CORE1-2

Сияющая Лодка Теска

Dungeons & Dragons® Living Forgotten Realms Приключение

Автор: Шавн Мервин

Редакторы: Питер Слейджпен и Шон Моллей

Игровые тестеры: Джеффри Барнес, Джордан Конрад, Крис Линн, Рич Марфлак, Брайан Амбурн, Мэтт Фухс, Джон Херрманн, Кен Вензель и Тони Лавренц

Перевод: Akler

akler.mortiferus@gmail.com

Слухи о великом предмете, тронутом святостью, путешествуют через весь Фаэрун. Заинтересованные в этом предмете и жаждущие завладеть его силой посылают гонцов на его поиски, но никто его не видел и никто не знает, где его искать. *Living Forgotten Realms* приключение в Теске для персонажей 1-4 уровней.

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

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

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

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

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

Санкционированная RPGA®-игра

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

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

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

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

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

Приготовления к Игре

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

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

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

Как читать Блоки Статистики Монстров

Большая часть информации должна быть легко понятна, поскольку она отображает информацию представленную в *Monster Manual*. Рядом с атаками написана буква, определяющая их тип: M для рукопашной, R для дистанционной, C для ближней и A 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 подобающем ритме.** Не стоит затягивать игру, в такие моменты игра теряет нить событий. В то же самое время следите, чтобы игроки не заканчивали игру слишком быстро; убедитесь, что вы дали им весь игровой опыт. *Living Forgotten Realms* приключения рассчитаны на 3.5 – 4 часа игры; убедитесь что вы знаете плюсы и минусы коротких и затяжных игр. Корректируйте темп игры соответствующе.

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

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

Корректировка Уровней Персонажей

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

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

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

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

Неудача в Решении Столкновения

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

Смерть Персонажа

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

(например, у кого-то из 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 PC 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 PC может выбрать вернутся 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 PC 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 PC дополнительное очко действия и влияет на то сколько раз можно использовать ту или иную магическую вещь.

Фон Приключения

Дермарки были обычной семьей, каких можно найти по всему Теску. Починка обуви было их семейным делом настолько долго, насколько у людей хватало памяти. Андрет Дермарк слыл в Фсанте человеком честным и надёжным торговцем, как и его отец до него. Он с нетерпением ждал, когда сможет передать семейное дело своим детям.

В самый обычный из дней 1385 DR, в Год Синего Огня, жена Андрет Сиббия родила девочку, седьмого по счёту ребёнка в семье. Точно в этот же момент, Чума Заклинаний пронеслась через Фсант. Сиббия умерла при родах, но её дочка оказалась здоровой и крепенькой. Девочку назвали в честь её матери.

С самого начала стало очевидным, что девочка была особенной. Она не подхватила ни одну из детских болезней, которыми болеют другие дети в её возрасте. Некоторые, кого считали смертельно больными из-за ужасных болезней, исцелялись в её присутствии. Однажды вечером в город явилось приведение из Тая, для того чтобы разведать местность и нанести большой урон перед ещё одним вторжением нежити. Существо терроризировало предместья Фсанта, где жила Сиббия, пока однажды не столкнулось с девочкой, в тот же момент оно взорвалось во вспышке белого света.

В течение первых 22 лет жизни девочки, местные жители смотрели на неё с большим уважением и трепетом, испытывая благоговейный страх из-за её странных способностей. Примерно в это же время Сиббия забеременела, хотя никто и не знал, кто был отцом, а сама Сиббия никогда не говорила.

Как и её мать, Сиббия родила здоровую девочку, но сама умерла при родах. Малышку назвали Сиббией и отдали на попечение её родственников. Девочка демонстрировала такие же необычные способности, как и её мать — люди посчитали это знаком удачи и считали девочку своей защитницей. После защиты города и нескольких чудесных исцелений, подобно своей матери эта

Сиббия также неожиданно забеременела от никому неизвестного партнёра, но и также сама умерла при родах, родив девочку, обладающую сияющей силой.
И так этот цикл и продолжался. Одна Сиббия Дермарк, рождённая без отца, сменялась другой, и все окрестные семьи Фсанта почитали её за проявление сил добра и света.
Сзасс Там, надеющийся расширить свою империю нежити на территорию Теска и другие союзные нации, послал лазутчиков чтобы найти любые источники силы или области слабости. Шпионом отправившимся в Фсант был имп по имени Айлой. Айлой узнал о способностях Сиббии, и нанял группу орков-наёмников чтобы те захватили её и доставили к Холмам Тёмной Кости, откуда она будет переправлена в Тай для изучения.
Путешественники недавно пребывавшие в Фсанте, наблюдавшие недавнее нападение нежити на город и их уничтожение Сиббией, начали распространять новости об этой удивительной молодой женщине. Слухи обрастают странностями, и вот люди со всех близлежащих земель стараются завладеть, как они думают неким предметом дающим огромную силу. Один из покровителей просит персонажей отравиться в Фсант и заполучить этот предмет.

Введение Игроков

Это введение мастер может дать в любое удобное время, основываясь на фонах персонажей. Лучше всего было бы начать приключение уже в самом Теске; однако, оно может начаться и за пределами Теска. Прочитайте или перефразируйте следующий текст:
Когда ваш знакомый рассказал вам о Джонстере Яте, он упоминал, что халфлинг немного эксцентричен. Кажется, ваш знакомый приуменьшил это "немного".
Халфлинг сидит, скрестив ноги, на плоту—хотя в радиусе нескольких миль нет никаких признаков воды.
"Грядёт наводнение," начинает халфлинг свою речь. "Знаки повсюду указывают на это, но я буду к нему готовым. Правда, я слышал о сияющем корабле где-то в землях Теска. Говорят что это не просто лодка, но в ней ещё и заключены силы исцеления. И поражения ваших врагов. И починки глиняных горшков. Я хочу чтобы вы отправились в Теск и добыли для меня этот корабль." Джонстер выглядит воодушевлённым осматривая землю возле того места где он сидит.
Дайте персонажам шанс задать какие-нибудь вопросы. Когда Джонстер вновь может говорить, он продолжает:
Возможно это не настоящая лодка для мореплавания. Это может быть и кубок—чудесная чаша из золота и серебра. Кроме этого есть человек, который утверждает что это ботинок. Но это всего лишь сумасшедшие россказни.
Позвольте персонажам пообщаться с безумным халфлингом столько, сколько сочтете целесообразным. В процессе беседы может быть передана следующая информация:

• Джонстер услышал об этой "сияющей лодке" из слухов, распространяемых путешественниками, проходившими через Теск. Согласно этим слухам сияющий ковчег это нечто содержащее огромные силы, но слухи не уточняют детали, поскольку как все слухи возникают быстро и спонтанно.
• Джонстер никогда не разговаривал ни с одним человеком, кто бы видел "лодку" своими глазами. Он только разговаривал с людьми, распространяющими слухи. Ни одного из этих людей сейчас нет поблизости.
• Джонстер смог выяснить, что этот сияющий корабль находится в маленьком поселении в южных предместьях Фсанта, что в Теске.
• Джонстер готов оплатить транспортные расходы персонажей, а так же заплатить 25 золотых монет каждому, в качестве аванса. Всё что должны сделать персонажи, это выяснить месторасположение сияющей лодки. Если она достаточно мала чтобы её можно было унести, то они должны доставить её к нему, и он обязуется оплатить им за их работу. Если же она слишком большая, они должны защитить её, а затем послать сообщение Джонстеру, чтобы тот приехал и забрал её сам.
• Джонстер отказывается ехать в Фсант до тех пор, пока не будет обнаружен корабль, из-за какого-то глупого и иррационального суеверия относительно этого места.

Введение DM’а

Когда приключение начинается и персонажи прибывают в южные предместья Фсанта, Сиббия Дермарк захвачена силами орков наёмников около недели тому назад. Имп Айлой убедил их лидера, глаз Груумша по имени Драрк, что того ждут огромные богатства и власть если его банда наёмников найдёт молодую женщину с особыми силами и доставят её в логово импа в Холмах Тёмной Кости.

Общество, в котором жила Сиббия включает в себя большое число орков горожан. Орки наёмники быстро разошлись по местности, везде спрашивая об этой молодой женщине. Ни один местный житель не рассказал бы о ней незнакомцам, опасаясь, что их защитнице могут нанести вред. Правда, дальняя родственница Сиббии по имени Фонтин Дермарк влюбилась в одного из наёмников орков и рассказала ему о ней.

После того как орк потратил месяц прожив в пригороде (и будучи принятым там в сообщество орков), он нашел Сиббию. Орк схватил Сиббию в её доме и убил лидера орков чтобы замести следы своего преступления. (Лидер понял, чего добивались орки наёмники, но было уже поздно.) Однако, орк получивший информацию от Фонтин начал испытывать к ней какие-то чувства, поэтому он сказал ей ждать его возвращения, а в случае если он не вернется, он обеспечил Фонтин картой и небольшой суммой денег, чтобы она смогла отправиться туда, куда должен был уйти он.

Фонтин ненавидела Сиббию за её известность и особое место в сердцах людей, но она не хотела, чтобы молодой женщине причинили вред. И теперь она находится в смятении: она чувствует вину за предательство Сиббии, тоску по орку принимавшему участие в похищении, и страх за то, что её роль в этом деле может быть раскрыта.

Орки наёмники не знали, чего именно хотят от заложницы. Они знали что Сиббия “особенная,” но они не знали ни о возможностях её способностей, ни о том, что имп Айлой был слугой Сзасса Тама из Тая. После похищения они находились в пещерах Холмов Тёмной Кости, ожидая группу нежити, которая пришла, чтобы отвести Сиббию назад в Тай. Правда, сила её сияния уничтожила их всех, поэтому Айлой попросил для её сопровождения войска, состоящие из живых существ.

Столкновение 1: Местоположение Лодки

Проверка Навыков Уровень 1 / 3, Комплексность 1 (100/200 XP)

Установки

Число Успехов: 4
Число Провалов: 2
Первичные Умения: Дипломатия, Восприятие, Запугивание, Знание Улиц
Важные NPC: Траджек, человек мужчина; Фонтин Дермарк, человек женщина.

В начале этой проверки навыков, персонажи прибывают к южным предместьям Фсанта в эти странные и напряженные времена. Только несколько человек знают, что Сиббия пропала, но они делают всё чтобы скрыть это об общественности. Кроме того, уважаемый лидер орочьего сообщества, убитый Драрком, глаз Груумша, отвлекает внимание от этого преступления. Персонажи могут расспросить местных жителей насчёт "сияющей лодки," провести небольшое расследование, посетить орочьи похороны и наконец поговорить с Фонтин, которая признается в своей роли в похищении Сиббии и обеспечит персонажей всем необходимым чтобы они нашли её.

Сообщество в южных предместьях Фсанта это смесь из палаточных домиков для наёмных чернорабочих, ремесленных лавок, занимающихся изготовлением недорогих предметов, и ветхих домишек. И хотя сейчас середина дня, вы видите немного местных.

Большинство жителей сообщество заняты работой в лавках ремесленных мастерских или на южных фермах Фсанта, так что они работают целый день и возвращаются лишь под ночь. Фсант очень космополитичный город, дающий приют многим расам. Хотя большая часть жителей этого сообщества всё же люди и орки. Здесь орки считаются такими же равноправными гражданами, как и другие жители.

Проверка навыков представленная в этом столкновении даёт тот необходимый персонажам минимум, который проводит их от прибытия до встречи с Фонтин. Не стесняйтесь добавлять дополнительные сцены или проверки навыков, основанные на идеях и действиях персонажей.

Проверка Навыков

Дипломатия (DC 16/17): В то время как большинство жителей этого сообщества достаточно дружелюбны и приветливы к незнакомцам, они выросли с мыслью никогда не говорить о Сиббии или её способностях. Как следствие, проверки Дипломатии, для того чтобы получить какие-то сведения о ней, достаточно сложны.

Восприятие (DC 10/11): Жители этого сообщества замолкают, когда кто-то спрашивает о Сиббии или её силах. Им сложно скрыть свои чувства, что делает проверки Восприятия достаточно лёгкими.

Запугивание (DC 14/15): Хотя жители этого сообщества отказываются говорить о Сиббии с помощью проверок Дипломатии, есть шанс, что их можно вынудить при помощи угроз. Тем не менее, единственный человек который может рассказать историю целиком это Фонтин, поэтому любой, кого персонажи пытаются "заставить говорить" отсылают их к Фонтин.

Знание Улиц (DC 12/13): Достаточно просто получить информацию о событиях в обществе от простого человека на улице, однако они не говорят о Сиббии или её способностях.

Сцена 1 – В Поисках Следов

Персонажи должны прибыть к поселению Сиббии с одной лишь идеей поисков некого предмета, который должен обладать великой силой. Это означает, что расспросы о "сияющей лодке" или "предмете великой силы" остаются без ответа, поскольку люди не думают о Сиббии с такой стороны. Однако успешные проверки результатом их расспросов становится то, что жители посылают персонажей поговорить с Траджеком, стариком, который всю свою жизнь прожил в предместьях и знает о местной истории больше всех.

Сцена 2 – Только Одиночество

Траджек одинокий человек. Его жена умерла много лет назад, все его дети разъехались и он живёт лишь за счёт выплат за его минувшую военную службу. Любые общие расспросы персонажей о событиях в обществе ссылаются на Траджека.

Траджек больше расположен говорить, а не слушать, но это не значит, что он обязательно хочет говорить о вещах интересных персонажам. Вместо этого Траджек предпочитает говорить о своём

прошлом, о том, чем сейчас занимается его семья, о вещах, которые не достаточно большие, чтобы считаться таковыми, о том насколько удобны его ботинки, и т.п..
Персонажи вынуждены провести за этими рассказами несколько часов. Например, если персонажи спросят, “Вы не видели лодки поблизости?” это напомнит Траджеку о его военно-морской службе, и он примется рассказывать персонажам бесконечные истории из его военного прошлого. Если они открыто грубят Траджеку, то это расценивается как провал проверки навыков. Если они могут вынести всё это то, наконец, Траджек сосредоточится и расскажет о том, что он ничего не знает ни о каких сияющих лодках или магии, или о подобных вещах. Правда, какие-то странные события произошли в сообществе орков—один из их наиболее известных и уважаемых лидеров умер несколько дней назад.

Сцена 3 – Орочьи Похороны

Граулк Хохнер был миролюбивым орком чьи предки сражались в войне против Туйганской Орды. Как и большинство других орков, его семья поселилась в этой области и стало полноправными гражданами. Граулк большую часть своей жизни был простым рабочим, но, изучив гербализм и, действуя как лекарь, он *де-факто* стал лидером орочьего сообщества.
Когда в поисках Сиббии здесь появились орки наёмники, Граулк принял их, не догадываясь о цели их поисков. После того как орки нашли Сиббию, Граулк узнал их истинную цель. Чтобы помешать ему раскрыть этот секрет, Драрк отравил его, перед тем как орки ушли к Холмам Тёмной Кости.
После того как тело Граулка было обнаружено, в общине решили, что смерть наступила по естественным причинам, и стали готовиться к орочьим церемониям и похоронной процессии. Когда приходят персонажи начинается заключительная часть церемонии: ночное собрание, во время которого сжигают тело.
Любой может посетить эту церемонию, проводимую на большом открытом участке земли неподалёку от города, и персонажей там добродушно встречают. Персонажам предлагают выпить за покойного в течение нескольких раундов, что требует проверок Выносливости (DC 14) для сохранности сознания во время церемонии. В честь Граулка организовывают несколько соревнований борцов (Атлетика DC 16 для победы). Не бойтесь добавить какие-то другие события.
Если персонажи осмотрят тело, то проверка Лечения (DC 14) или Природы (DC 20) покажет, что кожа выглядит как-то странно, а смерть более вероятно наступила от яда. Поскольку Граулк был опытным травником и целителем, маловероятно, что отравление было случайным.
Если персонажи смогут завоевать расположение орочьего сообщества своими действиями на церемонии или, открыв правду о смерти Граулка, другие орки расскажут партии о группе каких-то орков, которые пришли сюда некоторое время назад. Странным выглядит тот факт, что, появившись здесь, они получили от Граулка помощь в нахождении жилья и работы, но мгновенно исчезли почти в то же самое время, когда и умер Граулк Если персонажи спрашивают про них, то им расскажут что практически все орки жили более чем скромно и уединённо, но один орк по имени Брал якобы завязал какие-то отношения с местной молодой женщиной по имени Фонтин.
Здесь стоит отметить, что было бы не плохо в разговоре с персонажами показать, что одна из местных жительниц, Сиббия Дермарк, пропала примерно в то же самое время, что и пришлые орки. Так же вы можете раскрыть, что эта женщина обладала способностями к исцелению и защите от теней и живых мертвецов. Это может связать все нити в единое целое и даст персонажам дополнительные зацепки в разговоре с Фонтин Дермарк.

Сцена 4 – Горечь в Роду

Фонтин Дермарк работает дояркой на одной из многочисленных ферм в окрестностях Фсанта. Она родилась примерно в то же самое время, что и последняя инкарнация Сиббии Дермарк, и Фонтин всегда была полна горечи из-за повышенн го внимания и уважения к её дальней родственнице.
Когда в поселение пришли орки наёмники, орк Брал стал ухаживать за Фонтин в надежде что она возможно раскроет тайну поселения и наведёт орков на обладательницу великой силы. Уловка сработала и Фонтин ответила взаимностью на ухаживания такого экзотического незнакомца. Правда, и сам всерьёз влюбился в Фонтин, поэтому перед тем как орки покинули город захватив с собой Сиббию, Брал рассказал Фонтин куда он отправляется, он даже дал ей кату и немного монет, чтобы она смогла найти его, после того как он выполнит своё задание.

Когда персонажи впервые встречаются с Фонтин, она отрицает что знает о каких-то вещах или силах, хотя прекрасно понимает, что персонажи говорят про Сиббию. Никакие проверки Дипломатии не заставят её говорить, но персонажи могут попробовать заставить её говорить, используя навык Запугивания, с бонусом +4 к этой проверке, если персонажи смогли раскрыть связь между орками наёмниками и смертью Граулка Персонажи так же могут попытаться прокрасться в её комнату в съёмной квартире, сделав проверку Внимательности (DC 17), чтобы найти записку от Брала, карту Холмов Тёмной Кости и 5 золотых монет. Предоставление этого доказательства вынудит девушку рассказать персонажам всю правду. Если персонажи решат попробовать другие методы, чтобы заставить её говорить, то используйте собственную оценку эффективности их методов.
Если всё пройдёт успешно, Фонтин расскажет всю историю: Сиббия это человек обладающий силами, уничтожающими живых мертвецов; она из рода женщин с такими же способностями; орков наняли, чтобы они похитили её, и т.д.. Она так же расскажет, что Сиббия была беременна, когда её похитили.
Перед тем как персонажи уйдут, Фонтин возьмёт с них слово, что они не причинят Бралу вреда, когда найдут его. Она утверждает, что он сам по себе неплохой, просто связался с дурной компанией. Она даже предлагает персонажам все свои сбережения (5 золотых), если они пообещают вернуть Брала живым.

Конец Столкновения

Даже если персонажи проваливают проверку навыков, они всё равно узнают всю правду о ситуации. Если их поиски зашли в тупик вы можете указать им на Фонтин, или, если нет никакой надежды на то, что персонажи смогут найти её сами, Фонтин может сама прийти к ним.
Успех: Если персонажи успешно проходят проверку навыков, есть шанс, что они уговорят Брала не участвовать в сражении в последнем столкновении.
Провал: Если персонажи проваливают проверку навыков, они не смогут уговорить Брала не учавствовать в сражении в последнем столкновении. Также, их путешествие через пустыри к Холмам Тёмной Кости становится ужасно трудным, и каждый персонаж теряет по одному пункту дневного исцеления до того, как они встретятся в пещере с Айлоем и его орками наёмниками.

Очки Опыта

Персонажи получают по 20/40 очков опыта за успешное завершение проверки навыков.

Сокровище

Персонажи могут забрать 5 золотых монет из комнаты Фонтин или взять их в качестве платы за возвращение живого Брала.

Столкновение 2: Неместные Стражи

Столкновение Уровень 1 / 1 (500/575 XP)

Установки

Когда персонажи окажутся в одной миле от того места, где на карте обозначен вход в пещеру, прочитайте:

Приблизительно на расстоянии одной мили вы видите, как несколько человекообразных фигур перебираются через холм. Они исчезают в широком проходе, ведущем в пещеру.

Проверка Религии (DC 15) покажет, что эти фигуры - нежить, возможно, какой-то вид скелетов.

Когда персонажи приблизятся ко входу в пещеру, они увидят две лестницы спускающиеся вниз по вертикальному проходу 20-футов глубиной (в ширину 10 на 5 футов) в освещённую пещеру. По лестницам легко слезть (Атлетика DC 5) и вы можете разместить персонажей в правом нижнем углу карты.

Низкоуровневая версия столкновения включает в себя следующих существ:

1 орк налётчик (R)

8 орков чернорабочих (D)

Высокоуровневая версия столкновения включает в себя следующих существ:

1 орк налётчик (уровень 5) (R)

6 орков чернорабочих (D)

Орки здесь отвлечены прошедшей недавно нежитью, поэтому первые два спустившихся вниз персонажей могут получить раунд внезапности, если они иным образом не привлекли к себе внимание, бросанием чего-то вниз или криками.

Когда искатели приключений входят в область, прочтите:

Эта комната была немного обработана, хотя и представляет природную пещеру. Несколько ламп и факелов обеспечивают достаточно света. Изодранные спальные мешки и разбросанная провизия - вот и вся обстановка. В дальней части комнаты расположена природная трещина, тоннель за которой уводит прочь из пещеры.

Особенности Области

Освещение: Область залита ярким светом.

Трещина: Трещина в полу перед проходом в углу пещеры выглядит чрезвычайно глубокой. Однако, на глубине 10 футов есть уступ, на который попадает любое упавшее в расщелину существо, получая 1d10 урона. Существа могут выбраться из трещины проверкой Атлетики DC 15.

Тактика

Орк налётчик стоит сзади и метает топорики, пока чернорабочие отвлекают врага пока это возможно, используя при этом свою способность *глаз убийцы*.

Уравновешивание Столкновения

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

Четыре PC: Уберите двух орков чернорабочих.

Шесть PC: Добавьте двух орков чернорабочих.

Конец Столкновения

Орки продолжают сражаться пока не будут побеждены. Тоннель, ведущий в следующую пещеру длинный, поэтому звуки боя не слышны на том конце.

Очки Опыта

Персонажи получают по 70/85 за успешную победу над орками.

Сокровище

В этом столкновении нет никаких сокровищ.

Столкновение 2: Неместные Стражи Статистика (Низкоуровневая Версия)

Орк Налётчик	**Уровень 3 Налётчик**
Средний природный гуманоид	XP 150

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +1; сумеречное зрение
HP 46; **Ранен** 23; смотрите также *воинское исцеление*
AC 17; **Стойкость** 15, **Рефлексы** 14, **Воля** 12
Скорость 6 (8 когда атакует с разбега)

Большой Топор (стандартное; неограниченное) ✦ **Оружие**
+8 vs. AC; 1d12 + 3 урона (критический 1d12 + 15).

Ручной Топорик (стандартное; неограниченное) ✦ **Оружие**
Дистанция 5/10; +7 vs. AC; 1d6 + 3 урона; смотрите также *глаз убийцы*.

Воинское Исцеление (стандартное; используется только когда ранен; столкновение) ✦ **Лечение, Оружие**
Орк налётчик может сделать рукопашную базовую атаку и получает 11 очков здоровья.

Глаз Убийцы
Когда используется дистанционная атака, орк налётчик игнорирует укрытие и пелену (но не полную пелену), если цель находится в пределах 5 клеток от него.

Мировоззрение Хаотично Злое **Языки** Всеобщий, Гигантов
Навыки Выносливость +8, Запугивание +5
Str 17 (+4) **Dex** 15 (+3) **Wis** 10 (+1)
Con 14 (+3) **Int** 8 (+0) **Cha** 9 (+0)
Снаряжение кожаная броня, большой топор, 4 ручных топорика

Орк Чернорабочий	**Уровень 4 Слуга**
Средний природный гуманоид	XP 44

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +0; сумеречное зрение
HP 1; промахнувшаяся атака никогда не повреждает слугу.
AC 16; **Стойкость** 15, **Рефлексы** 12, **Воля** 12
Скорость 6 (8 когда атакует с разбега)

Дубинка (стандартное; неограниченное) ✦ **Оружие**
+9 vs. AC; 5 урона

Мировоззрение Хаотично Злое **Языки** Всеобщий, Гигантов
Str 16 (+3) **Dex** 10 (+0) **Wis** 10 (+0)
Con 14 (+2) **Int** 8 (-1) **Cha** 9 (-1)
Снаряжение шкурная броня, дубинка

Столкновение 2: Неместные Стражи Статистика (Высокоуровневая Версия)

Орк Налётчик (уровень 5)	**Уровень 5 Налётчик**
Средний природный гуманоид	XP 200

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +2; сумеречное зрение
HP 62; **Ранен** 31; смотрите также *воинское исцеление*
AC 19; **Стойкость** 17, **Рефлексы** 16, **Воля** 14
Скорость 6 (8 когда атакует с разбега)

Большой Топор (стандартное; неограниченное) ✦ **Оружие**

+10 vs. AC; 1d12 + 4 урона (критический 1d12 + 16).

Ручной Топорик (стандартное; неограниченное) ✦ **Оружие**

Дистанция 5/10; +9 vs. AC; 1d6 + 4 урона; смотрите также *глаз убийцы*.

Воинское Исцеление (стандартное; используется только когда ранен; столкновение) ✦ **Лечение, Оружие**

Орк налётчик может сделать рукопашную базовую атаку и получает 15 очков здоровья.

Глаз Убийцы

Когда используется дистанционная атака, орк налётчик игнорирует укрытие и пелену (но не полную пелену), если цель находится в пределах 5 клеток от него.

Мировоззрение Хаотично Злое **Языки** Всеобщий, Гигантов
Навыки Выносливость +9, Запугивание +6
Str 17 (+5) **Dex** 15 (+4) **Wis** 10 (+2)
Con 14 (+4) **Int** 8 (+1) **Cha** 9 (+1)

Снаряжение кожаная броня, большой топор, 4 ручных топорика

Орк Чернорабочий	**Уровень 4 Слуга**
Средний природный гуманоид	XP 44

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +0; сумеречное зрение
HP 1; промахнувшаяся атака никогда не повреждает слугу.
AC 16; **Стойкость** 15, **Рефлексы** 12, **Воля** 12
Скорость 6 (8 когда атакует с разбега)

Дубинка (стандартное; неограниченное) ✦ **Оружие**

+9 vs. AC; 5 урона

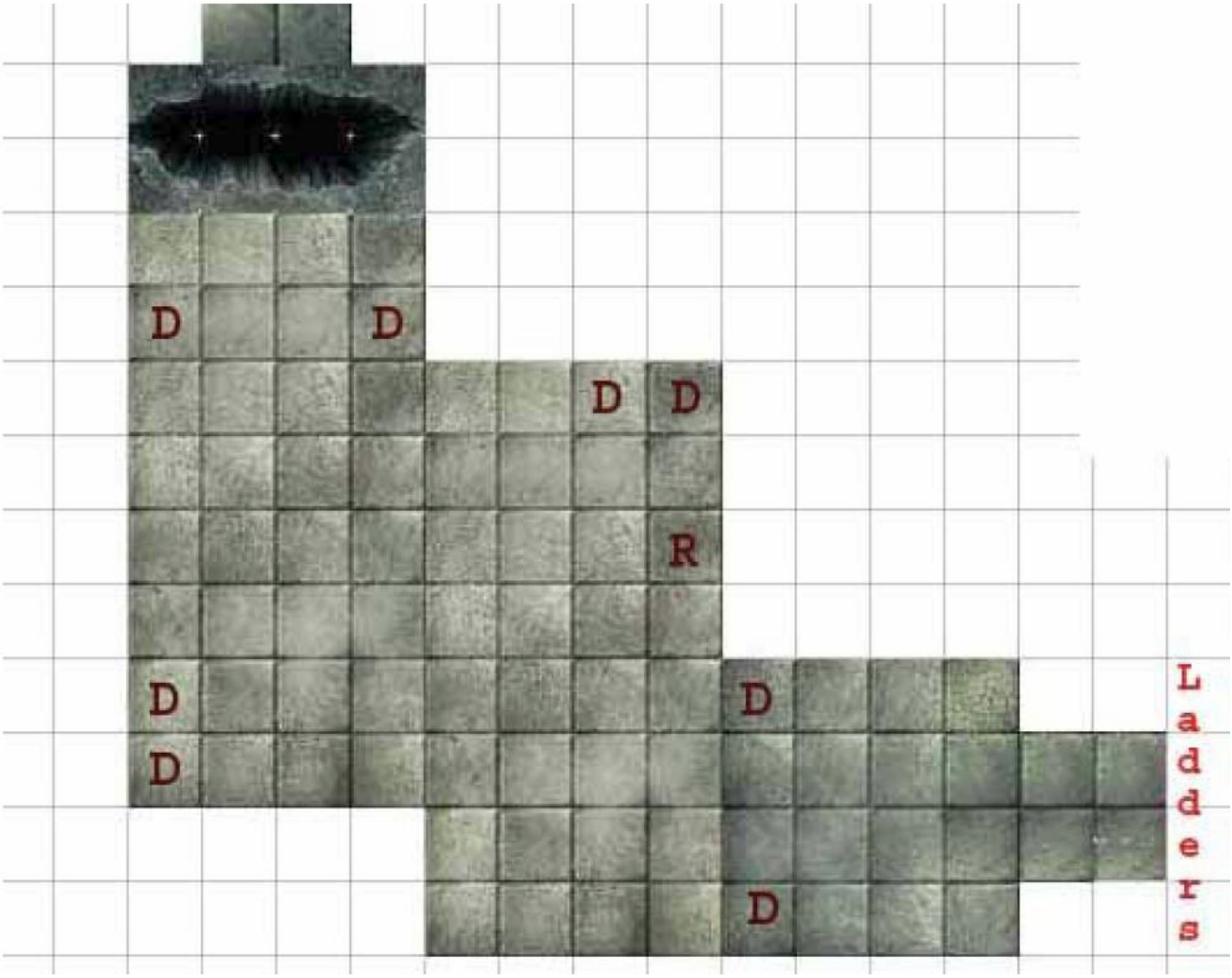
Мировоззрение Хаотично Злое **Языки** Всеобщий, Гигантов
Str 16 (+3) **Dex** 10 (+0) **Wis** 10 (+0)
Con 14 (+2) **Int** 8 (-1) **Cha** 9 (-1)

Снаряжение шкурная броня, дубинка

Столкновение 2: Неместные Стражи Карта

Dungeon Tiles

Cave / Floor	4x8	x1
Crevasse / Floor	4x2	x1
Pool / Floor	4x4	x1
Ruins / Floor	4x8	x1
Spiral Stairs / Floor	2x2	x1
Stairs / Floor	4x2	x1



Столкновение 3: Беспокойные Наёмники

Столкновение Уровень 2/4 (625/875 XP)

Установки

Здесь находится капитан орков с многочисленной стражей. Как и остальные орки они в беспокойстве ждут войска из Тая, которые должны прийти и забрать Сиббию. Они так же следят за останками нежити, чтобы убедится, что они не развалятся.

Это низкоуровневое столкновение включает следующих существ и ловушку:

1 орк капитан (уровень 4) (C)

4 орка чернорабочих (D)

1 ловушка (уровень 1)

Это высокоуровневое столкновение включает следующих существ и ловушку:

1 орк капитан (уровень 6) (C)

4 орка чернорабочих (D)

1 ловушка (уровень 1)

Войска нежити должны прибыть в течение нескольких ближайших дней, чтобы сопроводить Айлоя и Сиббию назад в Тай, поскольку все предыдущие были уничтожены силой сияния Сиббии. Останки той нежити сейчас не многим отличаются от пыли, и разбросаны по всей комнате. Эта область (помеченная на карте тёмной ямой четыре на четыре клетки) превращена в осквернённую область, пожирающую жизнь.

Когда искатели приключений входят в область, прочтите:

Проход заканчивается ещё одной пещерой освещённой лампами и факелами. Несколько орков с тревогой стоят в комнате. Часть пола покрывает нетолстый слой пыли.

Любое существо, вошедшее в зону покрытую пылью, становится целью ловушки. Призрачные когтистые руки поднимаются из земли и хватают существо.

Особенности Области

Освещение: Область ярко освещена.

Ловушка: Чёрная область 4 на 4 клетки отмеченная на карте ни что иное как некротическая ловушка, описанная в блоке Статистика этого столкновения.

Тактика

Все орки знают о некротической активности, и они всячески избегают пересекать опасную область. Если у них появляется такая возможность, то они стараются напором втолкнуть персонажей в эту область.

Чернорабочие стараются быстро окружить одного оппонента, толкнув персонажа в ловушку.

Орк капитан использует позиции своих чернорабочих для атаки по наименее защищенным целям.

Уравновешивание Столкновения

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

Четыре PC: Уберите двух орков чернорабочих.

Шесть PC: Добавьте двух орков чернорабочих.

Конец Столкновения

Когда все орки будут побеждены, персонажи услышать плач идущий из прохода на восток. Звуки такие, как будто кто-то пытает женщину.

Восточный проход уводит на 200 футов прежде, чем персонажи окажутся на карте обозначенной в Столкновении 4.

Очки Опыта

Персонажи получают по 125/175 очков опыта за успешно пройденное столкновение.

Сокровища

В этой области нет никаких сокровищ.

Столкновение 3: Беспокойные Наёмники Статистика (Низкоуровневая Версия)

Орк Капитан (уровень 4)
Уровень 4 Элитный Громила (Лидер)
Средний природный гуманоид XP 350

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +3; сумеречное зрение
Кровь Врага аура 5; раненные союзники, находящиеся в области ауры наносят дополнительно 2 урона в рукопашных атаках.
HP 172; **Ранен** 86; смотрите также *воинское исцеление*
AC 18; **Стойкость** 18, **Рефлексы** 15, **Воля** 17
Спасброски +2
Скорость 5 (7 когда атакует с разбега)
Очки Действия 1

Большой Топор (стандартное; неограниченное) ✦ **Оружие**
+7 vs. AC; 1d12 + 3 урона (критический 1d12 + 15).

Наполнение Свирепостью (мгновенная реакция; когда у союзника в радиусе 10 клеток очки здоровья снижаются до 0; перезарядка ⚁ ⚅)
Дистанция 10; союзник может сделать базовую рукопашную атаку.

Воинское Исцеление (стандартное; используется только когда ранен; столкновение) ✦ **Лечение, Оружие**
Орк капитан может сделать рукопашную базовую атаку и получает 42 очка здоровья.

Мировоззрение Хаотично Злое **Языки** Всеобщий, Гигантов
Навыки Выносливость +10, Запугивание +11
Str 20 (+7) **Dex** 14 (+4) **Wis** 12 (+3)
Con 18 (+6) **Int** 10 (+2) **Cha** 19 (+6)
Снаряжение кольчуга, большой топор

Орк Чернорабочий **Уровень 4 Слуга**
Средний природный гуманоид XP 44

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +0; сумеречное зрение
HP 1; промахнувшаяся атака никогда не повреждает слугу.
AC 16; **Стойкость** 15, **Рефлексы** 12, **Воля** 12
Скорсть 6 (8 когда атакует с разбега)

Дубинка (стандартное; неограниченное) ✦ **Оружие**
+9 vs. AC; 5 урона

Мировоззрение Хаотично Злое **Языки** Всеобщий, Гигантов
Str 16 (+3) **Dex** 10 (+0) **Wis** 10 (+0)
Con 14 (+2) **Int** 8 (-1) **Cha** 9 (-1)
Снаряжение шкурная броня, дубинка

Некротическая Ловушка **Уровень 1 Караульный**
Ловушка XP 100

Ловушка: Зона 4 на 4 клетки наполнена некротической энергией.

Внимательность
✦ DC 25: Персонаж замечает призрачное движение пыли.

Триггер
Ловушка нападает, когда существо входит в любую из её клеток.
Ловушка может атаковать только одну цель за один раунд.

Атака
Мгновенная Реакция **Рукопашная**
Цель: Существо, активировавшее ловушку.
Атака: +4 vs. Рефлексы
Попадание: 1d6 + 1 некротического урона и существо замедлено, когда начинает свой ход или входит в область ловушки.

Контрмеры
✦ DC 15 Религии раскроет природу этой ловушки.
✦ Атака с помощью сияния против ловушки автоматически попадает и откладывает срабатывание ловушки до конца следующего хода атаковавшего.
✦ DC 20 Религии разоружает ловушку.

Столкновение 3: Беспокойные Наёмники Статистика (Высокоуровневая Версия)

Орк Капитан (уровень 6)
Уровень 6 Элитный Громила (Лидер)
Средний природный гуманоид XP 600

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +3; сумеречное зрение
Кровь Врага аура 5; раненные союзники, находящиеся в области ауры наносят дополнительно 2 урона в рукопашных атаках.
HP 212; **Ранен** 106; смотрите также *воинское исцеление*
AC 20; **Стойкость** 20, **Рефлексы** 17, **Воля** 19
Спасброски +2
Скорость 5 (7 когда атакует с разбега)
Очки Действия 1

Большой Топор (стандартное; неограниченное) ✦ **Оружие**
+9 vs. AC; 1d12 + 4 урона (критический 1d12 + 16).

Наполнение Свирепостью (мгновенная реакция; когда у союзника в радиусе 10 клеток очки здоровья снижаются до 0; перезарядка ⚁ ⚂)
Дистанция 10; союзник может сделать базовую рукопашную атаку.

Воинское Исцеление (стандартное; используется только когда ранен; столкновение) ✦ **Лечение, Оружие**
Орк капитан может сделать рукопашную базовую атаку и получает 53 очка здоровья.

Мировоззрение Хаотично Злое **Языки** Всеобщий, Гигантов
Навыки Выносливость +10, Запугивание +11
Str 20 (+8) **Dex** 14 (+5) **Wis** 12 (+4)
Con 18 (+7) **Int** 10 (+3) **Cha** 19 (+7)
Снаряжение кольчуга, большой топор

Орк Чернорабочий **Уровень 4 Слуга**
Средний природный гуманоид XP 44

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +0; сумеречное зрение
HP 1; промахнувшаяся атака никогда не повреждает слугу.
AC 16; **Стойкость** 15, **Рефлексы** 12, **Воля** 12
Скорсть 6 (8 когда атакует с разбега)

Дубинка (стандартное; неограниченное) ✦ **Оружие**
+9 vs. AC; 5 урона

Мировоззрение Хаотично Злое **Языки** Всеобщий, Гигантов
Str 16 (+3) **Dex** 10 (+0) **Wis** 10 (+0)
Con 14 (+2) **Int** 8 (-1) **Cha** 9 (-1)
Снаряжение шкурная броня, дубинка

Некротическая Ловушка **Уровень 1 Караульный**
Ловушка XP 100

Ловушка: Зона 4 на 4 клетки наполнена некротической энергией.

Внимательность
✦ DC 25: Персонаж замечает призрачное движение пыли.

Триггер
Ловушка нападает, когда существо входит в любую из её клеток.
Ловушка может атаковать только одну цель за один раунд.

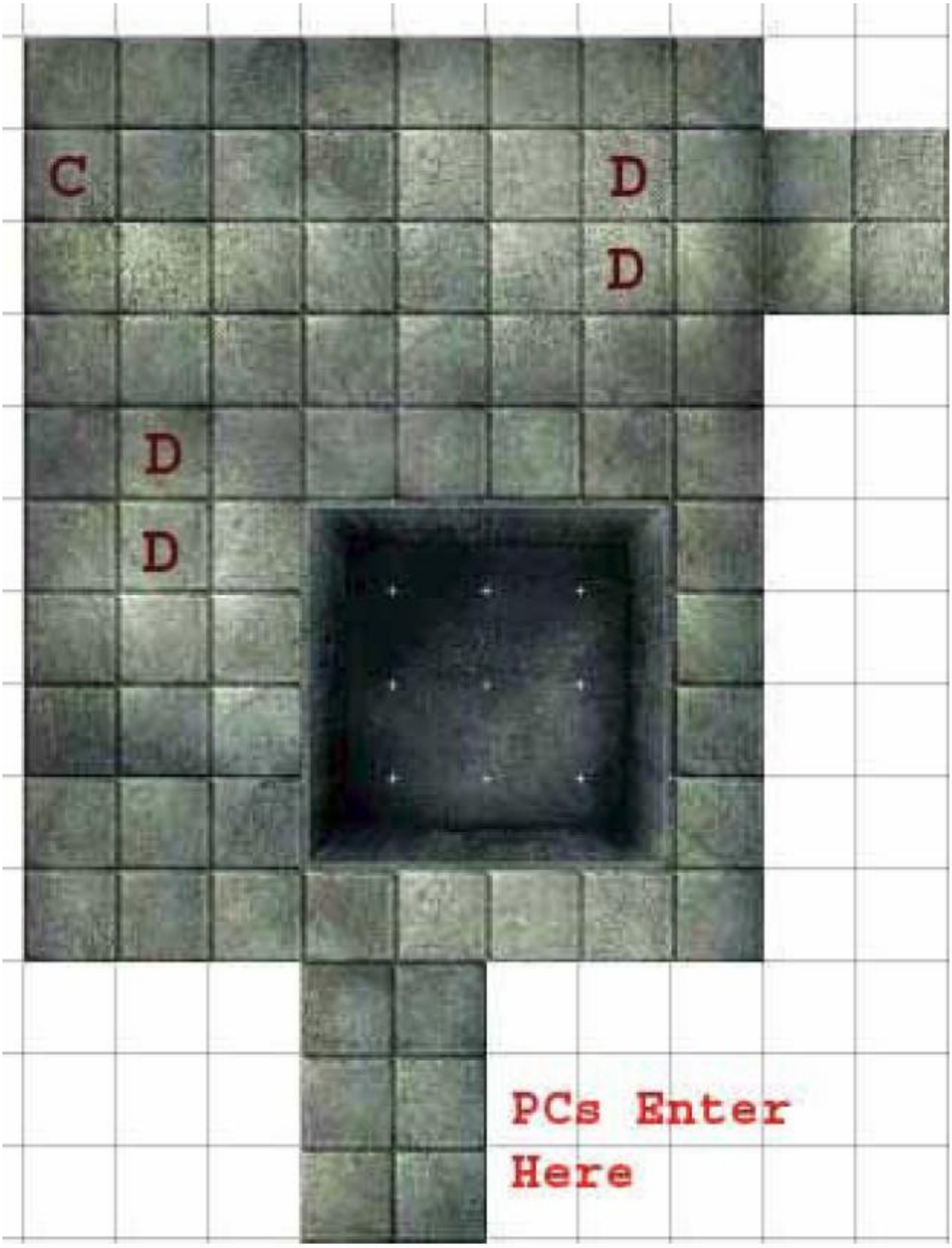
Атака
Мгновенная Реакция **Рукопашная**
Цель: Существо, активировавшее ловушку.
Атака: +4 vs. Рефлексы
Попадание: 1d6 + 1 некротического урона и существо замедлено, когда начинает свой ход или входит в область ловушки.

Контрмеры
✦ DC 15 Религии раскроет природу этой ловушки.
✦ Атака с помощью сияния против ловушки автоматически попадает и откладывает срабатывание ловушки до конца следующего хода атаковавшего.
✦ DC 20 Религии разоружает ловушку.

Столкновение 3: Беспокойные Наёмники Карта

Dungeon Tiles

Pit / Floor	4x4	x1
Spiral Stairs / Floor	2x2	x1
Shop / Floor	8x10	x1
Wall / Floor	4x2	x1



Столкновение 4: Родильный Покой

Столкновение Уровень 4/7 (825/1275 XP)

Установки

Это низкоуровневая версия столкновения включает в себя следующих существ:
1 имп (I)
1 орк глаз Груумша (E)
3 орка берсеркера (B)
Сиббия (S)

Это высокоуровневая версия столкновения включает в себя следующих существ:
1 имп (уровень 5) (I)
1 орк глаз Груумша (уровень 7) (E)
3 орка берсеркера (уровень 6) (B)
Сиббия (S)

Когда персонажи осматривают комнату, прочтите:
Молодая женщина лежит на каменной платформе в углу комнаты, кажется, она рожает и, судя по издаваемым её крикам, роды проходят не очень хорошо. Рядом с нею стоит орк. Маленькое дьявольское существо летает рядом с ними, а остальные орки наблюдают за происходящим с явным беспокойством.

Драрк, глаз Груумша, был нанят импом Айлоем чтобы похитить Сиббию и доставить её к нему. Айлой летает около Драрка, с интересом наблюдая за происходящим. Между персонажами и другими орками берсеркерами стоит любимый Фонтин - Брал.

Когда искатели приключений входят в комнату, прочтите:
Количество криков в комнате резко увеличивается. Несколько орков смотрят на женщину, очевидно Сиббию, корчащуюся на возвышающейся платформе.

Персонажи получают раунд внезапности, так как орки отвлечены сценой родов. Ни один из них не помогает женщине, и персонажам становится совершенно ясно, что если не помочь Сиббии, то обе и мать, и ребёнок скоро погибнут.
Из-за неожиданной связи их лидера с Таем - импом и прибывающей вскоре нежитью - а так же из-за неожиданного рождения ребёнка, Брал (один из орков берсеркеров) более не так лояльно относится к Драрку как прежде. Если персонажи успешно прошли проверку навыков в начале приключения, то они могут сделать успешную проверку Дипломатии DC 10, поговорив с Бралом и убедив его не сражаться против них. Он не будет атаковать никого из своего вида или Айлоя, и он не знает, как помочь Сиббии, но он будет стоять так, как будто он оглушен. Если персонажи упоминают Фонтин в разговоре с ним, то они получают бонус +5 на эту проверку. Что повлиять на его решение можно сделать лишь две проверки во время боя, но каждая из них может быть свободным действием.

Особенности Области

Освещение: Область ярко освещена.
Каменная Платформа: Каменная платформа 2 на 2 клетки возвышается на высоту 4 футов. Она считается сложной поверхностью при передвижении через платформу или она может быть перепрыгнута как часть нормального движения с помощью проверки Атлетики DC 40 (или DC 20 при прыжке с разбега).

Проверка Навыков Уровень 1 / 1, Комплексность 1 (XP включены в столкновение)

Установки

Число Успехов: 4
Число Провалов: 2
Первичные Навыки: Дипломатия, Лечение, природа
После начала столкновения, у персонажей есть восемь раундов, чтобы помочь в родах ребёнка. Нужно, чтобы персонажи обязательно поняли, если они немедленно не помогут Сиббии, то обе и мать, и ребёнок скоро погибнут.
Орки и имп не помогают персонажам в этих проверках, и не дают свободно подойти к Сиббии, однако, если персонаж делает проверку, которая вызывает атаку при возможности, то противники не нападают на этого персонажа в этот раунд.
Даже если проверка провалилась, её можно повторять столько раз, пока персонажи не достигнут успеха.

Проверка Навыков

Дипломатия (DC 12/14): Важно успокоить Сиббию перед тем, как что-то делать с ней и её ребёнком. Проверка может быть сделана, откуда угодно из комнаты, но только одна проверка засчитывается как успех в этом столкновении.
Лечение (DC 14/15): Ребёнок не находится в должном положении при родах, и персонажи должны находится рядом с Сиббией, чтобы выполнить эту проверку. Для завершения проверки навыков, по крайней мере, один успех должен быть от проверки Лечения, но так же не более двух проверок Лечения может быть засчитано при определении успехов в этом столкновении.
Природа (DC 16/17): Знание того, как проходят роды, может помочь в этой проверке. Только один успех в проверке Природы может быть засчитан как успех при проверке Лечения.
Способности Лечения: Использование любого вида лечебной магии или способностей может быть засчитано в этой проверке навыков как успех, а так же добавляет лимит в одну дополнительную неудачу без провала проверки, и добавляет 2 раунда времени, для того чтобы помочь Сиббии и её ребёнку. Однако только одно использование может быть засчитано за успех. После первого лечения использованного на Сиббию станет очевидно, что оно не действует на ребёнка, а у неё самой нет угрожающих ей ран.
Выносливость (DC 10/10 [Опционально]): Для большей убедительности, если это необходимо, заставьте персонажа помогающего в родах ребёнка сделать проверку Выносливости, чтобы не растеряться из-за происходящего. В случае неудачи, персонаж изумлён до начала своего следующего хода. Но делайте это лишь в том случае, если у персонажей есть реальный шанс спасти Сиббию и её ребёнка, и если они уже выиграли бой. Персонаж изумлённый таким образом не подвергается нападению.
Успех: Если персонажи добились успеха в этой проверке навыков, то Сиббия выжила и родила здорового мальчика. Это настолько вдохновляюще, что персонажи получают бонус +2 на броски атаки, повреждений и спасброски до конца столкновения.
Провал: Если персонажи провалили эту проверку навыков, то Сиббия и её ребёнок умерли. Мораль персонажей падает, и они получают штраф -1 на броски атаки и спасброски до конца столкновения.

Тактика

Орки берсеркеры пытаются удержать персонажей вдали от своего лидера. Однако из-за ситуации, которая кажется им странной, эти враги находятся в неком смятении. Если орки берсеркеры попадают по персонажу, так что убивают его, то персонаж падает пол без сознания.
Драрк, глаз Груумша (и имп Айлой) не такие гуманные. Но и они дают персонажам некое послабление. Как сказано выше, они не атакуют персонажей, которые только что помогли (или всё ещё помогают) Сиббии в родах. Правда, когда ребёнок всё же родится, они больше не пойдут на уступки.
Имп Айлой заботится о своей безопасности больше чем о сопровождении Сиббии в Тай, поэтому он старается улететь, если ранен и все орки вокруг выбили из сражения. Имп использует своё *хвостовое жало* в один раунд, затем *исчезновение* в другой, чередуя эти способности так чтобы и оставаться в безопасности и по возможности наносить урон.

Уравновешивание Столкновения

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

Четыре PC: Уберите одного орка берсеркера.

Шесть PC: Добавьте одного орка берсеркера.

Конец Столкновения

Если персонажи победят Айлоя, Драрка и его окров наёмников, они могут отдохнуть здесь некоторое время, но не смогут остаться надолго. Они могут безопасно вывести Сиббию и её ребёнка из этих пещер. Если персонажи уговорили Брала не участвовать в битве или пощадили его жизнь, он благодарен им и готов их сопровождать. Он признаётся, что был завербован Драрком как наёмник, но он понятия не имел, что Драрк работает на импа из Тая пока их задание не было выполнено.

Если персонажи будут побеждены, то те из них, кого орки берсеркеры оставили лежать без сознания, останутся в пещере как пленники. Когда орки и имп уходят, персонажи оставленные в пещере, могут освободиться спустя несколько дней, но они уже не смогут догнать своих врагов.

Очки Опыта

Персонажи получают по 165/255 очков опыта за успешно пройденное столкновение.

Сокровище

За платформой лежат сложенные в кучу сокровища импа и орков наёмников: *броня искателя +1* (только низкоуровневая версия), *наручни могучего удара (уровень 2)* (только низкоуровневая версия), *броня кровавых нитей +1, +1 жезл лишения, звенящее оружие +2* (только высокоуровневая версия) и 25/50 золотых монет.

Заключение

Если персонажи спасли Сиббию и её сына, они вольны вернутся в Теск, откуда была похищена Сиббия. Ни она ни её сын кажется больше не обладают теми силами, какими она обладала раньше. Выдайте историческую награду **CORE04 Судьба Сияющей Лодки**, если персонажи спасли Сиббию и её сына, и благополучно доставили их в Теск.

Если персонажи пощадили Брала и вернули его Фонтин в Фсант, выдайте им историческую награду **CORE05 Благодарность Брала**. Вскоре он женился на Фонтин.

Оба Сиббия и Брал (или все пленные персонажи) связывают импа Айлоя с Тайскими силами, он нанял Драрка чтобы найти Сиббию, когда поползли слухи о её способностях. Ни один другой орк не знал о существовании связи с Таем.

Джонстер Ят недоволен что лодка которую он так сильно ждал оказалась человеком, но он не требует с персонажей выданных им денег.

Столкновение 4: Родильный Покой Статистика (Низкоуровневая Версия)

Имп **Уровень 3 Соглядатай**
Крошечный бессмертный гуманоид (дьявол) XP 150

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +8; темновидение
HP 40; **Ранен** 20
AC 17; **Стойкость** 15, **Рефлексы** 15, **Воля** 15
Сопротивление 15 огонь
Скорость 4, полёт 6 (парение)

Укус (стандартное; неограниченное)
Досягаемость 0; +7 vs. AC; 1d6 + 1 урона.

Хвостовое Жало (стандартное; перезарядка, когда имп использует Исчезновение) ✦ **Яд**
Досягаемость 0; +8 vs. AC; 1d8 + 3 урона и имп может провести вторую атаку против той же самой цели. *Вторая Атака*: +5 vs. Стойкость; цель получает 5 продолжительного урона от яда и -2 на защиту по Воле (спасбросок оканчивает оба).

Исчезновение (стандартное; неограниченное) ✦ **Иллюзия**
Имп становится невидимым до конца его следующего хода или пока он не атакует.

Мировоззрение Злое **Языки** Всеобщий, Небесный
Навыки Аркана +9, Блеф +9, Скрытность +9
Str 12 (+2) **Dex** 17 (+4) **Wis** 14 (+3)
Con 16 (+4) **Int** 16 (+4) **Cha** 16 (+4)

Орк Берсеркер (уровень 3) **Уровень 3 Громила**
Средний природный гуманоид XP 150

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +2; сумеречное зрение
HP 56; **Ранен** 28; смотрите также *воинское исцеление*
AC 14; **Стойкость** 16, **Рефлексы** 12, **Воля** 11
Скорость 6 (8 когда атакует с разбега)

Большой Топор (стандартное; неограниченное) ✦ **Оружие**
+7 vs. AC; 1d12 + 5 урона (критический 1d12 + 17).

Воинское Исцеление (стандартное; используется только когда ранен; столкновение) ✦ **Лечение, Оружие**
Орк берсеркер может сделать рукопашную базовую атаку и получает 14 очков здоровья.

Мировоззрение Хаотично Злое **Языки** Всеобщий, Гигантов
Навыки Выносливость +10, Запугивание +6
Str 20 (+7) **Dex** 13 (+3) **Wis** 10 (+2)
Con 16 (+5) **Int** 8 (+1) **Cha** 9 (+1)

Снаряжение кожаная броня, большой топор

Орк Глаз Груумша **Уровень 5 Контролёр (Лидер)**
Средний природный гуманоид XP 200

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +3; сумеречное зрение
Гнев Груумша аура 10; орки в пределах ауры могут использовать *смертельный удар* (смотрите ниже)
HP 64; **Ранен** 32; смотрите также *воинское исцеление* и *смертельный удар*
AC 19; **Стойкость** 17, **Рефлексы** 14, **Воля** 15
Скорость 6 (8 когда атакует с разбега)

Копьё (стандартное; неограниченное) ✦ **Оружие**
+10 vs. AC; 1d8 + 3 урона.

Воинское Исцеление (стандартное; используется только когда ранен; столкновение) ✦ **Лечение, Оружие**
Орк глаз Груумша может сделать рукопашную базовую атаку и получает 16 очков здоровья.

Смертельный Удар (когда количество очков здоровья опускается до 0)
Орк может сделать рукопашную базовую атаку.

Глаз Гнева (малое; неограниченное) ✦ **Страх**
Дистанция 5; +8 vs. Воля; цель получает -4 на AC (спасбросок оканчивает).

Быстрая Рука Разрушения (стандартное; перезарядка ⚁ ⚅) ✦ **Лечение**
Дистанция 5; один орк в этом радиусе может сделать рукопашную базовую атаку (как свободное действие) и получает 15 очков здоровья при попадании или 5 очков при промахе.

Молот Хаоса (стандартное; столкновение) ✦ **Сила**
Зональная волна 1 в радиусе 10; +8 vs. Рефлексы; 2d6 + 3 урона силой и цель сбита с ног.
Промах: Половина повреждений, но цель не сбита с ног.

Мировоззрение Хаотично Злое **Языки** Всеобщий, Гигантов
Навыки Выносливость +10, Запугивание +10, Религия +7
Str 17 (+5) **Dex** 14 (+4) **Wis** 12 (+3)
Con 16 (+5) **Int** 11 (+2) **Cha** 17 (+5)

Снаряжение кожаная броня, меховой плащ, копьё

Столкновение 4: Родильный Покой Статистика (Высокоуровневая Версия)

Имп (уровень 5) **Уровень 5 Соглядатай**
Крошечный бессмертный гуманоид (дьявол) XP 200

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +8; темновидение
HP 56; **Ранен** 28
AC 19; **Стойкость** 17, **Рефлексы** 17, **Воля** 17
Сопротивление 15 огонь
Скорость 4, полёт 6 (парение)

Укус (стандартное; неограниченное)
Досягаемость 0; +9 vs. AC; 1d6 + 2 урона.

Хвостовое Жало (стандартное; перезарядка, когда имп использует Исчезновение) ✦ **Яд**
Досягаемость 0; +10 vs. AC; 1d8 + 4 урона и имп может провести вторую атаку против той же самой цели. *Вторая Атака*: +7 vs. Стойкость; цель получает 5 продолжительного урона от яда и -2 на защиту по Воле (спасбросок оканчивает оба).

Исчезновение (стандартное; неограниченное) ✦ **Иллюзия**
Имп становится невидимым до конца его следующего хода или пока он не атакует.

Мировоззрение Злое **Языки** Всеобщий, Небесный
Навыки Аркана +10, Блеф +10, Скрытность +10
Str 12 (+3) **Dex** 17 (+5) **Wis** 14 (+4)
Con 16 (+5) **Int** 16 (+5) **Cha** 16 (+5)

Орк Берсеркер (уровень 6) **Уровень 6 Громила**
Средний природный гуманоид XP 250

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +3; сумеречное зрение
HP 86; **Ранен** 43; смотрите также *воинское исцеление*
AC 17; **Стойкость** 19, **Рефлексы** 15, **Воля** 14
Скорость 6 (8 когда атакует с разбега)

Большой Топор (стандартное; неограниченное) ✦ **Оружие**
+10 vs. AC; 1d12 + 6 урона (критический 1d12 + 18).

Воинское Исцеление (стандартное; используется только когда ранен; столкновение) ✦ **Лечение, Оружие**
Орк берсеркер может сделать рукопашную базовую атаку и получает 21 очков здоровья.

Мировоззрение Хаотично Злое **Языки** Всеобщий, Гигантов
Навыки Выносливость +11, Запугивание +76
Str 20 (+8) **Dex** 13 (+4) **Wis** 10 (+3)
Con 16 (+6) **Int** 8 (+2) **Cha** 9 (+2)

Снаряжение кожаная броня, большой топор

Орк Глаз Груумша (уровень 7)
Уровень 7 Контролёр (Лидер)
Средний природный гуманоид XP 300

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +4; сумеречное зрение
Гнев Груумша аура 10; орки в пределах ауры могут использовать *смертельный удар* (смотрите ниже)
HP 80; **Ранен** 40; смотрите также *воинское исцеление* и *смертельный удар*
AC 21; **Стойкость** 19, **Рефлексы** 16, **Воля** 17
Скорость 6 (8 когда атакует с разбега)

Копьё (стандартное; неограниченное) ✦ **Оружие**
+12 vs. AC; 1d8 + 4 урона.

Воинское Исцеление (стандартное; используется только когда ранен; столкновение) ✦ **Лечение, Оружие**
Орк глаз Груумша может сделать рукопашную базовую атаку и получает 20 очков здоровья.

Смертельный Удар (когда количество очков здоровья опускается до 0)
Орк может сделать рукопашную базовую атаку.

Глаз Гнева (малое; неограниченное) ✦ **Страх**
Дистанция 5; +10 vs. Воля; цель получает -4 на AC (спасбросок оканчивает).

Быстрая Рука Разрушения (стандартное; перезарядка ⚁ ⚃) ✦ **Лечение**
Дистанция 5; один орк в этом радиусе может сделать рукопашную базовую атаку (как свободное действие) и получает 15 очков здоровья при попадании или 5 очков при промахе.

Молот Хаоса (стандартное; столкновение) ✦ **Сила**
Зональная волна 1 в радиусе 10; +8 vs. Рефлексы; 2d6 + 4 урона силой и цель сбита с ног.
Промах: Половина повреждений, но цель не сбита с ног.

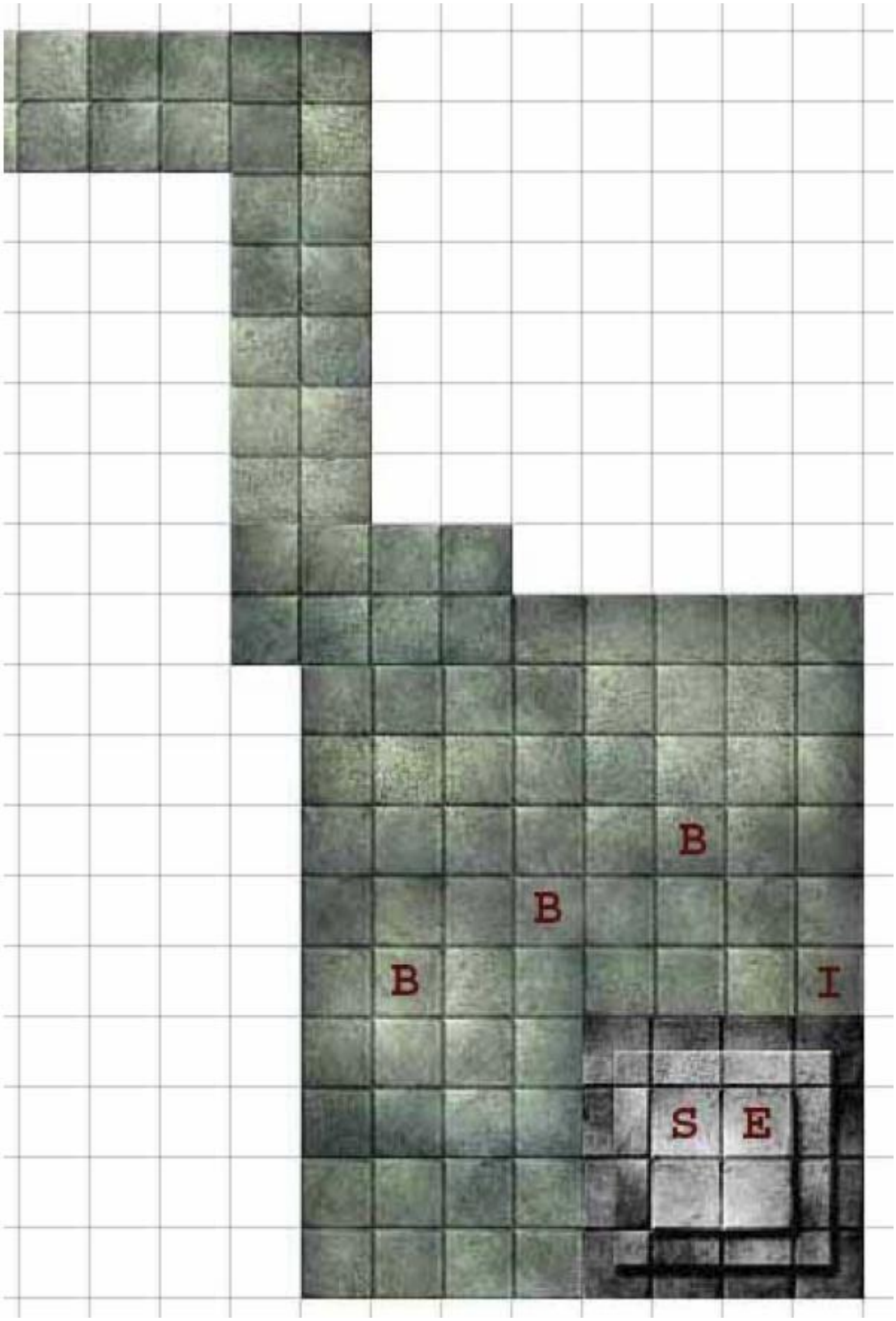
Мировоззрение Хаотично Злое **Языки** Всеобщий, Гигантов
Навыки Выносливость +11, Запугивание +11, Религия +8
Str 17 (+6) **Dex** 14 (+5) **Wis** 12 (+4)
Con 16 (+6) **Int** 11 (+3) **Cha** 17 (+6)

Снаряжение кожаная броня, меховой плащ, копьё

Столкновение 4: Родильный Покой Карта

Dungeon Tiles

Crevasse / Floor	4x2	x1
Crevasse / Floor	8x2	x1
Stairs Landing / Floor	4x2	x1
Tavern / Floor	8x10	x1
Treasure / Platform	4x4	x1



Итоговые Награды

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

Важная информация для DM

Очень важно правильно записывать награды PC 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, онлайновая информация является важной не только для резервной копии игры, но и для её проверки.

Очки Опыта

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

Столкновение 1: Местоположение Лодки
20/40 XP
Столкновение 2: Неместные Стражи
100/115 XP
Столкновение 3: Беспокойные Наёмники
125/175 XP
Столкновение 4: Родильный Покой
165/255 XP
Всего Возможного Опыта
400/560 XP

Сокровище

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

Если персонажи продают или покупают магические предметы или другое имущество найденное в приключении (или, платя за услуги) добавьте или вычтите это значение золота из итогового золота получаемого PC 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. PC получают 20% от стоимости магического предмета, который они продают.

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

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

Золото на Каждого Персонажа
55/80 зм
(Введение Игроков: 25/25 зм, Столкновение 1: 5/5 зм, Столкновение 4: 25/50 зм)

Каждый персонаж выбирает одно из следующего
Пакет A: *Броня Искателя +1 (delver's armor +1)* (только низкоуровневая версия)
Найденная в Столкновении 4

Пакет B: *Наручни Могучего Удара (bracers of mighty striking) (уровень 2)* (только низкоуровневая версия)
Найденные в Столкновении 4
Пакет C: *Броня Кровавых Нитей +1 (bloodthread armor +1)*
Найденная в Столкновении 4
Пакет D: *Жезл Лишения +1 (+1 rod of reaving)*
Найденный в Столкновении 4
Пакет E: *Звенящее оружие +2 (resounding weapon +2)* (только высокоуровневая версия)
Найденное в Столкновении 4
Зелье Плюс Золото: Если игрок не хочет выбирать ни один пакет из представленных выше, он может получить *зелье лечения* плюс 0/25 зм в добавок к золоту его персонажа. Игрок должен записать, какое зелье он выбрал в его форме отслеживания персонажа.
Больше Золота: Если игрок не хочет выбирать ни один пакет из представленных выше, он может добавить 50/75 зм в добавок к золоту его персонажа.

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

CORE04 Судьба Сияющей Лодки
Вы спасли Сиббию и её сына. Хотя она больше не обладает теми силами, что у неё были раньше, она навсегда войдёт в историю. Тем самым вы выполнили главное задание - “Сияние Против Тая”.
CORE05 Благодарность Брала
Ваше милосердие к Бралу орку-наёмнику не осталось незамеченным. В будущих отношениях с орками Теска, ваша доброта и репутация будет всегда идти впереди вас.

Вопросы Приключения
Отметьте на форме отслеживания ответы на следующие вопросы.
1. Какая участь постигла Сиббию в конце?
a. Она и её ребенок умерли в пещере, и их тела были увезены в Тай.
b. Персонажи спасли её и её ребёнка, но их увезли в Тай.
c. Персонажи спасли её и её ребёнка и не дали увезти их в тай.
d. Она и её ребенок умерли в пещере, но персонажи не дали увезти их тела в Тай.
2. Какая участь постигла Брала?
a. Он был убит.
b. Он был побеждён, но персонажи пожалели его и вернули в Теск.
c. Персонажи уговорили его не участвовать в битве и победили.
d. Персонажи уговорили его не участвовать в битве, но не смогли победить.
e. Персонажи были побеждены и даже не говорили с ним.