

## Stitch in Time АСТ II

### Пролог. Чудеса науки

Головная боль и смятение постепенно отступают, пока вы поднимаетесь с земли.

Неуверенно осматриваясь, вы понимаете, что находитесь в замусоренном переулке.

Ночь на удивление теплая и уже привычного снега не видно.

Киззи Шепард рычит, выбираясь из под обломков стола, ее волосы окрашены кровью, прикасаясь к ране, она кривится от боли.

«Проклятие! Не уверена, что случилось. Слишком много энергии..? Гиньоль, ты здесь? Помоги мне встать»

*(представить персонажа)*

Она отнимает руку ото лба и долго смотрит в небо.

«Похоже, мы все еще в Малифо, так что легко вернемся в мас-»

Ее прерывает женский крик. Из соседней аллеи выбегает блондинка в синем платье, за ней следует скелет в ржавой кирасе, хватая девушку и затаскивает назад.

### В аллее

Девушка борется со скелетом в составной броне. Несмотря на активное сопротивление, ей не удастся вырваться.

Красивый сероволосый мужчина с пышными усами наблюдает за происходящим.

Он одет в старомодный светло-синий костюм поверх которого накинут разноцветный плащ, переливающийся в свете газовых фонарей. К его бедру прикована толстая, украшенная узорами книга.

«Не сопротивляйтесь, Леди Хьюз» высокомерно говорит он. «Не вам тягаться с Легионом Смерти!»

Он направляет изысканный посох в ее сторону. Закрепленный на его конце Камень Душ пульсирует болезненным желто-зеленым светом и еще несколько вооруженных скелетов выступают из темноты. Их покрывают обрывки одежды и куски брони. У одного кираса, у другого шлем, у третьего наплечник. Обрывки одежды на одном из них напоминают платье помощницы Бесподобного Чэвиса.

Обеспокоенные люди наблюдают с безопасного расстояния и, похоже, никто не намерен вмешиваться.

Девушка снова пытается освободиться, потом поднимает голову и переводит испуганный взгляд с одного зеваки на другого, пока не останавливается на вас.

«Прошу! Спасите меня от этого безумца!»

## 1) Победили

### Аршамбо повержен (0 ран или меньше)

Посох некроманта светится ярче, он отступает назад и падает на одно колено.

В резких тенях порожденных желто-зеленым светом его кожа кажется обнаженной костью.

Поднявшись, он медленно приближается к девушке в синем пока свет его посоха постепенно меняется на нездорово фиолетовый. Свечение усиливается, когда вы невольно отступаете назад прикрывая глаза, вы видите нечеткие формы десятка призрачных когтистых рук вьющихся вокруг некроманта и поднимающих его в воздух.

«Смерть... не может умереть!», хрипит он и исчезает в сполохе фиолетового света.

### Аршамбо повержен: Гвинет «Погребена»

Как только фиолетовое свечение исчезает, реальность искажается, являя блондинку ранее захваченную некромантом. Легкие фиолетовые искры исчезают вокруг, пока она смущенно оглядывается.

Киззи подбегает, подхватывая девушку под плечо и уводит с места битвы. «Все нормально», говорит она девушке, когда та бросает на вас озадаченный взгляд. «Он ушел».

### После битвы (Гвинет спасена)

Киззи окидывает взглядом девушку. «Вы в порядке, мисс...?»

Блондинка кивает, разглаживая платье. «Леди Гвинет Хьюз. Большое спасибо за помощь. Не знала бы что и делать если бы вы не вмешались». Она оглядывается, «Вы не видели девушку в желтом платье? Мы с сестрой разделились, когда на нас напали».

«Нет, мы только видели...», голос Киззи стихает, она хватается за рану на голове и прислоняется к стене.

«...простите». Гвинет взволнованно вздыхает. «Дорогая, вас ранили. Позвольте мне... позвольте мне вызвать повозку. Я знаю доктора, что осмотрит ваши раны. Это самое меньшее, чем я могу отплатить за вашу храбрость»

## 2) Проиграли

### Спасение не удалось

Когда скелеты подтаскивают девушку к хозяину, он поднимает посох в воздух и произносит слово превращая желто-зеленый свет посоха в злое фиолетовый.

«С вами в качестве заложницы, вашему отцу не останется ничего иного кроме как отдать мне Слезу Горгоны!»

Несмотря на страх в глазах, девушка не уклоняется от похитителя. «Мой отец никогда не уступит вашим требованиям, Жан-Филип», усмехается она.

“Au contraire, ma chérie.” Он опускает посох и касается ее груди. В мгновение ока она исчезает, оставив на месте где только что стояла пепел и фиолетовый дымок. «Нет ничего, чем Жан-Филип Аршамбо не мог бы завладеть!»

### После битвы: (Гвинет похищена)

Когда битва близится к завершению, Киззи приваливается к стене переулка придерживая окровавленную голову. «Проклятие...ублюдок сбежал». Звук частых шагов привлекает ваше внимание. Молодая девушка в желтом платье спешит к вам. «Моя сестра, пожалуйста», выдыхает она. «Жан-Филип Аршамбо атаковал нас снаружи Оперного Дома Звезда ... вы видели что случилось с ней?» Киззи смотрит то на вас, то на девушку со страдальческим выражением. «Лучше вы ей скажите...»

### После битвы: Легион победил (Гвинет похищена)

Если все обреченные без сознания, Адвин Хьюз находит их после битвы и привозит к себе домой. Обреченные приходят в себя в особняке Хьюз под присмотром доктора Дюэра. Убитые обреченные отсутствуют, либо оставленные на месте битвы, либо обращенные Аршамбо в своих слуг.

## Сцена 2. Повозка вне времени.

После битвы с Жаном-Филипом Аршамбо, обреченные оказываются в повозке с Гвинет.

После того как Гвинет заплатила извозчику, используя серебрянные монеты вместо гилдеров, она забирается внутрь и усаживается в дальнем углу. Стенки уютно обиты тканью, хоть и немного тесно оттого, что все набились в салон.

Устроившись, она недоуменно смотрит на механическую руку Киззи .

«Простите за грубость, но вы все несколько... выбиваетесь из обычной публики, что окружает Оперный Дом Звезда»

### Рассказать Гвинет свою историю

TN	Проверка	Эффект
10	Контроль + Хитрость (Scrutiny + Cunning)	Она определенно смущена информацией: Никогда не слышала про Гильдию, Союз, современное оружие и механические конечности.

В идеале сейчас обреченные должны понять, что перенеслись во времени.

Если они спрашивают дату, Гвинет отвечает 13 июня 1794 г. (Было 20 февраля 1905)

Если до них не доходит, Киззи делает это за них:

Взгляд Киззи прикован к окну повозки, пока вы договариваетесь с Леди Гвинет.

«Вы постоянно упоминаете Оперный Дом Звезда... вы имеете ввиду Звездный Театр?»

«Никогда не слышала, чтобы его так называли», отвечает Гвинет.

Киззи медленно кивает, будто решает сложную задачу.

«И вы ходили смотреть настоящую оперу, а не шоу с кучей полуголых девиц, виляющих бедрами?»

Глаза Гвинет расширяются и она в ужасе смотрит на Киззи.

«Боюсь ваша подруга повредила голову сильнее, чем казалось»

Киззи кривится, хватается за голову. «Ох черт...»

Киззи отводит вас в сторону

Киззи потирает лоб здоровой рукой. «Это плохо, очень плохо. Не уверена как это случилось, но Разломы что открывает моя машина... похоже не пространственные, а временные. Это объясняет почему мы все еще в Малифо... нас забросило в прошлое, во времена первого Разлома».

Она глубоко вдыхает и устало вздыхает. «Думаю, что смогу построить новое устройство чтобы вернуть нас в наше время, но до этого момента, стоит быть осторожными. Последнее, что нам нужно, это временной парадокс».

### Проверки истории

TN	Проверка	Эффект
11	История + Интеллект (History + Intellect)	Вы слышали историю времен первого разлома о леди Гвинет. Она была трагической фигурой заключенной в любовный треугольник двумя воздыхателями. Пока они соперничали, леди Гвинет разбилась насмерть упав с часовой башни печально известной виллы Мондрагонэ. Говорят, что ее дух все еще обитает в часовой башне и никто не смог войти в поместье после ее гибели. <b>16+:</b> Поклонников звали Доктор Артур Дюэр и Профессор Марцелло Мондрагонэ.

### Сцена 3. Ухажеры-соперники

#### Прибытие в поместье Хьюз

Днем, поместье Хьюз несомненно исполнено тихого изящества. Но среди ночных теней, оно мрачное как труп на поминках. Высокие железные решетки окружают зеленые травянистые земли поместья.

Центральные ворота украшает семейный герб изображающий женщину со змееподобными волосами.

Леди Гвинет выходит из повозки и ждет пока вы все выберетесь, прежде чем приблизится к воротам и открыть их ключом из своей сумочки. «Придется немного пройтись», предупреждает она, «но, по крайней мере, земли поместья безопасны. И это шанс размять ноги после поездки».

#### Семейный герб изображающий женщину с волосами-змеями

TN	Проверка	Эффект
11	История + Интеллект (History + Intellect)	<p>Во времена первого разлома, Бернард Хьюз заявлял, что отколол большой Камень Душ от статуи богини змей, которую обнаружил, изучая пустоши Малифо.</p> <p>Камень Душ был примечателен своим размером и уникальным зеленым цветом. Хьюз назвал его Слеза Горгоны, видимо в честь семейного герба. По слухам камень был проклят и по прошествии лет Хьюз становился одержимым.</p> <p>После его смерти камень переходил от одного владельца к другому и каждый погиб при загадочных обстоятельствах.</p> <p><b>16+:</b> Хьюз стал параноиком после закрытия Разлома. Он уверился в том, что его внучка - Нерожденная последовавшая за ним на Землю и в 1802 году он запер свой кабинет в присутствии дочери и внучки и поджег комнату убив всех троих.</p>

#### Дошли до поместья

После тесной повозки, прогулка освежающая и даже Киззи похоже в лучшем настроении.

Когда вы подходите к поместью, Юная брюнетка в униформе горничной открывает дверь и Леди Гвинет незамедлительно отправляет ее вызвать «Доктора Дюэра».

Гвинет проводит вас в гостиную. «Пожалуйста, устраивайтесь. Если желаете выпить, в баре есть немного коньяка. Я переоденусь во что-то менее официальное и вернусь». С усталой улыбкой, она оставляет вас в удобной комнате.

#### Вызов на дом

#### Когда обреченные отдохнули и обсудили ситуацию, появляются доктор и его друг

Слуга открывает дверь, впуская в комнату двух мужчин. Первый, - белый мужчина за сорок с бакенбардами переходящими в аккуратно подстриженную бороду. Кончик носа венчают очки, в руке он сжимает черный докторский саквояж. «Добрый вечер», говорит он, приближаясь для рукопожатия. «Я доктор Артур Дюэр, а это профессор Марцелло Мондрагонэ». Второй мужчина на десяток лет моложе, с испанскими чертами и плутоватой ухмылкой сияющей на всю комнату. Его темные ботинки и жилет расшиты золотой нитью и он низко кланяется, когда доктор Дюэр его представляет. «Приятно познакомиться».

#### После встречи Доктора Артура Дюэра и Профессора Марцелло Мондрагонэ

TN	Проверка	Эффект
11	История + Интеллект (History + Intellect)	<p>Вы вспоминаете, что слышали о легендарной вражде между Доктором Дюэром и Профессором Мондрагонэ во времена первого разлома. Мужчины были друзьями и ухаживали за одной и той же женщиной, но ее смерть вбила клин в их дружбу и ожесточила их сердца. В 1797, Дюэр и Мондрагонэ провели финальную схватку на сцене оперного театра «Звезда»: в итоге, Доктор Дюэр убил Профессора Мондрагонэ метким выстрелом в сердце. Два месяца спустя, Разлом закрылся и Доктора Дюэра больше не видели.</p>

Ночь заканчивается одним из двух способов, в зависимости от того, спасли ли Гвинет.

### 1. Любовный треугольник (Гвинет спасена)

Гвинет возвращается в тот момент когда доктор Дюэр укладывает инструменты обратно в сумку. Ее лицо немедленно проясняется и она спешит к нему. «Огромное спасибо, что пришли, Артур, в столь поздний час». Вы невольно замечаете, что вечернее платье в которое она переделалась чуть более обольстительное, чем то, что она носила ранее.

Доктор Дюэр посмеиваясь, нежно сжимает его руку. «Не стоит, мисс Хьюз. Всегда рад видеть вас, даже в столь неприятных обстоятельствах».

«Хотя, вы должны нам обед». Мондрагонэ улыбается Гвинет прислонясь к стене, заставляя ее покраснеть. «Мы только сели за пару идеально прожаренных стейков, когда ваш посланник явился».

Гвинет бросает на него взгляд, отходя от доктора Дюэра. И говорит дразнящим тоном, «Возможно вам стоит принимать пищу пораньше, Профессор?»

#### Отношения между Гвинет и посетителями

TN	Проверка	Эффект
11	Контроль + Хитрость (Scrutiny + Cunning)	И Дюэр и Мондрагонэ испытывают романтические чувства к Гвинет и она похоже интересуется обоими. Романтическое напряжение густо разлито по комнате и осязаемо.  <b>16+:</b> Вы замечаете что Дюэр и Мондрагонэ оба стараются вести себя как джентельмены, при этом весьма беспокоятся, если Гвинет уделяет слишком много внимания другому.

### 2. Любовный треугольник (Гвинет похищена)

Когда профессор Мондрагонэ слышит новости, он принимается расхаживать. Его черты предельно сосредоточены и по поглаживанию бородки вы понимаете, что он пытается найти способ спасти Гвинет.

Доктор Дюэр более прямолинеен, задает вам вопросы о атаке, делает акцент на деталях, которые вы посчитали незначительными или несущественными. Он записывает каждый ответ в маленьком блокноте, иногда возвращаясь к и делая пометки к предыдущим записям.

«Аршамбо опасен», заявляет Мондрагонэ, злость сквозит в его словах. «Если кто и заслуживает смерти, так это он».

Дюэр вздыхает, убирая свой блокнот в карман пиджака. «Многие пытались. Он заключил соглашение с силами тьмы и те его защищают. Я посетил раскопки библиотеки, возможно среди найденных книг найдется упоминание о том как снять его защиту»

Мондрагонэ поворачивается к [СЛУЧАЙНОМУ ОБРЕЧЕННОМУ] и берет [ЕГО/ЕЕ] руки в свои. «Пожалуйста, помогите нам спасти Гвинет».

Доктор Дюэр и Профессор Мондрагонэ остаются, пока обреченным интересна беседа.

Если обреченные заявляют, что они из будущего, никто из мужчин не верит им, но они относятся к истории легковесно чтобы избежать обвинения новых друзей Гвинет дураками или лжецами.

TN	Проверка	Эффект
11	Контроль + Хитрость (Scrutiny + Cunning)	Они просто подшучивают над вами.

#### Гвинет не отправляется наверх и хочет дожидаться возвращения сестры, Адвин.

TN	Проверка	Эффект
10	Контроль + Хитрость (Scrutiny + Cunning)	Она сильно озабочена благополучием сестры, но старается не показывать этого.

#### Сцена 4. Записка о выкупе

Когда обреченные спускаются завтракать, отец Адвин, Бернард, рассуждает как вернуть дочь.

Вы проходите мимо кухни наполненной слугами, в мрачно пустую столовую. Гвинет держит за руку старшего мужчину сидящего рядом с ней. Есть явное сходство между ними, еще более явное в их общей беде.

Когда вы входите, мужчина поднимает взгляд и встает, отодвигаясь от Гвинет и надевая напудренный парик. «Доброе утро», говорит он протягивая руку, «Я Бернард Хьюз. Боюсь это утро не для формальных любезностей».

Гвинет передает записку через стол. «Моя сестра, Адвин. Безумец напавший на меня прошлой ночью, похитил ее».

(Адвин не вернулась домой, а к записке был приложен локон ее волос)

«Если мы отдадим камень в руки безумца, это лишь прибавит ему силы.

Адвин еще жива только по тому, что уникальный камень у нас»

Мотивы Бернарда

TN	Проверка	Эффект
11	Контроль + Хитрость (Scrutiny + Cunning)	Слова Бернарда больше продиктованы стремлением сохранить обладание камнем нежели спасти дочь. Если указать ему на это, он оскорблен тем, что вы могли подумать подобное, но по выражению лица Гвинет вы понимаете, что она заметила то же самое.

В любом случае, обреченные являются лучшей возможностью для семьи Хьюз чтобы спасти Адвин.

Если они не вызовутся, Гвинет умоляет помочь, вспоминая спасение ее предыдущей ночью как доказательство того, что обреченные могут победить Аршамбо.

Она готова на все ради сестры; если обреченные хотят денежного вознаграждения за героизм, она обещает им небольшое состояние (в испанских долларах) за помощь.

Бернард предлагает отнести пустую шкатулку и убить Аршамбо прежде чем произвести обмен.

Если неуверенны:

Киззи спускается вниз. Указывает на то, что Аршамбо намеревался похитить леди Гвинет, а не ее сестру и если ту убьют, это может привести к непредсказуемым последствиям в будущем. Тем более помочь будет правильно после того, как они были к нам добры.

Если требуют деньги на снаряжение, Гвинет дает 30\$

Попытки поиска Слезы Горгоны обречены на провал. Бернард держит камень в своем офисе в нескольких милях.

Задаток за спасение сестры Хьюз

TN	Проверка	Эффект
10	Торговля + Упорство (Barter + Tenacity)	Вы уговариваете ее выдать задаток в 50 Испанских долларов прямо сейчас.

### Заботливые союзники

В течение дня Артур Дюэр и Марцелло Мондрагонэ возвращаются в поместье Хьюз либо увидятся с Гвинет, либо узнать о записке с требованием выкупа.

Во время визита, Киззи Шепард разговаривает с профессором Мондрагонэ о доступности механических деталей.

Пока Дюэр изучает записку, Киззи отводит профессора Мондрагонэ в сторонку и о чем-то тихо переговаривается. Поначалу он в замешательстве, но по мере рассказа становится все заинтересованней и вскоре эти двое уже обсуждают машиностроение и рисуют диаграммы.

«Это на столетие опережает все, что я только мечтал построить». Мондрагонэ покачивает головой, глядя на Киззи с трепетом. «Вы и правда из будущего, не так ли?»

Инженер кивает. «Теперь вы можете осознать наше затруднение. Чтобы вернуться назад в свое время, нам нужно построить подобный механизм»

Мондрагонэ быстро нацарапывает записку на куске бумаги. «Вот адрес моего дома, Виллы Мондрагонэ. Покажите эту записку прислуге и они предоставят вам полный доступ к мастерской».

Киззи благодарно берет записку,

«Я начну работать над способом вернуться назад. Желаю удачи в спасении девушки, уверена у вас все получится».

**Гвинет:** «Возьмите нашу повозку, спасите сестру!»

**Марцелло:** «Господа, дамы, мы с Артуром намерены сопровождать вас в Оперный дом для битвы с Аршамбо».

**Дюэр:** «Наверняка с ним будет толпа приспешников и пригодится опытный медик, а Марцелло хороший стрелок».

**Гвинет:** «Я тоже хочу ехать. Не могу просто сидеть сложа руки». (Уговаривают остаться в повозке)

TN	Проверка	Эффект
10	Контроль + Хитрость (Scrutiny + Cunning)	Оба мужчины тайно надеются быть единственным освободившим похищенную сестру, не сомневаясь, что подобное проявление храбрости завоюет сердце Гвинет.

(Продолжительное испытание) Личность Аршамбо											
9:00 Am											
TN	Проверка				Эффект						
10	Лесть + Очарование (Bewitch + Charm)				<b>Успех:</b> Аршамбо был Квебекским следопытом, который ввязался в городскую битву с полчищами нежити три года назад. По слухам после окончания битвы он украл Гримуар повелевавшего нежитью некроманта.  <b>Провал:</b> К вам подходит молодой прилично одетый мужчина. «Я случайно услышал, что вы разыскиваете этого негодяя Аршамбо. Таки, он живет на болотах к востоку от города в башне из костей и собирает армию чтобы уничтожить город. Я сам конечно не видел, но вот брат жены моего друга он да».						
	История + Интеллект (History + Intellect)										
	Грамота + Интеллект (Literacy + Intellect)										
1 час	Успех 10										
	Провал 5										
Исторические факты											
1. УСПЕХ: 1786 год. Первое открытие Разлома. Разведка											
2. УСПЕХ: 1787 год. Заселение. Обнаружены камни душ и их свойства, Совет объявил об этом открытии миру.											
3. УСПЕХ: 1788 год. Активный приток поселенцев и рабочих.											
4. УСПЕХ: 1791 год. Атака первого некроманта											
5. УСПЕХ: Совет запретил использование Некромантии после учиненной в городе бойни.											
1. ПРОВАЛ:											
2. ПРОВАЛ:											
3. ПРОВАЛ:											
4. ПРОВАЛ:											
5. ПРОВАЛ: Таинственные огни замечены среди болот. Разведчики бесследно пропали.											
Джек Доу (догнать и схватить)											
TN	Проверка				Эффект						
Прямо на вас несется долговязый молодой человек, за ним бегут двое ополченцев, они кричат вам «Держи вора!»											
12	Атлетика + Мощь (Athletics + Might)				<i>Если догнали:</i>  Ополченцы благодарят вас за помощь. Они уводят заключенного, один из них радостно восклицает, «Похоже на этот раз Джек Доу не уйдет от закона!»  <i>Совет изгоняет Джек Доу из Малифо; без него Нерожденные не могут запечатать Разлом и следующую сотню лет идут бои за местность вокруг портала пока Нерожденные не сломлены и Гильдия не заявляет права на город</i>						
Изобретатель (Отвести подозрения)											
TN	Проверка				Эффект						
К вам приближается статный пожилой мужчина с пышной седой бородой. «Простите великодушно, могу я взглянуть на ваши странные устройства» <i>Мужчина настойчиво хочет осмотреть устройства. (механические конечности, контракты, револьверы)</i>											
10	Обман + Хитрость (Deceive + Cunning)				<i>Он инженер. Если он изучил объекты, то возвращается в свою мастерскую и за несколько лет создает копии, становясь богатым пока мир наполняют машины, основанные на изученных им устройствах.</i>  <i>Изучил?</i>						
Коллоди (изменить мнение зрителей)											
TN	Проверка				Эффект						
Вы видите четырехрукого констракта проводящего кукольное представление для группы детей и взрослых, но похоже никто из них не понимает глубины мастерства кукольника.											
10	Искусство + Хитрость (Art + Cunning)				<i>Если изменили мнение зрителей:</i>  <i>Коллоди, признан за свои таланты и возвращен на Землю, где приобретает общемировую известность как исполнитель, а не как убивающий детей монстр из линии времени Обреченных.</i>						



## Сцена 5. Оперативное вмешательство

7 pm - 10 pm	«La Buona Figliuola» (Хорошая дочь) – 5 испанских долларов за билет	
<p>Одежда завсегдатаев оперы на пике моды... и, несомненно, выглядит очень странно для вас.</p> <p>Мужчины носят узкие камзолы и чулки, вместе с накидками и треуголками, а женщины щеголяют платьями с низким воротником.</p> <p><i>Опера полностью на итальянском, и любой знаток языка может выделить основной сюжет:</i></p> <p>Маркиз Контигилья влюбляется в горничную, что заставляет жениха его сестры разорвать помолвку из-за шока и отвращения. Его сестра умоляет прекратить встречи с горничной, которая имеет множество своих собственных проблем. После многих поворотов сюжета, опера, наконец, заканчивается, когда немецкий солдат доказывает, что горничная на самом деле дочь немецкого барона, позволяя каждому, жениться без скандалов.</p>		
10 pm – 11:30 pm	Актеры и работники сцены переодеваются и уходят	
TN	Проверка	Эффект
10	Скрытность + Хитрость (Stealth + Cunning)	Спрятаться
Если обнаружили		
TN	Проверка	Эффект
10	Запугивание + Упорство (Intimidate + Tenacity)	Убедить не выгонять вас из театра
11:30 – 00:00 pm	Можно спокойно зайти	

7 pm	Аршамбо проникает в Оперный Дом через канализационный тоннель со связанной сестрой Хьюз, направляясь на мостки над сценой. Потом он ждет пока появится персонал ответственный за управление занавесом. Аршамбо убивает обоих, делая их частью своего Легиона Смерти. Они управляют занавесом во время представления и будут поднимать люк.
10:15 pm	По окончании оперы Аршамбо оставляет Хьюз со своими скелетными воинами и отправляется вниз под сцену, где убивает и поднимает еще двух работников сцены. С их помощью он расчищает перегороженный тоннель и приводит под сцену Горгулью.
11:20 pm	Аршамбо возвращается на мостки чтобы ожидать семью Хьюз со Слезой Горгоны. Если обреченные изучат мостки пока Аршамбо отошел, они обнаружат связанную сестру Хьюз и двух Легионеров Смерти и могут попытаться спасти ее без боя с Аршамбо.
<p><i>Даже если они спасут сестру Хьюз, Аршамбо возвращается на сцену как раз в тот момент, когда ее выводят из комнаты и выпускает ужасный взрыв магии в нее:</i></p> <p>Вы уже у дверей, когда слышите яростный крик со сцены, «Никто не смеет вставать на моем пути!»</p> <p>Аршамбо взмахивает посохом по широкой дуге, будто косой, тело Адвин скручивает невидимой силой.</p> <p>Она падает на землю, кровь хлещет из ее рта, носа и ушей.</p>	

После 11:20 PM, Аршамбо поджидает обреченных

Широкая сцена Оперного Дома Звезда освещена огромным канделябром с десятками мерцающих свечей.

Сцену украшают декорации дворянского дома, оставшиеся после финального акта вечерней оперы.

“*Bonsoir!* Добро пожаловать в оперу!” Голос разносится по всему театру, спустя мгновение, вы замечаете Жана-Филипа Аршамбо, человека в плаще, атаковавшего вас прошлой ночью. Он притаился на мостках над сценой, у его ног можно различить женский силуэт. Вокруг ее запястья обернута веревка и она опасно балансирует на краю мостков. «Вы принесли Слезу Горгоны?»

«Вы принесли Слезу Горгоны?»

TN	Проверка	Эффект
12	Убедить, что камень у вас: Обман + Хитрость (Deceive + Cunning)	<b>Успех:</b> «Оставьте Слезу Горгоны на сцене и медленно отойдите назад». (если в ящике: «Сначала откройте ящик, что бы я мог увидеть Камень Души») Он спрыгивает на сцену, его плащ драматически развеваются, когда он поднимает его вверх. Сжав камень в руке, он приказывает своим немертвым прислужникам атаковать. <b>Провал:</b> «Вздумали играть со мной?» Он сталкивает пленницу с мостков, она падает и повисает на привязанной к запястью веревке.
Провал: Сестра Хьюз свисает на веревке		
TN	Проверка	Эффект
14	Дальний бой (Range Combat)	Веревка рвется, и она падает на сцену, ушибленная, но невредимая. <b>9-:</b> «На груди расцветает кровавое пятно на месте сердца» (Аршамбо не совершает последний удар)

Перед сценой Оркестровая яма, утопленная на 10 футов в пол.

Персонажи падающие в оркестровую яму получают 2/4/6 урона и падают **Ничком**.

Если отказались от помощи Дюэра и Мондрагонэ, они не появляются до начала третьего раунда боя.

Доктор Артур Дюэр	
Ход	Действие
1+	Первая помощь либо атака
1	«Атакуйте скелетов, пока они не выпустили этого монстра на сцену»
2	«Источник его магии – том прикованный к бедру!»

Профессор Марцелло Мондрагонэ	
Порядок действий	Действие
1)	Двигается к мосткам, и девушке.
2)	Если она висит (2 ОД поднять на мостки)
3)	1 ОД чтобы развязать

#### Когда Аршамбо приказывает прислужникам атаковать

Камень Душ на конце посоха Аршамбо начинает светиться желто-зеленым светом, он осуждающе указывает на вас.  
“Оркестр туш! Поднять занавес! Настал час вам узреть всю мою силу!”

Скелетные войны показываются с обеих сторон сцены. Аршамбо указывает им свободной рукой, и они приблизившись тянут рычаги и веревки свисающие сзади. «Созерцайте явление Горгульи!»

Скрытый под сценой люк открывается, показывая жуткое порождение, ожидающее на подъемной платформе. Это высокое слияние десятков тел, соединенных вместе в непостижимую нежить. Еще немного и скелеты поднимают его на сцену.

Уничтожить веревки подъемного механизма		
TN	Проверка	Эффект
14	<i>Огнестрельное оружие:</i> Дальний бой (Range Combat)	Как только веревка уничтожена, она не используется для подъема.  Если обе веревки уничтожены, платформа падает на землю.
8	<i>Рубящее оружие:</i> Ближний бой (Melee Combat)	
Веревки		
Поднятие механизма		

**1) Аршамбо убит владея Томом Горгоны, он вместо этого (спасен темными силами)**

Аршамбо падает на колени, зажимая рану и тяжело дыша. Его посох яркой вспышкой меняет цвет свечения с желто-зеленого на призрачно фиолетовый. На мгновение вам кажется, что плоть его гниет обнажая кости.

«Вы так и не поняли?» рычит он, удивленно не смотря на боль. «Невозможно... убить ...саму смерть!»

Десятки призрачных рук появляются над некромантам и пронзают его тело. Они поднимают его и с усмешкой он говорит, «Позвольте показать!»

Аршамбо взмахивает посохом по широкой дуге, будто косой, тело Адвин скручивает невидимой силой.

Она падает на землю, кровь сочится из ее рта, носа и ушей.

С болезненным смехом, Аршамбо исчезает.

**2) Если Аршамбо убит без Тома Горгоны, он умирает с последним проявлением злобы.**

“НЕТ!” Аршамбо отступает назад, зажимая рану рукой. «Невозможно... Я сама смерть!»

Он падает на колени, вокруг кровь быстро собирается в лужу. «Если я... отправляюсь в Ад... я отказываюсь идти один!»

Из последних сил, Аршамбо взмахивает посохом по широкой дуге, будто косой, тело Адвин скручивает невидимой силой. Она падает на землю, кровь сочится из ее рта, носа и ушей.

С болезненным смешком, некромант заваливается на спину и умирает, усмешка навечно застыла на его губах.

**Спасение девушки**

Доктор Дюэр удивленно вскрикивает и спешит к девушке. «Быстрее, нужно увезти ее отсюда».

(Два персонажа могут нести ее к выходу с обычной скоростью) Нужно пройти 17 ярдов.

**Эпилог: Умиравшая девушка**

**Обреченные покидают Оперный Дом Звезда с умирающей сестрой Хьюз**

Доктор Дюэр распахивает дверь повозки и укладывает Адвин внутрь. Рукава его белого пиджака пропитаны кровью, а Адвин бледна от потери крови.

«Ведите повозку к Вилле Мондрагонэ!» кричит он забравшись вместе с Адвин.

«И найдите Марцелло! Возможно с моими медицинскими знаниями и его навыками машиностроения мы сумеем ее спасти!»

(Если присутствует Мондрагонэ либо другая сестра, они управляют повозкой)

Справится с лошадьми и повозкой на большой скорости

TN	Проверка	Эффект
10	Животноводство + Очарование (Husbandry + Charm)	Немертвые персонажи получают [-] на эту проверку – лошади пугаются.

Результат:

Доктор Дюэр достает свою сумку. «Ей нужно переливание крови»

(если есть сестра, она вызывается)

«Одному из вас нужно поделится кровью, чтобы поддерживать ее жизнь»

(Такой персонаж слегка рассеян в начале следующего акта)

Результат: