

# Введение

Однажды Тёмной Ночью В Плачущем Бриаре это приключение подготовленное для пяти персонажей 11го уровня. Оно является частью *Всемирного Дня D&D Игр*. Действие приключения происходит в городке Плачущий Бриар в одну из тёмных и дождливых ночей, когда адские силы рыскают в поисках жертвы для своего ужасного лорда, Тариздана.

## Фон

Века назад, ещё до существования самого города Плачущий Бриар, здесь была не многим больше чем стоянка варварских племён поклонявшихся Тариздану, Цепному Богу. Когда это земля стала заселена, культ был предан забвению, их чудовищные ритуалы стёрлись из памяти всех за исключением племён гуманоидов с холмов. Шли годы, и с цивилизацией пришла торговля и процветание. Городок рос и расширялся, пока один из крестьян не стал распространять слухи. Сольфи, дочь мельника, была эмоциональной девочкой державшей всё в себе. Когда она стала жаловаться своему отцу на странные шепчущие по ночам голоса и крики боли, отдающиеся эхом с холмов, он наказал ей молчать, боясь, что другие крестьяне испугаются признаков такого безумия и откажутся пользоваться его услугами. И так Сольфи хранила молчание, терзаемая голосами без явного источника. Именно тогда один из голосов стал предлагать ей выход. Голос убеждал, что он потерялся в каком-то тёмном месте, и если она бы только помогла ему освободиться, он заставит другие голоса замолчать. Приведя девочку к основанию городского зернохранилища, голос велел девочке прокопать ход в полу, ведущий в маленькую пещерку под ним. Сияющие руны запрещали ей двигаться дальше, но, набравшись храбрости, Сольфи продолжала копать, в надежде, что голоса умолкнут. После того как она прошла через печати, сияющие руны погасли и на свет явились неизвестные существа. словно наводнение, демонические существа пронеслись через город, пленяя всех живых существ и таща их назад к своей яме планируя жертвоприношение. В смятении, бежала, скрываясь от ужасных существ, молясь, что хоть кто-то сможет спасти её семью, друзей и её саму. В час нужды провидение послало в город Сольфи нескольких персонажей.

## Столкновение 1: Городская Площадь

Персонажи только что прибыли к границам города Плачущий Бриар, путешествуя через сильный шторм. Когда игроки будут готовы начать, прочитайте:  
*Льёт сильный, холодный и безжалостный дождь, превращая и без того тёмную ночь в настоящий непроглядный мрак. Ваша группа вернулась к цивилизации после неудачной охоты на дракона по слухам посещающего близлежащие горы. Впереди, чернеющие очертания зданий указывают на маленький пограничный городок Плачущий Бриар и на ваш единственный шанс на сухую тёплую постель.*  
Персонажи приближаются к городку Плачущий Бриар, в поисках места отдыха на ночь. Однако они замечают

знаки что что-то здесь не так. ДМ может создать атмосферу нарастающей паранойи. Приближаясь к центру деревни, персонажи могут заметить следующее.

- Ворота через низкую каменную стену не охраняются. Деревянные двери широко распахнуты, а на страже стоит лишь одинокий разломанный стул.
- По всему городу не видно никаких источников света; стоит кромешная темнота. Даже в таком маленьком городке, по крайней мере, в одном-двух окнах обязательно горела бы свеча, освещая ночь.
- **Внимательность (DC 10):** Персонажи замечают необычную тишину, несмотря на сильный шторм, который обязательно растревожил бы всех лошадей. Любая проверка конюшен покажет, что в них кроме страшного бардака совершенно пусто. Стойла разломаны, а то тут на стенах и на полу видны небольшие пятна крови.
- **Внимательность (DC 16):** Персонажи замечают кота, очевидно уснувшего в луже. При ближайшем рассмотрении оказывается, что кот утонул.
- Персонажи с возрастающим интересом могут попробовать позвать кого-нибудь или постучаться в чей-то дом. Все дома пусты и кажется, кто бы в них не жил они покинули их совсем недавно. Еда осталась не тронутой, и хотя в помещениях свирепствует холод, кажется, никакие грабители не проникали в эти дома.

Ещё у зданий около ворот становится ясно, что что-то здесь не так, но на глаза не попадает ничего, что могло бы подсказать ответ. Как только персонажи решают осмотреться более детально или возможно поискать место для ночлега, переходите к **Тактическому Столкновению 1: Городская Площадь**.

## Столкновение 2: Детские Страхи

После своевременного появления персонажей, Сольфи пытается убежать от них, будучи неуверенной, кто они такие и боясь, что они заодно со всеми этими ужасами. Персонажи должны будут поймать и успокоить ее, если они хотят узнать о том, что творится в Плачущем Бриаре. Прочитайте следующий текст, после того как персонажи закончат Столкновение 1.  
*Когда ваше внимание вновь возвращается к маленькой девочке её, глаза загораются диким ужасом, и она убегает вглубь деревни!*  
*Если у вас и есть шанс узнать, что произошло с жителями Плачущего Бриара, то вам явно необходимо найти эту девочку.*

## Проверка Навыков: Успокоение Сольфи

**Установка:** Сольфи знает город лучше, чем персонажи и она может пролезть в такие места куда персонажи не смогут за ней последовать. Персонажи должны работать вместе, чтобы суметь поймать, успокоить, а затем и поговорить с Сольфи.  
Несколько простых DC для проверок навыков помогут вам в этом. Используйте их как руководство к действию для персонажей.  
Расскажите игрокам о том, какое число успехов они достичь раньше чем число провалов, и не бойтесь придумывать другие варианты для большего вовлечения персонажей. Если какой-то персонаж явно доминирует в ситуации, не стесняйтесь воздействовать на нужного вам персонажа напрямую через NPC.  
**Уровень:** 11 (3000 xp)

**Комплексность:** 3 (8 успехов раньше 3 провалов); DC всех навыков равен 16; после 5 успехов, некоторые навыки персонажей и Сольфи (Акробатика, Атлетика, Выносливость, Внимательность, Скрытность и Знание Улиц) больше не могут использоваться.

**Акробатика:** Персонаж пытается пролезть за Сольфи в узкий лаз или пытается забраться на крышу, чтобы иметь лучший обзор местности.

**Атлетика:** Персонаж пытается догнать Сольфи.

**Блеф:** Персонаж врёт Сольфи, убеждая ее, что он/она знает, что случилось и всё будет хорошо или что это родители послали их за ней.

Несколько персонажей могут использовать Помощь Другому для этого навыка.

Предлагая ей еду, персонажи автоматически получают бонус +2 на этот навык. Если этот навык провален, он не может быть использован снова, так как они потеряли остатки доверия Сольфи.

**Дипломатия:** Персонажи стараются словами привлечь к себе внимание и успокоить Сольфи, предлагая ей помощь.

Несколько персонажей могут использовать Помощь Другому для этого навыка. Предлагая ей еду, персонажи автоматически получают бонус +2 на этот навык.

**Выносливость:** Персонаж пробует догнать Сольфи, когда она бежит через город.

**Восприятие:** Персонаж пробует предугадать, каким путём побежит Сольфи или какие слова смогут успокоить её. Эта проверка не засчитывается как успех или провал, но в случае удачи даёт бонус +2 к следующей проверке навыка Блефа, Дипломатии, Внимательности или Знания Улиц.

**Запугивание:** Персонаж повышает свой голос, пытаясь испугом заставить Сольфи остановиться или что-то рассказать. Использование этого навыка даёт штраф -2 на любые дальнейшие проверки навыков Блефа или Дипломатии.

**Внимательность:** Персонажи пытаются выследить путь Сольфи сквозь дождь. Персонаж может использовать Помощь Другому в этом навыке, но он даёт бонус +2 на проверку другого персонажа в навыке Акробатики, Атлетики, Выносливости, Скрытности или Знания Улиц.

**Скрытность:** Персонаж обгоняет Сольфи и прячется, чтобы затем схватить её. Несколько персонажей могут использовать Помощь Другому для этого навыка.

**Знание Улиц:** Персонаж использует свои знания того как устроены города для того чтобы определить наиболее короткий путь и обогнать Сольфи.

**Успех:** Персонажи успокаивают Сольфи, и она рассказывает им всю историю. Смотрите “Что Рассказывает Сольфи” ниже.

**Провал:** Сольфи плачет и дёргается в истерике. Кажется, персонажам придётся искать другой путь, чтобы помочь ей. В конце концов, смахивая стекающие по её опущенному лицу слёзы, она указывает в направлении мельницы, но на этом её помощь заканчивается.

Неудачные попытки персонажей поймать и успокоить Сольфи настораживают противников на мельнице (Столкновение 3), и они успевают подготовить засаду к приходу персонажей. Персонажи в этом столкновении получают раунд внезапности.

## Что Рассказывает Сольфи

Когда персонажи успешно поймают Сольфи и убедят её в том, что они пришли помочь городу, она успокоится и

расскажет им всю историю, хотя и несколько эмоционально.

*Сквозь поток слез, который может конкурировать даже с бушующим штормом, маленькая девочка начинает фантастический рассказ, прерываемый рыданиями и сопением. “Это всё моя вина! Я слышала голоса, и Па сказал мне, что я уже взрослая, чтобы слышать какие-то голоса, но я продолжала их слышать и они шептали такие ужасные вещи. Я рассказала Ма, но она не на шутку испугалась и сказала, что я заразилась безумием как в том случае со старухой Стелой, которая потом из-за безумия до конца жизни жила одна со своим сумасшествием. А потом она умерла, поэтому Ма сказала, что я никогда больше не должна говорить о том, что я слышу в своей голове. Так я осталась одна, а назойливые голоса всё не проходили. Но тогда я услышала другой голос. Он был не таким как все остальные. Он сказал, что его зовут Растизл и он сказал что поможет мне если я приду к нему. Он сказал, что давным-давно, когда ещё не был построен город, люди похоронили его здесь под землёй, поймав в ловушку в пещере под мельницей Па. Поэтому я пошла на мельницу и прорыла небольшую дыру в полу, где, как сказал голос, пол был наиболее тонкий, но когда я копала я увидела странные вещи.*

*Внутри на стенах пещеры повсюду были красивые картинки. Они сияли, и мне показалось, что внутри должно быть также здорово. Всё это вскружило мне голову. Растизл сказал, что его ещё не видно от того места, где нахожусь я и что я должна спуститься в яму, чтобы помочь ему, что я и сделала. Но когда я спустилась вниз, сияние потухло. В последние секунды остающегося света, я увидела ужасные вещи. Монстров с клыками и зубами покрытых тёмным огнём... И все они смотрели на меня и улыбались. Я поняла, что совершила ошибку, а шепчущий в голове голос Растизла только подтвердил это. Он просто сказал, “Спасибо.”*

*Затем огонь погас, и вокруг воцарилась тьма. Я чувствовала, как эти существа заполняют собой яму и ведущий в город проход надо мной. Я расслышала, как один из них сказал, “Схватить девчонку!”, и я, что было духу, побежала. Я побежала в город и спряталась, но вокруг было полно криков. Чудовища схватили каждого и за несколько часов отвели их всех к мельнице, где-то уже ближе к ночи. Я пряталась с тех самых пор. Иногда я слышала, как они ищут меня, но я действительно хорошо спряталась. Вы ведь спасёте моих Ма и Па от чудовищ?”*

Сольфи вся дрожит от свалившейся на её плечи вины за то, что случилось с односельчанами. Она умоляет персонажей помочь ей, и если персонажи успешно выполнили проверку навыков, то она готова ответить на пару дополнительных вопросов.

● Сколько жителей они схватили?

*“Я точно не уверена. Возможно всех жителей и весь домашний скот. Всякое живое существо было схвачено чудовищами для их этого жертва-приношения. Они говорили, что устроят его на рассвете.”*

● Ты можешь описать этих существ?

*“Их было так много и все выглядели так ужасно. Растизла я запомнила лучше всего. Он выглядел как большой и старый картофельный жук, но он ходил на двух ногах. У него было четыре руки, на двух были длиннющие когти, а в двух других он держал огромные вилы. Ещё у него были огромны зелёные глаза.”*

(Проверка Арканы DC 20 покажет, что описание Растизла

*“Спасать моих Ма и Па! Пожалуйста, вытащите их из этой мельницы!”*

Если персонажи не хотят брать Сольфи с собой, то, что же им делать? Оставить кого-то кто присмотрит за ней, было бы наилучшим решением, но это выведет его из дальнейшего приключения. Сольфи счастлива где-нибудь поскорее спрятаться, дожидаясь возвращения персонажей. Она знает множество труднодоступных мест в городе где она могла бы спрятаться, оставаясь в безопасности, до тех пор пока персонажи не закончат со спасением горожан. В конце концов, это дело игроков, решить, как поступить дальше. Но ваша задача как DM проследить, чтобы все игроки получили удовольствие от игры.

*Во вспышке молнии, паруса ветряной мельницы  
яростно бьются под порывами шторма, как бы  
ограждая вас от входа в тёмные выломанные двери.*

Когда персонажи попадут на мельницу, переходите к  
Тактическому Столкновению 3: На Мельнице.

Персонажи могут довольно легко спуститься по тоннелю, ведущему к большой пещере. Когда они сделают это, переходите к **Тактическому Столкновению 4: Во Время Шторма**.

Теперь, когда жители спасены, а орда демонов изгнана, персонажей почитают как героев! Горожане организуют праздник в их честь. Сольфи привело в восторг, что её родители были спасены. Она смотрит на персонажей и широко улыбается.



# Столкновение 1: Городская Площадь

Столкновение Уровень 11 (3000 XP)

## Установки

**1 лютый медведь (D)** (уровень 11 элитный громила)

**1 квиклинг (Q)** (уровень 11 налётчик)

**2 троглодита хулигана (T)** (уровень 11 громила)

Банда гуманоидных налётчиков спустилась с холмов, надеясь ограбить пару горожан.

Им никак не удалось определить местоположение хоть какого-нибудь жителя, и теперь они рыщут по городу в поисках лёгкой добычи. Поскольку на них есть знаки служения Тарзидану, демоны оставили их в покое, сосредоточусь на похищении жителей.

Когда прибывает партия, налётчики заметили Сольфи перебегающую от одного убежища к другому и они принялись искать её. Квиклинг сидит верхом на медведе у фонтана, а троглодиты осматривают палатки.

Когда искатели приключений выйдут на городскую площадь, прочтите:

*Тонкий писклявый голос эхом разносится с лежащей впереди площади. “Выходи, выходи и поиграй с нами, девочка. Мы знаем, что ты здесь. Не надо бояться...” Маленькое серое гуманоидное существо с большими глазами и острыми зубами сидит верхом на огромном медведе в центре площади, осматриваясь вокруг. Замечая вас, существо расплывается в широкой ухмылке, “Вы не маленькая девочка, но скоро ей станете!”*

Перед тем как бросить инициативу предоставьте персонажам несколько зацепок.

- **Аркана (DC 15):** Существо сидящее на медведе это квиклинг. Квиклинги это умные и хитрые феи которые полагаясь на свою скорость и коварство способны уйти от погони или победить врагов.
- **Внимательность (DC 12):** Две ящероподобные фигуры среднего размера копаются в палатках, явно что-то ища.
- **Внимательность (DC 18):** Существо маленького размера наблюдает за вами из теней, прячась за корзинами.
- **Внимательность (DC 23):** Существо за корзинами это большеглазая, человеческая девочка не старше двенадцати лет.
- **Религия (DC 35):** У квиклинга на лбу видна спиралевидная татуировка – святой символ бога безумия известного как Тарзидан.

## Особенности Области

**Освещение:** Сейчас поздняя ночь, а луну закрывает сильный дождь. Вся область расценивается, как тускло освещенная из-за нехватки света. Даже если у персонажей есть сумеречное зрение или источники света, дождь всё равно даёт покров.

Сильный дождь автоматически гасит любой немагический источник огня вроде факела.

**Ящики:** По всей площади то тут, то там стоят ящики. Каждый из них около 3-футов высотой и могут использоваться для получения укрытия. Если их открыть, то внутри можно найти разнообразные продукты.

**Фонтан:** Из-за дождя вода из фонтана переливается через края. Все смежные с ним клетки становятся лужами (смотрите ниже). А так же любой, кто спрячется в или за фонтаном получает укрытие.

**Лужи:** Из-за продолжающегося дождя многие камни на мостовой стали скользкими. Любое перемещение персонажа через клетку с обозначенной на карте лужей считается перемещением через нестабильную поверхность. Персонаж должен сделать проверку Акробатики DC 20. Если персонаж проваливает проверку на 4 или меньше, он скользит, но остаётся стоять на ногах, предоставляя до конца своего хода боевое превосходство. Если персонаж проваливает проверку на 5 или больше, он падает на землю в этой клетке и теряет остаток своего действия движения.

**Ларьки:** Два ларька стоят на противоположных сторонах площади. Их ткань обеспечивает покров любому, кто в них прячется.

Хотя их владельцы нигде не видно, на прилавках по-прежнему лежат товары. В одной на продажу выставлены фермерские инструменты, а в другой большой выбор фруктов.

Палатка может быть опрокинута, чтобы создать участок сложной поверхности в зоне волны 2.

**Повозка:** Повозка, груженная тремя бочками, стоит за фруктовым ларьком. В каждой бочке находятся фрукты. Рядом с повозкой валяется упряжь, но лошадь нигде не видно.

Повозку можно сдвинуть с помощью проверки Силы DC 21, немного откатив её вперёд. Если эта проверка выполняется как часть натиска, то повозка даёт персонажу бонус +4 на эту проверку Силы. Повозку можно использовать, чтобы получить укрытие.

## Тактика

Когда появляются персонажи, квиклинг спрыгивает и использует *быстрые лезвия* чтобы дважды атаковать одну цель, предпочтя сосредоточиться на той же цели, что атакует медведь. Лютый медведь подбирается к ближайшему противнику и использует *молот*. Если он успешно схватил цель, то лютый медведь тратит своё очко действия для мгновенного использования *медвежьих объятий*.

Троглодиты хулиганы обходят с другой стороны, стараясь накрыть партию своей аурой, и в тоже время не затронуть своих союзников. Они используют свою атаку *когтями и клыками*, когда это становится возможным. Все налётчики настоящие фанатики и сражаются до смерти.

## Конец Столкновения

Столкновение заканчивается, когда все противники, участвовавшие в столкновении без сознания или мертвы. Если персонажи оставляют одного из врагов в живых для допроса,

То выяснится, что они не работают вместе. Он вообще скажет очень мало, больше насмехаясь над слабостями персонажей. Проверка Восприятия DC 16 покажет, что у налётчиков нет чёткого представления о том, что здесь происходит, и они только больше запутают персонажей. В дополнение к информации представленной выше, налётчики могут сказать персонажам, что они прибыли в Плачущий Бриар с тремя другими членами их племени (ещё два троглодита и один минотавр), но они разделились, что найти какое-нибудь добро. Налётчики все преданные кровожадные последователи Тарзидана.

## Сокровище

Налётчики успели найти некоторое имущество, пока рыскали по городу: 500 золотых монет и *зелье живучести*.

## Уравновешивание Столкновения

Это приключение разработано для игры 5х персонажей 11го уровня, но вы можете сделать некоторые корректировки для того, чтобы изменить его под группу из 4 или 6 персонажей 11го уровня. Просто уберите или добавьте одного троглодита хулигана за каждого отсутствующего или дополнительного персонажа.

### Лютый Медведь (D)

Уровень 11 Элитный Громила

Большой природный зверь

XP 1,200

**Инициатива** +8 **Чувства** Внимательность +9

**НР** 276; **Ранен** 138

**АС** 25; **Стойкость** 25, **Рефлексы** 22, **Воля** 23

**Спасброски** +2

**Скорость** 8

**Очки Действий** 1

⚔ **Когти** (стандартное; неограниченное)

Достижимость 2; +15 vs. АС; 2d8 + 6 урона.

⚔ **Молот** (стандартное; неограниченное)

Лютый медведь может сделать две атаки когтями. Если обе этих атаки попадают по одной и той же цели, то лютый медведь может сделать вторую атаку против этой же цели. *Вторая Атака*: +13 vs. АС; цель схвачена (пока не сбежит).

⚔ **Медвежий Объятия** (стандартное; неограниченное)

Лютый медведь наносит 4d8 + 6 урона по схваченному существу (бросок атаки не требуется).

**Мировоззрение** Без мировоззрения **Языки** —  
**Str** 23 (+11) **Dex** 16 (+8) **Wis** 18 (+9)  
**Con** 18 (+9) **Int** 2 (+1) **Cha** 16 (+8)

### Троглодит Хулиган (Т)

Уровень 11 Громила

Средний природный гуманоид (рептилия) XP 600

**Инициатива** +7 **Чувства** Внимательность +8;  
темновидение

**Троглодитское Зловоние** аура 1; живые противники в пределах ауры получают штраф -2 на броски атаки.

**НР** 140; **Ранен** 70

**АС** 23; **Стойкость** 23, **Рефлексы** 19, **Воля** 21

**Скорость** 5

⚔ **Когти** (стандартное; неограниченное)

+14 vs. АС; 3d6 + 6 урона.

⚔ **Клыки и Когти** (стандартное; неограниченное)

2 атаки, +14 vs. АС каждая; 1d6 + 6 урона. Если жертва этой атаки становится ранена, то троглодит хулиган может сделать атаку когтями против неё.

**Мировоззрение** Хаотично Злое **Языки** Драконий  
**Str** 18 (+9) **Dex** 15 (+7) **Wis** 16 (+8)  
**Con** 20 (+10) **Int** 4 (+2) **Cha** 11 (+5)

### Квиклинг (Q)

Уровень 11 Налётчик

Маленький фейский гуманоид

XP 600

**Инициатива** +14 **Чувства** Внимательность +8;  
сумеречное зрение

**НР** 112; **Ранен** 56

**АС** 26 (30 против атак при возможности);

**Стойкость** 22, **Рефлексы** 26,

**Воля** 22

**Скорость** 12, лазание 6; смотрите также *фейское смещение* и *быстрые лезвия*

⚔ **Короткий Меч** (стандартное; неограниченное)

♦ **Оружие**

+16 vs. АС; 1d6 + 8 урона.

⚔ **Быстрые Лезвия** (стандартное; неограниченное)

♦ **Оружие**

Квиклинг на свою скорость. По любым двум целям на пути движения, квиклинг может сделать базовую атаку со штрафом -2. Квиклинг не может использовать эту способность, когда обездвижен или замедлен.

**Фейское Смещение** (стандартное; столкновение)

Квиклинг смещается на 10 клеток.

**Поддержание Мобильности** (малое; перезарядка

⚔ ⚔ ⚔)

Обездвиженный квиклинг больше не обездвижен.

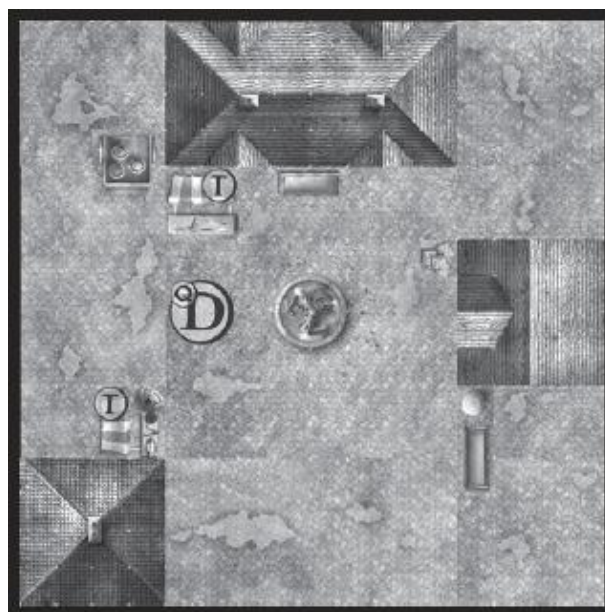
**Мировоззрение** Злое **Языки** Эльфийский

**Навыки** Акробатика +22, Блеф +10, Скрытность +17

**Str** 9 (+4) **Dex** 24 (+12) **Wis** 17 (+8)

**Con** 16 (+8) **Int** 14 (+7) **Cha** 10 (+5)

**Снаряжение** короткий меч



## Столкновение 3: На Мельнице

Столкновение Уровень 12 (3570 XP)

Установки

2 адских боевых брони (А) (уровень 8 слуга)

1 минотавр берсеркер (М) (уровень 12 солдат)

2 спиральнорунных демона нижнего пламени (N) (уровень 10 стрелок)

1 капкан конструктор (S) (уровень 9 соглядатай)

## 2 троглодита хулигана (Т) (уровень 11 громила)

Когда персонажи войдут, то последние три налётчика только что столкнулись с демонами на мельнице.

Столкнувшись с агентами Тариздана, демоны быстро заключают союз с последователями их бога.

Если персонажи провалили проверку навыков в Столкновении 2, чудовища ожидают их появления и ждут, приготовив засаду. Если персонажи добились успеха, то эти две группы всё ещё договариваются и не ожидают персонажей, когда те входят на мельницу. Бросайте инициативу как обычно.

Когда искатели приключений входят в область, прочтите:

***В глубине мельницы темно, а в воздухе явно ощущается запах зерна и муки. Вспышка молнии ненадолго освещает жернов в центре комнаты и огромного человека с бычьей головой, который устремляется на вас, размахивая топором!***

## Особенности Области

**Освещение:** В комнате нет источников света. Комната расценивается как слабо освещённая из-за тусклых вспышек молнии снаружи. Все находящиеся внутри и не имеющие сумеречного зрения, темновидения или слепого зрения расценивают врагов как имеющих покров.

**Балкон:** Две лестницы ведут на узкий балкон в тридцати футах от пола. На балконе есть дверь, ведущая на крышу. Любой стоящий на балконе получает укрытие против стоящих снизу.

**Бочки и Ящики:** Две больших бочки 5 футов высотой стоят в глубине комнаты. На них можно взобраться с помощью проверки Атлетики DC 15 или на них можно запрыгнуть (с разбега) с помощью проверки Атлетики DC 25. Ящики высотой 3 фута, их можно использовать для получения укрытия.

**Атаки Огнём:** Воздух на мельнице наполнен лёгковоспламеняющейся мучной пылью. Атаки с ключевым словом Огонь наносят дополнительный урон огнём за каждый кубик.

При критическом попадании, атака наносит дополнительно 1d8+5 урона огнём. При натуральной 1, мельница утопает во взрыве, наносящем 4d10+5 урона огнём всем внутри комнаты.

В каждом последующем раунде, по всем находящимся внутри проводится атака +10 vs. Рефлексы наносящая 1d8+5 огненного урона в начале хода существа. Кроме того помещение быстро наполняется дымом и находящиеся внутри существа рискуют задохнуться. В конце каждого раунда, каждое существо обязано сделать проверку на Выносливость DC 20 или потерять один пункт дневного исцеления. Персонаж, у которого больше не осталось дневных исцелений получает урон равный его уровню.

**Жернов:** Мельничный камень сейчас бешено вращается из-за штормового ветра беснующегося снаружи. Любой вошедший в клетку занимаемую камнем рискует быть перемолот. На камень можно безопасно взобраться или запрыгнуть, с помощью успешной проверки Акробатики DC 23, чтобы остаться стоять на ногах на вращающемся камне. Провал означает, что персонаж падает под камень, получая 3d8+5 урона и сбит с ног.

**Полка:** Отдельно подвешенная полка выглядит ненадёжно, под весом запасных частей от мельничного механизма. Если персонаж пытается протиснуться под полкой или пытается взобраться на стоящие на ней бочки, он может опрокинуть полку вперёд совершив атаку Силы vs. Рефлексов против каждого в зоне волны 2. Эта атака наносит 2d6+5 урона и сбивает цель с ног.

После падения полки область становится труднопроходимой поверхностью.

## Тактика

Минотавр атакует с разбега ближайшего противника и сражается до самой смерти. Троглодиты движутся на помощь своему соклановцу, следя чтобы он не попал в их ауру. Адская броня получает полное укрытие от стоящих на полу, блокируя доступ на балкон по лестницам и атакуя любого кто пытается по ним взобраться. Спиральнорунные демоны в это время атакуют с дистанции. Капкан прячется за одним из ящиков, Ожидая внезапной атаки против приблизившейся цели. Все монстры сражаются до смерти.

## Конец Столкновения

Столкновение заканчивается, когда персонажи побеждают всех противников и спускаются в подвал мельницы.

### Спиральнорунный Демон Нижнего Пламени (N) Уровень 10 Стрелок

Маленький элементарный магический зверь  
(демон) XP 500

**Инициатива** +9 **Чувства** Внимательность +8;

темновидение

**НР** 81; **Ранен** 40;

**АС** 22; **Стойкость** 21, **Рефлексы** 23, **Воля** 22

**Соппротивление** 10 различное (1/столкновение)

**Скорость** 7

Ⓢ **Укус** (стандартное; неограниченное)

+15 vs. АС; 1d4 + 6 урона.

⬇ **Арка Падшего** (мгновенное прерывание, когда противник движется в клетку рядом с этим существом; перезарядка 5 6) ♦ **Некротическая энергия, Огонь**

+17 vs. Рефлексы; 1d6 + 6 некротического и огненного урона.

☞ **Сфокусированный Удар** (стандартное; неограниченное) ♦ **Некротическая энергия, Огонь**

Дистанция 10; +17 vs. Рефлексы; 2d6 + 6 некротического и огненного урона.

❄ **Волна Падшего** (стандартное; неограниченное) ♦ **Некротическая энергия, Огонь**

Зональная волна 2 в радиусе 10; +15 vs. Рефлексы; 1d6 + 6 некротического и огненного урона и эта атака наносит дополнительно 1 урона огнём за каждое существо в волне.

⚡ **Окровавленный Шок** (без действия, используется, когда впервые ранен; столкновение) Ближняя вспышка 1; +15 vs. Рефлексы; 1d6 + 6 некротического и огненного урона и цели изумлены.

**Мировоззрение** Хаотично Злое **Языки** Бездны  
**Str** 13 (+6) **Dex** 19 (+9) **Wis** 16 (+8)  
**Con** 15 (+7) **Int** 5 (+2) **Cha** 12 (+6)

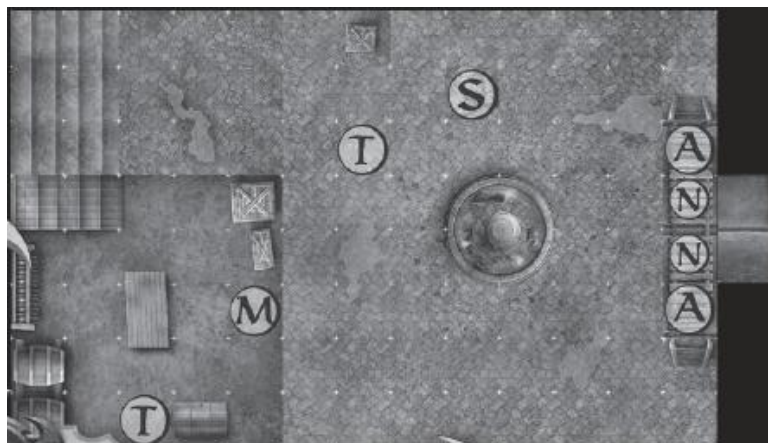


Капкан (S)	Уровень 9 Соглядатай
Средний природный оживлённый (конструкт)	XP 400
<b>Инициатива</b> +9; смотрите также <i>лежа в ожидании</i> <b>Чувства</b> Внимательность +12; слепой, слепое зрение 10 <b>НР</b> 82; <b>Ранен</b> 41; смотрите также <i>тиски</i> <b>АС</b> 23; <b>Стойкость</b> 22, <b>Рефлексы</b> 21, <b>Воля</b> 21; смотрите также <i>тиски</i> <b>Иммунитет</b> болезни, яд <b>Скорость</b> 5	
⚔ <b>Железные Челюсти</b> (стандартное; неограниченное) +14 vs. АС; 1d12 + 6 урона.	
⚔ <b>Тиски</b> (мгновенная реакция, когда стоящий рядом противник промахивается рукопашной атакой; перезаряжается, когда впервые ранен) +16 vs. Рефлексы; 2d12 + 6 урона и цель схвачена. Захват заканчивается, если капкан атакует. Когда в капкане есть захваченное существо, капкан получает бонус +4 на все защиты.	
<b>Порочные Челюсти</b> Капкан наносит дополнительно 1d8 урона в рукопашной атаке против любой цели, против которой у него есть боевое превосходство, а так же дополнительно 1d8 урона в атаках при возможности.	
<b>Лёжа В Ожидании</b> В начале боя капкан прячется под ложным полом или стеной панелью. В этом состоянии он получает бонус +5 на Скрытность. Он готов нападать, когда какое-то существо входит в зону его досягаемости.	
<b>Мировоззрение</b> Без мировоззрения <b>Языки</b> — <b>Навыки</b> Скрытность +10 <b>Str</b> 14 (+6) <b>Dex</b> 12 (+5) <b>Wis</b> 17 (+7) <b>Con</b> 22 (+10) <b>Int</b> 1 (–1) <b>Cha</b> 12 (+5)	

Минотавр Берсеркер (М)	Уровень 12 Солдат
Средний природный гуманоид	XP 700
<b>Инициатива</b> +8 <b>Чувства</b> Внимательность +15 <b>НР</b> 122; <b>Ранен</b> 61; смотрите также <i>свирепость</i> <b>АС</b> 28; <b>Стойкость</b> 29, <b>Рефлексы</b> 23, <b>Воля</b> 25 <b>Скорость</b> 5	
⚔ <b>Боевой Топор</b> (стандартное; неограниченное) ♦ <b>Оружие</b> +18 vs. АС; 1d10 + 7 урона и цель помечена до конца следующего хода минотавра берсеркера.	
⚔ <b>Бодание с Разбега</b> (стандартное; неограниченное) Минотавр берсеркер делает атаку с разбега: +19 vs. АС; 1d6 + 7 урона и цель сбита с ног.	
<b>Свирепость</b> (когда очки здоровья падают до 0) Минотавр берсеркер делает базовую рукопашную атаку.	
<b>Мировоззрение</b> Любое <b>Языки</b> Всеобщий <b>Навыки</b> Знание Подземелий +13, Запугивание +12, Природа +10 <b>Str</b> 23 (+12) <b>Dex</b> 10 (+6) <b>Wis</b> 14 (+8) <b>Con</b> 18 (+10) <b>Int</b> 9 (+5) <b>Cha</b> 13 (+7) <b>Снаряжение</b> чешуйчатая броня, тяжелый щит, боевой топор	

Адская Боевая Броня (А)	Уровень 8 Слуга
Средний бессмертный оживлённый (дьявол, нежить)	XP 88
<b>Инициатива</b> +6 <b>Чувства</b> Внимательность +4; темновидение <b>Кровожадность аура 2</b> ; дьяволы не слуги в пределах ауры получают бонус +1 к урону. Этот бонус кумулятивный, поэтому если дьявол стоит в аурах от 4х адских доспехов, то он наносит 4 дополнительных очков урона за атаку. <b>НР</b> 1; промахнувшаяся атака никогда не повреждает слугу. <b>АС</b> 20; <b>Стойкость</b> 21, <b>Рефлексы</b> 20, <b>Воля</b> 19 <b>Сопротивление</b> 5 огню <b>Скорость</b> 6	
⚔ <b>Дубинка</b> (стандартное; неограниченное) ♦ <b>Некротическая энергия</b> +13 vs. АС; 7 урона.	
<b>Перенос</b> Когда адская броня умирает, она переносит свою эссенцию в ближайшего дьявола не слугу в пределах 5 клеток. Этот дьявол получает 15 очков здоровья.	
<b>Мировоззрение</b> Злое <b>Языки</b> (Понимаемые) Всеобщий, Небесный <b>Str</b> 19 (+8) <b>Dex</b> 14(+6) <b>Wis</b> 10 (+4) <b>Con</b> 15 (+6) <b>Int</b> 8 (+3) <b>Cha</b> 11 (+4) <b>Снаряжение</b> дубинка	

Троглодит Хулиган (Т)	Уровень 11 Громила
Средний природный гуманоид (рептилия)	XP 600
<b>Инициатива</b> +7 <b>Чувства</b> Внимательность +8; темновидение <b>Троглодитское Зловоние</b> аура 1; живые противники в пределах ауры получают штраф -2 на броски атаки. <b>НР</b> 140; <b>Ранен</b> 70 <b>АС</b> 23; <b>Стойкость</b> 23, <b>Рефлексы</b> 19, <b>Воля</b> 21 <b>Скорость</b> 5	
⚔ <b>Когти</b> (стандартное; неограниченное) +14 vs. АС; 3d6 + 6 урона.	
⚔ <b>Клыки и Когти</b> (стандартное; неограниченное) 2 атаки, +14 vs. АС каждая; 1d6 + 6 урона. Если жертва этой атаки становится ранена, то троглодит хулиган может сделать атаку когтями против неё.	
<b>Мировоззрение</b> Хаотично Злое <b>Языки</b> Дракониий <b>Str</b> 18 (+9) <b>Dex</b> 15 (+7) <b>Wis</b> 16 (+8) <b>Con</b> 20 (+10) <b>Int</b> 4 (+2) <b>Cha</b> 11 (+5)	



# Столкновение 4: Во Время Шторма

Столкновение Уровень 13 (4000 XP)

## Установки

- 1 бородатый дьявол (В)** (уровень 13 солдат)
  - 1 напольная ловушка павшего мрака (G)** (уровень 11 препятствие)
  - 1 Растиэл Меззодемон (R)** (уровень 15 солдат)
  - 2 спиральнорунных демона нижнего пламени (N)** (уровень 10 стрелок)
- Когда партия входит в пещеру, демоны исполняют ритуал принося жертву жителям города. Их дьявольский раб, закончив убийство всех городских животных, только готовится принести в жертву на алтаре первого человека. Когда искатели приключений входят в область, прочтите: *Магические символы, ныне очевидно лишённые силы, выются по полу, стенам и потолку. Множество испуганных людей жмутся в углу под охраной закованного в латы существа. Груда тел мёртвых животных сочится кровью, стекающей в сияющий зелёный бассейн в центре комнаты. Мерзкие существа поют и окружают бассейн с жидкостью; одно из существ бросает кричащего человека в бассейн и наносит ему удар глэйвом.*

- Перед тем как бросить инициативу предоставьте персонажам несколько зацепок.
- **Аркана (DC 30):** Существа исполняют божественный ритуал, открывающий портал на другой план, возможно для того чтобы через него что-то призвать.
  - **Внимательность (DC 16):** Персонаж замечает что вокруг шеи бородастого дьявола вьётся серебряный ошейник, а кожа вокруг него кажется грубой и обгорелой. Тонкая серебряная цепь соединяет демона с поясом меззодемона. Не зависимо от того, куда двигаются демоны цепь, кажется, не путается и удлиняется.
  - **Аркана (DC 35; только если была сделана проверка на Внимательность):** Символы на ошейнике дьявола подразумевают насильственное заключение.

## Особенности Области

- Освещение:** Комната ярко освещена зелёным сиянием, исходящим из стекающей крови и воды. Освещения в комнате достаточно, чтобы рассмотреть всё вокруг.
- Алтарь:** Алтарь Тарзидану находится в глубине комнаты. Любой последователь ужасного бога стоящий около него получает бонус +2 на броски атаки. Не последователи, стоящие у алтаря слышат шепчущий голос, который говорит “Прими мой дар.” Затем не последователи получают 5 урона некротической энергией, но автоматически обходит все сопротивления демонов и дьяволов до конца своего следующего хода.
- Груды Тел:** Несколько груд тел лежат в северо-западном углу. Каждая груда считается труднопроходимой поверхностью, но достаточно высока, чтобы её можно было использовать в качестве укрытия.
- Ловушка Павшего Мрака:** Клетки, отмеченные на карте, накопили демоническую энергию за века адского заточения. Они вредят любому не демону (включая дьявола) наступившему на них. Дьявол знает, что эти клетки опасны и старается их избегать.
- Бассейн:** Густая, мутная жидкость медленно наполняет бассейн и прилегающие к нему стоки. Глубина их всего 5 футов, а в поперечнике стоки достигают 10 футов. Любой полностью стоящий в них получает покров. Проверка Атлетики DC 10 требуется, чтобы плыть в этой жиже, а проверка Атлетики DC 15 позволит выбраться из стоков на ровный пол.

**Горожане:** Горожане напуганы и лежат или жмутся в угол, отказываясь двигаться или отвечать пока все адские создания не будут уничтожены.

## Тактика

Демоны фанатично пытаются призвать какого-то более могущественного представителя своего вида и успокоить своего тёмного хозяина. Они не отрываются от своего дела, но решают добавить персонажей к своим жертвам. Они используют ландшафт для получения преимущества, атакуя из далека, пока их не вынудят перейти в рукопашную. И даже в таком случае, они пробуют заманить персонажей в узкий проход, чтобы сражаться одновременно с одним-двумя противниками. Не имея путей к отступлению, они сражаются до смерти.

Бородастый дьявол был поработан Растиэлом с помощью магического серебряного ошейника, который никак нельзя снять.

Дьявол вынужден делать то, что велит его демонический мучитель, пока ошейник остаётся на нём. Персонажи могут попытаться разломать ошейник или цепь (расценивайте их как объекты с АС 10, Рефлексы 10, Стойкость 5, 50 очков здоровья), при таком исходе бородастый дьявол мгновенно прекращает атаковать, проклинает поработивших его демонов и пытается убежать, пока партия сражается с демонами.

## Конец Столкновения

Столкновение заканчивается, когда персонажи побеждают Растиэла и его дьявольских слуг, а так же освобождают горожан.

## Сокровище

Если персонажи победят Растиэла, они смогут забрать его сияющий +3 *пыющий жизнь трезубец*.

Барбазу, Бородастый Дьявол (В)	
Уровень 13 Солдат	
Средний бессмертный гуманоид (дьявол)	XP 800
<b>Инициатива</b> +10 <b>Чувства</b> Внимательность +14; темновидение	
<b>Усики из Бороды</b> аура 1; противники начинающие свой ход рядом с бородастым дьяволом получают 5 урона.	
<b>HP</b> 129; <b>Ранен</b> 64; смотрите также <i>боевое безумие</i>	
<b>АС</b> 29; <b>Стойкость</b> 25, <b>Рефлексы</b> 22, <b>Воля</b> 23	
<b>Сопротивление</b> 20 огонь	
<b>Скорость</b> 6	
Ⓢ Глэйв (стандартное; неограниченное) ♦	
<b>Оружие</b>	
Досягаемость 2; +18 vs. АС; 2d4 + 5 урона, 5 продолжительного урона (спасбросок оканчивает) и цель помечена до конца следующего хода бородастого дьявола.	
Ⓡ Когти (стандартное; неограниченное)	
+18 vs. АС; 1d6 + 5 урона.	
<b>Боевое Безумие</b>	
Когда бородастый дьявол ранен, он получает бонус +2 на броски атаки и наносит дополнительно 5 урона рукопашными атаками.	
<b>Дьявольское Взаимодействие</b>	
Союзники стоящие рядом с бородастым дьяволом получают бонус силы +2 к АС.	
<b>Мировоззрение</b> Злое <b>Языки</b> Небесный	
<b>Навыки</b> Запугивание +11	



**Str** 20 (+11) **Dex** 15 (+8) **Wis** 16 (+9)  
**Con** 17 (+9) **Int** 10 (+6) **Cha** 11 (+6)

**Снаряжение** глэйв

**Растизл Меззодемон (R)**      **Уровень 15 Солдат**  
Большой элементальный гуманоид (демон) XP 1200

**Инициатива** +11 **Чувства** Внимательность +15;  
темновидение

**НР** 145; **Ранен** 72

**АС** 31; **Стойкость** 29, **Рефлексы** 26, **Воля** 27

**Соппротивление** 20 яд, 10 различное  
(2/столкновение)

**Скорость** 6

Ⓢ **Трезубец** (стандартное; неограниченное) ♦  
**Оружие**

Требуется трезубец; досягаемость 2; +22 vs. АС;  
1d8 + 7 урона.

⚡ **Насадить на Вертел** (стандартное;  
неограниченное) ♦ **Оружие**

Досягаемость 2; +22 vs. АС; 1d8 + 7 урона, 5  
продолжительного урона и цель удерживаема  
(спасбросок оканчивает оба). Когда цель  
удерживаема, меззодемон не может использовать  
атаки трезубцем.

☠ **Ядовитое дыхание** (стандартное; перезарядка ☹)

☹ ♦ **Яд**

Ближняя вспышка 3; выбранные противники; +20  
vs. Стойкость; 2d6 + 5 урона ядом и 5  
продолжительного урона ядом (спасбросок  
оканчивает).

**Пьющий Жизнь Трезубец** ♦ **Оружие**

Когда меззодемон опускает очки здоровья  
противника до 0 или ниже атакой оружием, он  
получает 10 временных очков здоровья.

**Мировоззрение** Хаотично Злое **Языки** Бездны

**Навыки** Запугивание +13

**Str** 20 (+12) **Dex** 15 (+9) **Wis** 16 (+10)

**Con** 17 (+10) **Int** 10 (+7) **Cha** 13 (+8)

**Снаряжение** +3 пьющий жизнь трезубец

**Спиральнорунный Демон Нижнего Пламени (N)**  
**Уровень 10 Стрелок**

Маленький элементальный магический зверь  
(демон) XP 500

**Инициатива** +9 **Чувства** Внимательность +8;  
темновидение

**НР** 81; **Ранен** 40;

**АС** 22; **Стойкость** 21, **Рефлексы** 23, **Воля** 22

**Соппротивление** 10 различное (1/столкновение)

**Скорость** 7

Ⓢ **Укус** (стандартное; неограниченное)

+15 vs. АС; 1d4 + 6 урона.

⚡ **Арка Падшего** (мгновенное прерывание, когда  
противник движется в клетку рядом с этим  
существом; перезарядка 5 6) ♦ **Некротическая  
энергия, Огонь**

+17 vs. Рефлексы; 1d6 + 6 некротического и  
огненного урона.

☞ **Сфокусированный Удар** (стандартное;  
неограниченное) ♦ **Некротическая энергия,  
Огонь**

Дистанция 10; +17 vs. Рефлексы; 2d6 + 6  
некротического и огненного урона.

✱ **Волна Падшего** (стандартное; неограниченное)

♦ **Некротическая энергия, Огонь**

Зональная волна 2 в радиусе 10; +15 vs. Рефлексы;  
1d6 + 6 некротического и огненного урона и эта  
атака наносит дополнительно 1 урона огнём за  
каждое существо в волне.

⚡ **Окровавленный Шок** (без действия,  
используется, когда впервые ранен; столкновение)

Ближняя вспышка 1; +15 vs. Рефлексы; 1d6 + 6  
некротического и огненного урона и цели  
изумлены.

**Мировоззрение** Хаотично Злое **Языки** Бездны

**Str** 13 (+6) **Dex** 19 (+9) **Wis** 16 (+8)

**Con** 15 (+7) **Int** 5 (+2) **Cha** 12 (+6)

**Пол Падшего Мрака (G)**

**Уровень 10 Элитное Препятствие**

**Опасность**

XP 1000

**Опасность:** Эта опасность содержит 10 случайно  
размещённых клеток, содержащих  
концентрированную некротическую энергию,  
воздействующую на каждого без подтипа демон.  
Когда опасность срабатывает, она атакует стоящего  
на её клетке каждый раунд.

**Внимательность**

♦ DC 28: Персонаж может заметить содержат ли  
смежные клетки некротическую энергию.

**Дополнительный Навык:** Аркана

♦ DC 22: Знания персонажа дают ему бонус +2 к  
навыку Воровства для обезвреживания клетки.

**Триггер**

Когда существо входит или начинает свой ход в  
клетке с некротической энергией, опасность  
атакует это существо.

**Атака**

**Действие При Возможности**

**Рукопашная 1**

**Цель:** Существо в клетке опасности

**Атака:** +14 vs. Стойкость

**Попадание:** 3d10 + 6 некротического урона и цель  
(не демон) оглушен (спасбросок оканчивает).

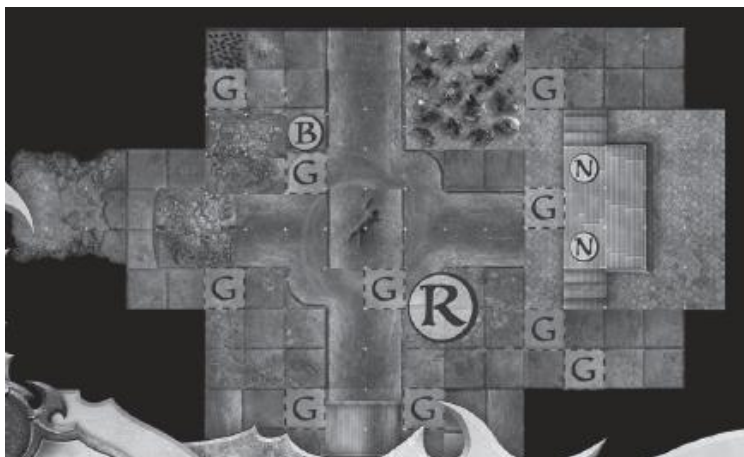
**Помах:** Половина повреждений.

**Контрмеры**

♦ Персонаж, совершивший успешную проверку  
Атлетики (DC 6 или DC 11 без разбега) может  
перепрыгнуть одну клетку с опасностью.

♦ Стоящий рядом персонаж может обезвредить  
клетку проверкой Воровства DC 28.

Перевод: Akler  
[akler.mortiferus@gmail.com](mailto:akler.mortiferus@gmail.com)



## Завязки Для Дальнейших Приключений

Приключения для персонажей не заканчиваются со спасением горожан. Если вы хотите играть *Однажды Тёмной Ночью В Плачущем Бриаре* как часть продолжительной кампании, здесь приводятся несколько дополнительных зацепок продлевающих удовольствие от игры:

- *Чувствительность Сольфи*: Девочка, Сольфи, была способна услышать голоса адской орды под деревней. Искатели приключений могли бы задаться вопросами, как такое возможно и какие ещё способности могут развиваться у этой маленькой девочки. Прежде чем им подвернётся возможность изучить этот феномен, члены культа Тарзидана уведут девочку в сторону большого города, надеясь использовать её дар в своих корыстных целях. Если персонажи поймут природу её дара и захотят помешать культу, они должны спасти девочку, прежде чем она станет инструментом в руках зла!
- *Восстание Кланов*: Гуманоидные кланы постоянно угрожали деревне, но с исчезновением их последней группы налётчиков, они начали объединяться. Молодой, но могущественный жрец Тарзидана убеждает враждующие племена объединиться и обрушить свою месть на городок Плачущий Бриар. Партия - это всё что стоит у них на пути, и именно им предстоит остановить атаку здесь, чтобы не допустить вторжения в королевство!
- *Бальма, Король-Маг*: Исследование адской тюрьмы под Плачущим Бриаром вывели на свет легенды о древнем архимаге. Правив железной рукой, архимаг был ответственным за пленение демонов и окончание их ужасного господства. Легенды так же утверждают, что великие люди похоронили его в пещере под холмами рядом с его огромными и могущественными сокровищами. Авантюристы, ищущие древние знания или его неохраняемые сокровища, могут попробовать проникнуть в последнее пристанище Короля-Мага!
- *Цепи Лорда Дьявола*: После разрушения серебряной цепочки связывающей бородатого дьявола, новая армия дьяволов собирается на нижних планах, готовясь к вторжению в этот мир. Истории говорят о том, что на каждом из них надет серебряный ошейник с цепочкой уходящей далеко за горизонт. Понимая, что ошейник, связывающий бородатого дьявола подходит под это описание, персонажи могут отыскать возможные связи для победы над Лордом Дьяволов и остановить вторжение, прежде чем оно начнётся!