

Наследство

A Dungeons & Dragons® Living Forgotten Realms Adventure

Автор: Питер Слейджпен

Редакторы: Сеан Моллей и Шавн Мервин

Игровые тестеры: Джон Алан Паской, Марк Кнобб, Рено ван Риджн,
Тджаллинг Спаанс, Янник Браат

Перевод: Akler

akler.mortiferus@gmail.com

Когда Нетерезы завоевали Сембию всех тех, кто был не согласен, убили или заставили бежать. Несколько десятилетий спустя, молодой человек получил в наследство ключ от семейного хранилища, заброшенного семьдесят лет. Отчаянно needing в деньгах, он нанимает вас для рискованного предприятия - поиска содержимого, которое когда-то там было оставлено *Living Forgotten Realms* приключение в Сембии 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 прочесть 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:

1. **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.
2. **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.

3. **Помните о скорости и поддерживайте игровую сессию в подходящем 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 PC 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 PC к жизни.

1. **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 PC, 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.

2. **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

Когда семьдесят лет назад Шадовары запретили все прочие религии кроме Шар, торговые принцы Урмласпира восстали. В то время Урмласпир был религиозным и толерантным городом, тело правления в котором принадлежало храмовым иерархам.

Шадовары ответили на это неповиновение грубой силой, убивая и порабощая многих. Прочие, те, кто смог убежать, бежали в соседние регионы.

Сражение оставило на городе шрамы, многие из которых можно видеть до сих пор. Тёмные тучи, вызванные во время этого конфликта, навсегда скрыли солнце над Урмласпиром. Некоторые части города стали и, до сих пор остаются, очень опасны, являясь остатками магических сражений и местом охоты существ из Царства Теней. Эти области были окружены стенами и было не возможно проникнуть туда без специального разрешения правительства, некоторые считали всё то что все эти десятилетия наводило страх на жителей города лучше оставить там в одиночестве.

Одной из семей бежавших из города во время восстания была семья Тантерим, торговые принцы, жившие поблизости от храма Тиморы. Немногие выжившие бежали в Сюзейл. Семьдесят лет спустя в живых остался лишь один наследник, обедневший торговец Дескир.

Отец Дескира недавно умер, не оставив своему сыну ничего кроме долгов, рассказов о былой славе и ключа от старого семейного хранилища, расположенного в руинах особняка в Урмласпире. Понимая, что после семи десятилетий там вряд ли осталось что-то очень ценное, но, отчаянно нуждаясь хотя бы в небольшом количестве денег, Дескир решает нанять авантюристов, чтобы добыть содержимое хранилища.

Ко всему прочему, поместье находится в одной из частей города окруженных стеной, всё ещё лежащей в руинах после давнего конфликта, и навряд ли кто-то после конфликта осмелился совершать туда вылазки. Группа авантюристов должна быть достаточно находчива, чтобы пройти как мимо стражи, так и мимо тех чудовищ, что могут бродить в руинах.

Введение Игроков

Прочтите или перескажите игрокам следующее:

Вы все получили причудливое предложение встречи по поводу найма от торговца Дескира Тантерима, в его дом через час после полудня. Торговец нанимает авантюристов на работу и независимо от ваших целей: жажды приключений, потребности в деньгах или и того и другого вы решили узнать, в чем же состоит суть дела.

Здание находится в лучшей части Сюзейла, это высокий, но узкий каменный дом с двух сторон окруженный похожими домами. На ваш стук в дверь отвечает молодая женщина, вероятно служанка, однако, её внешний вид и манеры больше подходят для прислуги в рыбной лавке, нежели в доме зажиточного торговца. Она довольно быстро проводит вас в гостиную, но не настолько быстро, чтобы вы не заметили, что дом прежде видал лучшие дни. Его теперешний владелец или скряга, или переживает тяжелые времена.

Гостиная сохранила часть былой славы, она обставлена удобной мебелью, а стены украшают картины и гравюры. Два больших застеклённых окна дают достаточно света.

Но вы оказываетесь в комнате не одни, вместе с вами там присутствуют несколько других искателей приключений, все ожидают появления Дескира Тантерима.

Позвольте РС представиться друг другу. Персонажи, удачно проведя проверку Знания Улиц DC 20, знают, что члены семьи Тантерим долгое время являются торговцами в Сюзейле.

Последний глава семейства, Херсир Тантерим, был ужасно расточителен. Он недавно скончался, оставив своему сыну, Дескиру, уйму долгов. Дескир не похож на своего отца, у него хорошая репутация и когда пришло время платить, он усердно трудился, чтобы рассчитаться с долгами отца. Сейчас люди задаются вопросом, сможет ли он вести дела.

РС проведя успешную проверку Религии DC 20, знают, что семья Тантерим тесно связана с храмом Тиморы.

Введение DM

Приключение начинается в доме Дескира Тантерима в Сюзейле, столице Кормира. Дескир хочет нанять РС, для того чтобы они отправились в разрушенный особняк в Урмласпире и вернули содержимое семейного хранилища. Он сомневается насчёт каких бы то ни было ценностей, но у него не богатый выбор.

Поездка в Урмласпир проходит без происшествий. Являясь одним из двух свободных городов Сембии, Урмласпир открыт для иностранцев, но несколько регионов, оставшихся с давнего конфликта, закрыты для всех.

Проникновение в такие зоны считается незаконным. Окруженные стенами и охраняемые стражниками из Сембии - в эти зоны сложно попасть без специального пропуска. Охранники используют силовые методы против нарушителей этих законов. Чтобы пройти туда, РС понадобится или скрытность или хорошо подвешенный язык.

Впервые перейдя через ограду, РС входят в совершенно иной мир. Обломки, тьма и остатки магии легко заставят вас потеряться, особенно если всё что у вас есть это давным-давно устаревшая карта. Не смотря на это, РС всё же достигают руин старого поместья Тантеримов, однако, время к этому моменту уже подползает к полуночи.

В разрушенном особняке РС должны найти вход в хранилище. Во время их поисков они слышат странные звуки, но пока ничего не происходит. Вход оказывается разрушен и его приходится откапывать, что на деле намного опаснее, чем это кажется поначалу.

Несмотря на прошедшее время, старые ловушки и стражи всё ещё действуют, и достигнуть входа в хранилище - это намного легче сказать, чем сделать. После победы над охранниками, путь в хранилище становится широко открыт, и в нём оказывается больше ценного, чем надеялся Дескир.

В нём находятся старые документы, несколько больших произведений искусства и даже несколько украшений оставленных предыдущими владельцами по время спешного побега.

И именно возвращаясь на поверхность, РС узнают источник странных звуков. Оказывается, руины часто кем-то посещаются. Старые стражи начинают действовать, когда видят, как воры покидают помещение, и много страдающих духов не упускают возможность причинить кому-то боль.

После победы над этими призраками, РС быстро покидают руины, оставляя их у себя за спиной.

Если они до этого не были замечены или успешно обманули стражников снаружи, они вольны свободно покинуть Урмласпир и вернуться в Сюзейл с имуществом.

Если же нет, то Нетерезский агент, Эрарт Мирт, обвиняет их в преступлении, предлагая свободу и прощение в обмен за содержимое хранилища. Покинуть город в таких условиях становится чрезвычайно трудно, хотя, и не невозможно.

Столкновение 1: Приём на Работу

Установки

Дескир Тантерим (Блеф +3, Дипломатия +6, Проницательность +6)

Комната, в которой ждут РС достаточно большая и в ней способны с комфортом разместиться до шести человек. Комната богато обставлена, но при более близком осмотре становится ясно, что многие вещи намного дешевле, чем обычно встречающиеся в подобных домах.

Единственная примечательная вещь это маленькое святилище, посвященное Тиморе, богине удачи, которая является не самым распространённым божеством среди торговцев. В комнате нет никаких угощений, кроме одного кувшина наполненного чистой водой.

Через несколько минут одна из дверей открывается, и в комнату входит молодой человек. У него коротко подстриженные коричневые волосы, хорошо ухоженная борода и дорогие одежды, но на нём не видно никаких ювелирных украшений за исключением одного единственного золотого кольца с печатью. “Приветствую,” начинает он тёплым приветливым голосом. “Прошу простить меня за небольшую задержку, неотложное дело которое никак не могло подождать,” продолжает он более извиняющимся тоном. “Меня зовут Дескир Тантерим и я рад приветствовать вас в своём доме”

Это первый раз, когда Дескир прибегает к услугам искателей приключений из-за чего он немного нервничает. Так же, по его мнению, неловкость создаёт тот факт, что он не может принять гостей, как подобает настоящему хозяину. Он пытается скрыть нехватку финансов, чтобы завоевать доверие РС и убедить их в том, что он может позволить себе их услуги. У него не достаточно денег даже на надлежащее угощение и напитки.

Он никогда не являлся ярым сторонником Нетерила, Шадоваров и всего что с ними связано. Для него они все были фанатичными служителями опасной религии, которую он считал далекой и не представляющей для себя угрозы. Однако в последнее время мнение Дескира на этот счёт изменилось. Всё чаще он видит Нетрезов как воров лишивших его законного наследства.

Несмотря на свои нервы и неловкость, Дескир выступает как очаровательный хозяин, справляясь о здоровье РС, их недавних делах и прочем что, по его мнению, помогает сгладить обстановку. Когда он понимает, что его гости не интересуются праздной болтовнёй и приходит время заняться делом, он переходит к сути.

Дескир отмечает следующие особенности этого дела:

- Семья Тантерим имеет давнюю историю. Они были торговыми принцами Урмласпира в Сембии, но вынужденными бежать, отказавшись от приказа прекратить поклоняться Тиморе. [Правда]
- Они бежали в большой спешке, и, по общему мнению, оставили за спиной множество ценностей. Скорее всего, Нетрезы разграбили сам особняк, но шансов найти хранилище у них никаких не было, а тем более открыть его. [Правда]
- У Дескира есть ключ от хранилища, и он хочет, чтобы РС отправились в Урмласпир и вывезли оттуда содержимое хранилища. [Правда]
- Дед Дескира получил этот ключ как самый старший из выживших беженцев от своей матери (прабабки Дескира), которая вскоре после восстания умерла от остановки сердца. В то время его дед был ещё ребёнком. [Правда]
- Его семья никогда не организовывала экспедицию к хранилищу, предпочитая проявлять интерес к настоящему, а не к прошлому. Они так же боялись привести Шадоваров к потенциальным сокровищам, лежащим прямо у них под носом. [Частично, правда, смотрите ниже.]
- Сам Дескир интересуется семейной историей и хочет восстановить некоторые из семейных реликвий. [В некоторой степени это правда, но это не его настоящий интерес к хранилищу.]
- Руины особняка находятся в так называемой Запретной Зоне. Это части города, в которых постоянно бушевало восстание, вынудившее семью Тантерим бежать. Эти зоны окружены стенами, хорошо охраняются и любое проникновение в них незаконно. Стражи больше нужны для того, чтобы не дать вывести вещи, нежели запретить проход, но им разрешено использовать силу против всех чужаков пытающихся попасть туда. В теории пропуск можно купить, но их никому не выдают кроме известных агентов Шадоваров, но даже они не заходили в эти зоны за последние несколько десятилетий. Официально власти боятся того, что авантюристы могут там потревожить, но Дескир думает, что Шадовары хотят, чтобы жители Сембии забыли все дела и заботы связанные с этими местами, ведь кто знает, какое заслуживающее осуждения доказательство их тирании может быть найдено среди этих руин? [Правда]
- У Дескира есть не такая старая карта Урмласпира. На карте нет деталей Запретных Зон, но он пометил примерное расположение особняка чёрной точкой. Он не так далеко от стен, но Дескир не знает, насколько просто будет его найти. В конце концов, Запретные Зоны полностью укрыты тьмой, здания лежат в руинах, а по руинам могут бродить самые непредсказуемые создания. Его

фамильный герб должен быть виден на столбах рядом с домом: две игральные кости над чертежом корабля на бело-синем фоне.

- Вход в хранилище находится рядом с фамильным склепом и святилищем, посвященным Тиморе.
- Он ничего не знает о стражах или ловушках. Его дед в то время был ещё совсем ребёнком и его не посвящали в секреты подобного рода. Вполне возможно что какие-то ловушки и существовали, но, скорее всего за прошедшие годы они пришли в негодность.
- Дескир также может дать вам свиток с ритуалом *Летучего Диска Тенсера*. Если РС не используют его, то он хочет получить его обратно.
- Дескир предлагает в награду 5% золотом каждому РС от стоимости имущества, которое они там найдут. Если игроки настаивают на авансе, то он соглашается заплатить 20 / 25 зм, которые впоследствии будут вычтены из итоговой награды.

Если у него не спрашивать то следующие сведения Дескир держит при себе, но не из-за злого умысла, а потому что это может помешать делам. Если РС напрямую спрашивают об этих темах, он неохотно предоставляет им честные ответы, хотя, поначалу он мог бы попытаться уйти от ответа:

- У него нет никаких идей, осталось ли там что-то ценное, если вообще там хоть что-то осталось. Его семья не верила, что в хранилище могло остаться хоть что-то ценное, именно поэтому они никогда не пробовали организовать туда экспедицию. Он считает что из-за хаоса творившегося во время бегства из Сембии семья оставила намного больше ценных вещей чем считал его дед. [Последнее- больше выдача желаемого за действительное, а не подтверждённый факт, хотя это предположение и не лишено смысла.]
- Для Дескира настали тяжелые времена из-за долгов оставленных его отцом, но у него есть те деньги, которые он обещал РС.
- Эта экспедиция что-то вроде лотереи. Молясь, что Тимора помнит верное служение его семьи, Дескир вложил последние деньги в эту экспедицию. Если она провалится, то его ждёт разорение.
- И хотя состояние Дескира близко к отчаянию, он не может увеличить награду, у него попросту нет больше денег. Он может отплатить РС какими-либо вещами, найденными ими в хранилище, за исключением документов и семейных реликвий, вместо того, чтобы просто платить деньгами. Он не может описать, что такое семейная реликвия в его понимании, ссылаясь на то, что это необходимо будет обсудить, если РС что-то найдут.
- Если РС спрашивают, не боится ли он, что они попросту ограбят его, он пожимает плечами. Он знает, что идёт на риск, но у него нет другого выбора. У него нет никаких гарантий благополучного исхода, тогда зачем подписывать требования, которые могут быть и не выполнены, но только отягощают ситуацию?
- Его семья никогда не возвращалась в Урмласпир после "освобождения" Кормиром, поскольку к тому времени они прочно обосновались в Сюзейле, а в Урмласпире не было ничего кроме болезненных воспоминаний. Кроме того, Шейды хоть официально и не управляют городом, они могли просочиться во все уровни правительства, что подтверждается недавними убийствами не-Шаррского духовенства.

Конец Столкновения

Как только РС соглашаются на это задание, Дескир просит об одном обещании, что РС приложат все усилия для успеха этого дела. Если они дают это обещание, он даёт им оговоренную плату и ключ от хранилища. Ключ - настоящее произведение искусства, маленький серебряный ключ с символом Тиморы на головке.

Дескир договорился о путешествии на *Быстром Ветре*, торговом судне отплывающим в Урмласпир завтра во время утреннего прилива, тем самым у РС есть несколько часов чтобы подготовиться к предстоящему путешествию. Переходите к Столкновению 2, как только РС будут готовы к следующей части приключения.

Сокровище

В качестве аванса каждый РС получает 20 / 25 зм. Эти деньги тот минимум, который получают РС, даже если в семейном хранилище не найдётся никаких ценностей.

Столкновение 2: Город в Тенях

Установки

Столкновение начинается, когда РС на корабле прибывают в гавань Урмласпира. Они могут решить отправиться в Запретную Зону прямо оттуда, или могут сначала провести небольшую разведку. Здесь описываются несколько основных событий; добавьте больше деталей по желанию, вроде гостиницы, если игроки её ищут.

Путешествие из Сюзейла в Урмласпир проходит без происшествий. Ваша цель становится видна ещё до того, как показывается сам город, из-за чернильно-чёрных облаков на горизонте. Город напоминает любой другой шумный порт, разве что здесь тёмные облака окутывают всё сумерками. Внезапное изменение с яркого утреннего солнца до холодной тёмной дымки кажется жутким, но моряки на борту кажется, не обращают на это внимания. Скоро корабль заходит в доки и вы, наконец, можете сойти в город.

Если не считать тьму, то Урмласпир типичный портовый город. Этот город излюбленное место для шадар-каи и других любящих тьму рас, но в большей степени это всё же человеческий город.

Урмласпир является частью буферной зоны между завоеванной Сембией и Кормиром. И хотя это свободный и миролюбивый город он стал настоящим рассадником интриг между Кормирцами и агентами Шадовара просочившихся во все уровни правительства. И хотя жители гостеприимны к путешественникам, они стараются держать своё мнение о правителях и соседних государствах при себе. Если их спросить, то они рассказывают официальную историю правительства о произошедших событиях и только когда они пьяные или видят неподдельную заботу, они осмеливаются критиковать кого-нибудь. Однако помните, что Шейды управляют соседней Сембией и влияют на жителей этого города уже целое столетие, а этого времени достаточно, чтобы обратить любые события себе на пользу.

Из-за чёрных облаков даже в полдень свет не более яркий, чем в сумерки и множество ламп и больших жаровен освещают богатую и более занятую часть города. Осветители готовы предоставить свои услуги за пару монет. Они так же работают как проводники и по большей части работают честно, но они получают процент от владельцев гостиниц и магазинов, приводя дополнительных клиентов.

РС, спрашивающие у проводников о Запретных Зонах, получают массу ужасных историй о них, но практически никакой полезной информации. Все гиды могут рассказать лишь то, что доступно при удачной проверке Знания Улиц DC 10 описанной ниже.

Урмласпир сам по себе не большой город, но в нём можно найти любые не магические предметы из *РН*, а так же большинство низкоуровневых ритуалов и магических предметов. Стоимость этих вещей и ритуалов определяется согласно правилам из *РН*, а их доступность по правилам *LFR*.

Узнайте Больше

Вполне естественно, что РС захотят узнать больше о Запретных Зонах, перед тем как войти в них. Позвольте им сделать проверку Знания Улиц. Независимо от результата, они получают предупреждение держаться от них подальше.

Истории рассказывают о множествах сокровищ оставленных там, но согласно этим же самым историям, эти области часто посещаются призраками убитых и удерживаемых проклятьями. Люди в один голос отговаривают от прохода туда ночью, когда магия и призраки особенно сильны. В зависимости от проверки так же становится ясным следующее (и всё более низкого DC):

- DC 10: Зоны окружены каменными стенами 15–футов высотой и толщиной 3 фута. Нет никаких структур расположенных на этих стенах и нет никаких свободных дорог сквозь них. Немногие ворота остаются постоянно закрытыми. Городские дозорные регулярно патрулируют улицы, чтобы оградить людей от попытки проникновения, а так же чтобы защитить горожан от какого-нибудь случайно выползшего оттуда теневого чудовища. Специально обученные элитные войска из шадар-каи воинов и магов всегда приходят на зов если попадается что-то действительно опасное и требуется их помощь. Никому, даже дозорным, не разрешается входить в зоны ни под каким видом. Стражники довольно мало знают, никто за последние годы не пытался войти туда или выйти оттуда, или, по крайней мере, они не слышали об этом. Конечно, многие истории рассказанные горожанами утверждают обратное. Теоретически вы могли бы войти используя специальный пропуск, но для получения такого пропуска необходимо одобрение как Шадоваров так и Кормирских властей, и даже в этом случае нет гарантий что его вам выдадут.
- DC 15: Слухов об активности в Запретных Зонах в последнее время заметно прибавилось. Люди исчезают среди ночи и многие видели что-то необычно рядом с Зонами: вампиров, теней, культистов демонов или что-то подобное в зависимости от рассказчика. Немногие люди

говорят об этом в открытую, особенно с незнакомцами, поскольку власти препятствуют распространению таких историй.

- DC 20: Высокопоставленный Шадоварский агент, Эрарт Мирт, прибыл в город. По слухам он интересуется Запретными Зонами, возможно, он организывает собственную экспедицию или другим путём пытается проверить недавние слухи. Несмотря на это, люди боятся его присутствия, ведь открытое прибытие такого высокопоставленного агента редко сулит что-то хорошее, даже если его мотивы кажутся не враждебными, а его прибытие согласовано с местными и Кормирскими властями.

Незнакомец в Желтом Плаще

Игроки у которых есть RPGA-reward карта "*Жентаримский Шпион*", могут поискать три специальных события связанных с этой картой. В какой-то момент, исследуя Урмласпир РС замечают одетого в желтое незнакомца который наблюдает за ними на расстоянии. Если РС приблизятся к нему и дадут ему серебряную монету, незнакомец откроет своё имя, тем самым, выполнив 2е указание на карточке задания. Запишите это на листе отслеживания прогресса персонажа. Незнакомец оказывается не очень болтлив и быстро исчезает сразу после сообщения своего имени.

Конец Столкновения

Рано или поздно в процессе исследования Урмласпира, РС начнут планировать свой проход внутрь Запретной Зоны и то, как они найдут там Помесье Тантеримов. Когда это случится, переходите к Столкновению 3.

Если РС рассердят местные власти, например, совершив какое-то преступление, судите ситуацию сразу на месте совершения им конкретного игрока, но держите в голове информацию о действиях всех игроков. Становится не интересно, если вы начинаете тратить много времени на одного игрока, а остальным в это время остаётся лишь наблюдать. Игнорируйте незначительные преступления или что более возможно, используйте мгновенный штраф этого РС как один из вариантов правосудия.

Стоит отметить, что если игроки предпочитают в отыгрыше действия вместо расширенной проверки навыков, то вы можете заменить основную часть Столкновения 3 на битву с дозорными, используя статистику Человека из *Monster Manual* (4 человека из толпы, 2 человека солдата как макет для регулярного патруля, 4 человека солдата и человек маг как макет охраны ворот).

Сокровище

В этом столкновении нет никаких сокровищ.

Столкновение 3: Внутри Шейда

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

Установки

Число Успехов: 8

Число Неудач: 4

Первичные Навыки Вариант 1 – Скрытный Проход: Атлетика, Блеф, Скрытность, Знание Улиц.

Первичные Навыки Вариант 2 – Обманный Проход: Блеф, Дипломатия, Проницательность, Запугивание.

Первичные Навыки Вариант 3 – Легальный Проход: Блеф, Дипломатия, Проницательность, История (но смотрите описание допустимой проверки ниже).

Важные NPC: **Эрарт Мирт**, человек агент Шадоваров; **Сержант Малегост**, человек офицер городской стражи; Человек Городской Стражник (Проницательность +1, Внимательность +6).

Цель РС лежит в глубине Запретной Зоны. Чтобы справиться с заданием, они должны миновать ворота и стражников. Есть три основных метода решения этой задачи: прокрасться мимо стражников, дать взятку стражникам или получить пропуск. Получая пропуск, они автоматически привлекают внимание Эрарта Мирта (смотрите Проверка Навыков Вариант 3 ниже).

Отметьте, что текст ниже предполагает попытку РС проникнуть в Запретную Зону днём. Напомните РС о том, как опасно в этих областях по ночам, но если они настаивают, то они автоматически терпят провал проверки в Столкновении 4, и вам нужно будет сделать соответствующие поправки.

Теперь, когда вы обосновались в Урмласпире, пришло время подготовиться к проникновению вглубь Запретной Зоны.

Сначала РС предстоит решить какую выбрать тактику для проникновения в Запретную Зону. Если они хотят попробовать прокрасться мимо охранников, используйте Проверку Навыков Вариант 1. Если вместо этого они хотят обмануть стражников, используйте Проверку Навыков Вариант 2. Если же они захотят получить официальный пропуск, используйте Проверку Навыков Вариант 3 – не забудьте о предупреждении в начале этого раздела. Так же не забудьте, что РС могут захотеть изменить тактику.

В теории, возможно, что разные персонажи захотят использовать разные методы, вам придётся помешать им. Стражники в меньшей степени готовы поверить в обман одиноких личностей пытающихся войти в Запретную Зону, нежели умелой и уверенной партии. Так же для проверки навыков важно могут ли вообще игроки использовать тот или иной навык, все РС должны иметь равные шансы на положительный результат. Если РС всё же настаивают, то вы должны рассматривать проверку каждой группы как отдельную проверку навыков.

Проверка Навыков Вариант 1

РС сталкиваются с этой проверкой навыка, когда они пытаются прокрасться мимо стражей и перебраться через стену в Запретную Зону.

Широкая шестидесяти футовая дорога отделяет здания от пятнадцати футовой стены. За этим барьером лежит Запретная Зона. Люди ходят по этой улице, но предпочитают не задерживаться на ней. На ней нет повозок, нет мусора, и немногие магазины которые вы замечаете, не выставляют снаружи никаких товаров. Стражники регулярно патрулируют улицу, приказывая людям не задерживаться, даже если те просто медленно идут.

Для успешной проверки навыков, РС необходимо пересечь широкую открытую дорогу (12 клеток) так чтобы их не заметил кто-то, кто сможет доложить об этом стражникам. Так же необходимо быстро забраться на стену (около 3 клеток в высоту). Всё это должно быть сделано за короткий промежуток времени между проходами двух патрулей.

Заметим, что телепортирующим эффектам необходима как линия видимости, так и линия эффекта. Способности вроде теневого шага шадар-кай или фейского шага элдринов позволят персонажу лишь переместиться на стену, а затем ему предстоит спрыгнуть с неё. Они НЕ позволяют РС миновать дорогу и перенестись на другую сторону за стену.

Атлетика (DC 15 / 16): Всем РС необходимо перебраться через стену в Запретную Зону. Хотя бы одному РС необходимо провести проверку Атлетики (даже если РС могут телепортироваться на стену им ещё необходимо спуститься вниз), однако, до четырёх других игроков могут в этом помочь, используя правила групповой проверки. Неудача заставляет потерять 1 пункт дневного исцеления у всех участвующих РС и вынуждает сделать проверку повторно. Только первая проверка определяет успех или неудачу при подсчёте проверки навыков. Следующие проверки определяют лишь то, сколько ушибов получают РС прежде, чем переберутся через стену.

Блеф (DC 15 / 16): РС выдаёт себя за кого-то другого, идущего по дороге, или создаёт отвлекающий манёвр для стражников и зевак. Если кто-то использует эту возможность, то помимо

успеха эта проверка так же обеспечивает +2 на любую проверку Скрытности сделанную другими персонажами. Проверка блефа не позволит РС незамеченными проникнуть за стену, но они привлекают внимание стражников от основных попыток проникновения.

Скрытность (ДС 15 / 16): По крайней мере, два РС должны провести проверку Скрытности, каждая проверка засчитывается за успех или неудачу при конечном подсчете.

Знание Улиц (ДС 20 / 21): Первая успешная проверка Знания Улиц даёт РС понимание схемы движения патрулей и то когда лучше попытаться перебраться через стену. Второй успех проверки позволит РС оценить поведение горожан. Этот навык может быть успешно использован лишь дважды для конечного определения проверки навыков, и каждый такой успех добавляет +2 бонус на проверки Скрытности и Блефа.

Проверка Навыков Вариант 2

РС попадают под этот вариант проверки, если хотят обманом заставить стражников пропустить их через ворота в Запретную Зону.

Широкая шестидесяти футовая дорога отделяет здания от пятнадцати футовой стены. За этим барьером лежит Запретная Зона. В нескольких местах в стене расположены маленькие ворота, каждые из которых постоянно охраняется. Несколько стражников постоянно стоят на карауле, другие играют в кости рядом с воротами.

Для успешной проверки навыков, РС необходимо убедить стражников пропустить их так, чтобы не вызвать подозрений у старших офицеров. Независимо от результата, РС сначала убеждают стражников, однако, если проверка провалилась, то РС понимают, что привлекли к себе слишком много внимания со стороны стражников.

При ведении столкновения помните, что стражники могут показаться слабыми, но на самом деле, они просто боятся Запретных Зон и ждут, когда кто-то исследует исчезновения, описанные в Столкновении 2. По большей части эти действия показные направленные на их офицеров и простых граждан. В конце концов, им приказано пресекать попытки распространения таких баек, которые сеют среди людей страх и панику.

Блеф (ДС 15 / 16): Охранники хотят знать причины, по которым РС хотят попасть в Запретную Зону и с какой стати охранники должны их туда пропустить. Большинство причин приводимых РС должны быть ложью. Как часть обмана они так же могут подделать какие-либо бумаги. Использование присутствия агента Шадоваров, Эрарта Мирта, как оправдание своего задания, даёт +2 бонус на проверку Блефа использованного в первый раз.

Каждый успех в проверке Блефа засчитывается при определении успеха столкновения. Неудачная проверка Блефа вызывает у стражников недоверие к РС, и даёт -2 штраф на все последующие проверки Блефа.

Дипломатия (ДС 15 / 17): Оставаясь спокойными и вежливыми, РС могут уменьшить подозрения, используя этот навык и открыв после первого успеха проверки навык Религии. Существует очень немного настоящих причин, по которым стражники захотят помочь РС, поэтому будьте внимательны, чтобы РС не стали использовать Дипломатию вместо проверок Блефа. Каждый успех засчитывается для проверки навыков.

Проницательность (ДС 15 / 16): Вы сочувствуете стражникам и используете это знание, предлагая им помощь. Удачное использование этого навыка показывает, что некоторые стражники ненавидят свою работу, поскольку часто случается что-то очень плохое и времени на отдых почти не остаётся. Другие ненавидят её, из-за сильного страха перед Запретными Зонами.

Так же, первый успех проверки Проницательности открывает РС, что стражник не против получить какие-то деньги за помощь, где-то 50 зм. Дав такую взятку, игроки получают один автоматический успех.

Запугивание (ДС 15 / 16): Городские дозорные это иерархическая организация и используя высокие звания и угрозы от их старших офицеров, вы можете попытаться решить проблему путём Запугивания. Упоминание Шадоварского агента, Эрарта Мирта, добавляет +2 бонус на первое использование проверки Запугивания.

Религия (ДС 10 / 11): Вы понимаете всю важность религии Шар, даже в “свободной” Сембии. Проверка этого навыка становится доступна лишь после того, как какой-то из персонажей провёл успешную проверку Дипломатии, но этот навык можно использовать лишь один раз. Успешная проверка навыка Религии обеспечивает РС одним успехом и даёт +2 на любую следующую проверку.

Знание Улиц (ДС 10 / 11): Проверка Знания Улиц может быть сделана лишь один раз для того, чтобы помочь РС найти подходящую группу стражников. Провал этой проверки даёт не только одну неудачу в столкновении, но и даёт -2 штраф на все последующие проверки Блефа, а так же делает невозможным подкуп стражников даже при удачной проверке Проницательности (смотрите выше).

Проверка Навыков Вариант 3

Вполне возможно, что РС захотят отправиться к властям Урмласпира чтобы получить пропуск в Запретную Зону. Перед походом, напомните им, что агенты Шейды есть и в правительстве и жители считают именно их повинных во всех проблемах города. Шадовары это совсем не хорошие люди. Например, они не сделали ничего, чтобы исправить тот беспорядок, который учинили, вместо этого они просто спрятали его (как грязь под ковриком). Шадовары так же тесно связаны с Царством Теней и вполне возможно, что в глубине Запретных Зон они спрятали свои анклавы, используя их для нелегальных магических экспериментов. Неужели РС действительно хотят привлечь внимание Нетерезов своим интересом к Запретным Зонам? Если РС по прежнему настаивают на этом пути решения проблемы, предоставьте им эту возможность.

Здание правительства Урмласпира выглядит впечатляюще и призвано показать власть и богатство существующих правителей. Государственные служащие напыщенны, убеждены в собственной важности, занимаясь вполне рутинными процедурами и, возможно, открыты для взяток, в целях ускорения дел.

Для начала РС необходимо найти человека, который сможет выдать им пропуск в Запретную Зону. После того как они найдут его им необходимо убедить его в выдаче документа. Так как никто не просил разрешения для входа в эти территории, то найти нужного человека оказывается очень трудно. Примерно половина этого столкновения состоит в нахождении нужного человека, пока РС, наконец, не выйдут на Эрарта Мирта, Шадоварского агента расследующего слухи относительно активностей в Запретных Зонах. Вторая половина столкновения посвящена убеждению Эрарта выдать пропуск. Описание Эрарта Мирта приводится в Столкновении 9.

Эрарт Мирт склонен так или иначе выписать пропуск, но только если РС предоставят убедительные доводы и лишь при соблюдении конкретных условий. Во-первых, РС будут должны предоставить детальный рапорт обо всем, что они видели или слышали в глубине Запретной Зоны.

Во-вторых, все, что персонажи найдут на той стороне, будет досмотрено Эрартом для выявления контрабанды, которую РС не смогут забрать с собой, а на все остальные предметы в любом случае придётся заплатить налоговую пошлину. К контрабандному имуществу относятся, к примеру, документы, принадлежащие незаконным религиям, различные документы, относящиеся к правительству Сембии и их друзьям, опасные магические предметы и тому подобное.

В-третьих, РС должны обещать что они будут с особой осторожностью относиться к различным вещам которых лучше не тревожить. Было бы очень хорошо, если их исследования потревожат опасных монстров, которые могут напасть на невинных граждан.

Если РС соглашаются на эти условия, то им выписывается пропуск.

В случае провала проверки навыков Эрарт Мирт всё равно будет ожидать персонажей у выхода из Запретной Зоны. Однако в случае успеха РС получают полное количество очков опыта.

Блеф (DC 15 / 16): Начав с комплементов и обмана относительно причин важного дела, а так же лести смазывающей правительственную машину, РС получают помощь от правительственных работников. Эта проверка даёт лишь один успех при проверке навыков.

Дипломатия (DC 15 / 16): Оставаясь терпеливыми и вежливыми, независимо от окружающей бюрократии, РС заслуживают уважение и успех. Первый успех в проверке Дипломатии так же покажет что религия Шар играет важную роль в правительстве Сембии. Теперь РС могут использовать проверку Религии.

История (DC 15 / 16): Показывая, что они знают надлежащие правила и обычаи, а так же имеют представление об иерархии правительства, РС зарабатывают успех.

Проницательность (DC 15 / 16): Демонстрируя сочувствие, РС получают успех. Первая удачная проверка Проницательности, открывает РС знание о том, что они не должны использовать Запугивание. Первый успех так же позволяет им потратить 50 зм на взятки, что обеспечивает один автоматический успех.

Запугивание: Правительственные чиновники Сембии не могут быть запуганы. И хотя они и могли бы ответить тем же, но вместо этого они отказываются помогать, бросив все силы бюрократии против РС. Использование Запугивания приносит 1 автоматический провал.

Религия (DC 10 / 16): Знание доктрин веры Шар и упоминание об этом любому городскому служащему даёт РС успех при проверке навыков. Этот навык может быть использован лишь один раз.

Конец Столкновения

Независимо от результата проверки навыков РС проникают в Запретную зону. Переходите к Столкновению 4.

Стражники не проявляют инициативу в нападении на персонажей. Даже провал проверки навыков Варианта 1 не приводит к драке. В этом случае стражники замечают персонажей лишь, когда они уже спрыгивают со стены, а сами стражники боятся преследовать кого-то в Запретных Зонах.

Если РС всё же выбирают вариант, ввязываясь в драку со стражниками, используйте статистику человека стражника и человека мага из *ММ*. Типичный патруль состоит из 4 стражников и 1 мага. Подкрепление прибывает до того как РС смогут устроить короткий отдых, и формирование прибывшего патруля аналогично описанному выше. Если РС продолжают сражение, то на устранение угрозы прибывает отряд шадар-каи (шадар-каи столкновение 8 уровня из *ММ*). Независимо от продолжения проверка навыков считается провалившейся. Дайте РС время убежать в глубь города или через стену.

Успех: РС минуют стражников Запретной Зоны, не вызывая тревоги. Агент Шадоваров никогда не распространяется о присутствии РС в городе, поэтому РС могут беспрепятственно покинуть регион. Смотрите Столкновение 9 для большей информации.

Провал: РС проникают в Запретную Зону, но об их предприятии сообщают старшим офицерам, а те в свою очередь сообщают Эрарту Мирту. Эрарт принимает все меры, чтобы арестовать РС по их возвращении из Запретной Зоны. Смотрите Столкновение 9 для большей информации.

Очки Опыта

РС, успешно прошедшие проверку навыков, получают по 60 / 90 хр. Если они провалили ее, то получают лишь половину очков опыта.

Сокровище

В этом столкновении нет никаких сокровищ.

Столкновение 4: Перед Сумерками

Проверка Навыков Уровень 1 / 3, Комплексность 1 (100 / 150 XP)

Установки

Число Успехов: 4

Число Неудач: 2

Первичные Навыки: Аркана, Атлетика, История, Внимательность.

Оказавшись в Запретной Зоне, РС предстоит найти особняк Тантеримов, но это легче сказать, чем сделать. Здания лежат в руинах, обломки блокируют множество небольших дорог и при этом нет никакой карты местности. Кроме того, пересечение с Царством Теней размывает ощущение длинны и расстояний, а тьма или густые сумерки (даже во время солнечного дня) только мешают.

Стоя рядом со стеной, вы изучаете разрушенную область лежащую впереди. Всё что вы можете различить это тёмные силуэты возвышающихся руин на фоне не менее тёмного неба. Улицы пустынные, они покрыты огромными ямами и обломкам рухнувших зданий. Единственное движение, которое вы видите это небольшие завихрения пыли. Здесь было бы устрашающе тихо, если бы не далёкое завывание ветра, если конечно это действительно завывание ветра.

Путешествовать по Запретной Зоне трудно. Подразумевается, что РС будут передвигаться по главным дорогам, держаться подальше от неизвестных руин, которые могут оказаться логовами опасных чудовищ, а так же, что вполне естественно, не подвергать свои жизни опасности, пытаясь перебраться сквозь завалы.

Проверка Навыков

РС подвергаются этой проверке навыков поскольку они пытаются найти верную дорогу через Запретную Зону, при этом избегая возможных несчастных случаев из-за обрушений, а так же стараясь не потеряться.

Аркана (DC 15 / 16): Знания о Царстве Теней и то как оно влияет на расстояния и восприятие - огромное благо для всех путешествующих по Запретной Зоне. Удачная проверка Арканы даёт один успех.

Атлетика (DC 15 / 16): По крайней мере, два РС должны сделать проверку Атлетики, чтобы перебраться через блокирующие дорогу завалы без серьёзных происшествий. Успешная проверка добавляет 1 успех в проверке навыков.

История (DC 15 / 16): Изучив старые карты Сембии, вы можете предположить примерное расположение улиц до восстания. Успешная проверка добавляет 1 успех в проверке навыков.

Внимательность (DC 20 / 21): Определение правильного пути или дорожного знака хорошая идея, к сожалению сложно реализуемая в темноте или сумерках. Удачная проверка внимательности не только засчитывается как успех, но и даёт +2 бонус на следующую проверку Атлетики.

Конец Столкновения

Независимо от результатов проверки навыков РС всё равно находят искомые руины. Переходите к Столкновению 5. Независимо от результата РС пока не находят 'местных' жителей.

Успех: РС быстро находят верную дорогу, избежав по пути разрушающихся руин и болезненных травм от неудачных падений во время путешествия. Сумерки ещё не успеют опуститься, когда РС покинут хранилище и будут атакованы в Столкновении 8.

Провал: Провал означает, что РС покинут хранилище уже на исходе дня, и у них останется меньше времени до наступления сумерек. Это означает что к тому моменту как, покинув хранилище, РС подвергаются нападению "посетителей" (Столкновение 8), наступила ночь и вокруг полнейшая тьма. Так же каждый РС теряет по 1 пункту дневного исцеления из-за различных несчастных случаев во время поиска особняка.

Очки Опыта

Каждый РС получает по 20 / 30 очков опыта за успешную проверку навыков.

Сокровище

В этом столкновении нет никаких сокровищ.

Столкновение 5: Под Обломками

Проверка Навыков Уровень 1 / 3, Комплексность 2 (200 / 300 XP)

Установки

Число Успехов: 6

Число Неудач: 3

Первичные Навыки: Атлетика, Подземелья, Внимательность.

В конце концов, РС находят руины поместья Тантеримов, узнав его по фамильному гербу рядом с дверьми. Особняк практически полностью превращен в руины - пол практически весь завален, устояли лишь несколько стен. Никаких существ по близости не видно.

Мало что осталось от поместья Тантеримов. Внешние стены ещё стоят, но его внутренние стены и верхние этажи полностью разрушены. Даже крыша того, что очевидно должно быть семейным склепом, расположенным в саду, обвалилась. Остальная часть сада давным-давно погибла, и теперь в нём нет ничего кроме вязкой жижи под ногами, лишенными листья скрюченными стволами деревьев, покрытой слизью статуей и камней заросших грибами.

Осмотр руин открывает следующее:

- Особняк сгорел до основания. Если в нём и осталось что-то ценное, то это похоронено под тонами обломков.
- Обломки обгорелые, покрыты слизью и грибами.
- Поблизости пахнет грязью, застоявшейся водой и разложением.
- Исследуя это место, РС слышат странные звуки, эхо давным-давно отгремевшей битвы, крики полные ужаса, звуки шагов, но источник этих звуков найти не удаётся.
- Склепы находятся в саду позади особняка. Всё здесь покрыто каменной крошкой, но некоторые из саркофагов по-прежнему находятся в хорошем состоянии, другие напротив были разбиты на куски. Повсюду виднеются человеческие кости.
- Рядом находятся несколько мрачных бассейнов, в которых возможно обитает нечто опасное. Они около пяти футов глубиной и в них относительно легко спуститься.
- В углу склепа РС находят маленький алтарь и сломанную статую Тиморы. РС, осматривая статую, могут сделать проверку Религии DC 10, в случае успеха они признают в ней искомое святилище. Если они решат привести в порядок алтарь и статую, а так же исполнят короткую церемонию в честь Тиморы, используя проверку Религии DC 15 / 17, то в случае успеха они получают её благословение. Один раз за время приключения, каждый персонаж, выполнивший ритуал может перекинуть бросок d20 по своему желанию, независимо от того, каким был первый бросок. Если святилище восстановлено то оно так же даёт защиту от нежити в Столкновении 8.
- Вероятно, вход в убежище завален обломками, которые необходимо разобрать.

Проверка Навыков

Найдя вход, РС предстоит его раскопать. Прodelать такое в столь нестабильной и опасной области сложная задача, требующая определённых сил и навыков. Во время всей работы РС продолжают слышать странные звуки.

Атлетика (DC 15 / 16): Атлетика отвечает непосредственно за раскопки завала, и, по крайней мере, двое персонажей должны делать проверку каждый ход.

Неудачная проверка заставляет всех членов партии потерять один пункт дневного исцеления из-за туннеля обрушившегося в ходе раскопок. Так же это считается неудачей при подсчёте проверки навыков.

Подземелья (DC 15 / 16): Знание Подземелий используется для определения безопасного метода раскопок и выяснения как лучше укрепить стены. По крайней мере, один персонаж должен совершать проверку Подземелий каждый ход.

Внимательность (DC 10 / 11): Вы замечаете что-то, что помогает быстрее разгрести щебень или замечаете пропущенную деталь. Использование этого навыка не приносит успеха или провала, но вместо этого предоставляет +2 бонус, или при неудаче, -2 штраф на следующую проверку Атлетики или Подземелий у этого персонажа.

Конец Столкновения

Независимо от результата проверки навыков, РС всё равно отрывают проход в хранилище. Каждый раунд считается 1 часом работы. Как только ступеньки становятся свободными, РС могут спуститься вниз к хранилищу. Переходите к Столкновению 6, когда РС спускаются к хранилищу.

Успех: РС проделали отличную работу. Лестница безопасна, освобождена от завалов, а коридор от пыли и осыпавшихся камней.

Провал: РС потратили много усилий, расчищая лестницу. Коридор весь в пыли, затрудняя видимость внизу. Описание этих эффектов ищите в Столкновении 6.

Очки Опыта

Каждый РС получает по 40 / 60 очков опыта за успешную проверку навыков.

Сокровище

В этом столкновении нет никаких сокровищ.

Столкновение 6: Молчаливые Стражи

Столкновение уровня 2 / 4 (650 / 900 XP)

Установки

В этом столкновении участвуют следующие существа и ловушки.

2 глиняных скаута (S)

2 железные кобры (C)

2 магические арбалетные турели (T)

Когда-то коридор к хранилищу был хорошо защищен, но прошедшее время и разрушения обезвредили большинство ловушек. Осталась лишь одна группа стражей и одна ловушка.

Стражи это группа гомункулов скрытая в нишах и завалах коридора. Ловушка это магическая арбалетная турель, активируемая в центре коридора (рунные клетки показывают расположение на карте – помните, НЕ обозначайте их на карте при рисовании её для игроков), по этому, поначалу кажется, что коридор совершенно пуст. PC начинают на ступеньках рядом с разрушенными дверями.

Как только приключенцы входят в эту область, прочитайте или перескажите им следующее:

Через остатки каменных дверей, вы видите, как длинный широкий коридор уходит в темноту. Стены коридора обсыпались, а в некоторых местах видны обломки рухнувшего потолка. Огромную яму, расположенную прямо за дверью, сложно не заметить. Пол в этой части коридора выглядит грязным и влажным, а воздух пахнет сырой землёй.

Стражи нападают только после того, как их замечают PC или если персонажи наступят на центральные плиты. До этого времени PC могут свободно исследовать коридор впереди.

Гомункулы прячутся. Один глиняный скаут скрывается в яме под камнями, и может быть замечен лишь кем-то стоящим рядом с ямой. Второй скрывается среди трещин в стене и остаётся скрытым, даже если PC стоят прямо напротив алькова. Проверка Внимательности DC 18 позволяет отыскать глиняных скаутов. Железные кобры могут быть обнаружены PC только после срабатывания ловушки, которая так или иначе вынуждает атаковать всех гомункулов.

Альков слева от входа частично разрушился, наполнив область камнями. Сам по себе коридор остаётся не загроможденным, так как большинство камней упало в яму.

Хотя пол у входа в коридор весь в грязи это никак не влияет на скорость передвижения.

Проверка Внимательности DC 16 показывает некогда хорошо спрятанную контрольную панель сразу за дверью. Она сломана и её невозможно починить. Проверка Воровства DC 16 показывает что, скорее всего такая же контрольная панель находится и с другой стороны коридора - эти панели явно отвечают за работу ловушек. Природа ловушки остаётся неясна.

Статуи у стен это статуи людей в натуральную величину, изображающие богато одетых лордов и леди, вероятно представителей семейства Тантеримов.

Прямо поперёк активационных плит видны останки человеческого скелета лежащего напротив статуи. Так же PC замечают отблески драгоценностей на нём. К сожалению из-за прошедшего времени причину смерти установить невозможно.

Информация о ловушке может быть найдена внизу в блоке статистики чудовищ.

Особенности Области

Важные особенности коридора включают в себя:

Освещение: Нет. Если PC провалили проверку навыков в Столкновении 5, то коридор так же окутан облаком пыли, что заставляет рассматривать данную область как покрытую лёгким туманом (смотрите DMG 61).

Охраняемая Область: Зона от активирующих плит до дверей хранилища считается *Охраняемой областью* для стражей гомункулов (смотрите описание чудовищ ниже).

Яма: Она десяти футов глубиной и её пол усыпан обломками. PC, упавшие в неё, получают 1d10 урона. Для того чтобы из неё выбраться, необходима проверка Атлетики DC 15 и это действие стоит 4 клеток движения.

Обломки: Области, усыпанные обломками и щебнем, считаются труднопроходимыми зонами. Стоимость передвижения по этим областям увеличена вдвое.

Покрытые Рунами Камни: Они НЕ видны на карте. Это активирующие ловушку плиты и если PC не сделали удачную проверку Внимательности, то эти плиты идентичны камням, из которых выложен остальной пол в коридоре.

Ступеньки: Лестница считается труднопроходимой поверхностью и стоимость передвижения по ней равна 2 клеткам. Если же PC провалили проверку навыков в Столкновении 5, то каждая клетка стоит 3 клетки передвижения.

Статуи: Статуи представляют собой среднего размера не-магические каменные статуи (АС/Рефлексы 5; Стойкость 10; hp 40). Проверка Атлетики DC 15 необходима, чтобы взобраться на них и они предоставляют укрытие. Клетка с разрушенной статуей считается труднопроходимой поверхностью и передвижение по ней стоит в два раза больше.

Двери Хранилища: Двери хранилища это каменные двери с крепким замком (АС/Рефлексы 4; Стойкость 12; hp 80; Пролом DC 25). Необходимо стандартное действие чтобы открыть двери.

Тактика

Гомункулы остаются скрытыми до тех пор пока РС не найдут их, не активируют ловушку или не наступят на активационные плиты. Выполнение любого из этих условий означает, что они выбегут и нападут на РС. Они пытаются заманить РС в охраняемую область, зная, что их атаки более эффективны в этой области. Если ловушка ещё не сработала, они так же её активируют.

Глиняные скауты предпочитают начать атаку с *прикосновения к разуму*, после чего безопасно кружатся вокруг ошеломлённого противника. Их главные цели это существа слабые в рукопашной схватке, поэтому им не приходится бояться атак при возможности, когда они атакуют, используя *прикосновение к разуму*, а так же они используют этого ошеломлённого противника как цель для *перенаправления*.

Железные кобры остаются перед дверями в хранилище, сосредотачиваясь на тех, кто стоит перед ними, а так же если это возможно используя *отравление разума* против врагов угрожающих глиняным скаутам. Кобры нападают на одну и ту же цель, используя *скользящее смещение*, чтобы добраться до неё. У ловушки нет тактики, арбалетные турели, установленные позади статуй, стреляют по ближайшему противнику.

Гомункулы сражаются до смерти, или пока РС не покинут коридор или хранилище. Они не преследуют убегающих.

Уравновешивание Столкновения

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

Четыре РС: Уберите одного глиняного скаута (спрятанного в яме).

Шесть РС: Добавьте одну железную кобру.

Конец Столкновения

Когда РС разберутся со стражами и арбалетной ловушкой, они могут сосредоточить своё внимание на дверях в хранилище в конце коридора. Они закрыты, но легко открываются с помощью данного РС ключа. За дверями больше нет никаких ловушек или угроз. Когда РС открывают двери и входят в хранилище, переходите к Столкновению 7.

Очки Опыта

Каждый персонаж получает по 130 / 180 очков опыта за победу над гомункулами и разоружение ловушки.

Сокровище

На останках человеческого скелета лежащего на груде камней рядом со статуей. Большинство его снаряжения и одежды давно перестало быть пригодной для ношения, но на нём в целости остались *ботинки акробата* и украшение стоимостью 10 / 15 зм.

Столкновение 6: Статистика Безмолвных Стражей (Низкоуровневая версия)

Глиняный Скаут	Уровень 2 Соглядатай
Маленький естественный оживлённый (конструкт, гомункул)	XP 125
Инициатива +7 Чувства Внимательность +6; темновидение НР 31; Ранен 15 АС 16; Стойкость 13, Рефлексы 14, Воля 15 Иммунитет болезни, яд Скорость 6, полёт 3 (неуклюжий)	
⚡ Укус (стандартное; неограниченное) ♦ Яд +3 vs. АС; 1d6 урона и гомункул проводит вторую атаку против той же самой цели. <i>Вторая атака:</i> +2 vs. Стойкость; Цель замедлена (спасбросок оканчивает). Смотрите также <i>Охраняемая область</i> .	
☞ Прикосновение к Разуму (стандартное; неограниченное) ♦ Психическая энергия Дистанция 10; +5 vs. Рефлексы; 1d6 + 3 психического урона цель ошеломлена (спасбросок оканчивает); смотрите также <i>Охраняемая область</i> .	
Охраняемая Область Глиняный скаут получает +4 бонус к броскам атаки против любого существа находящегося в его охраняемой области.	
Ограниченная Невидимость ♦ Иллюзия Глиняный скаут невидим для ошеломлённых существ	
Перенаправление (мгновенное прерывание, когда становится целью рукопашной или дистанционной атаки; неограниченное) Глиняный скаут может провести атаку против атакующего: +4 vs. Воли; атака перенаправляется на существо стоящее рядом с глиняным скаутом (по выбору глиняного скаута).	
Мировоззрение Без мировоззрения Языки --- Навыки Скрытность +8 Str 10 (+1) Dex 15 (+3) Wis 10 (+1) Con 13 (+2) Int 10 (+1) Cha 16 (+4)	

Железная Кобра	Уровень 3 Налётчик
Средний естественный оживлённый (конструкт, гомункул)	XP 150
Инициатива +5 Чувства Внимательность +7; темновидение НР 51; Ранен 25 АС 17; Стойкость 17, Рефлексы 15, Воля 14 Иммунитет болезни, яд Скорость 7; смотрите также <i>Скользкое смещение</i>	
⚡ Укус (стандартное; неограниченное) ♦ Яд +8 vs. АС; 1d8 + 2 урона, и 5 продолжительного урона от яда (спасбросок оканчивает).	
☞ Отравление Разума (стандартное; перезарядка ☞☞) ♦ Психическая энергия Дистанция 10; только по существам, получившим повреждения от продолжительного урона ядом; +5 vs. Воля; цель ошеломлена и замедлена (спасбросок оканчивает оба); смотрите также <i>Охраняемая область</i> .	

Охраняемая Область

Железная кобра может использовать своё Отравление разума против любого существа в её охраняемой области даже если способность не перезарядилась или цель не получала продолжительный урон от яда.

Скользящее Смещение (движение; неограниченное)

Железная кобра может сместиться на 3 клетки вместо действия движения.

Мировоззрение Без мировоззрения Языки ---

Навыки Скрытность +7

Str 17 (+4) **Dex** 15 (+3) **Wis** 13 (+2)

Con 19 (+5) **Int** 5 (-2) **Cha** 12 (+2)

Магическая Арбалетная Турель Уровня 2 Бластер Ловушка XP 125

Ловушка: Два арбалета атакуют каждый раунд в порядке своей инициативы, после того как были активированы.

Внимательность

♦DC 20: Персонаж находит активирующие плиты.

♦DC 25: Персонаж находит расположение спрятанных арбалетов.

♦DC 25: Персонаж находит спрятанную контрольную панель.

Инициатива +2

Триггер

Ловушка активируется и делает бросок на инициативу сразу после того, как персонаж наступит на одну из активационных плит в комнате.

Атака

Стандартное Действие **Дистанция 10**

Цели: Каждый арбалет атакует одного нарушителя. Они магически отличают нарушителей от гомункулов и не нападают на гомункулов.

Атака: +7 vs. AC

Урон: 2d8 + 2 урона

Контрмеры

♦Персонаж, проведя успешную проверку Атлетики (DC 12 или DC 22 без использования разбега) может перепрыгнуть через двойные плиты на полу.

♦Персонаж стоящий рядом с активирующей плитой может обезвредить её проверкой Воровства DC 25.

♦Атака по активирующей плите (AC 12, прочие защиты 10) активирует ловушку.

♦Персонаж может атаковать турель (AC 16, прочие защиты 13; hp 38). У уничтоженной турели прекращает атаковать.

♦Персонаж может сделать проверку умений для обезвреживания ловушки. Воровство DC 20. Комплексность 2 (6 успехов до 3 провалов). При успехе ловушка разоружается. Провал означает, что контрольная панель взрывается (ближняя волна 3, 2d6 + 3 урона всем существам в радиусе взрыва) и ловушка остаётся активна

Столкновение 6: Статистика Безмолвных Стражей (Высокоуровневая версия)

Глиняный Скаут	Уровень 4 Соглядатай
Маленький естественный оживлённый (конструкт, гомункул)	XP 175
Инициатива +8 Чувства Внимательность +7; темновидение НР 43; Ранен 21 АС 18; Стойкость 15, Рефлексы 16, Воля 17 Иммунитет болезни, яд Скорость 6, полёт 3 (неуклюжий)	
⚡ Укус (стандартное; неограниченное) ♦ Яд +5 vs. АС; 1d6+1 урона и гомункул проводит вторую атаку против той же самой цели. <i>Вторая атака:</i> +4 vs. Стойкость; Цель замедлена (спасбросок оканчивает). Смотрите также <i>Охраняемая область</i> .	
☞ Прикосновение к Разуму (стандартное; неограниченное) ♦ Психическая энергия Дистанция 10; +7 vs. Рефлексы; 1d6 + 4 психического урона цель ошеломлена (спасбросок оканчивает); смотрите также <i>Охраняемая область</i> .	
Охраняемая Область Глиняный скаут получает +4 бонус к броскам атаки против любого существа находящегося в его охраняемой области.	
Ограниченная Невидимость ♦ Иллюзия Глиняный скаут невидим для ошеломлённых существ	
Перенаправление (мгновенное прерывание, когда становится целью рукопашной или дистанционной атаки; неограниченное) Глиняный скаут может провести атаку против атакующего: +6 vs. Воли; атака перенаправляется на существо стоящее рядом с глиняным скаутом (по выбору глиняного скаута).	
Мировоззрение Без мировоззрения Языки --- Навыки Скрытность +9 Str 10 (+2) Dex 15 (+4) Wis 10 (+2) Con 13 (+3) Int 10 (+2) Cha 16 (+5)	

Железная Кобра	Уровень 5 Налётчик
Средний естественный оживлённый (конструкт, гомункул)	XP 200
Инициатива +6 Чувства Внимательность +8; темновидение НР 67; Ранен 33 АС 19; Стойкость 19, Рефлексы 17, Воля 16 Иммунитет болезни, яд Скорость 7; смотрите также <i>Скользкое смещение</i>	
⚡ Укус (стандартное; неограниченное) ♦ Яд +10 vs. АС; 1d8 + 3 урона, и 5 продолжительного урона от яда (спасбросок оканчивает).	
☞ Отравление Разума (стандартное; перезарядка ☞ ☞) ♦ Психическая энергия Дистанция 10; только по существам, получившим повреждения от продолжительного урона ядом; +7 vs. Воля; цель ошеломлена и замедлена (спасбросок оканчивает оба); смотрите также <i>Охраняемая область</i> .	

Охраняемая Область

Железная кобра может использовать своё Отравление разума против любого существа в её охраняемой области даже если способность не перезарядилась или цель не получала продолжительный урон от яда.

Скользящее Смещение (движение; неограниченное)

Железная кобра может сместиться на 3 клетки вместо действия движения.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** ---

Навыки Скрытность +8

Str 17 (+5) **Dex** 15 (+4) **Wis** 13 (+3)

Con 19 (+6) **Int** 5 (-1) **Cha** 12 (+3)

Магическая Арбалетная Турель Уровня 3 Бластер

Ловушка

XP 150

Ловушка: Два арбалета атакуют каждый раунд в порядке своей инициативы, после того как были активированы.

Внимательность

- ♦DC 20: Персонаж находит активирующие плиты.
- ♦DC 25: Персонаж находит расположение спрятанных арбалетов.
- ♦DC 25: Персонаж находит спрятанную контрольную панель.

Инициатива +3

Триггер

Ловушка активируется и делает бросок на инициативу сразу после того, как персонаж наступит на одну из активационных плит в комнате.

Атака

Стандартное Действие

Дистанция 10

Цели: Каждый арбалет атакует одного нарушителя. Они магически отличают нарушителей от гомункулов и не нападают на гомункулов.

Атака: +8 vs. AC

Урон: 2d8 + 3 урона

Контрмеры

- ♦Персонаж, проведя успешную проверку Атлетики (DC 12 или DC 22 без использования разбега) может перепрыгнуть через двойные плиты на полу.
- ♦Персонаж стоящий рядом с активирующей плитой может обезвредить её проверкой Воровства DC 25.
- ♦Атака по активирующей плите (AC 12, прочие защиты 10) активирует ловушку.
- ♦Персонаж может атаковать турель (AC 16, прочие защиты 13; hp 38). Уничтоженная турель прекращает атаковать.
- ♦Персонаж может сделать проверку умений для обезвреживания ловушки. Воровство DC 20. Комплексность 2 (6 успехов до 3 провалов). При успехе ловушка разоружается. Провал означает, что контрольная панель взрывается (ближняя волна 3, 2d6 + 3 урона всем существам в радиусе взрыва) и ловушка остаётся активной

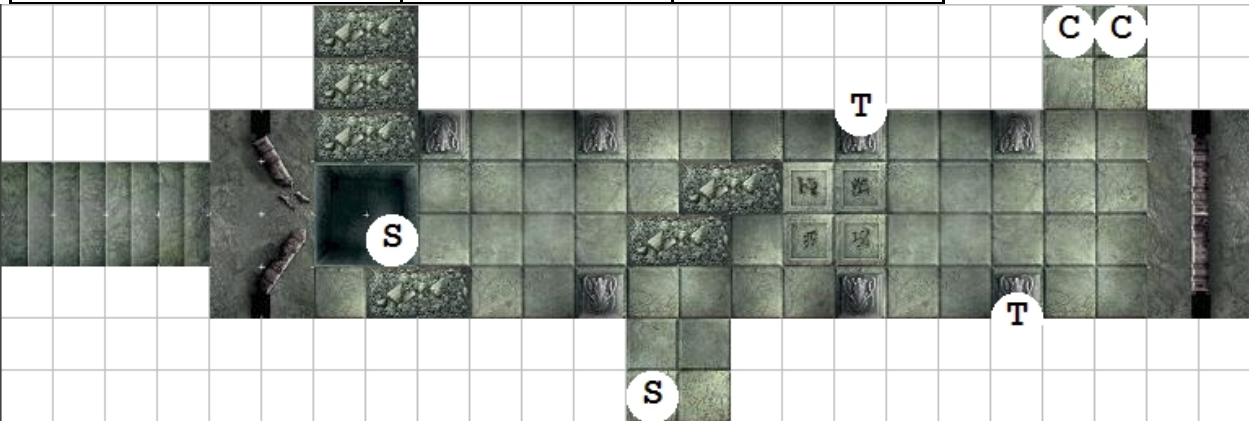
Столкновение 6: Безмолвные Стражи (Карта)

Dungeon Tiles

Bars / Rubble and Double Doors / Rubble	2x1	x6
Pit / Floor	2x2	x1
Rune / Floor	2x2	x1
Spiral Stairs / Floor	2x2	x2

Arcane Corridors

Broken Doors / Floor	4x2	x1
Iron Doors / Floor	4x2	x1
Pool / Hall w/ Statues	4x8	x2
Stairs / Bookshelf	4x2	x1
Web / Runes	2x2	x1



Столкновение 7: Хранилище

Установки

Когда двери в хранилище открываются, РС могут наконец безопасно войти. Внутри нет никаких ловушек или стражей. В отличие от коридора хранилище не повреждено и его содержимое остаётся в полной сохранности.

Открытие каменных дверей хранилища производит много шума. Комната за ними просторная, приблизительно двадцать на двадцать футов. Лёгкий ветерок, поднимая небольшие клубы пыли, заставляет их кружиться, рождая в вас желание чихнуть. Здесь нет золота блестящего на свету, но вместо него, комната заполнена картинами, обёрнутыми в холст, гобеленами, статуями и несколькими деревянными корзинами.

Осмотр комнаты показывает следующее:

- Хранилище не повреждено.
- Содержимое хранилища находится в действительно хорошем состоянии и некоторые из вещей действительно имеют немалую ценность.
- В корзинах заполненных соломой лежат красивый сервировочный сервиз, серебряные канделябры и фарфоровые вазы.
- Картины в основном портреты богатых торговцев и отдельных авантюристов.
- На гобеленах высокого качества, по большей части изображена тема охоты и военно-морские сцены.
- Красиво изукрашенная броня висит на подставке. Символ Тиморы умело скрыт среди художественного оформления. Это *Броня Искателя +1*.
- В углу лежит хорошо спрятанная стопка бумаг пожелтевших от времени. На первый взгляд это кажется какие-то акты, договоры, бумаги компаний, налоговые декларации и прочие документы такого типа. И хотя они фактически бесполезны, тем не менее, всегда есть шанс, что они окажутся ценными. РС который потратит немного времени на осторожный осмотр бумаг, и успешно проведя проверку Внимательности DC 20 обнаружит книгу ритуалов с ритуалом *Сделать Целым*, а так же ряд красиво украшенных религиозных текстов относящихся к вере Тиморы. Среди этих религиозных описаний так же есть детальные карты храма, но текст явно зашифрован и поэтому местоположение храма остаётся неясным. Большая часть текста окутана тайной и содержит много загадок. Даже простое копирование текста невозможно без больших временных затрат.

Конец Столкновения

Прежде чем покинуть хранилище РС предстоит решить, как вынести из него все ценности. Когда Тантеримы бежали из города, они взяли с собой лишь небольшие ценности, оставив громоздкие вещи в хранилище. Один ритуал *Летучего Диска Тенсера* может немного помочь, но он не сможет вынести все вещи из хранилища, если результат проверки Арканы при исполнении ритуала будет недостаточно высок.

Но не тратьте на это слишком много времени. Поощряйте креативность мышления. Однако удостоверьтесь, что игроки понимают то, что они не смогут вернуться сюда в скором времени, чтобы забрать остальное. Но независимо от того, сколько вещей они унесут с собой, они получают такую же награду.

Когда РС покидают хранилище вместе с сокровищами в первый раз, они подвергаются нападению призраков посещающих поместье Тантеримов. Переходите к Столкновению 8.

Сокровище

Хранилище наполнено большим количеством произведений искусства, в основном картинами, гобеленами и статуями. Продажа этого имущества будет трудной и потребует много времени. Доставят ли РС имущества Дескиру Тантериму или Эрарту Мирту, или продадут его сами - они всё равно получают лишь 40 / 60 зм. Так же они находят *Броню Искателя +1*, книгу ритуалов с ритуалом *Сделать Целым* и Священные Писания Тиморы.

Столкновение 8: Тёмные Посетители

Столкновение Уровня 3 / 5 (750 / 1000 XP)

Установки

Столкновение включает следующих существ.

1 Спектр мастер смерти (S)

3 Фантомных воина (P)

4 Обветшалых скелета (D)

Поместье Тантеримов все же кем-то посещается. Несколько фантомных воинов, останки защитников умерших во время восстания, патрулируют руины. Они остаются невидимыми до тех пор, пока кто-то не выйдет из хранилища с сокровищами, принадлежащими семейству. Тот факт, что у РС есть ключ, не играет никакой роли для защитников.

Спектр это темный призрак, который невидимым следовал за РС, готовясь отомстить живым. Он использует свою атаку, преимущественно помогая фантомным воинам, надеясь, что их совместные усилия позволят убить РС. Спектр управляет тёмными энергиями и может создать миньонов нежити из теней своих жертв. После своего появления они становятся вполне телесными обветшалыми скелетами.

Как только авантюристы выбирают из хранилища, прочтите:

Выбравшись наружу в открытые руины, вы тут же замечаете три фигуры, выплывающие сквозь стены на открытое пространство. Это неосязаемые человеческие солдаты, вооруженные мечами и щитами, сияющие призрачным голубоватым светом. Их лица мрачные и решительные, и они явно не выглядят дружелюбно.

Смотрите на карте боя начальные точки для фантомных воинов в этом столкновении. РС начинают на ступеньках в зоне 1. В начале боя, обветшалые скелеты и спектр вне линии видимости, видны только фантомные воины. Никто не считается изумлённым.

Особенности Области

Важные особенности коридора включают в себя:

Освещение: Если РС удачно выполнили проверку умений в Столкновении 4, то сейчас день. Освещение примерно такое, как в сумерках, что делает область погруженной в лёгкий туман для всех у кого обычное зрение. Если же РС провалили проверку навыков в Столкновении 4, то сейчас ночь и вокруг кромешная тьма, конечно, если РС не имеют при себе никаких источников света.

Яма: Яма глубиной десять футов и требует проверки Атлетики DC 12, чтобы из неё выбраться.

Бассейн: Бассейн около четырёх футов глубиной и очень неровным полом. Стоимость передвижения увеличена в четыре раза, но вода обеспечивает укрытие против людей проводящих атаки, стоя вне бассейна.

Обломки: Многие области поля боя усеяны обломками и каменной крошкой. Передвижение по этим областям стоит в два раза дороже.

Саркофаги: Эти каменные саркофаги три фута в высоту. Чтобы запрыгнуть на них, необходима проверка Атлетики DC 30 (DC 15 при прыжке с разбега) или потратить две клетки передвижения.

Святылище: Номер 2 на карте. Если РС очистили Алтарь в Столкновении 5, то РС в пределах 3 клеток от алтаря получают +1 бонус на все защиты против нежити. Если они этого не сделали, то проверка Религии DC 20 требующая стандартного действия приводит к тому же эффекту. Будучи освящена, статуя начинает светиться мягким желтоватым светом, который трудно не заметить, как только рядом появляется первая нежить.

Ступеньки: Область 1 на карте. РС начинают в этой области. Ступеньки считаются труднопроходимой поверхностью, и передвижение по ним стоит 2 клетки. Если РС провалили проверку навыков в Столкновении 5, то передвижение по ним стоит 3 клетки.

Стены: Эти осыпающиеся стены блокируют движение телесных существ. На них можно забраться с помощью проверки Атлетики DC 10. Существо может попробовать столкнуть 2 две клетки стены с помощью проверки Силы DC 12. В этом случае персонаж может сделать атаку Силы vs. Рефлексов против всех существ находящихся за стеной. Эта атака наносит 2d10 + 3 очков урона. Уберите с поля боя стену и отметьте, что теперь область позади неё труднопроходима. Спектр знает о слабости стен и, если предоставляется такая возможность, он не упустит случая попытаться обрушить стену (опишите это как телекинетический эффект если игроки испытывают трудности с представлением бестелесного существа толкающего стену).

Тактика

Тактика фантомных воинов проста: они атакуют вместе, чтобы получить максимальное преимущество от *фантомной тактики* и все атаки приходятся на одну цель, словно

координированный удар. Они не меняют порядок своих атак, пока самый здоровый из фантомов отмечает свою жертву. Аналогично, они не меняют и свои цели, пока это остаётся возможным.

Существует возможность убедить фантомов не сражаться, с помощью успешной проверки навыков уровня 3 / 5 комплексность 3 используя социальные навыки: Блеф, Дипломатия, Проницательность и История. Как минимум РС необходимо показать ключ. Воины будут продолжать сражаться, пока проверка не будет проведена успешно. Если РС продолжают сражаться во время проверки, то они автоматически терпят неудачу. Используйте эту опцию, только если игроки больше себя проявили во время отыгрыша ролей. В этом случае вы даже можете ослабить воинов, если это необходимо. Это не действует на спектра, и он не прекратит сражаться.

Спектр остается невидимым и находится на некотором удалении до начала боя. Он откладывает свои атаки до тех пор, пока не выяснит, с чем он столкнулся. Как только такое произойдёт, спектр присоединяется к битве маневрируя к наиболее выгодной позиции, чтобы применить *спектральное заграждение* против наибольшей группы РС, но так чтобы не повредить своим союзникам.

Он ждёт до наступления хода воинов, чтобы дать им максимальное боевое превосходство против сбитых с ног РС. После этого он атакует или, используя *спектральное заграждение* (когда оно перезаряжено), или *спектральное прикосновение*, или становясь невидимым, когда становится слишком опасно.

Не забывайте про его очко действия, которое он использует при удобном случае, чтобы стать невидимым, или чтобы (как и фантомные воины) успеть скрыться, пройдя сквозь стену. Примерно на середине боя, он использует свою способность *могильный зов* против РС стоящих отдельно от основной группы, в частности лучников, варлоков и магов.

Фантомные воины и спектр со своими миньонами не настоящие союзники. И хотя они не считают друг друга врагами, любая координация между этими двумя группами чистая случайность или желание одной стороны использовать преимущество созданное другой стороной.

Если их не заставляют отступить, фантомные воины сражаются до смерти и сами не предоставляют никакого выбора. Они прекращают атаковать, только если РС вернут всё что они взяли из хранилища. Спектр пытается убежать, когда его здоровье опускается до 10% или ниже, при этом он не возвращается. Любые выжившие скелеты сражаются до тех пор, пока не будут уничтожены.

Уравновешивание Столкновения

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

Четыре РС: Уберите одного фантомного воина.

Шесть РС: Добавьте одного фантомного воина.

Конец Столкновения

Если РС бегут, спасаясь от битвы, нежить преследует их, пока они не покинут границы Запретной Зоны, превращая бой в сражение на бегу. Вероятный исход такого боя это или победа над нежитью, или смерть РС прежде, чем они успеют добраться до границы области. Если РС бросают найденное имущество, фантомные воины не прекращают преследование, но становятся менее агрессивными, удостовераясь, что воры покидают охраняемую ими область. В остальных случаях столкновение заканчивается лишь победой над нежитью.

Независимо от этого, РС ещё предстоит вернуться в город. Возвращение к границе Запретной Зоны намного проще, чем поиск одних руин из множества и скоро РС достигают стены. Если сейчас ночь, их не покидает чувство, что за ними следят, но они ничего не видят.

Легкость, с которой они могут покинуть Зону, зависит от их успехов в Столкновении 3. Если проверка была успешной, то это не составит им труда, даже с найденным имуществом. С этой стороны стены нет никаких стражников и, перебравшись на другую сторону, исчезнуть проще простого. Так что это лишь вопрос времени. Как только РС окажутся по другую сторону стены, переходите к Заклучению в Столкновении 9.

Если РС провалили проверку навыков в Столкновении 3, то агент Шадоваров, Эрарт Мирт, осведомлён об их проникновении. Он приготовил им специальную встречу. Переходите к Столкновению 9 с самого начала.

Очки Опыта

Каждый персонаж получает по 150 / 200 очков опыта за победу над нежитью.

Сокровище

В этом столкновении нет никаких сокровищ.

Столкновение 8: Статистика Тёмных Посетителей (Низкоуровневая версия)

Спектр Мастера Смерти	
Уровень 3 Элитный Соглядатай (лидер)	
Средний теневого гуманоид (нежить)	XP 300
Инициатива +7 Чувства Внимательность +5; темновидение	
Спектральный Холод (холод) аура 1; враги, находящиеся в ауре получают -2 пенальти на все защиты.	
Могильная Пелена (некротическая) аура 5; вся нежить теряет все уязвимости к излучению.	
НР 52; Ранен 26	
АС 17; Стойкость 17, Рефлексы 15, Воля 18	
Спасброски +2	
Иммунитет болезни, яд; Сопротивление 10 некротическое, неосязаемый;	
Уязвимость 5 излучение	
Скорость полёт 6 (парение); фазирование	
Очки Действия 1	
⚡ Спектральное Прикосновение (стандартное; неограниченное) ♦ Некротическая энергия	
+6 vs. Рефлекс; 1d6 + 2 некротического урона.	
⚡ Спектральное Заграждение (стандартное; перезарядка ⚡ ⚡) ♦ Иллюзия, Психическая энергия	
Ближняя вспышка 2; выбранные противники; +6 vs. Воля; 2d6 + 2 психического урона и цель сбита с ног.	
🗡 Могильный Зов (стандартное; столкновение)	
Дистанция 10; четверо миньонов нежити уровня мастера смерти или ниже появляются в любых незанятых клетках в пределах дистанции. Эти миньоны нежити делают свой ход сразу после хода мастера смерти.	
Невидимость (стандартное; неограниченное) ♦ Иллюзия	
Спектр становится невидимым до тех пор пока не атакует или сам не получит повреждения от атаки.	
Мировоззрение Хаотично Злой Языки Всеобщий	
Навыки Скрытность +8	
Str 10 (+1) Dex 15 (+3) Wis 8 (+0)	
Con 13 (+2) Int 6 (-1) Cha 15 (+3)	

Фантомный Воин	
Уровень 3 Солдат	
Средний теневого гуманоид (нежить)	XP 150
Инициатива +7 Чувства Внимательность +12; темновидение	
НР 32; Ранен 16	
АС 17; Стойкость 15, Рефлексы 14, Воля 15	
Иммунитет болезни, яд; Сопротивление Неосязаемый	
Скорость 6, полёт 6 (парение); фазирование	
⚡ Фантомный Меч (стандартное; неограниченное) ♦	
Некротическая энергия	
+8 vs. Рефлексы; 1d8 + 1 некротического урона, и цель становится помеченной до конца следующего хода фантомного воина.	
Фантомная Тактика	
Фантомный воин получает боевое превосходство против любой цели, рядом с которой стоит другой фантомный воин.	

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Всеобщий
Str 14 (+3) **Dex** 12 (+2) **Wis** 11 (+1)
Con 12 (+2) **Int** 10 (+1) **Cha** 14 (+3)

Обветшалый Скелет **Уровень 3 Слуга**
Средний естественный оживлённый (нежить) **XP** –

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +3;
темновидение

НР 1; промахнувшаяся атака никогда не повреждает
слугу.

АС 18; **Стойкость** 15, **Рефлексы** 16, **Воля** 15

Иммунитет болезни, яд

Скорость 6

⚔ **Длинный меч** (стандартное; неограниченное) ♦

Оружие

+8 vs. АС; 5 урона.

🏹 **Короткий лук** (стандартное; неограниченное) ♦

Оружие

Дистанция 15/30; +8 vs. АС; 4 урона.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** ---

Str 15 (+3) **Dex** 17 (+4) **Wis** 14 (+3)

Con 13 (+2) **Int** 3 (-3) **Cha** 3 (-3)

Снаряжение: тяжелый щит, длинный меч, короткий лук,
колчан с 10 стрелами.

Столкновение 8: Статистика Тёмных Посетителей (Высокоуровневая версия)

Спектр Мастера Смерти	
Уровень 5 Элитный Соглядатай (лидер)	
Средний теневого гуманоид (нежить)	XP 400
Инициатива +7 Чувства Внимательность +6; темновидение	
Спектральный Холод (холод) аура 1; враги, находящиеся в ауре получают -2 пенальти на все защиты.	
Могильная Пелена (некротическая) аура 5; вся нежить теряет все уязвимости к излучению.	
НР 71; Ранен 30	
АС 19; Стойкость 19, Рефлексы 17, Воля 20	
Спасброски +2	
Иммунитет болезни, яд; Сопротивление 10 некротическое, неосязаемый;	
Уязвимость 5 излучение	
Скорость полёт 6 (парение); фазирование	
Очки Действия 1	
⚡ Спектральное Прикосновение (стандартное; неограниченное) ♦ Некротическая энергия +8 vs. Рефлекс; 1d6 + 3 некротического урона.	
⚡ Спектральное Заграждение (стандартное; перезарядка ⚡ ⚡) ♦ Иллюзия, Психическая энергия	
Ближняя вспышка 2; выбранные противники; +8 vs. Воля; 2d6 + 3 психического урона и цель сбита с ног.	
🗡 Могильный Зов (стандартное; столкновение)	
Дистанция 10; четверо миньонов нежити уровня мастера смерти или ниже появляются в любых незанятых клетках в пределах дистанции. Эти миньоны нежити делают свой ход сразу после хода мастера смерти.	
Невидимость (стандартное; неограниченное) ♦ Иллюзия	
Спектр становится невидимым до тех пор пока не атакует или сам не получит повреждения от атаки.	
Мировоззрение Хаотично Злой Языки Всеобщий	
Навыки Скрытность +9	
Str 10 (+2) Dex 15 (+4) Wis 8 (+1)	
Con 13 (+3) Int 6 (+0) Cha 15 (+4)	

Фантомный Воин	
Уровень 5 Солдат	
Средний теневого гуманоид (нежить)	XP 200
Инициатива +8 Чувства Внимательность +13; темновидение	
НР 48; Ранен 24	
АС 19; Стойкость 17, Рефлексы 16, Воля 17	
Иммунитет болезни, яд; Сопротивление Неосязаемый	
Скорость 6, полёт 6 (парение); фазирование	
⚡ Фантомный Меч (стандартное; неограниченное) ♦ Некротическая энергия +10 vs. Рефлексы; 1d8 + 2 некротического урона, и цель становится помеченной до конца следующего хода фантомного воина.	
Фантомная Тактика	
Фантомный воин получает боевое превосходство против любой цели, рядом с которой стоит другой фантомный воин.	

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Всеобщий
Str 14 (+4) **Dex** 12 (+3) **Wis** 11 (+2)
Con 12 (+3) **Int** 10 (+2) **Cha** 14 (+4)

Обветшалый Скелет **Уровень 5 Слуга**
Средний естественный оживлённый (нежить) **XP** –

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +4;
темновидение

HP 1; промахнувшаяся атака никогда не повреждает
слугу.

АС 20; **Стойкость** 17, **Рефлексы** 18, **Воля** 17

Иммунитет болезни, яд

Скорость 6

Ⓢ **Длинный меч** (стандартное; неограниченное) ♦

Оружие

+10 vs. АС; 6 урона.

Ⓢ **Короткий лук** (стандартное; неограниченное) ♦

Оружие

Дистанция 15/30; +8 vs. АС; 5 урона.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** ---

Str 15 (+4) **Dex** 17 (+5) **Wis** 14 (+4)

Con 13 (+3) **Int** 3 (-2) **Cha** 3 (-2)

Снаряжение: тяжелый щит, длинный меч, короткий лук,
колчан с 10 стрелами.

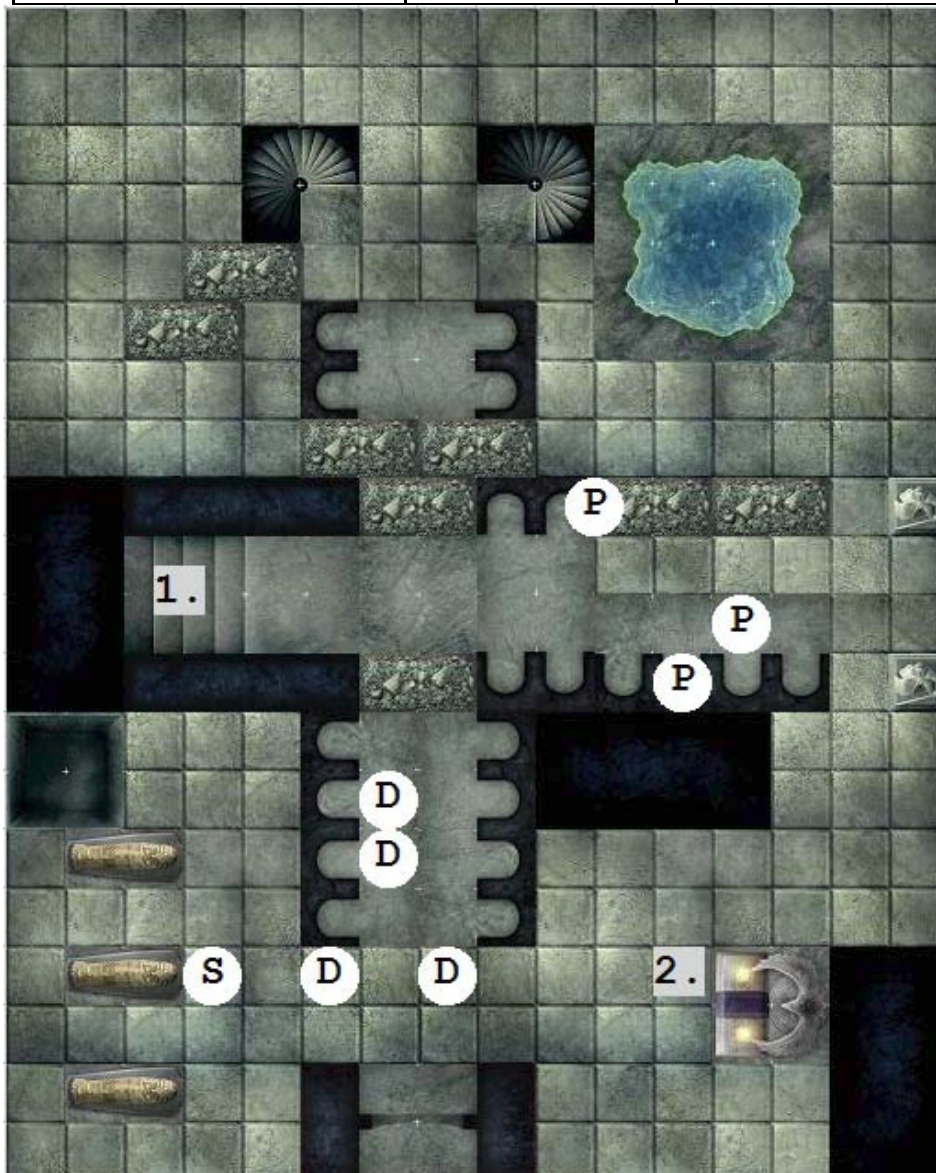
Столкновение 8: Тёмные Посетители (Карта)

Dungeon Tiles

Bars / Rubble	2x1	x4
Double Doors / Rubble	2x1	x4
Ground / Floor	2x2	x1
Pit / Floor	2x2	x1
Pool / Floor	4x4	x1
Spiral Stairs / Floor	2x2	x2
Stairs Landing / Floor	4x2	x1
Shop / Floor	8x10	x2
Statue / Floor	1x1	x3
Tavern / Floor	8x10	x2
Wall / Floor	4x2	x3

Hidden Crypts

Alcoves - Hall / Floor	4x2	x2
Alcoves - Wall / Floor	2x4	x3
Hall Arch / Floor	4x2	x1
Sarcophagus / Floor	2x1	x3
Statue w/ Altar / Floor	2x2	x1
Wall / Floor	1x4	x2



Столкновение 9: Назад к Свету

Установки

Важные NPC: Эрарт Мирт, человек агент Шадоваров.

Если РС добились успеха при проверке навыков в Столкновении 3, то вам не нужно проводить это столкновение. Вместо этого переходите к Заключению ниже.

Если РС провалили проверку навыков, то Эрарт Мирт, агент Шадоваров, ожидает их возвращения. Он ждёт появления РС в самом подходящем месте. Если РС используют ворота, то он поджидает их там. Если они проникают в город через какое-то другое место, то он поджидает их в гостинице, в гавани, у городских ворот или иным образом скоро их находит. Для влиятельного агента Шадоваров нет ничего сложного в том, чтобы выследить группу искателей приключений в Сембии. Прочитайте или перескажите следующее:

Ваше внимание привлёк один человек, которого охраняют пять солдат шадар-каи. Высокий, бледнокожий с короткими чёрными волосами и ухоженной бородкой, он поднимается, когда видит вас. Он одет в чёрные с серебром одежды, а на его поясе висит рапира. Он приятно улыбается вам, но его голубые глаза остаются холодными. "Итак, как прошла экспедиция? Нашли что-нибудь стоящее? Пожалуйста, расскажите."
начинает он дружелюбным голосом.

Этот человек Эрарт Мирт, жестоко сердечный амбициозный человек с садистскими наклонностями. Он узнал о проникновении РС в Запретную Зону, и он может обвинить их в преступлении. Однако вместо этого он подходит к РС с дружескими манерами, ведя себя, так как будто это он выдал им разрешение (что в некоторых случаях, может быть правдой). Он надеется, что РС представят детальный отчёт об экспедиции, и передадут ему все найденные ими вещи, взамен он предлагает им магический предмет и 45 / 60 зм.

Если РС захотят узнать кто он такой, он выглядит удивлённо и заинтересовано. Разве РС Х (выберите одного РС) не говорил вам? Его зовут Эрарт Мирт, королевский агент Двенадцати Принцев Нетерила, и он был послан для обеспечения безопасности добропорядочных граждан Урмласпира. Считая что все РС законопачные люди, он вышел с ними на контакт чтобы убедиться что они не наружили никаких законов. Если они отказываются сотрудничать, он арестовывает их за различные серьёзные преступления. Неужели среди персонажей РС Х действовал самостоятельно? Чем более очевиден гнев и раздражение РС, тем больше он получает удовольствия.

Получив от РС согласие на сотрудничество, он быстро берётся за работу. Он требует от игроков детального рапорта об экспедиции, и приказывает солдатам шадар-каи обыскать РС и их имущество. Большинство того, что они вынесли из хранилища, подлежит конфискации, особенно писания Тиморы. Взамен, он платит каждому РС 45 / 60 зм, позволяет им выбрать несколько вещей из числа вывезенных из хранилища (ботинки и броню) и даёт им свой символ (смотрите исторические награды **CORE2 Монета Шейда**) в знак своего расположения. После всего этого РС вольны идти куда угодно.

Эрарт только смеётся в ответ, если РС заявляют, что Империя Нетерила не имеет никакой власти в Урмласпире. Неужели РС настолько наивны, что действительно верят в это? Если они настаивают на том чтобы позвать настоящих представителей закона, он заявляет, что его стражи являются частью Дозорных, а сам он находится здесь с разрешения местного правительства. Они наняли его, чтобы он разобрался со слухами относительно Запретных Зон, и он так же имеет ордер на задержание РС. Поскольку это является правдой, обвинить его во лжи нельзя. Это только создаст дополнительные сложности для РС.

Если РС не проявляют благоразумие, Эрарт продолжает действовать в том же ключе, но с большим применением силы и агрессии. Также РС сопровождают на первый корабль выходящий из гавани, с запретом никогда не возвращаться сюда.

Конечно, вполне возможно, что РС сумеют надёжно спрятать небольшие вещи вроде Писаний Тиморы. Позвольте им сделать это, если у них есть знания о предстоящей встрече с Эрартом, или они быстро сообразили и успешно применили свои навыки. Это может быть непросто, но подобное мышление заслуживает поощрения.

Конец Столкновения

Как только РС покидают Урмласпир, они должны решить вернуться ли им к Дескиру Тантериму или просто отправиться по своим делам. Независимо от этого решения приключение заканчивается.

Сокровище

Если РС были вынуждены отдать имущество, вывезенное из хранилища, то они получают Монету Шейда а так же по 45 / 60 зм и магические предметы найденные в Столкновениях 6 и 7. Они так же получают *символ жизни* в качестве дополнительного сокровища от Эрарта.

Заклучение

Приключение заканчивается, когда РС доставляют содержимое хранилища или возвращаются с пустыми руками.

Если РС возвращаются к Дескиру с полным содержимым хранилища, он просто вне себя от счастья, и с радостью отдаёт РС оговоренную плату. Он так же даёт им *символ жизни* в качестве дополнительной награды. Так же, когда он узнаёт о писаниях, он даёт обещание, что храм Тиморы получит их в своё распоряжение. Это означает, что РС заработали **CORE1 Знак Тиморы**.

Если же РС возвращаются с пустыми руками или только с некоторыми предметами из хранилища он опечалён, но смиряется со своими потерями. Сокровищ, которые нашли РС, не достаточно, для того чтобы рассчитаться с долгами, но он позволяет РС в качестве оплаты выбрать любые Магические предметы найденные ими в хранилище. Если РС настаивают на том чтобы отдать ему вещи, он забирает их и расплачивается деньгами. Если РС умудряются спасти писания, он даёт обещание что храм Тиморы получит их в своё распоряжение и РС зарабатывают Символ Тиморы.

Наконец, если РС отказываются возвращаться, и оставляют находки у себя, они всё равно не становятся богатыми из-за них. Большинство из находок сложно продать. Они оставляют у себя Священные Писания Тиморы (**CORE3 Священные Писания Тиморы**) и получают положенные награды за приключение.

Часть писаний Тиморы имеет массу тайных значений, скрытые ключи и загадочные тексты.

Простое копирование текстов не приносит результатов без оригинала. Следовательно, РС не могут получить сразу CORE1 и CORE3, потратив время на копирование текстов. РС, потратив немного времени, быстро приходят к этому выводу.

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. Спросите у игроков их RPGA номера и номер их персонажа (обычно одиночная цифра), когда начнёте заполнять форму для отслеживания.

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 3: Внутри Шейда

60 / 90 XP

Столкновение 4: Перед Сумерками

40 / 60 XP

Столкновение 5: Под Обломками

20 / 30 XP

Столкновение 6: Безмолвные Стражи

130 / 180 XP

Столкновение 8: Тёмные Посетители

150 / 200 XP

Всего Возможного Опыта

400 / 560 XP

Сокровища

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. Пометьте выбранный пакет однобуквенным ID на форме отслеживания сессии в графе "Пакет" рядом с персонажем; отметим, что вполне возможно (и довольно часто) что некоторые игроки будут выбирать пакет не на каждой сессии.

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 РС

75 / 100 зм

(Столкновение 1: 20 / 25 зм, Столкновение 6: 10 / 15 зм; Столкновение 7: 45 / 60 зм)

Каждый РС Выбирает Одно из Следующего

Пакет А: *Символ Жизни* +1 (*Symbol of life* +1) (только низкоуровневая версия)

Найденный в Столкновении 9

Пакет В: *Броня Искателя* +1 (*Delver's armor* +1)

Найденная в Столкновении 7

Пакет С: Ботинки Акробата (Acrobat's boots)

Найденные в Столкновении 6

Пакет D: Символ Жизни +2 (Symbol of life +2) (только высокоуровневая версия)

Найденный в Столкновении 9

Пакет Е: Книга ритуалов с Сделать Целым (Make Whole)

Найденная в Столкновении 7

Зелье Плюс Золото: Если персонаж не хочет выбирать ни один пакет из представленных выше, он может получить <название зелья> плюс # / # зм в добавок к золоту его РС. Игрок должен записать, какое зелье он выбрал в его форме отслеживания персонажа.

Больше Золота: Если персонаж не хочет выбирать ни один пакет из представленных выше, он может добавить # / # зм в добавок к золоту его РС.

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. Убедитесь, что правильно записали коды наград, выданных игрокам на форме отслеживания игровой.

Если РС отдали писания Тиморы Дескиру Тантериму или в храм Тиморы, они получают CORE1.

Если РС оставили писания у себя, они получают CORE3. Если Шадоварский агент Эрарт Мирт поймал РС, они получают CORE2 независимо от того, отдали ли они ему писания Тиморы или нет.

CORE1 Знак Тиморы

Знак Тиморы восьмиугольная золотая монетка диаметром приблизительно 1 дюйм. На одной стороне изображены три брошенные игральные кости, а на другой голова Тиморы. Монетка светится мягким светом, находясь в руках человека, который её получил. Когда монета подкинута её владельцем, она всегда падает ожидаемой стороной. Это указывает на благоприятное расположение Тиморы к владельцу монеты. Противники веры Тиморы реагируют на это не так благосклонно. Точные рамки эффектов определяет DM, но это не должны быть автоматические удачи или неудачи, если только это специально не указано в приключении.

CORE2 Монета Шейда

Эта монета серебряный треугольник со сторонами равными 1 дюйму. Одна сторона монеты совершенно невыразительна. Другая сторона изображает личный символ Шар. Пока эта монета находится у получившего её человека, он испытывает не естественный холод. Это знак того, что её владелец получил расположение особого высокопоставленного агента Шадоваров. Демонстрация монеты другим агентам Нетерила или правительственным чиновникам под контролем Нетерила способна помочь, но она может создать и противоположный эффект из-за внутренней вражды между разными фракциями Шадоваров. Показ её врагам Нетерила гарантировано вызовет подозрение. Точные рамки эффектов определяет DM, но это не должны быть автоматические удачи или неудачи, если только это специально не указано в приключении.

CORE3 Священные Писания Тиморы

Эти священные писания подробные истории и ритуалы служения Тиморе. Они украшены очень подробными иллюстрациями. Большинство историй и ритуалов несколько устарели, но они могут быть большим подспорьем для имеющих отношение к религии Тиморы, при условии, что у вас есть хотя бы немного времени для того, чтобы изучить написанный текст. Точные рамки эффектов определяет DM, но это не должны быть автоматические удачи или неудачи, если только это специально не указано в приключении. Кроме того, в них присутствует детальная карта полная тайных ключей о неизвестном храме Тиморы.

Вопросы Приключения

Отметьте на форме отслеживания ответы на следующие вопросы.

1. Как РС проникли в Запретную Зону?

- a. Прокрались мимо стражников.
- b. Обманули одного из постовых стражников.
- c. Получи пропуск.

2. Остались ли РС незамеченными во время своего путешествия вглубь Запретной Зоны?

- a. Да.
- b. Нет.

3. Что сделали РС с основной частью сокровищ найденных в хранилище?

- a. Оставили их себе.
- b. Отдали их Дескиру Тантериму.
- c. Отдали их Шадоварскому агенту Эрарту Мирту.

4. Кто получил Священные Писания Тиморы?

- a. Персонажи.
- b. Дескир Тантерим или храм Тиморы.
- c. Шадоварский агенд Эрарт Мирт.