошадь (Сьюзи) Большой природный зверь XP НЕТ	Уровень 1 Громила
Инициатива +1 Чувства Внимательность +5; сумеречное зрение НР 32; Ранен 16 АС 14; Стойкость 15, Рефлексы 13, Воля 10 Скорость 10 ⊕ Пинок (стандартное; неограниченное) ⚡ Оружие +5 vs. АС; 1d6+4 урона. Тяговая лошадь не может атаковать, пока запряжена в повозку. Мировоззрение Без мировоззрения Языки - Str 19 (+4) Dex 13 (+1) Wis 11 (+0) Con 16 (+3) Int 2 (-4) Cha 9 (-1)	

Столкновение 1: Оттенки Чёрного Карта

RUINS OF THE WILD

CAMP / FIELD 8x8 x1

ROAD / CREVASSE 8x2 x1

CABIN / FIELD w/TREES 8x8 x1

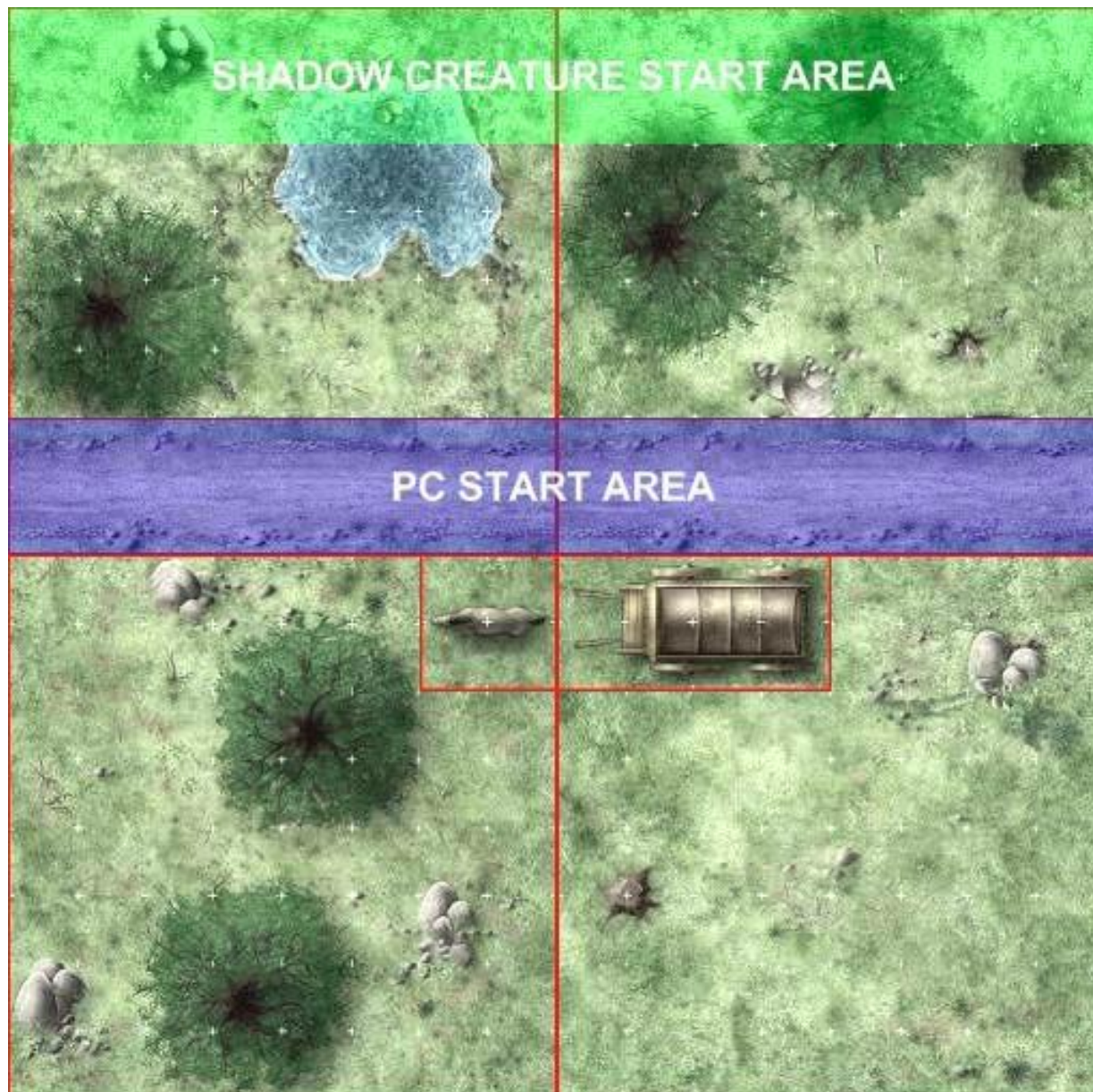
STREAM / ROAD 8x2 x1

STONEHENGE / FIELD w/POND 8x8 x1

RUINED TOWER / FIELD w/TREES 8x8 x1

HORSE / ROAD BEND 2x2 x1

COVERED WAGON / FIELD w/LOG 4x2 x1



Столкновение 2а: Отбрасывая Тени

Проверка Навыков Уровень 1/3, Комплексность 3 (300/450 XP)

Установки

Число Успехов 8

Число Провалов: 4

Первичные Навыки: Дипломатия, Запугивание, Блеф, Проницательность, Внимательность.

Важные NPC: Бургомистр, Пивовар Бруин, Трактирщик Ярл.

Персонажи вольны в посещении локаций в Арабэле в любом порядке, но начинают они с *Нижнего Западного Района*.

Этой частью города управляет бургомистр, выполняющий обязанности помощника мэра.

Проблемы Нижнего Западного Района не идут дальше бургомистра, если только он не доложит о них самому Лорду Арабэля. Нижний Западный Район существует как изолированное сообщество.

Большинство людей живущих здесь видели остальной Арабэль все один или два раза.

Несмотря на атаки теней, этот район имеет оживлённую ночную жизнь. Магазины открыты даже после наступления темноты, и хотя люди передвигаются группами, тем не менее, город выглядит ярким и живым.

Когда партия входит в Арабэль, прочтите:

Бледное сияние убывающей луны пробивается сквозь завесу облаков, отбрасывая длинные тени от старых военных строений Арабэля. Начавшийся моросящий дождь быстро переходит в поток воды, льющийся с темнеющего неба.

Персонажи попадают в Нижний Западный Квартал, как только они входят в город, если только они не предлагают войти в него в другом месте.

Проверка Навыков

Эта проверка покажет, как много смогли выяснить персонажи о том, что здесь творится на самом деле, и насколько им доверяют горожане.

Дайте партии карту Нижнего Западного Квартала (Приложение 2). Вы можете спрятать какие-то подсказки и открывать новые области, когда персонажи найдут их.

Укажите Локацию 7: Нижняя Западная Площадь и Локацию 12: Грот Гоблинов. Не забывайте открывать новые места на карте по мере продвижения расследования партии.

Большинство проверок навыков в этом столкновении может быть сделано несколькими персонажами. Если более одного персонажа хотят сделать проверку, то, по крайней мере, половина желающих должна пройти проверку, чтобы был засчитан успех. Групповой провал это неудача большей половины участников, даже если участвует всего один персонаж.

Следует отметить, что в этом столкновении термин “социальные навыки” включает в себя: Блеф, Дипломатию, Проницательность, Запугивание и Знание Улиц.

Указанные проверки и результаты важны для мотивации партии продолжить расследование. Не стесняйтесь при возможности импровизировать, но засчитывайте успех/провал только к проверкам, которые продвигают расследование.

Строго записывайте успехи/провалы. Когда партия преуспеет или провалит проверку, переходите к *Напуганному Мальчику*.

Заметьте: Если в это время персонажи будут показывать Королевский Указ в попытке получить дополнительные сведения, ближайший NPC задаст вопрос, “Да откуда мне знать, что этот указ вообще выдан вам?” Это вынуждает персонажей производить инструкции, описанные в указе, доказывая, что владелец и привилегированный человек одна и та же личность.

7. Нижняя Западная Площадь

Прочтите:

Множество горожан с факелами собрались на травянистой площади вокруг основания сломанного обелиска, служащего символом бича Тёмного Черепа и его теневых существ. Кажется организатора не видно, и жители кричат, стараясь перекрыть других, чтобы высказать хотя бы слово.

Если персонажи будут слушать или задавать какие-то вопросы, то жители расскажут что, нападения это далеко не всё что их беспокоит. Их волнует тот факт, что Бургомистр Мортэ ничего с ними не делает, а письма к Королевскому Двору остаются без ответа. Непродолжительные вопросы покажут, что Бургомистр несколько эксцентричен, а в последние дни ведёт себя странно.

Раскройте на карте Локацию 11: Дом Бургомистра.

Проницательность/Знание Улиц (ДС 15 / 16): Тёмный Череп видели в предместьях города. Его появление всегда предвещает волна теневых существ.

Внимательность/Религия (ДС 15 / 16): Обрубок того, что некогда было белым мраморным обелиском стоит посреди площади на каменной основе. Числа, вырезанные на основании вокруг обелиска, служат солнечными часами. Если партия спрашивает, то прохожие говорят, что обелиск сломался и упал в одночасье в полночь несколько месяцев назад (когда начались нападения) и был оттащен с площади Пивоваром Бруином. Проверка Знания Улиц/Дипломатии (ДС 12 / 13)

покажет, что обелиск был посвящен Амонатору, и его падение было воспринято горожанами как тёмное знамение. **Раскройте на карте Локацию 4: Пивоварня.**

Дипломатия/Запугивание (ДС 12 / 13): Воздействие на жителей: Персонажи могут предъявить указ и убедить/заставить жителей помогать (что даст +2 бонус на все социальные проверки в городе до финального столкновения). В случае провала, жители не впечатлены действиями партии (что даст -2 штраф на все социальные проверки в городе до финального столкновения).

12. Грот Гоблинов

Прочтите:

Грот Гоблинов это старая таверна, где солидно выглядящий человек деловито обеспечивает пивом жаждущую толпу извозчиков и грузчиков.

Трактирщик Ярл сильно боится, что теневые существа могут украсть его новорожденного сына из колыбели, и он хочет, чтобы в отношении Тёмного Череп было что-то предпринято.

Дипломатия/Знание Улиц (ДС 15 / 16): Общая беседа: Трактирщик Ярл расскажет, что Старый Театр в течение последних нескольких недель находится на реконструкции. Он скажет, что очень любит хорошее представление и надеется, что тот откроется в скором времени. В случае провала, партия чувствует себя неловко в переполненной таверне (что даст -1 штраф на все социальные проверки в городе до финального столкновения). **Раскройте на карте Локацию 8: Старый Театр.**

Трактирщик Ярл на самом деле Ночной Плащ - скрытый агент Нетерезов. Ночной Плащ занял место настоящего Ярла после захвата его самого, его жены и сына примерно два месяца назад. Маскировка Ночной Плащ это благословение самой Шар. Совершенно невозможно отличить этого Ярла от настоящего Ярла, исключая тех, кто был с ним в близких отношениях. Если персонажи подозревают Ярла, они могут сделать проверку Проницательности ДС 20, и выяснить что с ним что-то не так, но что именно не известно. Не предлагайте сделать проверку Проницательности, если персонажи сами не просят об этом.

4. Пивоварня

Лабиринт огромных деревянных бочек и медных труб приводит к полному мужчине в белом фартуке, который сейчас занят дегустацией своего последнего варева. Он выглядит довольным и улыбающимся.

Полный мужчина это Пивовар Бруин. Он управляет этой столетней пивоварней, как управлял его отец и его дед до него. Бруин живёт неспешной, простой жизнью и считает, что его клиенты должны делать так же.

Запугивание/Дипломатия (ДС 12 / 13): Если спросить про теневых существ, Бруин говорит с персонажами медленным лаконичным голосом с частыми паузами, спрашивая о новостях с дороги. Как только он убедится в том что персонажи “хорошие люди,” Бруин ручается за них. Его имя имеет весь среди жителей Нижнего Западного Квартала (что даст +1 бонус на все социальные проверки в городе до финального столкновения). Если персонажи размахивают Королевским Указом, они автоматически проводят проверку Запугивания со штрафом -4.

Также, Бруин советует персонажам опасаться владельца Надменного Горшка; он тёмная личность - иностранец из Южных Земель, прибывший в город несколько месяцев назад. Групповой провал означает, что Бруин становится невысокого мнения о персонажах (что даст -1 штраф на все

социальные проверки в городе до финального столкновения). **Раскройте на карте Локацию 5: Надменный Горшок.**

Если партия спросит его про обелиск, Бруин расскажет им, что Бургомистр попросил его оттащить осколок, когда тот откололся пару месяцев назад. Бруин хранит обелиск в подвале, но в подвале теперь небезопасно. Он сокрушается что там, в подвале, заперт запас его лучшей выпивки:

Особого Стаута Бруина Дождливое Дня. Бруин разрешит персонажам спуститься в подвал, если один из них сможет выпить целую пинту его нового пойла. **Раскройте на карте Локацию 11:**

Дом Бургомистра.

Выносливость/Блеф (ДС 20 / 21): Питьё пинты Бруиновского пойла. Персонаж может выпить варево (Выносливость) или сделать вид (Блеф), и Бруин покажет вход в подвал.

Только одному персонажу необходимо добиться успеха. (Отметьте всех персонажей, которые потерпели неудачу при проверке Выносливости. Они опьянены, когда партия заходит в подвал.)

Персонаж может вновь попытаться выпить с -5 штрафом. Партии засчитывается успех в проверке навыков, если хотя бы один персонаж достигает успеха, а в случае провала они всего лишь получают отказ. Если персонажи получили отказ, Бруин выгоняет их на улицу, смеясь, что находящийся в подвале “стаут” кажется, слишком крепок для них. Если персонажи преуспевают, то Бруин показывает им вход в подвал (**Столкновение 2а-Опциональное**). Если персонажи угрожают или используют Королевский Указ, Бруин только пожимает плечами и пускает их в подвал. Решительные персонажи также могут прокрасться в подвал (Скрытность ДС 11).

5. Надменный Горшок

На входной двери звенят колокольчики, тяжелый запах ладана наполняет воздух, и темнокожий человек, сложив руки за спиной, стоит за прилавком тускло освещённой сувенирной лавки. Кажется большинство товаров ни что иное, как декоративная глиняная посуда.

Эдо это человек из Мулхоранди продающий и покупающий декоративную посуду. Темнокожий торговец прибыл в город примерно два месяца назад. Если спросить, то он говорит что торговля идёт не очень хорошо и боится что это всё из-за нападений теневых существ. Время прибытия торговца в город это чистое совпадение. Он не имеет к нападению теневых существ никакого отношения.

Если персонажи торгуются за покупку горшка и говорят торговцу, “Надвигается шторм; вам необходимо закрыться на день,” таким образом *Задача 1* из задания *Жентаримский Шпион* считается выполненной. Все персонажи, имеющие эту карточку Задания, могут извлечь из этого выгоду.

Дипломатия/Запугивание/ Проницательность (ДС 12 / 13): Разговор с торговцем. Эдо не боится темноты как большинство местных, и во время своих полуночных прогулок он видел странную активность особенно неподалёку от Старого Театра. **Раскройте на карте Локацию 8: Старый Театр.**

8. Старый Театр

Краска слезает с этого обветшалого театра. Можно слышать звуки строительства доносящиеся изнутри. У входа стоят четверо наёмных стражников, держа в руках трепещущие факелы.

Когда партия приближается, они могут услышать, как охранники говорят о кончившихся запасах *Особого Стаута Бруина Дождливое Дня* в Гроте Г облинов и что они готовы отдать всё за кружку грога в этот ужасный день. **Раскройте на карте Локацию 4:**

Пивоварня.

Дипломатия/Блеф/Запугивание/Скрытность (ДС 15 / 16):

Проникновение внутрь театра. Если партия даст охранникам бутылку *Особого Стаута Бруина Дождливое Дня*, они автоматически заработают успех в этой проверке. В случае провала, Персонажи ведут себя неподобающим образом, и их репутация в городе быстро падает (что даст -1 штраф на все социальные проверки в городе до финального столкновения).

Если партия проникнет внутрь театра, прочитайте:

Здесь несколько рабочих ремонтируют обветшалый театр и красят стены чёрной краской.

Людям говорили, что театр готовят к показу и генеральная репетиция запланирована на сегодня. Но кажется, никто не знает, какое представление планируется.

Персонажи понимают, что все здесь всего лишь дилетанты (Проницательность DC 10). Персонажи так же могут подозревать, что часть декораций напоминает о поклонении Шарранскому культу (Религия DC 21), хотя вокруг нет ни одного святого символа, который может это подтвердить.

Если партия использовала Скрытность чтобы пробраться внутрь, то некоторые персонажи могли бы оказаться на не используемом балконе. Персонажи замечают полу прикрытый люк, ведущий на крышу вверх балкона (Внимательность DC 14).

11. Дом Бургомистра

Слуга с остекленевшим взглядом открывает двери этого ветхого поместья. Он ведёт вас по коридору полному нахмуренных портретов в причудливую гостиную. Этот жутковатый зал обставлен кушетками, изображающими демонические сцены, а стены украшают головы и чучела различных животных.

Если персонажи начинают осматриваться, опишите странное убранство и предметы в комнате: коробочка, из-под нюхательного табака наполненная зубами и склянки с густой тёплой жидкостью. Через некоторое время в комнату входит бургомистр:

Изморённая фигура, окутанная красным велюром, входит в комнату. “У меня много имён, но вы можете звать меня Бургомистр Мортэ. Чем заслужил удовольствие быть в вашей компании?”

Хоть бургомистр и эксцентричен, но он не имеет никакого отношения к нападению теневых существ. Продолжайте поддерживать его оригинальность – например пусть он предложит партии вино, комментируя это тем, как оно напоминает ему кровь.

Дипломатия/Блеф/Запугивание (DC 15 / 16): Вопросы о теневых существах/обелиске/Тёмном Черепе. Если персонажи показывали его в городе, то бургомистр знает о Королевском Указе, но он отрицает его законность, пока партия не докажет обратного. Он вяло отговаривается от них, если партия его не впечатляет. Персонажи могут изменить его мнение успешной проверкой и заручиться его поддержкой (что даст +2 бонус на все социальные проверки в городе до финального столкновения).

В противном случае их провал не производит впечатления на бургомистра (что даст -2 штраф на все социальные проверки в городе до финального столкновения). Бургомистр расскажет партии, что сломанный обелиск плохо влияет на бизнес на городской площади, поэтому он попросил пивовара оттащить обломок.

Раскройте на карте Локацию 4: Пивоварня.

Проницательность (DC 14 / 15): Бургомистр говорит, что последние события негативно влияют на его положение, и он надеется, что проблема с теневыми существами вскоре разрешится.

Успешная проверка

(Дипломатия/Запугивание DC 12) покажет, что бургомистр не посылал сообщений о помощи. Он расскажет партии, что скрыл рапорт о нападении теневых существ на Книжный И Птичий Эмпориум Брейнарда. Он понимает, что в городе может орудовать какое-то зло, вероятно культ, но он надеялся, что со временем всё пройдёт.

После этого он начинает безудержно рыдать и умолять партию простить его. Когда партия успокаивает его, бургомистр благодарит партию. Его настоящее имя Мортон. **Раскройте на карте Локацию 16: Книжный И Птичий Эмпориум Брейнарда.**

16. Книжный И Птичий Эмпориум Брейнарда

Этот атриум с высокими окнами увешан заваленными книгами полками. Щебет птиц разрывает воздух, а следы их присутствия густо покрывают неудачно попавшиеся фолианты. Тяжелое положение книгам добавляет морозящий дождь, пробивающийся сквозь разбитое окно на потолке. Невысокая старая женщина, прихрамывая, идёт среди разлагающихся книг.

Мисс Брейнард приятная старая вдова. Она свободно говорит о том, что книги и птицы не очень хорошо подходят друг к другу, но кажется раньше, это было хорошей идеей. Если персонажи потратят время на разговор с Мисс Брейнард, она попросит их помочь ей починить окно в потолке.

“Вокруг меня суший беспорядок. Одно из стёкол на потолке выпало из рамы. У меня есть кусок брезента, чтобы заделать дыру, но мне сложно как-то взобраться на крышу. И здесь нет лестницы.”

Атлетика и Акробатика (DC 13 / 14): Затянуть разбитое окно брезентом. Персонажам необходимо взобраться по внешней 25-футовой стене здания (Атлетика), затем пройти между стеклянными окнами, не упав в какое-нибудь из них, и растянуть брезент над разбитым окном (Акробатика). В случае успеха Мисс Брейнард очень благодарна и расскажет все, что она знает, как если бы персонажи преуспели в проверке Дипломатии/ Проницательности. Провал означает, что персонаж падает через другое окно в крыше (2d10 урона от падения), и рассерженная Мисс Брейнард просит партию уйти. Она не препятствует желанию партии остаться, но полностью игнорирует их и больше не предлагает никакой помощи.

Дипломатия/ Проницательность (DC 15 / 16): Беседа с Мисс Брейнард. Мисс Брейнард расскажет, что у неё есть некоторые документы от бургомистра, и она признается, что это она послала анонимное сообщение Королевскому Двору против воли бургомистра. Если партия покажет ей Королевский указ, они получают автоматический успех.

Внимательность (DC 19 / 20): Поиск писем. В эмпориуме царит беспорядок, поэтому даже помощь Мисс Брейнарда не гарантирует партии нахождение спрятанных писем. Если Мисс Брейнард помогает персонажам, то они получают +4 бонус. Если партия не знает что конкретно искать, они получают штраф -10. Только одному персонажу необходимо добиться успеха. В случае успеха партия находит спрятанные письма и может уличить бургомистра в двуличности. Они зарабатывают уважение среди жителей (что даст +3 бонус на все социальные проверки **только** во время финального столкновения).

Письма очень похожи на тот рапорт, что был послан ко Двору Короля Форила. Только несколько рапортов ссылаются на Тёмный Череп, при этом ни один из них не доказывает его вину. А немногие даже указывают на то, что нападения начались даже перед появлением Тёмного Череп. Некоторые письма описывают активность чего-то похожего на культ, но ничего определённого в них не указано.

Может потребоваться *целый день*, чтобы осмотреть Эмпориум полностью. Если персонажи настаивают на том, чтобы всё-таки сделать это, предупредите их, что поиски в таком бардаке займут действительно много времени, затем выдайте им автоматический успех и переходите к финальному столкновению (**Столкновение 4**) когда они покинут Эмпориум.

Напуганный Мальчик

Напуганный мальчик появляется, когда партия закончила проверку навыков или отправилась спать. Прочтите:

Вы слышите, как неподалёку плачет мальчик: “Помогите,” кричит он. “Тёмный Череп гонится за мной!”

Мальчик сквозь тяжёлую отдышку рассказывает, что он гулял в роще неподалёку от города, там деревья были выкрашены в белое, а с их ветвей свисали человеческие скелеты. Мальчик преувеличивает, и Тёмный Череп вовсе не гнался за ним. Мальчик рассказывает партии точное местоположение этой рощи. Когда он это делает, прочтите:

Внезапно ночное небо окрашивается красным, и тёмный круг начинает затмевать луну. Смотрите *Конец Столкновения* ниже.

Конец Столкновения

У партии есть немного времени прежде, чем закончится полуночный ритуал. Они могут закончить своё расследование и отправиться на поиски Тёмного Череп (**Столкновение 3**).

Успех: Победа в столкновении даёт существенное преимущество в убеждении культистов оставить поклонение Шар в финальном столкновении (что даст +5 бонус на все социальные проверки **только** во время финального столкновения).

Провал: Неудача в некоторой степени мешает партии. Кажется, у партии не остаётся другого выхода, как сражаться с городскими культистами.

Очки Опыта

Каждый персонаж получает по 60/90 очков опыта за успешно пройденную проверку навыков.

Столкновение 2а (Оptionальное):

Подвал Бруина (Оptionальное Столкновение)

Столкновение Уровень 1/3 (Специальное 300/450 XP)

Установки

Это столкновение включает следующих существ:

2 **теневого громадины** (Н)

1 **тень-исследователь** (S)

Партия спускается в подвал, где три теневого существа застыли в ожидании.

Когда приключенцы входят в область, прочтите:

Подвал заставлен бочонками, где, как предупреждал вас Бруин, хранится ценная выпивка.

Обелиск здесь: гладкая прямая линия пересекает его основание, как будто кто-то попросту срезал его.

Любой персонаж, проваливший проверку Выносливости во время питья варева Бруина после начала столкновения начинает чувствовать опьянение. Персонаж *изумлён*. Спасбросок оканчивает это состояние, а опьянение полностью проходит к концу этого столкновения.

Особенности Области

Эта зона имеет несколько важных особенностей:

Освещение: В этой комнате темно. Единственные источники света те, что принесла с собой партия.

Ступени: Ступени занимают 4 клетки на полу подвала. Передвижение по ступенькам считается как по сложно проходимой территории.

Потолок: Потолки 10 футов высотой.

Заставленные Бочонками Стены: Любая способность, наносящая повреждения должна полностью размещать область эффекта в комнате. В противном случае она повреждает бочки стоящие вдоль стен.

Пролитое Пиво: Если способность, наносящая повреждения затрагивает стены, то она повреждает бочонки, стоящие вдоль стен.

Пиво из них вытекает на пол комнаты (взрыв 1 от затронутой клетки), делая пол скользким (Акробатика DC 12 / 13 или существо падает на пол).

Обелиск: Обелиск считается непроходимой территорией. Проверка Атлетики DC 20 (или Атлетика DC 10 при разбеге) позволяет персонажу запрыгнуть наверх обелиска, занимая это клетку.

Тактика

Огромная тень пытается занять такую позицию, чтобы поразить как можно больше персонажей с помощью своей *волны теней*. Все тени парят в нескольких дюймах от земли и сражаются до смерти. Исследователь двигается в сторону, окружая партию. Когда теневое существо убито, оно просто растворяется в воздухе

Уравновешивание Столкновения

Сделайте следующие корректировки в битве, основываясь на количестве участвующих персонажей.

Четыре Персонажа: Уберите одну тень-исследователя.

Шесть Персонажей: Добавьте одну тень-исследователя.

Конец Столкновения

Бруин даёт партии повозку и что-то вроде лебедки, если они захотят восстановить обелиск на *Нижней Западной Площади*.

Восстановление обелиска напоминает горожанам, что Амонатор их бог-покровитель. Нет никакой нужды отыгрывать это. Если персонажи захотят восстановить обелиск, считайте дело сделанным.

Они зарабатывают благосклонность жителей (что даст +3 бонус на все социальные проверки *только* во время финального столкновения).

За освобождение подвала, Бруин даёт персонажам несколько вещей. Он говорит, что нашел их внутри обелиска и считает, что будет правильным, если теперь ими будут распоряжаться персонажи.

Среди полученных вещей есть один свиток. На нём написано, “Когда луна повернётся спиной, тьма опустится на двенадцатый дом”. (“Двенадцать” на часах обелиска указывает в направлении театра.)

Если партия смогла победить теней не повредив ни одного бочонка, Бруин даёт каждому по полной бутылке *Особого Стаута Бруина Дождливой Дня*, это его способ сказать, “Спасибо за спасение моего варева.” Её можно использовать как взятку в театре, и это действительно хорошая крепкая выпивка.

Партия может продолжать своё расследование в **Столкновении 2а**.

Очки Опыта

Персонажи не получают очков опыта за это опциональное столкновение если они провалили проверку навыков.

В противном случае, персонажи могут получить очки опыта, когда пройдут проверку навыков: 60/90 XP.

Сокровище

Бруин даёт партии корзину с магическими предметами, извлеченными из обелиска:

пылающее оружие +1

+1 *символ битвы*

сумка вкладов

Столкновение 2а - Опциональное: Подвал Бруина

Статистика (Низкоуровневая Версия)

Подобные призракам тени кружатся вокруг вас, нашептывая ужасные вещи. Когда они двигаются, ваше сердце сжимается от страха.

Тень-исследователь	Уровень 1 Налётчик
Средний элементарный магический зверь (тень)	
XP 100	
Инициатива +3 Чувства Внимательность +5; темновидение	
HP 16; Ранен 8	
АС 16; Стойкость 13, Рефлексы 13, Воля 11	
Скорость 6; полёт 6 (парит; лимит 1) <i>не более 1 клетки в высоту</i>	
Ⓢ Удар (стандартное; неограниченное)	
+6 vs. АС; 1d8 урона.	
⚡ Мелькающие Тени (стандартное; неограниченное)	
+5 vs. АС; 1d8 урона; тень-исследователь может двигаться на свою полную скорость и атаковать, получая бонус +5 к АС vs. атак при возможности во время этого движения.	
Мировоззрение Злое Языки -	
Навыки Скрытность +9	
Str 10 (+0) Dex 16 (+3) Wis 8 (-2)	
Con 10 (+0) Int 12 (+1) Cha 12 (+1)	

Массивное теневое облако катится на вас словно волна тьмы.

Теневой Громила (уровень 2)	Уровень 2 Громила
Большой элементарный магический зверь (тень)	
XP 125	
Инициатива +4 Чувства Внимательность +3; темновидение	
HP 32; Ранен 16	
АС 14; Стойкость 15, Рефлексы 12, Воля 11	
Скорость 6; полёт 6 (парит; лимит 1) <i>не более 1 клетки в высоту</i>	
Ⓢ Удар (стандартное; неограниченное)	
+5 vs. АС; 2d6 + 2 урона.	
⚡ Волна Теней (стандартное; перезарядка ⏏ ⏏) ⚡	
Страх	
Ближний взрыв 1; +3 vs. Воля; 1d6+1 урона и враги сбиты с ног. <i>Промех:</i> Враги сбиты с ног.	
Мировоззрение Злое Языки -	
Навыки Запугивание +6	
Str 14 (+2) Dex 10 (+0) Wis 8 (-2)	
Con 14 (+2) Int 10 (+0) Cha 12 (+1)	

Столкновение 2а - Опциональное: Подвал Бруина Статистика (Высокоуровневая Версия)

Подобные призракам тени кружатся вокруг вас, нашептывая ужасные вещи. Когда они двигаются, ваше сердце сжимается от страха.

Тень-исследователь (уровень 3)	
Уровень 3 Налётчик	
Средний элементарный магический зверь (тень)	
XP 150	
Инициатива +4 Чувства Внимательность +6; темновидение	
HP 32; Ранен 16	
АС 18; Стойкость 15, Рефлексы 15, Воля 13	
Скорость 6; полёт 6 (парит; лимит 1) не более 1 клетки в высоту	
⬇️ Удар (стандартное; неограниченное)	
+8 vs. АС; 1d8 + 1 урона.	
⬇️ Мелькающие Тени (стандартное; неограниченное)	
+7 vs. АС; 1d8 + 1 урона; тень-исследователь может двигаться на свою полную скорость и атаковать, получая бонус +5 к АС vs. атак при возможности во время этого движения.	
Мировоззрение Злое Языки -	
Навыки Скрытность +10	
Str 10 (+0) Dex 16 (+3) Wis 8 (-2)	
Con 10 (+0) Int 12 (+1) Cha 12 (+1)	

Массивное теневое облако катится на вас словно волна тьмы.

Теневой Громила (уровень 4)	
Уровень 4 Громила	
Большой элементарный магический зверь (тень)	
XP 175	
Инициатива +5 Чувства Внимательность +4; темновидение	
HP 48; Ранен 24	
АС 16; Стойкость 17, Рефлексы 14, Воля 13	
Скорость 6; полёт 6 (парит; лимит 1) не более 1 клетки в высоту	
⬇️ Удар (стандартное; неограниченное)	
+8 vs. АС; 2d6 + 3 урона.	
⚡ Волна Теней (стандартное; перезарядка ⏏️ ⏏️) ⚡	
Страх	
Ближний взрыв 1; +5 vs. Воля; 1d6+1 урона и враги сбиты с ног. Промех: Враги сбиты с ног.	
Мировоззрение Злое Языки -	
Навыки Запугивание +7	
Str 14 (+2) Dex 10 (+0) Wis 8 (-2)	
Con 14 (+2) Int 10 (+0) Cha 12 (+1)	

Столкновение 2а - Опциональное: Подвал Бруина Карта

DUNGEON TILES

OBELISK / FLOOR 2x2 x1

STAIRS / FLOOR 4x2 x1

HIDDEN CRYPTS

BARN / EMPTY CRYPT 8x10 x1



Столкновение 2b: Сценический Маршрут

Проверка Навыков Уровень 1/3, Комплексность 3 (300 / 450 XP)

Установки

Число Успехов 8

Число Провалов: 4

Первичные Навыки: Природа, Выносливость, Внимательность, Атлетика

Важные НПС: Нет.

Партия решает преследовать Тёмный Череп после того, как впервые замечают его на дороге.

Погоня ведёт их за ним через сосновые рощи около Арабэля.

Боевой конь Тёмного Череп прорывается сквозь листву впереди вас. Свет быстро меркнет, и высокие сосны над головами предоставляют скудный свет от восходящей луны.

Партия движется как группа. Проверки, помеченные как “групповые” должны быть проведены всеми членами партии. По крайней мере, половина персонажей должна успешно пройти проверку, но индивидуальный провал создаёт неудобство конкретному персонажу. Последствия для всей группы отмечаются отдельно. Все остальные броски должны совершаться одним или несколькими членами партии.

Используйте комбинацию импровизированных проверок и проверок, предложенных в списке ниже для определения последствий. Проверки, помеченные звёздочкой (*) повторяемые.

Подготовьтесь к первой сцене. Она происходит в специально отведённое время и очень важна для продвижения модуля. Остальные сцены могут происходить в любом порядке наряду с импровизированными сценами.

Проверка Навыков

Мёртвая Лошадь

Подготовка: Когда персонажи проваливают два броска или выигрывают проверку.

Партия слышит ужасный крик умирающей лошади, и впереди наталкивается на тело боевого коня Тёмного Череп. Неподалёку можно услышать стоны исчезающих теневых существ.

Мёртвая лошадь может быть найдена рядом с обелиском в конце столкновения, если партия выиграла проверку.

Лошади были нанесены летальные раны теневыми существами (Лечение DC 12/13).

Долина Обелиска

Подготовка: Когда персонажи проваливают три броска или выигрывают проверку. Заметьте, что если обелиск найден здесь, то его нет в подвале пивовара.

Партия видит обломок мраморного обелиска лежащего на палой листве. Он выглядит явно не принадлежащим к этому месту. Если персонажи остановятся чтобы осмотреть обелиск, то им понадобится два дополнительных успеха чтобы выиграть проверку. Партия может легко вернуться к обелиску по своим следам.

Обелиск посвящен Амонатору. Такие обелиски часто используют на солнечных часах и их можно найти в садах, парках, городских площадях и похожих местах — но никогда в дикой местности.

Сломанный обелиск считается тёмным предзнаменованием. Обелиск выглядит полностью целым, если бы ни одна гладкая линия у основания, наводящая на мысль что его попросту срезали.

Из трещины в обелиске видны какие-то предметы: секретное хранилище открывается, если нажать на камень в нужном месте. Вместе с прочими вещами там находится свиток. В нём написано, “Когда луна повернётся спиной, тьма опустится на двенадцатый дом”. (“Двенадцать” на часах обелиска указывает в направлении театра Арабэля.)

Древние Следы

История (DC 14/15): Старая, не используемая дорога ведёт через рощу. Только самые учёные мудрецы помнят об этой дороге. При успехе/провале партия получает +2/-2 на следующую проверку.

Опасный Склон (групповая)

Атлетика (взбирание)/Акробатика (бег вниз)/Природа

(провести животных) (ДС 12/13): Крутой клон впереди угрожает вам неминуемым падением. В случае успеха персонажи получают +2 на следующую проверку. При провале одна из лошадей персонажей ломает ногу и её придётся оставить здесь. Персонаж без лошади кубарем скатывается вниз и теряет одно дневное исцеление.

Рой Тёмных Пятен (групповая)

Скрытность (ДС 10/11): Избегание роя тёмных пятен впереди. При групповом успехе партия получает +2 на следующую проверку.

Если *любой* персонаж провалился, *все* персонажи теряют по одному дневному исцелению из-за битвы с тёмными пятнами.

Наступление Тьмы (групповая)

Внимательность (ДС 14/15): Темнота опускается, скрывая опасности вроде камней и невысоких деревьев. Персонажи с сумеречным зрением/темновидением получают бонус +2/+4 на этот бросок, соответственно. В случае успеха, партия получает +2 на следующую проверку. При провале, лошадь персонажа ломает ногу о выступающий камень или из-за канавы (Природа ДС 20, чтобы избежать) и её придётся оставить здесь. Персонаж без лошади теряет один пункт дневного исцеления из-за ссадин и ушибов.

Быстрая Река (групповая)

Атлетика (плавание)/Природа (провести животных) (ДС 14/15):

Двадцать футов воды отделяет партию от следов Тёмного Черепа. Здесь есть только один путь, чтобы погоня не потеряла темп. Персонажи верхом на лошадях получают -4 на эту проверку, но только всаднику необходимо делать эту проверку.

Успех даёт +2 на следующую проверку. При провале лошадь персонажа уносит бурным потоком вниз по течению. Персонаж без лошади так же уносится течением, что вынуждает всю партию потерять по дневному исцелению, сражаясь с потоком в попытках вытащить персонажа. Ни один персонаж не может потерять более одного пункта дневного исцеления в результате этой проверки.

Я Знаю Этот Лес

Природа (ДС 12/13): Это было давным-давно, но персонаж уже видел этот лес или похожую местность. Успех/провал даёт партии +2/-2 на следующую проверку, соответственно.

*Это Ловушка!

Воровство (ДС 18/19): Тёмный Череп завёл партию в одну из его ловушек. Только одному персонажу необходим успех, но если персонаж провалился, срабатывает одна из приведённых ловушек: подвешенное бревно, доска с шипами или неглубокая яма с кольями. Во всех случаях случайный персонаж активирует ловушку и теряет дневное исцеление. Успех даёт всем персонажам бонус +2 на следующий бросок.

*Продолжайте Двигаться! (групповая)

Выносливость (пешим)/Природа (верхом) (ДС 14/15): Трудно не отставать от наездника прекрасно знающего этот лес. Если какие-то персонажи пешие, то все персонажи получают штраф -4 на эту проверку, так как персонажам-наездникам приходится сдерживать лошадей. Если партия нашла мёртвого коня Тёмного Черепа, игнорируйте этот штраф, а если вся партия верхом, то она получает бонус +4 на эту проверку. Успех даёт партии +2 на следующую проверку. При провале, лошадь персонажа падает от усталости и её придётся оставить здесь.

Персонаж продолжающий двигаться без лошади теряет дневное исцеление из-за усталости. Один персонаж может единожды исправить провал другого персонажа (Лечение ДС 16) помогая справиться с усталостью персонажу или его лошади.

*По Следу

Внимательность (ДС 14/15): Обычно бывает легко обнаружить боевого коня в лесу, но угасающий свет и эхо, гуляющее в сосновой роще, словно сговорились против всех, за

исключением самых зорких следопытов. Успех/провал даёт партии +2/-2 на следующую проверку, соответственно.

Что Может Сделать Один Человек, Может Сделать И Другой! (групповая)

Природа/Скрытность (ДС 12/13): Прямо впереди ревёт медведь. Партия может избежать его или вынуждена сражаться. Если кто-то из партии провалил бросок, медведь устремляется на партию. Один персонаж может встать перед медведем (Запугивание ДС 16) и попытаться прогнать его. В противном случае все персонажи теряют дневное исцеление из-за сражения с медведем, и получают -2 на все проверки до конца столкновения из-за своего провала.

Конец Столкновения

В конечном счете, партия достигает лагеря Тёмного Черепа.

Успех: Сторона достигает лагеря Тёмного Черепа, идя по горячим следам. Они получают +4 к своей инициативе против Тёмного Черепа. **Переходите к Столкновению 3.**

Провал: Партия приходит в лагерь Тёмного Черепа, уставшая и обессиленная. **Переходите к Столкновению 3.**

Очки Опыта

Персонажи получают по 60/90 очков опыта за успешно пройденную проверку навыков.

Сокровище

Партия находит магические предметы внутри обелиска:

пылающее оружие +1

+1 символ битвы

сумка вкладов

Столкновение 3: Прогулка Мёртвого Человека

Столкновение Уровень 1/3 (350/550 XP)

Установки

Низкоуровневая версия этого столкновения включает в себя следующих существ и ловушки.

1 ловушка с ложным полом (P)

Тёмный Череп (D)

Высокоуровневая версия этого столкновения включает в себя следующих существ и ловушки..

2 ловушки с ложным полом (P)

Тёмный Череп (D)

Партия выходит на поляну и оказывается лицом к лицу с Тёмным Черепом. Образованные или быстро соображающие персонажи могут обратить Тёмного Черепу в своего союзника.

Когда искатели приключений входят в область, прочтите:

Луна близка к затмению и отбрасывает красное сияние на выкрашенные белым деревья. Вереницы костей развешены на ветвях, и сухие кости колышутся на ветру. В этот момент существо в почерневшем доспехе тёмным черепом вместо головы выходит из теней в нескольких шагах впереди. Он говорит, “Итак, Королевские гонимые стоят у моих дверей. Что ж, вы не поймаете меня как какого-то гнусного вора. Защищайтесь!”

Тёмный череп знает, что его лагерь был обнаружен, так что он ожидает визита. Он использует свою способность *исчезновение в тени* для того, чтобы разделить партию.

Кидайте инициативу как обычно, но если персонажи делают попытку разрешить дело миром, Тёмный Череп останавливается, чтобы поговорить. Тёмный Череп сам хочет поговорить с партией, но он боится, что те были посланы Королём, чтобы убить его.

- Тёмный Череп это человек некогда известный как Сэр Северин, младший рыцарь Королевского Двора.
- Он был ложно обвинён в измене Лордом Эрзоуредом. Эрзоуред обвинил Северина в нападении с целью убийства, и ему пришлось бежать из Королевского Двора два месяца назад.
- Северин и Эрзоуред в то время конкурировали за внимание Леди Редферн. Он подозревает, хотя и не уверен в этом, что Эрзоуред подставил его, чтобы избавиться от конкуренции.
- Он бежал в дом своей семьи в Арабэле и надеялся, что его отец Ярл (владелец *Грота Гоблинов*) спрячет его. Вместо этого его отец проклял его и наставил его на путь Шар.
- Отец был уже не тот, каким его помнил Северин, и он уверен, что тот был вовлечен в своего рода культ.
- Северин последовал за Ярлом в *Старый Театр* в городе и увидел, как тот поклоняется богине Шар. Неспособный причинить зло своему собственному отцу, Северин бежал в леса.
- Его причудливое поведение связано с маской, которую он носит (маска души). Он захватил её вместе с провизией, перед тем как бежал из *Старого Театра*. (Маска души отражает душу владельца в своём облике. Душа Северина, отвергнутая страной, Королём и отцом, почернела и обуглилась.) Северин не знает, как она работает, но он использует её, чтобы изменить внешность.
- Проклятие Шар дало Северину некоторые силы, но оно так же наградило его тёмными снами и чувством безнадёжности.
- Северину не удавалось защищать пригород от теневых существ, всегда немного опаздывая.
- Северин искренне раскаивается. Он готов немедленно избавиться от проклятия Шар. Он присоединяется к партии (если они примут его), чтобы помочь им остановить своего отца.
- Если персонажи принимают помощь Северина, он снимает свою маску, открывая своё настоящее лицо: сияющие впадины голубых глаз и длинные белые волосы.
- Сэр Северин знает, что персонажи могут заступиться за него, руководствуясь Королевским Указом. Он не уверен, что такой защиты хватит, но всё равно идёт на риск.

- Если персонажи спрашивают про Обелиск, Северин объясняет, что когда-то он был значимым символом Амонатора стоявшим на площади рядом со Старым Театром. Он был найден сломанным два месяца назад и был убран по приказу Бургомистра.
 - Если персонажи спрашивают про свиток с пророчеством из обелиска, Северин не знает, что это значит, хотя он и способен обеспечить персонажей подсказками, помогая решить загадку. Деревья в лагере выкрашены в белое, для того чтобы защищать от злых духов (Религия DC 12), а кости развешанные на деревьях это кости животных (Лечение DC 12) использующиеся как предупреждение о непрошенным посетителях.
- Боевого коня Тёмного Черепа здесь нет. К несчастью, он был убит теньвыми существами. Если партия побеждает и захватывает Тёмный Череп, он не оказывает сопротивление. Он всё ещё готов помочь партии. Если партия убивает Тёмного Черепа, то столкновение заканчивается.

Особенности Области

Эта зона включает несколько следующих особенностей:

Освещение: Сейчас ночь. Освещение тусклое из-за звёзд и луны. У Тёмного Черепа есть темновидение, поэтому он может видеть нормально в областях тьмы или с тусклым освещением.

Возвышение: Тёмный Череп стоит на 5 футовом возвышении. Сзади Тёмного Черепа с возвышения есть спуск. Он считается непроходимой территорией, и служит укрытием против дистанционных и рукопашных атак. Проверка Атлетики DC 20 (или Атлетика DC 10 при разбеге) позволяет персонажу запрыгнуть наверх возвышения.

Деревья: Любая клетка, которая включает в себя листву, считается территорией дающей укрытие. Центральная клетка больших деревьев (где отмечен ствол) считается непроходимой территорией.

Булыжники: Клетки с большими валунами сложно проходимая территория, блокирующая линию эффекта, и передвижение по ней стоит 2 клетки.

Ямы: Ямы (после обнаружения) глубиной 10 футов (1d10 урона от падения). Чтобы выбраться из ямы требуется проверка Взбирания DC 15.

Тактика

Тёмный Череп одинок и непреклонен. Он знает это, поэтому он яростно сражается, чтобы выжить. Тёмный Череп начинает, используя свою способность *лицо испуга*. Если в зоне досягаемости нет противников, он стоит на месте, готовый атаковать приблизившегося персонажа. Он старается столкнуть персонажа в опасную яму, используя *разъярённый рев* и, затем атакует большим мечом. Тёмный Череп благороден, поэтому он всегда выбирает вместо смертельного удара оставить персонажа без сознания

Уравновешивание Столкновения

Сделайте следующие корректировки в битве, основываясь на количестве участвующих персонажей.

Четыре Персонажа: Уберите одну яму-ловушку.

Шесть Персонажей: Добавьте одну яму-ловушку.

Конец Столкновения

Если персонажи убивают Тёмного Черепа, прочтите:

Тёмный Череп обращает свой взгляд к небу и кричит, “Мой Король, Я подвёл Вас!” Затем он умирает.

В противном случае прочтите:

Тёмный диск затмевает луну, и зловещее красное сияние разливается по небу.

Переходите к Столкновению 4 когда (или если) партия возвращается в город.

Очки Опыта

Персонажи получают по 70/110 за победу над Тёмным Черепом и/или за предоставление помощи Сэру Северину.

Сокровище

У Тёмного Черепа нет никаких сокровищ

Столкновение 3: Прогулка Мёртвого Человека Статистика (Низкоуровневая Версия)

Перед вами стоит гуманоидное существо, одетое в чёрную броню. Он смотрит на вас сверкающими глазами, посаженными в глубине обугленного и почерневшего черепа.

Тёмный Череп Средний природный гуманоид	Уровень 2 Элитный Солдат XP 250
Инициатива +1 Чувства Внимательность +5; темновидение НР 56; Ранен 28 АС 20; Стойкость 19, Рефлексы 16, Воля 13 Спасброски + 2 Очки Действия 1 Скорость 5 ⚔ Большой Меч (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +12 vs. АС; 1d10 + 3 урона и цель отталкивается на 1 клетку. Тёмный Череп после этого может сместиться на освободившуюся клетку. Сквозь Тени (мгновенная реакция, когда противник попадает по Тёмному Черепу дистанционной атакой; перезарядка ⚡ ⚡ ⚡) Тёмный Череп может телепортироваться до 5 клеток в направлении атакующего. Разъярённый Рёв (малое; столкновение) Ближний взрыв 2; +8 vs. Воля; цели отталкиваются на 2 клетки и сбивы с ног. Раненный Рёв (мгновенная реакция; столкновение; когда впервые ранен) Разъярённый Рёв перезаряжается, и Тёмный Череп немедленно его использует. Лицо Испуга (малое; столкновение) ♦ Страх Ближний взрыв 20; +5 vs. Воля; цель получает штраф -2 на броски атаки (спасбросок оканчивает). Исчезновение в Тени (движения; перезарядка ⚡ ⚡) Телепорт на 10 клеток в область теней или темноты. Мировоззрение Доброе Языки Всеобщий Str 16 (+3) Dex 10 (+0) Wis 8 (-1) Con 16 (+3) Int 10 (+0) Cha 8 (-1) Снаряжение полная броня, большой меч	

Тёмный Череп подготовил охотничьи ямы в своём лагере. Он прилагает все усилия, чтобы спихнуть персонажей в ямы.

Ловушка Ложного Пола Уровень 1 Караульная Ловушка Опасность XP 100
Опасность: Укрытые землёй охотничьи ямы расположены на опушке, которую Тёмный Череп теперь зовёт домом. Эти 10-футовые ямы отлично замаскированы, чтобы выглядеть как покрытая сосновыми иголками лесная земля. Внимательность ♦ DC 20: Персонаж замечает яму. Триггер Яма атакует, когда существо входит в одну из четырёх клеток ловушки. Атака Мгновенная Реакция Рукопашная Цель: Существо, активировавшее ловушку. Атака: + 4 vs. Рефлексы Попадание: Цель, упавшая в яму, получает 1d10 урона и сбита с ног. Промаш: Цель возвращается на последнюю клетку, которую она занимает, и её действие движение мгновенно заканчивается. Эффект: Ложный пол открыт, и ловушка больше не замаскирована. Контрмеры ♦ Стоящий рядом персонаж может активировать ловушку с помощью проверки Воровство DC 10 (стандартное действие). Пол падает на дно ямы. ♦ Стоящий рядом персонаж может обезвредить ловушку с помощью проверки Воровство DC 25 (стандартное действие). Пол становится безопасным. ♦ Персонаж, который делает проверку Атлетики (DC 11 или DC 21 без разбега) может перепрыгнуть через яму. ♦ Персонаж может выбраться из ямы с помощью проверки Атлетики DC 15.

Столкновение 3: Прогулка Мёртвого Человека Статистика (Высокоуровневая Версия)

Перед вами стоит гуманоидное существо, одетое в чёрную броню. Он смотрит на вас сверкающими глазами, посаженными в глубине обугленного и почерневшего черепа.

Тёмный Череп (уровень 4)	
Уровень 4 Элитный Солдат	
Средний природный гуманоид	XP 350
Инициатива +1 Чувства Внимательность +5; темновидение	
HP 72; Ранен 36	
АС 22; Стойкость 21, Рефлексы 18, Воля 15	
Спасброски +2	
Очки Действия 1	
Скорость 5	
Ⓢ Большой Меч (стандартное; неограниченное) ♦	
Оружие	
+14 vs. АС; 1d10 + 4 урона и цель отталкивается на 1 клетку. Тёмный Череп после этого может сместиться на освободившуюся клетку.	
Сквозь Тени (мгновенная реакция, когда противник попадает по Тёмному Черепу дистанционной атакой; перезарядка ⓈⓈⓈ)	
Тёмный Череп может телепортироваться до 5 клеток в направлении атакующего.	
Разъярённый Рёв (малое; столкновение)	
Ближний взрыв 2; +10 vs. Воля; цели отталкиваются на 2 клетки и сбиты с ног.	
Раненный Рёв (мгновенная реакция; столкновение; когда впервые ранен)	
Разъярённый Рёв перезаряжается, и Тёмный Череп немедленно его использует.	
Лицо Испуга (малое; столкновение) ♦ Страх	
Ближний взрыв 20; +7 vs. Воля; цель получает штраф -2 на броски атаки (спасбросок оканчивает).	
Исчезновение в Тени (движения; перезарядка ⓈⓈ)	
Телепорт на 10 клеток в область теней или темноты.	
Мировоззрение Доброе Языки Всеобщий	
Str 16 (+3) Dex 10 (+0) Wis 8 (-1)	
Con 16 (+3) Int 10 (+0) Cha 8 (-1)	
Снаряжение полная броня, большой меч	

<i>Тёмный Череп подготовил охотничьи ямы в своём лагере. Он прилагает все усилия, чтобы спихнуть персонажей в ямы.</i>	
Ловушка Ложного Пола	
Уровень 1 Караульная Ловушка	
Опасность	XP 100
Опасность: Укрытые землёй охотничьи ямы расположены на опушке, которую Тёмный Череп теперь зовёт домом. Эти 10-футовые ямы отлично замаскированы, чтобы выглядеть как покрытая сосновыми иголками лесная земля.	
Внимательность	
♦ DC 20: Персонаж замечает яму.	
Триггер	
Яма атакует, когда существо входит в одну из четырёх клеток ловушки.	
Атака	
Мгновенная Реакция	Рукопашная
Цель: Существо, активировавшее ловушку.	
Атака: +4 vs. Рефлексы	
Попадание: Цель, упавшая в яму, получает 1d10 урона и сбита с ног.	
Промех: Цель возвращается на последнюю клетку, которую она занимает, и её действие движение мгновенно заканчивается.	
Эффект: Ложный пол открыт, и ловушка больше не замаскирована.	
Контрмеры	
♦ Стоящий рядом персонаж может активировать ловушку с помощью проверки Воровство DC 10 (стандартное действие). Пол падает на дно ямы.	
♦ Стоящий рядом персонаж может обезвредить ловушку с помощью проверки Воровство DC 25 (стандартное действие). Пол становится безопасным.	
♦ Персонаж, который делает проверку Атлетики (DC 11 или DC 21 без разбега) может перепрыгнуть через яму.	
♦ Персонаж может выбраться из ямы с помощью проверки Атлетики DC 15.	

Столкновение 3: Прогулка Мёртвого Человека Карта

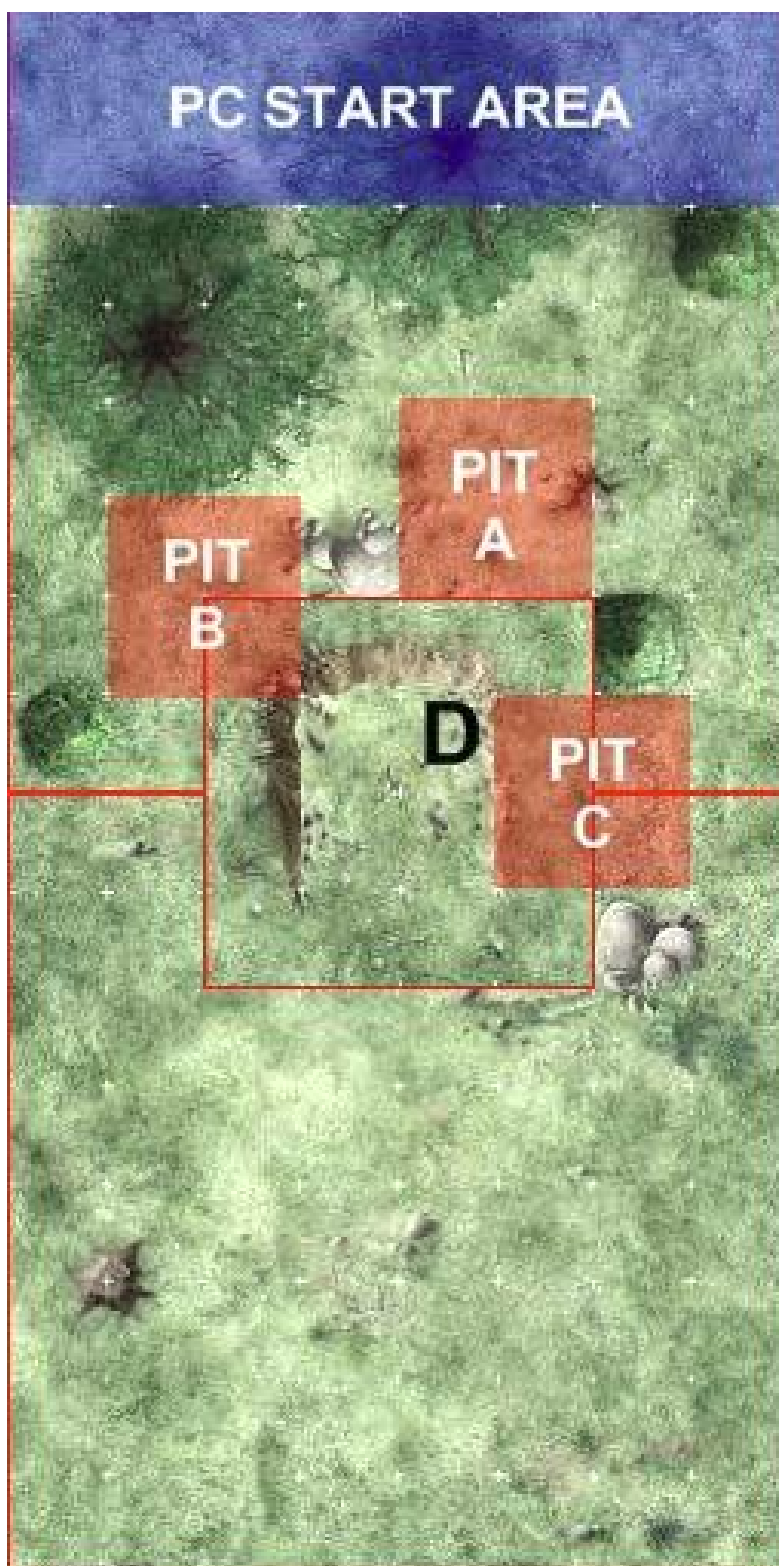
В этом столкновении может быть до трёх ям, размещайте их в указанном порядке: А, В затем С. Ямы невидимы до тех пор, пока персонажи не найдут их (Внимательность) или не активируют.

RUINS OF THE WILD

CAMP / FIELD 8x8 x1

RUINED TOWER / FIELD w/TREES 8x8 x1

HILL / STAIRS DOWN 4x4 x1



Столкновение 4: Сумерки

Столкновение Уровень 3/5 (800/1050 XP)

Установки

Если партия сражается с культистами, это столкновение включает следующих существ.

8 прихожане тёмного затмения (P)

3 посвященных тёмного затмения (I)

1 Ночной Плащ тёмного затмения (N)

Если партия сражается с теневыми существами, это столкновение включает следующих существ.

7 пятен тени (M)

2 тени-исследователя (S)

1 тeneвая громадина (H)

1 Ночной Плащ тёмного затмения (N)

Персонажи противостоят культу Шар, который промышляет в Нижнем Западном Квартале Арабэля. Культсостоит из горожан, которых подкупил страхом и угрозами лидер культа Ночной Плащ. Пошатнув его власть, партия может победить культ, не прибегая к оружию. В этом случае их лидер Ночной Плащ, которым окажется трактирщик Ярл (хотя на самом деле он Шадоварский агент, занявший его место), призовет теней себе на подмогу. В любом случае это столкновение вызовет кровопролитие.

Если партия начинает столкновение снаружи театра, прочтите:

Сверхъестественная тьма опустилась на Арабэль как только последнее серебро луны исчезло за чёрным диском. Все звуки стихли, лишь моросящий дождь нарушал тишину. Гул и песнопения слышны далеко впереди, рядом с Нижней Западной Площадью.

Песнопения доносятся из Старого Театра (не требует проверки). В театре нет никаких окон, и все выходы кроме главного входа и люка на крыше запечатаны. Персонажи могут забраться на крышу (Атлетика DC 20) и найти люк в крыше (Внимательность DC 10, или автоматический успех, если люк был обнаружен в результате предыдущих исследований). Если персонажи хотят красться группой, то персонаж с наименьшим бонусом должен преуспеть в проверке Скрытности DC 20. Тогда персонажи начинают в зоне А, и они занимают места как раз перед входом Ночного Плаща. Любой персонаж, проваливший или не делавший бросок, начинает в зоне В.

Так же персонажи могут проникнуть в театр и занять позиции на балконе. Если персонажи хотят найти потайной ход, но провалят проверку, им придётся заходить через парадную дверь.

Если партия проникает через крышу или уже проникла в театр, прочтите:

Около дюжины одетых в чёрные робы культистов собралось внизу.

Вся комната обтянута чёрной тканью, и повсюду виден чёрный круг, символ Шар, богини тьмы. Фигура выходит из-за чёрных вельветовых занавесок, чтобы занять место за каменным алтарём между двумя большими жаровнями. Это Ярл, трактирщик. Он держит на своих руках плачущего ребёнка.

Разрешите персонажам заговорить. Если они это делают, то любой персонаж оставшийся снаружи может войти через парадную дверь. Если партия продолжает слушать, прочтите:

Ярл обращается к собравшимся. “Братья, у нас есть всё необходимое для жертвы в честь Матери Ночи. И в награду она послала многих из её теней. Теперь я приношу в жертву, чтобы доказать моё служение вам, моему народу, и навсегда увековечить вас как избранных Шар: моего собственного новорожденного сына!” Ярл кладёт младенца на алтарь и заносит над его головой чудовищный церемониальный кинжал.

Несколько культистов поднимают руки в знак протеста, но остальные последователи их утихомиривают.

Если персонажи всё ещё бездействуют, прочтите:

Как только Ярл собирается принести жертву, балкон, словно в знак протеста, обрушивается вниз, увлекая вас за собой. (Персонажи не получают никаких повреждений, но они начинают битву лёжа на полу)

Если же персонажи входят через главные двери, прочтите:

Около дюжины культистов одетых в чёрные робы собрались здесь, и каждый дюйм стен покрывает чёрная шелковая ткань. На возвышении впереди виден трактирщик Ярл, стоящий за чёрным алтарём между двух больших висящих жаровен. На алтаре лежит младенец, и Ярл стоит рядом с ним, высоко занеся церемониальный кинжал.

После того как персонажи вошли, прочтите:

Культисты повернулись и обступили вас. Собрание полностью состоит из местных жителей. Некоторые отводят взгляд, стесняясь, другие незаметно отодвигаются в сторону выхода. “Остановитесь, друзья!” отчаянно выкрикивает Ярл. “Луна почернела, тени гуляют по улицам, и небо окрасилось кровью! Это знаки. Грядёт тёмная ночь Шар.” Люди медлят, нервничая, и Ярл продолжает. “Кто вы, обрекающие всех нас?”

Теперь у персонажей есть возможность убедить горожан выйти из культа. Если партия атакует вместо попыток решить всё мирно, используйте статистику **культистов**.

Цель Ярла состоит в том, чтобы дискредитировать персонажей перед глазами последователей. Он располагает следующими темами для разговора.

- **“Тёмный Череп, на свободе”** или **“Вы заодно с Тёмным Черепом”** (Персонажи могут ответить, что убили его или показать, что он простой человек, а не чудовище).
- **“Обелиск Амонатора сломан. Свет покинул это место”** (Персонажи могут указать на то, что он был восстановлен).
- **“Как насчёт сообщений о жестоком убийстве Тёмным Черепом невинных людей?”** (Персонажи могут предъявить письма оправдывающие Сэра Северина).
- **“У вас есть, что ещё сказать? Можете помолиться прежде, чем я отправлю вас назад королю в сосновых ящиках”.**

Религия (DC 16) покажет что знаки, о которых говорил Ярл результат возрастающего влияния Шар на город, а не признаки судного дня. Затмение и окрасившееся красным небо символы ожидания Шар жертвы, а теневые существа существуют лишь там, где бояться или поклоняются Шар.

В конце прочтите:

Ярл усмехается, “Вы слабаки. Неужели вы и вправду думали, что сможете остановить Шар? Никто, ни искатель приключений, ни король, не может остановить Культ Тёмного Затмения в ночь нашей Леди! Вы слышите меня, мои последователи? Убейте их, убейте их всех!”

Персонажам необходимо предпринять решительные действия, чтобы предотвратить атаку горожан. Они должны преуспеть в проверке Дипломатии или Запугивания (DC 20) чтобы образумить горожан. Это групповая проверка; необходимо сделать только один бросок, но любой персонаж пытающийся отговорить горожан может помочь в этом броске. Персонажи могут получить некоторые бонусы на этот бросок:

- **Успешная проверка навыков** (в Столкновении 2а) +5
- **Тёмный Череп в партии** +5
- **Восстановлен обелиск** +3
- **Предъявлены спрятанные письма** +3

Предоставьте дополнительный бонус (до +5) если любой игрок делает убедительную (или интересную) презентацию.

Если партия преуспела в проверке Дипломатии/Запугивания, прочтите:

Ваши доказательства оказались неоспоримы. Вы разрушили власть страха Ярла над горожанами. Один за другим они снимают свои тёмные робы и стыдливо выходят. Ярл, однако, непоколебимо стоит, в то время как теневые существа устремляются через площадь к театру.

Используйте статистику **теневых существ**.

Если партия провалила проверку, то страх Шадовара имеет большее влияние, чем убеждения персонажей. Прочтите:

Культисты не поддаются на ваши доводы. Они атакуют, но их глаза полны страха.

Используйте статистику **культистов** вместо этого.

В любом случае, если партия починила обелиск, появится Амонатор. В конце первого раунда, прочтите:

Луч света проникает сквозь тьму, попадая на обелиск, заливая светом всю Нижнюю Западную Площадь.

Накатывающийся гром сотрясает землю, и жаровни стоящие в театре опрокидываются, обливая стены горящим маслом.

Скоро весь театр становится охвачен пламенем. Столкновение не становится сложнее, здесь огонь всего лишь в качестве красивого эффекта. Однако позвольте игрокам делать собственные выводы, не забывая напомнить им, что ребёнок всё ещё лежит на алтаре.

Особенности Области

Эта зона включает несколько следующих особенностей:

Освещение: Снаружи кромешная тьма, но внутри театра жаровни дают слабое освещение.

Если обелиск восстановлен, то площадь залита ярким светом Амонатора.

Потолок: Потолки высотой 25 футов.

Полка: Пока висит на высоте 10 футов над полом. Проверка Атлетики DC 15 позволит персонажу взобраться на полку. Если любое существо падает с полки, оно получает 1d10 урона и падает на пол.

Балкон: Балкон находится на высоте 15 футов над полом. Проверка Акробатики DC 15 позволит персонажу прыгнуть на возвышение или на пол, схватившись за драпировку на стенах. Если любое существо падает с балкона, оно получает 1d10 урона и падает на пол.

Ступени (большие): Эти ступени, поднимающиеся на 15 футов, ведут к дверям старого театра. Передвижение по ступеням считается, словно по сложно проходимой территории. Если любое существо падает со ступеней (не считая первого шага), оно получает 1d10 урона и падает на пол.

Ступени (маленькие): Эти ступени, поднимающиеся на 10 футов, ведут к полке. Передвижение по ступеням считается, словно по сложно проходимой территории.

Лестница: Лестница возвышается на 10 футов и ведёт к балкону. Передвижение по лестнице требует проверки Атлетики DC 5 и полностью стоит 4 клетки передвижения.

Деревья: Любая клетка, которая включает в себя листву, считается территорией дающей укрытие. Центральная клетка больших деревьев (где отмечен ствол) считается непроходимой территорией.

Статуя/Алтарь/Обелиск: Клетки с обелиском, статуями и алтарём считаются непроходимой территорией. Проверка Атлетики DC 20 (или Атлетика DC 10 при разбеге) позволяет персонажу запрыгнуть наверх статуи/алтаря/obeliska и занять эту клетку.

Булыжники: Клетки с большими валунами сложно проходимая территория, блокирующая линию эффекта, и передвижение по ней стоит 2 клетки.

Тактика (Культисты)

Ночной Плащ держится на возвышении, чтобы не попадать в линию эффектов и избегать по возможности дистанционных. Он использует свою способность *облако страха*, когда персонажи держаться группой, и использует свою *стрелу страха* чтобы заставить персонажей в панике покинуть возвышение, балкон или ступени.

Прихожане атакуют ближайшего персонажа, без какой либо стратегии. Посвященные фокусируются на самом легко бронированном персонаже, но они свободно меняют свои цели, если в зону поражения их рукопашного оружия входит другой персонаж. Ночной Плащ

использует его *стрелу страха* на защитников, и *облако страха*, когда персонажи держаться группой.

Посвященные сражаются до тех пор, пока Ночной Плащ не будет побежден, после чего отступают и сдаются когда у них остаётся четверть очков здоровья. Прихожане сдаются лишь, когда все посвященные побеждены или сдались в плен.

Если партия убедила Тёмный Череп присоединиться к ним, то уберите 1 прихожанина и 1 посвященного из битвы. Это незначительно влияет на количество ХР. Тёмный череп сражается где-то “за кадром.” Считается, что он сдерживает нескольких культистов в стороне от партии.

Тактика (Тени)

Ночной Плащ держится на возвышении, чтобы не попадать в линию эффектов и избегать по возможности дистанционных. Он использует свою способность *облако страха*, когда персонажи держаться группой, и использует свою *стрелу страха* чтобы заставить персонажей в панике покинуть возвышение, балкон или ступени.

Теневые существа следуют в направлении Ночного Плаща, сосредотачивая свои атаки по возможности на одном персонаже. Они атакуют контроллёров, лидеров, атакующих и защитников примерно в таком порядке. Теневые существа парят в нескольких дюймах от земли и сражаются до смерти.

Когда теневое существо убито, оно просто растворяется в воздухе.

Если партия убедила Тёмный Череп присоединиться к ним, то уберите 1 пятно и 1 исследователя из битвы. Это незначительно влияет на количество ХР. Тёмный череп сражается где-то “за кадром.” Считается, что он сдерживает нескольких теневых существ в стороне от партии.

Уравновешивание Столкновения

Сделайте следующие корректировки в битве, основываясь на количестве участвующих персонажей.

Четыре Персонажа: Уберите одного посвященного/тень-исследователя.

Шесть Персонажей: Добавьте одного посвященного/тень-исследователя.

Конец Столкновения

Серебряный диск луны начинает расти на небе после того, как прошло затмение, и ночь вновь становится самой обычной.

Когда Ярл оказывается мёртв или без сознания, и последний из теней/культистов убит или сдался, начинает происходить изменение света. То, что раньше было тавернщиком Ярлом, превращается в серокожего агента Шадоваров (поскольку благословлённая Шар маскировка спадает). Настоящий Ярл, вместе со своей женой, позже могут быть найденными запертыми в подвале Грота Гоблинов. Если персонажи спрашивают о настоящем Ярле, позвольте им обнаружить его вместе с женой невредимым запертым в подвале Грота Гоблинов. Ярл и его жена (Дреда) вне себя от радости, что их ребёнок был спасён. Они так же благодарны за воссоединение с их сыном, Севернином. Так же в подвале Грота Гоблинов обнаруживается книга с записями Ночного Плаща, в которой перечислены имена всех культистов.

Персонажи могут использовать ее, чтобы определить дальнейшую судьбу культистов.

Магическое церемониальное оружие лежит на чёрном алтаре.

В комнате за возвышением находится свиток с ритуалом. Если театр горит, дайте персонажам время для того, чтобы вынести ребёнка и остальные находящиеся без сознания тела, прежде чем театр рухнет. Вещи могут быть найдены в это же время или принесены позже благодарными горожанами.

Если персонажи ещё не навестили Тёмного Черепа (Столкновение 3), и у вас ещё есть время, они могут сделать это сейчас.

Очки Опыта

Персонажи получают по 160/210 очков опыта за победу над теневыми существами/культистами.

Сокровище

Магическое церемониальное оружие лежит на чёрном алтаре. В задней комнате (за кулисами) среди коллекции находится золото и свиток ритуала.

+1 *жестокое оружие* (только низкоуровневая версия)

Свиток с ритуалом Зачаровать Магический Предмет (только низкоуровневая версия)

+2 *жестокое оружие* (только высокоуровневая версия)

Свиток с ритуалом Сварить Зелье (только высокоуровневая версия)

75/100 золотых монет

Заключение

В этой схватке, партия могла победить/убить культистов или арестовать их/убедить разойтись.

Партия могла по своему желанию убить/арестовать/или объединиться с Тёмным Черепом.

После короткого промежутка времени партия встречается с Лордом Прио чтобы обсудить выполненное задание. Персонажей расспрашивают об их действиях.

Если партия захочет подать прошение за помилование Сэра Северина, то сейчас самое время сделать это.

В любом случае, прочтите:

В конечном счете, вы вернулись ко Двору Короля Форила. Лорд Прио, Высокий Рыцарь, Регент Короля Форила по Особым Делах, благодарит вас за служение королю.

Скорее всего, партия разоблачила агента Шадоваров, поэтому прочтите:

Вы разоблачили Ночного Плаща, коварного Шадоварского агента Нетерила. Вы спасли Нижний Западный Квартал, а возможно и весь Арабэль, от влияния культа Шар. Вы можете гордиться, поскольку вы оказали Кормиру поистине великую услугу.

Если партия не убила ни одного жителя Арабэля (включая Тёмный Череп, но, не включая Шадоварского агента), и они не злоупотребляли властью Королевского Указа (вроде угроз, пыток, и т.п.), прочтите:

За проявление вашей мудрости и сдержанности, вы награждаетесь Знаком Сдержанности. Этот знак говорит о том, что вы тот человек, которому можно доверить власть и ответственный пост. Владельцы таких наград часто удостоиваются чести стать рыцарями и членами Королевского Двора.

Награждённые Знаком Сдержанности получают главное задание - исследовать и пресекать операции Нетерила в Кормире.

Если партия арестовала культистов, прочтите:

Поклонение Шар несёт огромный вред Кормиру.

Культисты которых вы раскрыли, были помещены за стены города-тюрьмы Велун, где они проведут остатки своих жизней. Именно ваши доказательства позволили правосудию свершиться.

Если партия выступила с прошением о помиловании Сэра Северина (Тёмного Череп), прочтите:

За ваши заслуги и честь, Королевский Двор обещает вам ответить на милость для Сэра Северина, обвиненного в измене и нападении на великого лорда. Сэр Северин будет помещён под домашний арест в Сюзейле до тех пор, пока не будет завершено расследование. К счастью или нет, ваш долг рассказать обо всём в Суде, и за вашими дальнейшими действиями будут пристально наблюдать.

Столкновение 4: Сумерки Статистика (Культисты) (Низкоуровневая Версия)

Управляемые страхом члены культа хватают, что подвернётся под руку, и направляют к вам в диком безумии.

Прихожанин Тёмного Затмения	Уровень 1 Слуга
Средний природный гуманоид (человек)	XP 25
Инициатива +0 Чувства Внимательность +0	
НР 1; промахнувшаяся атака никогда не повреждает слугу.	
АС 14; Стойкость 13, Рефлексы 11, Воля 11	
Скорость 6	
Ⓢ Дубинка (стандартное; неограниченное) ♦	
Оружие	
+5 vs. АС; 2 урона.	
Правила Толпы	
Прихожанин получает бонус силы + 2 к защита, пока хотя бы два других прихожанина находятся в пределах 5 клеток от него.	
Мировоззрение Без мировоззрения Языки Всеобщий	
Str 14 (+2) Dex 10 (+0) Wis 10 (+0)	
Con 12 (+1) Int 9 (-1) Cha 11 (+0)	
Снаряжение кожаная броня, дубинка	

Культисты перед вами имеют выражение человека потерявшего надежду. Они двигаются прямо на вас вооруженные бритвенно-острыми чакрамами в каждой руке, управляемые страхом они делают так, как приказывает им их хозяин.

Посвященный Тёмного Затмения	Уровень 1 Солдат
Средний природный гуманоид (человек)	XP 100
Инициатива +5 Чувства Внимательность +6	
НР 20; Ранен 10	
АС 16; Стойкость 14, Рефлексы 13, Воля 12	
Скорость 5	
Ⓢ Чакрам (стандартное; неограниченное)	
+8 vs. АС; 1d6+3 урона.	
Ⓢ Метание Чакрама (стандартное; неограниченное)	
Дистанция 5/10; +7 vs. АС; 1d6+2 урона.	
Тёмное Затмение (стандартное; перезарядка ☒ ☒)	
Посвящённый может делать две атаки чакрамом.	
Возвращающийся Чакрам (малое; неограниченное)	
Посвящённый может метнуть чакрам по широкой дуге так, чтобы он свободно мог вернуться к нему.	
Мировоззрение Без мировоззрения Языки Всеобщий	
Str 16 (+3) Dex 14 (+2) Wis 10 (+0)	
Con 14 (+2) Int 10 (+0) Cha 12 (+1)	
Снаряжение кольчужная рубаха, 2 чакрама	

Этот человек выглядит как демон из бездны, его лицо перекашивается ухмылка. Его руки покрыты темнотой и тени пляшут перед ним, готовые оторваться от него.

Ночной Плащ Тёмного Затмения	Уровень 3 Элитный Контролёр (Лидер)
Средний природный гуманоид (человек)	XP 300
Инициатива +1 Чувства Внимательность +11; темновидение	
Страх аура 10; человеческие союзники получают + 2 к защите Воли, пока их Хозяин ранен.	
НР 84; Ранен 42	
АС 20; Стойкость 15, Рефлексы 17, Воля 19	
Спасброски + 2	
Очки Действия 1	
Скорость 6	
Ⓢ Чакрам (стандартное; неограниченное) ♦	
Оружие	
+8 vs. АС; 1d6 урона.	
Ⓢ Болт Страх (стандартное; неограниченное) ♦	
Страх	
Дистанция 10/20; +9 vs. Воля; 1d6 урона и цель отталкивается на 2 клетки.	
❖ Облако Страх (стандартное; неограниченное ☒ ☒)	
☒ ♦ Страх	
Зональный взрыв 1 в пределах 10; +9 vs. Воля; противники в области взрыва изумлены до конца их следующего хода. <i>Последующий эффект:</i> -2 штраф на атаки (спасбросок оканчивает).	
Подавление Пламени (мгновенная реакция; после того как в Ночного Плаща целятся силой сияющей энергии; столкновение)	
Ночной Плащ делает атаку Болтом Страх, атакуя существо, использовавшее силу с сияющей энергией против Ночного Плаща.	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий	
Str 8 (-1) Dex 10 (+0) Wis 14 (+2)	
Con 10 (+0) Int 12(+1) Cha 14 (+2)	
Снаряжение кожаная броня, чакрам	

Столкновение 4: Сумерки Статистика (Культисты) (Высокоуровневая Версия)

Управляемые страхом члены культа хватают, что подвернётся под руку, и направляются к вам в диком безумии.

Прихожанин Тёмного Затмения Уровень 1 Слуга Средний природный гуманоид (человек) XP 25
Инициатива +0 Чувства Внимательность +0 НР 1; промахнувшаяся атака никогда не повреждает слугу. АС 14; Стойкость 13, Рефлексы 11, Воля 11 Скорость 6 Ⓢ Дубинка (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +5 vs. АС; 2 урона. Правила Толпы Прихожанин получает бонус силы + 2 к защита, пока хотя бы два других прихожанина находятся в пределах 5 клеток от него. Мировоззрение Без мировоззрения Языки Всеобщий Str 14 (+2) Dex 10 (+0) Wis 10 (+0) Con 12 (+1) Int 9 (-1) Cha 11 (+0) Снаряжение кожаная броня, дубинка

Культисты перед вами имеют выражение человека потерявшего надежду. Они двигаются прямо на вас вооруженные бритвенно-острыми чакрамами в каждой руке, управляемые страхом они делают так, как приказывает им их хозяин.

Посвященный Тёмного Затмения (уровень 3) Уровень 3 Солдат Средний природный гуманоид (человек) XP 150
Инициатива +5 Чувства Внимательность +6 НР 36; Ранен 18 АС 16; Стойкость 14, Рефлексы 13, Воля 12 Скорость 5 Ⓢ Чакрам (стандартное; неограниченное) +10 vs. АС; 1d6+4 урона. Ⓢ Метание Чакрама (стандартное; неограниченное) Дистанция 5/10; +9 vs. АС; 1d6+3 урона. Тёмное Затмение (стандартное; перезарядка ☒ ☒) Посвящённый может делать две атаки чакрамом. Возвращающийся Чакрам (малое; неограниченное) Посвящённый может метнуть чакрам по широкой дуге так, чтобы он свободно мог вернуться к нему. Мировоззрение Без мировоззрения Языки Всеобщий Str 16 (+3) Dex 14 (+2) Wis 10 (+0) Con 14 (+2) Int 10 (+0) Cha 12 (+1) Снаряжение кольчужная рубаха, 2 чакрама

Этот человек выглядит как демон из бездны, его лицо перекашивается ухмылка. Его руки покрыты темнотой и тени пляшут перед ним, готовые оторваться от него.

Ночной Плащ Тёмного Затмения (уровень 5) Уровень 5 Элитный Контролёр (Лидер) Средний природный гуманоид (человек) XP 400
Инициатива +1 Чувства Внимательность +11; темновидение Страх аура 10; человеческие союзники получают + 2 к защите Воли, пока их Хозяин ранен. НР 116; Ранен 58 АС 22; Стойкость 17, Рефлексы 19, Воля 21 Спасброски + 2 Очки Действия 1 Скорость 6 Ⓢ Чакрам (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +9 vs. АС; 1d6 + 1 урона. Ⓢ Болт Страх (стандартное; неограниченное) ♦ Страх Дистанция 10/20; +11 vs. Воля; 1d6 урона и цель отталкивается на 2 клетки. Ⓢ Облако Страх (стандартное; неограниченное ☒) Ⓢ Страх Зональный взрыв 1 в пределах 10; +11 vs. Воля; противники в области взрыва изумлены до конца их следующего хода. <i>Последующий эффект:</i> -2 штраф на атаки (спасбросок оканчивает). Подавление Пламени (мгновенная реакция; после того как в Ночного Плаща целятся силой сияющей энергии; столкновение) Ночной Плащ делает атаку Болтом Страх, атакуя существо, использовавшее силу с сияющей энергией против Ночного Плаща. Мировоззрение Злое Языки Всеобщий Str 8 (-1) Dex 10 (+0) Wis 14 (+2) Con 10 (+0) Int 12(+1) Cha 14 (+2) Снаряжение кожаная броня, чакрам

Столкновение 4: Сумерки Статистика (Тени)

(Низкоуровневая Версия)

Огоньки мерцающей тьмы окружают вас, мешая вашим атакам.

Пятно Тени Маленький элементарный магический зверь (тень)	Уровень 1 Слуга XP 25
Инициатива +3 Чувства Внимательность +5; темновидение НР 1; промахнувшаяся атака никогда не повреждает слугу. АС 16; Стойкость 13, Рефлексы 13, Воля 11 Скорость 6; полёт 6 (парит; лимит 1) не более 1 клетки в высоту Ⓢ Удар (стандартное; неограниченное) +6 vs. АС; 1 урона.	
Отвлечение Игрой Теней Противники стоящие рядом с пятном тени получают штраф -1 на рукопашные и дистанционные атаки за каждое пятно рядом (до -5).	
Мировоззрение Злое Языки - Навыки Скрытность +8 Str 10 (+0) Dex 16 (+3) Wis 8 (-2) Con 10 (+0) Int 10 (+0) Cha 10 (+0)	

Подобные призракам тени кружатся вокруг вас, нашептывая ужасные вещи. Когда они двигаются, ваше сердце сжимается от страха.

Тень-исследователь Средний элементарный магический зверь (тень)	Уровень 1 Налётчик XP 100
Инициатива +3 Чувства Внимательность +5; темновидение НР 16; Ранен 8 АС 16; Стойкость 13, Рефлексы 13, Воля 11 Скорость 6; полёт 6 (парит; лимит 1) не более 1 клетки в высоту Ⓢ Удар (стандартное; неограниченное) +6 vs. АС; 1d8 урона.	
Ⓢ Мелькающие Тени (стандартное; неограниченное) +5 vs. АС; 1d8 урона; тень-исследователь может двигаться на свою полную скорость и атаковать, получая бонус +5 к АС vs. атак при возможности во время этого движения.	
Мировоззрение Злое Языки - Навыки Скрытность +9 Str 10 (+0) Dex 16 (+3) Wis 8 (-2) Con 10 (+0) Int 12 (+1) Cha 12 (+1)	

Массивное теневое облако катится на вас словно волна тьмы.

Теневой Громила Большой элементарный магический зверь (тень)	Уровень 2 Громила XP 125
Инициатива +4 Чувства Внимательность +3; темновидение НР 32; Ранен 16 АС 14; Стойкость 15, Рефлексы 12, Воля 11 Скорость 6; полёт 6 (парит; лимит 1) не более 1 клетки в высоту Ⓢ Удар (стандартное; неограниченное) +5 vs. АС; 2d6 + 2 урона.	
⚡ Волна Теней (стандартное; перезарядка ⏏ ⏏) ⚡ Страх Ближний взрыв 1; +3 vs. Воля; 1d6+1 урона и враги сбиты с ног. <i>Промех:</i> Враги сбиты с ног.	
Мировоззрение Злое Языки - Навыки Запугивание +6 Str 14 (+2) Dex 10 (+0) Wis 8 (-2) Con 14 (+2) Int 10 (+0) Cha 12 (+1)	

Этот человек выглядит как демон из бездны, его лицо перекашивается ухмылка. Его руки покрыты темнотой и тени пляшут перед ним, готовые оторваться от него.

Ночной Плащ Тёмного Затмения Средний природный гуманоид (человек)	Уровень 3 Элитный Контроллёр (Лидер) XP 300
Инициатива +1 Чувства Внимательность +11; темновидение Страх аура 10; человеческие союзники получают + 2 к защите Воли, пока их Хозяин ранен. НР 84; Ранен 42 АС 20; Стойкость 15, Рефлексы 17, Воля 19 Спасброски + 2 Очки Действия 1 Скорость 6 Ⓢ Чакрам (стандартное; неограниченное) ⚡ Оружие +8 vs. АС; 1d6 урона.	
⚡ Болт Страх (стандартное; неограниченное) ⚡ Страх Дистанция 10/20; +9 vs. Воля; 1d6 урона и цель отталкивается на 2 клетки.	
⚡ Облако Страх (стандартное; неограниченное ⏏ ⏏) ⚡ Ⓢ Страх Зональный взрыв 1 в пределах 10; +9 vs. Воля; противники в области взрыва измучены до конца их следующего хода. <i>Последующий эффект:</i> -2 штраф на атаки (спасбросок оканчивает).	
Подавление Пламени (мгновенная реакция; после того как в Ночного Плаща целются силой сияющей энергии; столкновение) Ночной Плащ делает атаку Болтом Страх, атакуя существо, использовавшее силу с сияющей энергией против Ночного Плаща.	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий Str 8 (-1) Dex 10 (+0) Wis 14 (+2) Con 10 (+0) Int 12(+1) Cha 14 (+2) Снаряжение кожаная броня, чакрам	

Столкновение 4: Сумерки Статистика (Тени)

(Высокоуровневая Версия)

Огоньки мерцающей тьмы окружают вас, мешая вашим атакам.

Пятно Тени Маленький элементарный магический зверь (тьма)	Уровень 1 Слуга XP 25
Инициатива +3 Чувства Внимательность +5; темновидение НР 1; промахнувшаяся атака никогда не повреждает слугу. АС 16; Стойкость 13, Рефлексы 13, Воля 11 Скорость 6; полёт 6 (парит; лимит 1) не более 1 клетки в высоту ⊕ Удар (стандартное; неограниченное) +6 vs. АС; 1 урона.	
Отвлечение Игрой Теней Противники стоящие рядом с пятном тени получают штраф -1 на рукопашные и дистанционные атаки за каждое пятно рядом (до -5).	
Мировоззрение Злое Языки - Навыки Скрытность +8 Str 10 (+0) Dex 16 (+3) Wis 8 (-2) Con 10 (+0) Int 10 (+0) Cha 10 (+0)	

Подобные призракам тени кружатся вокруг вас, нашептывая ужасные вещи. Когда они двигаются, ваше сердце сжимается от страха.

Тень-исследователь (уровень 3) Средний элементарный магический зверь (тьма)	Уровень 3 Налётчик XP 150
Инициатива +4 Чувства Внимательность +6; темновидение НР 32; Ранен 16 АС 18; Стойкость 15, Рефлексы 15, Воля 13 Скорость 6; полёт 6 (парит; лимит 1) не более 1 клетки в высоту ⊕ Удар (стандартное; неограниченное) +8 vs. АС; 1d8 + 1 урона.	
⚡ Мелькающие Тени (стандартное; неограниченное) +7 vs. АС; 1d8 + 1 урона; тень-исследователь может двигаться на свою полную скорость и атаковать, получая бонус +5 к АС vs. атак при возможности во время этого движения.	
Мировоззрение Злое Языки - Навыки Скрытность +10 Str 10 (+0) Dex 16 (+3) Wis 8 (-2) Con 10 (+0) Int 12 (+1) Cha 12 (+1)	

Массивное теневое облако катится на вас словно волна тьмы.

Теневой Громила (уровень 4) Большой элементарный магический зверь (тьма)	Уровень 4 Громила XP 175
Инициатива +5 Чувства Внимательность +4; темновидение НР 48; Ранен 24 АС 16; Стойкость 17, Рефлексы 14, Воля 13 Скорость 6; полёт 6 (парит; лимит 1) не более 1 клетки в высоту ⊕ Удар (стандартное; неограниченное) +8 vs. АС; 2d6 + 3 урона.	
⚡ Волна Теней (стандартное; перезарядка ⏏ ⏏) ⚡ Страх Ближний взрыв 1; +5 vs. Воля; 1d6+1 урона и враги сбиты с ног. <i>Промех:</i> Враги сбиты с ног.	
Мировоззрение Злое Языки - Навыки Запугивание +7 Str 14 (+2) Dex 10 (+0) Wis 8 (-2) Con 14 (+2) Int 10 (+0) Cha 12 (+1)	

Этот человек выглядит как демон из бездны, его лицо перекашивается ухмылкой. Его руки покрыты темнотой и тени пляшут перед ним, готовые оторваться от него.

Ночной Плащ Тёмного Затмения (уровень 5) Средний природный гуманоид (человек)	Уровень 5 Элитный Контролёр (Лидер) XP 400
Инициатива +1 Чувства Внимательность +11; темновидение Страх аура 10; человеческие союзники получают +2 к защите Воли, пока их Хозяин ранен. НР 116; Ранен 58 АС 22; Стойкость 17, Рефлексы 19, Воля 21 Спасброски +2 Очки Действия 1 Скорость 6 ⊕ Чакрам (стандартное; неограниченное) ⚡ Оружие +9 vs. АС; 1d6 + 1 урона.	
⚡ Болт Страх (стандартное; неограниченное) ⚡ Страх Дистанция 10/20; +11 vs. Воля; 1d6 урона и цель отталкивается на 2 клетки.	
⚡ Облако Страх (стандартное; неограниченное) ⏏ ⏏ ⚡ Страх Зональный взрыв 1 в пределах 10; +11 vs. Воля; противники в области взрыва изумлены до конца их следующего хода. <i>Последующий эффект:</i> -2 штраф на атаки (спасбросок оканчивает).	
Подавление Пламени (мгновенная реакция; после того как в Ночного Плаща целятся силой сияющей энергии; столкновение) Ночной Плащ делает атаку Болтом Страх, атакуя существо, использовавшее силу с сияющей энергией против Ночного Плаща.	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий Str 8 (-1) Dex 10 (+0) Wis 14 (+2) Con 10 (+0) Int 12(+1) Cha 14 (+2) Снаряжение кожаная броня, чакрам	

Столкновение 4: Сумерки Карта

N = Ночной Плащ

Если персонажи прокрались в театр, то они сгруппировались на балконе (зона старта А).

Если персонажи прошли через парадную дверь, то они находятся на ступенях (зона старта В).

Партия сражается *или* с культистами *или* тeneвыми существами. Но не с обоими. Партии в любом случае придётся сражаться с Ночным Плащом.

Если партия не починила обелиск, переверните тайл обелиска, пометив пустой постамент.

DUNGEON TILES

OBELISK / FLOOR 2x2 x1

RUINS OF THE WILD

CAMP / FIELD 8x8 x1

RUINED TOWER /

FIELD w/TREES 8x8 x1

FANE OF THE FORGOTTEN GODS

CHECKERBOARD FLOOR

/ OUTDOOR SHRINE

8x8 x1

TABLE & CHAIRS /

ALCOVE 2x2 x1

DARKNESS / ALCOVE

2x2 x1

BROKEN ALTAR /

ALCOVE 2x2 x1

FLOOR w/RUNES /

SPIRAL STAIRCASE

4x4 x1

STATUE / RED

CISTERN 1x1 x1

FLOOR / STATUE

ALCOVES 4x4 x1

FLOOR / HIDDEN

SHRINE 4x4 x1

FLOOR / SEMI-CIRCLE

2x2 x1

FLOOR / DARKNESS

2x2 x1

CURTAIN DOORWAY /

FLOOR 2x1 x1

PORTCULLIS / FLOOR

4x2 x1

STAIRS w/LANDING / FLOOR 8x2 x1

PLANK FLOOR / FLOOR 4x2 x1

SPIRAL STAIRS DOWN / SPIRAL STAIRS UP 2x2 x1

LADDER / FLAMING CAULDRON 1x1 x1

CLOSED WOOD DOORS / OPEN WOOD DOORS 2x1 x1



Итоговые Награды

В заключение приключения РС получают очки опыта, сокровища и, возможно, исторические награды. Они перечислены ниже для каждого РС. Число перед косой чертой это значение для низкоуровневой версии приключения; после косой черты – для высокоуровневого.

Важная информация для DM

Очень важно правильно записывать награды РС на листе слежения, это гарантирует, что вся информация будет отправлена в срок. В то время как игроки могут следить за прогрессом своего персонажа на бумаге, онлайн-информация является важной не только для резервной копии игры, но и для её проверки.

Очки Опыта

Дайте РС полное количество опыта за каждое удачно пройденное ими столкновение и половину, если они потерпели неудачу. Не давайте наград, если персонажи вообще не участвовали в столкновении.

Столкновение 1: Оттенки Чёрного

110 / 150 XP

Столкновение 2: Отбрасывая тени

60 / 90 XP

Столкновение 3: Прогулка Мёртвого Человека

70 / 110 XP

Столкновение 4: Сумерки

160 / 210 XP

Второстепенное Задание: Найти культ/оправдать Тёмный Череп

(включено в Столкновение 4)

Всего Возможного Опыта

400 / 560 XP

Сокровище

Каждый РС получает сокровища в виде золотых монет, а так же один из пакетов сокровищ на выбор. Пакет сокровищ может дать РС больше золота, магический предмет или другой ценный предмет. Каждый персонаж выбирает один пакет для своего персонажа; несколько игроков могут выбрать один и тот же пакет.

Если персонажи продают или покупают магические предметы или другое имущество найденное в приключении (или, платя за услуги) добавьте или вычтите это значение золота из итогового золота получаемого РС в конце приключения. Если игрок выбирает вариант, который даёт его персонажу больше золота, добавьте это золото к получаемому игроками, и убедитесь, что вы ввели правильное значение полученного золота (минус любые расходы) в онлайн-форме. Если у вас получается отрицательное число, то вводите это число в онлайн-форме. РС получают 20% от стоимости магического предмета, который они продают.

Если игрок выбирает магическое оружие или броню для его РС, у которых специально не указан тип, то они выбирают тип предмета при выборе пакета. К примеру, если в списке выбора есть пакет с оружием *дуэлянта +1*, то игрок, выбрав этот пакет, выбирает тип оружия доступный для этих чар (лёгкие лезвия). Если игрок выбирает *+1 кинжал дуэлянта*, то он записывает эту информацию на листе отслеживания его персонажа и предмет навсегда считается предметом выбранного типа.

Звёздочка после магического предмета означает, что его описание дано в разделе **Новые Правила**.

Золото на Каждого Персонажа

75 / 100 золотых

(Столкновение 4: 75 / 100 золотых)

Каждый персонаж выбирает одно из следующего

Пакет А: *+1 жестокое оружие (+1 vicious weapon)* (только низкоуровневая версия)

Найденное в Столкновении 4

Пакет В: свиток с ритуалом **Зачаровать Магический Предмет** (Enchant Magic Item) (только низкоуровневая версия)

Найденный в Столкновении 4

Пакет С: *пылающее оружие +1 (flaming weapon +1)*

Найденное в Столкновении 2b

Пакет D: *+1 символ битвы (+1 symbol of battle)*

Найденный в Столкновении 2b

Пакет Е: *сумка вкладов (bag of holding)*

Найденная в Столкновении 2b

Пакет F: *+2 жестокое оружие (+2 vicious weapon)* (только высокоуровневая версия)

Найденное в Столкновении 4

Пакет G: свиток с ритуалом **Сварить Зелье** (Brew Potion) (только высокоуровневая версия)

Найденный в Столкновении 4

Зелье Плюс Золото: Если игрок не хочет выбирать ни один пакет из представленных выше, он может получить *зелье лечения* плюс 0/25 зм в добавок к золоту его персонажа. Игрок должен записать, какое зелье он выбрал в его форме отслеживания персонажа.

Больше Золота: Если игрок не хочет выбирать ни один пакет из представленных выше, он может добавить 50/75 зм в добавок к золоту его персонажа.

Исторические Награды

Эти награды выдаются РС за определённые достижения в ходе приключения. Выдайте игрокам сертификаты, удостоверяющие их награды. Если РС получает три награды, он может иметь у себя только 2 из них и до окончания сессии должен сделать выбор какие две награды оставить.

CORM01 Знак Сдержанности

Агентам Двора Короля Форила проявившим мудрость и рассудительность выдаётся Знак Сдержанности.

Этот знак говорит о том, что его владельцу можно доверить власть и ответственный пост.

Награждённые Знаком Сдержанности получают главное задание - исследовать и пресекать операции Нетерила в Кормире.

Вопросы Приключения

Отметьте на форме отслеживания ответы на следующие вопросы.

1. Как партия поступила с культом?

- a. Они убили членов культа
- b. Они арестовали членов культа
- c. Они мирно распустили культ.

2. Как партия поступила с Тёмным Черепом?

- a. Они убили его.
- b. Они арестовали его.
- c. Они отпустили его.
- d. Они подали прошение о его помиловании.
- e. Они никогда не встречались с ним.

Приложение

Материал для выдачи 1: Королевский Указ

Королевский Указ

Двор Короля Форила дарует этой благородной личности (далее упоминающейся как "Привилегированная Особа") привилегиями следователя Двора под наблюдением Лорда Прио, Высокого Рыцаря и Регента по Особым Делах в расследовании и составлении докладов о возможной активности Нетерезов в окрестностях города Арабэль (далее "Миссия").

Привилегированной Особе, таким образом, предоставляются права, действующие в окрестностях города Арабэля необходимые для успеха Миссии. Эти права включают право на арест, задержание и суд над задержанными, а так же последующее исполнение приговора, если это необходимо в целях Миссии.

В случаях возникновения разногласий, власть Двора Короля Форила заменяет власть любого местного правительства.

Если Привилегированная Особа, обладающая Королевским Указом предъявит его и произнесёт, "Я Привилегированная Особа и мне дана власть Двором Короля Форила", то проявится сияющий символ Короля, магически нанесённый на эту страницу, а истинный владелец окажется окружён ореолом света. Таким образом, возможно будет узнать, является ли обладатель и Привилегированная Особа одним и тем же лицом.

Материал для выдачи 2: Карта Арабэля с отметками Нижнего Западного Квартала



- 4 Пивоварня
- 5 Надменный Горшок
- 7 Нижняя Западная Площадь
- 8 Старый Театр
- 11 Дом Бургомистра
- 12 Грот Гоблинов
- 16 Книжный И Птичий Эмпориум Брейнарда