

Гниющие Руины Галайна

DUNGEONS & DRAGONS® LIVING FORGOTTEN REALMS
Приключение

Автор: COLIN MARCO

Редакторы: CHRIS WACHAL и SHAWN MERWIN

Игровые тестеры: BRYAN AMBURN, MIKE BARNES, DAVE
BASTINE, JORDAN CONRAD, KEVIN LAWSON, RICH MARFLAK и
SHAWN MERWIN

Перевод: AKLER

AKLER.MORTIFERUS@GMAIL.COM

Посреди гоблинских налётов совершающихся из разрушенного города Галайна, молодая женщина генази обращается к вам с просьбой отыскать её брата. Пропавший или убитый, но она просит вас найти его! *Living Forgotten Realms* приключение в Акануле для персонажей 1-4 уровней.

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

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

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

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

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

Санкционированная RPGA®-игра

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

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

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

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

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

Приготовления к Игре

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

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

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

Как читать Блоки Статистики Монстров

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

Важная Информация для DM

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

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

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

- **У вас есть все права для принятия решений в ходе приключения для лучшего взаимодействия партии с окружающим миром.** Это особенно важно, так как часто применяется вне боевых столкновений, но не стесняйтесь использовать модель "уравновешивания столкновения" (обычно для групп нестандартного размера) для корректировки столкновения под группу, которой слишком легко или наоборот слишком сложно даётся данное приключение.

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

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

- **Помните о скорости и поддерживайте игровую сессию в подобающем ритме.** Не стоит затягивать игру, в такие моменты игра теряет нить событий. В то же самое время следите, чтобы игроки не заканчивали игру слишком быстро; убедитесь, что вы дали им весь игровой опыт.

Living Forgotten Realms приключения рассчитаны на 3.5 – 4 часа игры; убедитесь что вы знаете плюсы и минусы коротких и затяжных игр. Корректируйте темп игры соответствующе.

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

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

Корректировка Уровней Персонажей

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

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

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

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

Неудача в Решении Столкновения

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

Смерть Персонажа

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

- **Заплатить цену за проведение ритуала.** Если группа выбирает этот путь, то стоимость должна быть равномерно распределена между всей партией (500 зм на геройском уровне, 5,000

зм на уровне совершенства и 50,000 зм на эпическом уровне). Использование источника ритуала вне партии стоит на 20% дороже его базовой стоимости. Полная стоимость в этом случае равна 600 зм на геройском уровне, 6,000 зм на уровне совершенства и 60,000 зм на эпическом уровне. Умерший РС, который выбрал этот метод возвращения к жизни, получает полные (или половину, если партия была побеждена) очки опыта за столкновение, в котором погиб персонаж, но не получает никаких очков опыта за любые столкновения, которые он пропустил пока был мёртв. Если приключение всё ещё продолжается, то РС получает последующий опыт как обычно и получает все положенные ему награды в конце приключения.

- **Призыв условия Смертельного Милосердия.** Если группа не может позволить себе заплатить за ритуал (или же просто не желает это делать), то РС может выбрать вернуться к жизни в конце приключения. Если это происходит то он лишается всяких наград (включая сокровища и сюжетные награды) полученных в ходе приключения кроме очков опыта полученных до смерти персонажа (персонаж по прежнему получает очки опыта за столкновение в ходе которого он погиб). Даже в таком случае РС не может участвовать в этом же приключении во второй раз.

Вехи

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

Фон Приключения

Нападения гоблинов на дорогах за пределами Айрспара ничем не сдерживаются. Гоблины атакуют маленькие фермы и караваны.

Племя сейчас представляющее наибольшую угрозу устроило себе логово в разрушенном городе под названием Галайн. Властями Айрспара была объявлена награда, которую может получить любой, кто сможет разобраться с проблемой. Несколько недель назад в логово гоблинов отправилась группа искателей приключений с тех пор о них ничего не слышно.

Первоначально племя угрожало лишь областям лежащим в непосредственной близости от Галайна. Однако борьба за власть внутри племени оставила его прежнего лидера слепым и израненным. Новый лидер нападает более жестко и решительно, нацелившись на торговые караваны. Новый режим племени привлёк и другие племена, превратив их в настоящую угрозу.

Введение Игроков

Прочтите или перефразируйте для игроков следующее:

Вы в Айрспаре, привлечённые разговорами о гоблинских налётчиках и украденных товарах.

Местные законные власти готовы предложить неплохую награду любому, кто сможет разобраться с проблемой.

Как говорят, гоблинские налётчики поселились в руинах Галайна, давным-давно разрушенного города.

В то же самое время, молодая женищина генази сообщила вам, что пропал её брат. Он ушел несколько недель назад попытать удачу вместе с группой искателей приключений, и с тех пор о нём ничего не известно. Опасаясь худшего, она обращается к вам, предлагая вам золото за возвращение её брата, или хотя бы его медальона. Этот подарок, который она подарила ему, поможет сберечь память о нём.

Молодую генази зовут Кулерия, а её брата Подров. Молодой генази и некоторые из его друзей обзавелись некоторым оборудованием искателей приключений и направились к руинам Галайна, убежденные, что именно они будут теми, кто остановит набеги гоблинов.

Введение DM'а

Большая часть этого приключения проходит в столкновениях с гоблинами и в сражениях с ними. Гоблины живучие, свирепые противники, и столкновения с ними призваны это продемонстрировать.

Столкновение 1: Битва на Мосту

Столкновение Уровень 2/4 (120/185 XP)

Установки

Это столкновение включает следующих существ:

2 гоблина чёрное лезвие (B)

3 гоблина воина (W)

4 гоблина резчика (C)

Гоблины используют парящий остров и мосты как место для засады на повозки. Когда появляются персонажи, они грабят очередной фургон.

Когда искатели приключений входят в область, прочтите:

Вы пересекаете равнины из странного камня, образующего волны, похожие на замерший океан.

Вы подходите к мосту, перекинутому через глубокое ущелье. Мост соединяется с островом, парящим между двумя краями ущелья, и тянется до другой стороны.

На парящем острове, на середине дороги лежит перевёрнутый фургон. Банда гоблинов обыскивает то что осталось от фургона и торговца, который им управлял.

Особенности Области

Края Парящего Острова: Края парящего острова резко уходят вниз к дну ущелья. Любой персонаж, который упадёт за край, получит 2d10 урона от падения, упав на камни внизу.

Разбитая Повозка: Остатки торговой повозки генази лежат в стороне. Проверка Атлетики DC 20 (DC 10 с разбега) позволит персонажу запрыгнуть наверх повозки (как часть движения). В противном случае необходимо потратить две клетки передвижения, чтобы взобраться наверх повозки.

Тактика

Гоблины резчики прилагают все свои усилия, чтобы защититься, используя остатки повозки как укрытие. Они знают, что бежать бесполезно и сражаются до смерти.

Гоблины чёрные лезвия стараются держаться вне зоны видимости, предпочитая оставаться укрытыми за развалинами повозки, ожидая, чтобы выпрыгнуть и удивить неосторожного врага своей способностью *хитрый*. Гоблины воины обходят поле битвы с разных сторон, ища выгодную позицию, для использования своих способностей *выгодная позиция* и *мобильная дистанционная атака*.

Уравновешивание Столкновения

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

Четыре РС: Уберите одного гоблина воина.

Шесть РС: Добавьте одного гоблина чёрное лезвие.

Окончание Столкновения

Персонажи достигают руин Галайна, которые лежат прямо за мостом.

Очки Опыта

Персонажи получают по 120/155 очков опыта за победу над гоблинами.

Сокровище

У гоблинов обнаруживается небольшой мешочек ценностей, которые они отыскивали внутри фургона. В мешочке находится одно *зелье лечения*, и 7/11 зм за каждого персонажа.

Столкновение 1: Битва на Мосту Статистика

(Низкоуровневая Версия)

Гоблин Чёрное Лезвие	Уровень 1 Соглядатай
Маленький природный гуманоид (гоблин)	XP 100
Инициатива +7 Чувства Внимательность +1; сумеречное зрение НР 25; Ранен 12 АС 16; Стойкость 12, Рефлексы 14, Воля 11 Скорость 6; смотрите также <i>тактика гоблинов</i>	
⚔ Короткий Меч (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +5 vs. АС; 1d6+2 урона	
Боевое Превосходство Гоблин чёрное лезвие наносит дополнительно 1d6 урона по любой цели, если он имеет над ней боевое превосходство.	
Тактика Гоблинов (мгновенная реакция, когда промахивается в ближней атаке; неограниченное) Гоблин смещается на 1 клетку.	
Хитрый Во время смещения гоблин чёрное лезвие может двигаться в клетку занимаемую союзником равного с ним уровня или ниже. Это существо смещается в клетку, занимаемую гоблином чёрным лезвием как свободное действие.	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинский Навыки Скрытность +10, Воровство +10 Str 14 (+2) Dex 17 (+3) Wis 12 (+1) Con 13 (+1) Int 8 (-1) Cha 8 (-1)	
Снаряжение кожаная броня, короткий меч	

Гоблин Резчик	Уровень 1 Слуга
Маленький природный гуманоид	XP 25
Инициатива +3 Чувства Внимательность +1; сумеречное зрение НР 1; промахнувшаяся атака никогда не повреждает слугу АС 16; Стойкость 12, Рефлексы 14, Воля 11 Скорость 6; смотрите также <i>тактика гоблинов</i>	
⚔ Короткий Меч (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +5 vs. АС; 4 урона (5 урона если гоблин резчик имеет боевое превосходство против цели).	
Тактика Гоблинов (мгновенная реакция, когда промахивается в ближней атаке; неограниченное) Гоблин смещается на 1 клетку.	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинский Навыки Скрытность +5, Воровство +5 Str 14 (+2) Dex 17 (+3) Wis 12 (+1) Con 13 (+1) Int 8 (-1) Cha 8 (-1)	
Снаряжение кожаная броня, короткий меч	

Гоблин Воин	Уровень 1 Налётчик
Маленький природный гуманоид	XP 100
Инициатива +5 Чувства Внимательность +1; сумеречное зрение НР 29; Ранен 14 АС 17; Стойкость 13, Рефлексы 15, Воля 12 Скорость 6; смотрите также <i>мобильная дистанционная атака</i> и <i>тактика гоблинов</i>	
⚔ Копьё (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +6 vs. АС; 1d8 + 2 урона.	
☞ Метательное копье (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие Дистанция 10/20; +6 vs. АС; 1d6 + 2 урона.	
☞ Мобильная дистанционная атака (стандартное; неограниченное) Гоблин воин может двигаться вплоть до половины от своей скорости; в любой точке своего перемещения, он может сделать одну дистанционную атаку без провоцирования атаки при возможности.	
Выгодная Позиция Если во время своего хода, гоблин воин заканчивает своё движение, по крайней мере, в 4х клетках от стартовой точки, он наносит дополнительно 1d6 урона своей дистанционной атакой до начала своего следующего хода.	
Тактика Гоблинов (мгновенная реакция, когда промахивается в ближней атаке; неограниченное) Гоблин смещается на 1 клетку.	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинский Навыки Скрытность +10, Воровство +10 Str 14 (+2) Dex 17 (+3) Wis 12 (+1) Con 13 (+1) Int 8 (-1) Cha 8 (-1)	
Снаряжение кожаная броня, копьё, 5 метательных копий в колчане	

Столкновение 1: Битва на Мосту Статистика

(Высокоуровневая Версия)

Гоблин Чёрное Лезвие (уровень 3)	Уровень 3 Соплядатай
Маленький природный гуманоид (гоблин)	XP 150
Инициатива +7 Чувства Внимательность +1; сумеречное зрение НР 37; Ранен 18 АС 18; Стойкость 14, Рефлексы 16, Воля 13 Скорость 6; смотрите также <i>тактика гоблинов</i>	
⚔ Короткий Меч (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +6 vs. АС; 1d6+3 урона	
Боевое Превосходство Гоблин чёрное лезвие наносит дополнительно 1d6 урона по любой цели, если он имеет над ней боевое превосходство.	
Тактика Гоблинов (мгновенная реакция, когда по нему промахнулись в ближней атаке; неограниченное) Гоблин смещается на 1 клетку.	
Хитрый Во время смещения гоблин чёрное лезвие может двигаться в клетку занимаемую союзником равного с ним уровня или ниже. Это существо смещается в клетку, занимаемую гоблином чёрным лезвием как свободное действие.	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинский Навыки Скрытность +10, Воровство +10 Str 14 (+2) Dex 17 (+3) Wis 12 (+1) Con 13 (+1) Int 8 (-1) Cha 8 (-1)	
Снаряжение кожаная броня, короткий меч	

Гоблин Резчик	Уровень 1 Слуга
Маленький природный гуманоид	XP 25
Инициатива +3 Чувства Внимательность +1; сумеречное зрение НР 1; промахнувшаяся атака никогда не повреждает слугу АС 16; Стойкость 12, Рефлексы 14, Воля 11 Скорость 6; смотрите также <i>тактика гоблинов</i>	
⚔ Короткий Меч (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +5 vs. АС; 4 урона (5 урона если гоблин резчик имеет боевое превосходство против цели).	
Тактика Гоблинов (мгновенная реакция, когда по нему промахнулись в ближней атаке; неограниченное) Гоблин смещается на 1 клетку.	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинский Навыки Скрытность +5, Воровство +5 Str 14 (+2) Dex 17 (+3) Wis 12 (+1) Con 13 (+1) Int 8 (-1) Cha 8 (-1)	
Снаряжение кожаная броня, короткий меч	

Гоблин Воин (уровень 4)	Уровень 4 Налётчик
Маленький природный гуманоид	XP 175
Инициатива +6 Чувства Внимательность +2; сумеречное зрение НР 54; Ранен 27 АС 20; Стойкость 16, Рефлексы 18, Воля 15 Скорость 6; смотрите также <i>мобильная дистанционная атака и тактика гоблинов</i>	
⚔ Копьё (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +9 vs. АС; 1d8 + 3 урона.	
➤ Метательное копье (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие Дистанция 10/20; +9 vs. АС; 1d6 + 3 урона.	
➤ Мобильная дистанционная атака (стандартное; неограниченное) Гоблин воин может двигаться вплоть до половины от своей скорости; в любой точке своего перемещения, он может сделать одну дистанционную атаку без провоцирования атаки при возможности.	
Выгодная Позиция Если во время своего хода, гоблин воин заканчивает своё движение, по крайней мере, в 4х клетках от стартовой точки, он наносит дополнительно 1d6 урона своей дистанционной атакой до начала своего следующего хода.	
Тактика Гоблинов (мгновенная реакция, когда по нему промахнулись в ближней атаке; неограниченное) Гоблин смещается на 1 клетку.	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинский Навыки Скрытность +11, Воровство +11 Str 14 (+3) Dex 17 (+4) Wis 12 (+2) Con 13 (+2) Int 8 (+0) Cha 8 (+0)	
Снаряжение кожаная броня, копьё, 5 метательных копий в колчане	

Столкновение 1: Битва на Мосту Карта

HIDDEN CRYPTS

ACID PIT / FLOOR 2x4 x2

RUINS OF THE WILD

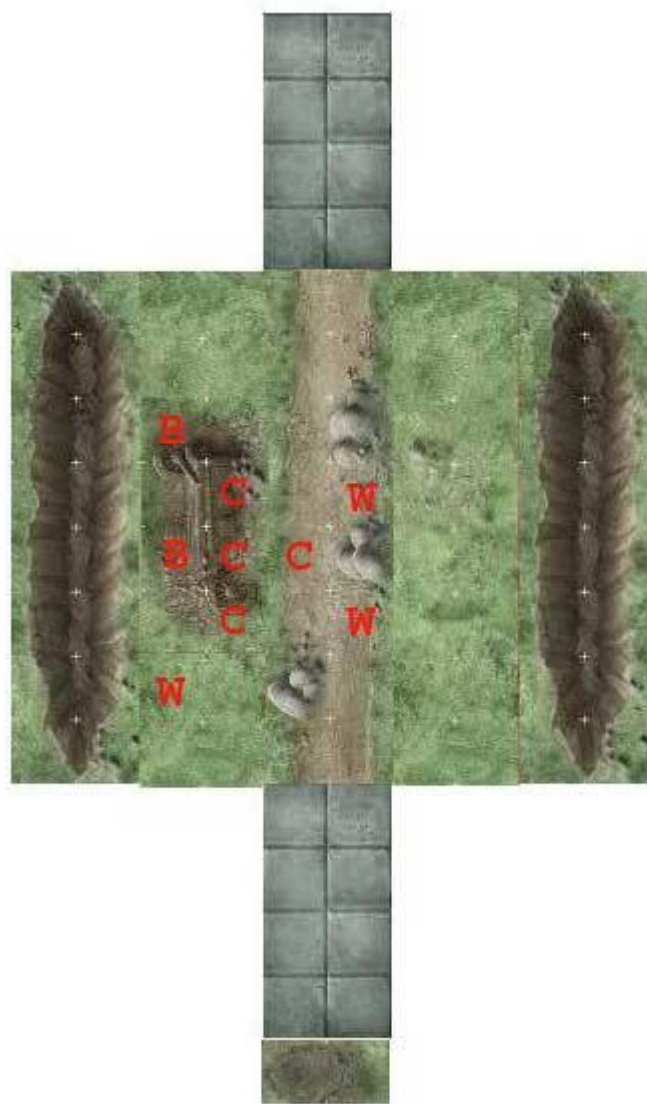
STREAM / CREVASSE 8x2 x2

ROAD / CREVASSE 8x2 x1

RUINED WAGON / BRIAR 4x2 x1

FALLEN STATUE / MUD PUDDLE 2x1 x1

FIELD / ROAD 8x2 x2



РС начинают здесь

Столкновение 2: Разрушенные Ворота Галайна

Столкновение Уровень 1/1 (20-60/25-85 XP)

Установки

Это столкновение включает следующих существ:

1 гоблин снайпер (S)

2 гоблина воина (W)

Гоблины оставили здесь снайпера, следить за местностью. Ворота стоят широко распахнутыми.

Когда искатели приключений входят в область, прочтите:

Разрушенные ворота Галайна стоят на вершине высокой груды искрошившегося камня. Они украшены мрачными символами племени гоблинов и черепами тех, кто осмелился пересечь их.

Особенности Области

Эта область включает следующие указанные особенности:

Возвышение: Ворота Галайна стоят на высоком возвышении 15 футов высотой. Лишь небольшой выступ выходит вперёд перед воротами. Чтобы взобраться к воротам требуется проверка Атлетики DC 11.

Стены и Ворота: Стены Галайна стоят, искрошившись за века и повреждённые силами природы. Область над воротами служит как вышка для гоблина снайпера. Персонажи могут проникнуть в ветхую конструкцию и атаковать гоблина снайпера, взобравшись по приставленной к стене лестнице.

Любой упавший с 20-футовой стены получает 2d10 урона от падения.

Тактика

Гоблин снайпер пытается скрыть своё присутствие наверху, и он ожидает, когда персонажи начнут карабкаться вверх. Это даёт ему боевое превосходство. Он стреляет настолько далеко, насколько может.

Если персонажи достигают ворот или наносят ему тяжелую рану, то он зовёт на помощь гоблинов из лагеря неподалёку. Он боится гнева предводителя больше чем персонажей и сражается с ними до смерти.

Помощь прибывает спустя два раунда, в виде двух гоблинов воинов, которые продолжают забрасывать поднимающихся персонажей метательными копьями и используют *выгодную позицию* на любого персонажа добравшегося до верха.

Уравновешивание Столкновения

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

Четыре PC: Уберите одного гоблина воина.

Шесть PC: Добавьте одного гоблина снайпера.

Конец Столкновения

Когда персонажи побеждают гоблинов у ворот, они могут пройти через разрушенную сторожку в сам город.

Очки Опыта

Если персонажи успеют убить гоблина снайпера прежде, чем подоспеют гоблины воины, то каждый из них получит по 20/25 XP.

Если персонажи победят и снайпера и двух воинов, то они получают по 60/85 XP.

Сокровище

У этих гоблинов нет сокровищ.

Столкновение 2: Разрушенные Ворота Галайна Статистика (Низкоуровневая версия)

Гоблин Воин	Уровень 1 Налётчик
Маленький природный гуманоид	XP 100
Инициатива +5 Чувства Внимательность +1; сумеречное зрение НР 29; Ранен 14 АС 17; Стойкость 13, Рефлексы 15, Воля 12 Скорость 6; смотрите также <i>мобильная дистанционная атака</i> и <i>тактика гоблинов</i>	
⚔ Копьё (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +6 vs. АС; 1d8 + 2 урона.	
✂ Метательное копье (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие Дистанция 10/20; +6 vs. АС; 1d6 + 2 урона.	
✂ Мобильная дистанционная атака (стандартное; неограниченное) Гоблин воин может двигаться вплоть до половины от своей скорости; в любой точке своего перемещения, он может сделать одну дистанционную атаку без провоцирования атаки при возможности.	
Выгодная Позиция Если во время своего хода, гоблин воин заканчивает своё движение, по крайней мере, в 4х клетках от стартовой точки, он наносит дополнительно 1d6 урона своей дистанционной атакой до начала своего следующего хода.	
Тактика Гоблинов (мгновенная реакция, когда по нему промахнулись в ближней атаке; неограниченное) Гоблин смещается на 1 клетку.	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинский Навыки Скрытность +10, Воровство +10 Str 14 (+2) Dex 17 (+3) Wis 12 (+1) Con 13 (+1) Int 8 (---1) Cha 8 (---1) Снаряжение кожаная броня, копьё, 5 метательных копий в колчане	

Гоблин Снайпер (уровень 1)	Уровень 1 Стрелок
Маленький природный гуманоид	XP 100
Инициатива +5 Чувства Внимательность +2; сумеречное зрение НР 25; Ранен 12 АС 15; Стойкость 12, Рефлексы 13, Воля 10 Скорость 6; смотрите также <i>тактика гоблинов</i>	
⚔ Короткий Меч (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +5 vs. АС; 1d6 + 2 урона.	
✂ Ручной Арбалет (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие Дистанция 10/20; +8 vs. АС; 1d6 + 4 урона.	
Снайпер Когда гоблин снайпер проводит дистанционную атаку из укрытия и промахивается, он остаётся скрыт.	
Боевое Превосходство Гоблин снайпер наносит дополнительно 1d6 урона по любой цели, если он имеет над ней боевое превосходство.	
Тактика Гоблинов (мгновенная реакция, когда по нему промахнулись в ближней атаке; неограниченное) Гоблин смещается на 1 клетку.	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинский Навыки Скрытность +12, Воровство +12 Str 14 (+3) Dex 18 (+5) Wis 13 (+2) Con 13 (+2) Int 8 (+0) Cha 8 (+0) Снаряжение кожаная броня, короткий меч, ручной арбалет и 20 болтов	

Столкновение 2: Разрушенные Ворота Галайна Статистика (Высокоуровневая версия)

Гоблин Воин (уровень 3) Маленький природный гуманоид	Уровень 3 Налётчик XP 150
Инициатива +5 Чувства Внимательность +1; сумеречное зрение НР 45; Ранен 22 АС 19; Стойкость 15, Рефлексы 17, Воля 14 Скорость 6; смотрите также <i>мобильная дистанционная атака и тактика гоблинов</i>	
⚔ Копьё (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +8 vs. АС; 1d8 + 3 урона.	
✂ Метательное копье (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие Дистанция 10/20; +8 vs. АС; 1d6 + 3 урона.	
✂ Мобильная дистанционная атака (стандартное; неограниченное) Гоблин воин может двигаться вплоть до половины от своей скорости; в любой точке своего перемещения, он может сделать одну дистанционную атаку без провоцирования атаки при возможности.	
Выгодная Позиция Если во время своего хода, гоблин воин заканчивает своё движение, по крайней мере, в 4х клетках от стартовой точки, он наносит дополнительно 1d6 урона своей дистанционной атакой до начала своего следующего хода.	
Тактика Гоблинов (мгновенная реакция, когда по нему промахнулись в ближней атаке; неограниченное) Гоблин смещается на 1 клетку.	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинский Навыки Скрытность +10, Воровство +10 Str 14 (+3) Dex 17 (+4) Wis 12 (+2) Con 13 (+2) Int 8 (+0) Cha 8 (+0)	
Снаряжение кожаная броня, копье, 5 метательных копий в колчане	

Гоблин Снайпер Маленький природный гуманоид	Уровень 2 Стрелок XP 125
Инициатива +5 Чувства Внимательность +2; сумеречное зрение НР 31; Ранен 15 АС 16; Стойкость 13, Рефлексы 14, Воля 11 Скорость 6; смотрите также <i>тактика гоблинов</i>	
⚔ Короткий Меч (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +6 vs. АС; 1d6 + 2 урона.	
✂ Ручной Арбалет (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие Дистанция 10/20; +9 vs. АС; 1d6 + 4 урона.	
Снайпер Когда гоблин снайпер проводит дистанционную атаку из укрытия и промахивается, он остаётся скрыт.	
Боевое Превосходство Гоблин снайпер наносит дополнительно 1d6 урона по любой цели, если он имеет над ней боевое превосходство.	
Тактика Гоблинов (мгновенная реакция, когда по нему промахнулись в ближней атаке; неограниченное) Гоблин смещается на 1 клетку.	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинский Навыки Скрытность +12, Воровство +12 Str 14 (+3) Dex 18 (+5) Wis 13 (+2) Con 13 (+2) Int 8 (+0) Cha 8 (+0)	
Снаряжение кожаная броня, короткий меч, ручной арбалет и 20 болтов	

Столкновение 2: Разрушенные Ворота Галайна Карта

ARCANE CORRIDORS

BLOOD MIST / FLOOR 4x4 x2

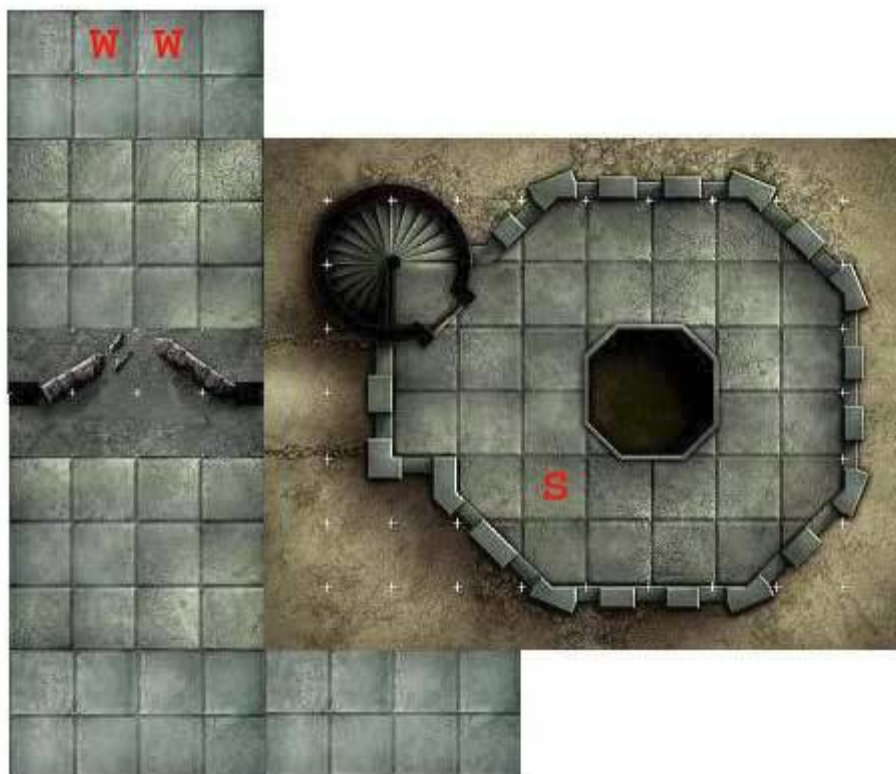
BROKEN DOORS / FLOOR 4x2 x1

TOWER TOP / MAGIC LAB 8x10 x1

HIDDEN CRYPTS

ACID PIT / FLOOR 2x4 x2

DOUBLE DOORS - HALL / FLOOR 4x2 x1



РС начинают здесь

Столкновение 3: Кровь на Улицах

Столкновение Уровень 1/3 (70-110/90-150 XP)

Установки

Это столкновение включает следующих существ:

2 гоблина воина (W)

6 гоблинов резчиков (C)

1 охровое желе (O)

Племя гоблинов нашло пристанище в стенах брошенных и разрушенных домов Галайна. Если персонажи убили гоблина снайпера прежде, чем он позвал подмогу, то эти гоблины сейчас стоят на улице. Гоблины резчики прячутся в лачугах, ожидая атаки.

Если персонажи успели убить гоблина снайпера в прошлом столкновении прежде, чем он позвал на подмогу воинов, то персонажи могут получить раунд внезапности в этом столкновении.

Когда искатели приключений входят в область, прочтите:

Большая часть Галайна за прошедшие века превратилась в крошево. Главная улица сплошь усыпана щебнем. Вонь от немых тел и гниения невыносима в пыльном воздухе.

Единственное строение, которое остаётся относительно целым это ратуша, стоящая в конце главной улицы.

Проверьте пассивную Внимательность персонажей, и скажите им, что заметили их персонажи.

DC 15: *Несколько гоблинов прячутся в руинах зданий вдоль главной улицы.*

Особенности Области

Щебень: Упавшие статуи, искрошившаяся мостовая и рухнувшие здания - всё это засыпало улицы щебнем.

Области, отмеченные камнями, считаются труднопроходимой поверхностью.

Передвижение через камни считается как движение по труднопроходимой поверхности.

Фонтан: Этот некогда прекрасный фонтан считается укрытием и труднопроходимой поверхностью.

Тела: Гоблины свалили тела жертв в кучу около одного из зданий. Земля рядом стала наполняться жидкой эссенцией смерти, вызвав появление окровавленных камней вокруг них. Сама по себе груда тел считается непроходимой поверхностью. Брат молодой женщины может быть найден мертвым в этой куче (Внимательность DC 15, чтобы заметить его), но амулета нигде не видно.

Окровавленные Камни: Область непосредственно вокруг груды тел наполнена эссенцией смерти и страданий. Брусчатка улицы превратилась в окровавленные камни. Когда атака происходит из клетки отмеченной как окровавленные камни, то критические попадания происходят при натуральном значении кубика 19 или 20.

Тактика

Если представляется такая возможность, воины гоблинов криком предупреждают гоблинов, засевших в городской ратуше, и сами готовятся к атаке. Они используют свои *мобильные дистанционные атаки* против любого персонажа в радиусе поражения, пока не окажутся вплотную к партии. Как только выпадает подходящий случай, они используют *выгодную позицию*.

Гоблины резчики опасаются персонажей, в первом раунде швыряя в них глиняные горшки.

Привлечённые звуками бьющихся горшков, охровое желе скользит вперёд, в надежду утолить голод мясом. Гоблины поднимают тревогу, чтобы их услышали в ратуше, а сами пытаются наносить удары по персонажам, которых не привлекло желе.

Уравновешивание Столкновения

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

Четыре PC: Уменьшите уровень охрового желе до 1го.

Шесть PC: Добавьте одного гоблина воина (даже если другие отправились на помощь снайперу).

Конец Столкновения

После того как персонажи победят гоблинов и охровое желе, они смогут добраться до Ратуши, дома предводителя гоблинов.

Очки Опыта

Если гоблины воины побеждены, каждый персонаж получает по 110/150 XP.

Если гоблины воины были убиты в предыдущем столкновении, то персонажи получают лишь по 70/90 XP каждый.

Сокровище

Гоблины до седьмого этажа обыскивали руины в поисках добра. Осмотр руин (Внимательность DC 22) натолкнёт на маленький железный сундук, содержащий 6/11 золотых монет и 20/250 серебряных монет за каждого персонажа.

Столкновение 3: Кровь на Улицах Статистика (Низкоуровневая Версия)

Гоблин Резчик	Уровень 1 Слуга
Маленький природный гуманоид	XP 25
Инициатива +3 Чувства Внимательность +1; сумеречное зрение НР 1; промахнувшаяся атака никогда не повреждает слугу АС 16; Стойкость 12, Рефлексы 14, Воля 11 Скорость 6; смотрите также <i>тактика гоблинов</i>	
⚔ Короткий Меч (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +5 vs. АС; 4 урона (5 урона если гоблин резчик имеет боевое превосходство против цели). Тактика Гоблинов (мгновенная реакция, когда по нему промахнулись в ближней атаке; неограниченное) Гоблин смещается на 1 клетку. Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинский Навыки Скрытность +5, Воровство +5 Str 14 (+2) Dex 17 (+3) Wis 12 (+1) Con 13 (+1) Int 8 (-1) Cha 8 (-1) Снаряжение кожаная броня, короткий меч	

Охровое Желе (уровень 1)	Уровень 1 Элитный Громила
Большой природный зверь (слизь)	XP 200
Инициатива +0 Чувства Внимательность +2; слепое видение 10, тепловидение 10 НР 62; Ранен 31; смотрите также <i>деление</i> ниже АС 16; Стойкость 14, Рефлексы 12, Воля 12 Иммунитет взгляд; Соппротивление 5 кислота Спасброски +2 Скорость 4; смотрите также <i>текущая форма</i> Очки Действия 1 ⚔ Удар (стандартное; неограниченное) ♦ Кислота +6 vs. АС; 2d6 урона и 5 продолжительного урона кислотой (спасбросок оканчивает). Текущая Форма (движение; неограниченное) Охровое желе смещается на 4 клетки. Деление (когда впервые ранен; столкновение) Охровое желе делится надвое, каждое из которых имеет очков здоровья равное половине от текущих очков здоровья охрового желе. Эффекты, действующие на изначальное охровое желе, не действуют на второе. Охровое желе не может делиться, если атака сделавшая его раненным опускает его очки здоровья до 0. Оставшись одни, две половинки сливаются в единое существо в конце столкновения. Мировоззрение Без мировоззрения Языки - Str 13 (+1) Dex 8 (-1) Wis 12 (+1) Con 11 (+0) Int 1 (-5) Cha 1 (-5)	

Гоблин Воин	Уровень 1 Налётчик
Маленький природный гуманоид	XP 100
Инициатива +5 Чувства Внимательность +1; сумеречное зрение НР 29; Ранен 14 АС 17; Стойкость 13, Рефлексы 15, Воля 12 Скорость 6; смотрите также <i>мобильная дистанционная атака</i> и <i>тактика гоблинов</i>	
⚔ Копьё (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +6 vs. АС; 1d8 + 2 урона. ➤ Метательное копье (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие Дистанция 10/20; +6 vs. АС; 1d6 + 2 урона. ➤ Мобильная дистанционная атака (стандартное; неограниченное) Гоблин воин может двигаться вплоть до половины от своей скорости; в любой точке своего перемещения, он может сделать одну дистанционную атаку без провоцирования атаки при возможности. Выгодная Позиция Если во время своего хода, гоблин воин заканчивает своё движение, по крайней мере, в 4х клетках от стартовой точки, он наносит дополнительно 1d6 урона своей дистанционной атакой до начала своего следующего хода. Тактика Гоблинов (мгновенная реакция, когда по нему промахнулись в ближней атаке; неограниченное) Гоблин смещается на 1 клетку. Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинский Навыки Скрытность +10, Воровство +10 Str 14 (+2) Dex 17 (+3) Wis 12 (+1) Con 13 (+1) Int 8 (-1) Cha 8 (-1) Снаряжение кожаная броня, копьё, 5 метательных копий в колчане	

Столкновение 3: Кровь на Улицах Статистика (Высокоуровневая Версия)

Гоблин Резчик	Уровень 1 Слуга
Маленький природный гуманоид	XP 25
Инициатива +3 Чувства Внимательность +1; сумеречное зрение НР 1; промахнувшаяся атака никогда не повреждает слугу АС 16; Стойкость 12, Рефлексы 14, Воля 11 Скорость 6; смотрите также <i>тактика гоблинов</i>	
⚔ Короткий Меч (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +5 vs. АС; 4 урона (5 урона если гоблин резчик имеет боевое превосходство против цели). Тактика Гоблинов (мгновенная реакция, когда по нему промахнулись в ближней атаке; неограниченное) Гоблин смещается на 1 клетку. Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинский Навыки Скрытность +5, Воровство +5 Str 14 (+2) Dex 17 (+3) Wis 12 (+1) Con 13 (+1) Int 8 (-1) Cha 8 (-1) Снаряжение кожаная броня, короткий меч	

Охровое Желе	Уровень 3 Элитный Громила
Большой природный зверь (слизь)	XP 300
Инициатива +0 Чувства Внимательность +2; слепое видение 10, тепловидение 10 НР 102; Ранен 51; смотрите также <i>деление</i> ниже АС 18; Стойкость 16, Рефлексы 14, Воля 14 Иммунитет взгляд; Соппротивление 5 кислота Спасброски +2 Скорость 4; смотрите также <i>текущая форма</i> Очки Действия 1 ⚔ Удар (стандартное; неограниченное) ♦ Кислота +8 vs. АС; 2d6 + 1 урона и 5 продолжительного урона кислотой (спасбросок оканчивает). Текущая Форма (движение; неограниченное) Охровое желе смещается на 4 клетки. Деление (когда впервые ранен; столкновение) Охровое желе делится надвое, каждое из которых имеет очков здоровья равное половине от текущих очков здоровья охрового желе. Эффекты, действующие на изначальное охровое желе, не действуют на второе. Охровое желе не может делиться, если атака сделавшая его раненным опускает его очки здоровья до 0. Оставшись одни, две половинки сливаются в единое существо в конце столкновения. Мировоззрение Без мировоззрения Языки - Str 13 (+2) Dex 8 (+0) Wis 12 (+2) Con 11 (+1) Int 1 (-4) Cha 1 (-4)	

Гоблин Воин (уровень 3)	Уровень 3 Налётчик
Маленький природный гуманоид	XP 150
Инициатива +5 Чувства Внимательность +1; сумеречное зрение НР 45; Ранен 22 АС 19; Стойкость 15, Рефлексы 17, Воля 14 Скорость 6; смотрите также <i>мобильная дистанционная атака</i> и <i>тактика гоблинов</i>	
⚔ Копьё (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +8 vs. АС; 1d8 + 3 урона. ➤ Метательное копье (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие Дистанция 10/20; +8 vs. АС; 1d6 + 3 урона. ➤ Мобильная дистанционная атака (стандартное; неограниченное) Гоблин воин может двигаться вплоть до половины от своей скорости; в любой точке своего перемещения, он может сделать одну дистанционную атаку без провоцирования атаки при возможности. Выгодная Позиция Если во время своего хода, гоблин воин заканчивает своё движение, по крайней мере, в 4х клетках от стартовой точки, он наносит дополнительно 1d6 урона своей дистанционной атакой до начала своего следующего хода. Тактика Гоблинов (мгновенная реакция, когда по нему промахнулись в ближней атаке; неограниченное) Гоблин смещается на 1 клетку. Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинский Навыки Скрытность +10, Воровство +10 Str 14 (+3) Dex 17 (+4) Wis 12 (+2) Con 13 (+2) Int 8 (+0) Cha 8 (+0) Снаряжение кожаная броня, копьё, 5 метательных копий в колчане	

Столкновение 3: Кровь на Улицах Карта

DUNGEON TILES

RUINS / FLOOR 4x8 x2

ARCANE CORRIDORS

BLOOD MIST / FLOOR 4x4 x2

SKULL PILE / FLOOR 1x1 x2

HIDDEN CRYPTS

ALCOVES / FLOOR 8x2 x2

ALCOVES - WALL / FLOOR 2x4 x2

FANE OF THE FORGOTTEN GODS

DRAGON FOUNTAIN / FLOOR 2x2 x1



РС начинают здесь

Столкновение 4: Заглянуть За Невидимое

Установки

Это столкновение включает

Тариокка Незрячего

Тариокк формальный лидер гоблинского племени. Сейчас он занимает дом в том месте, где некогда располагался магазин кузнеца. Он стар по меркам гоблинов. У него серые волосы, а кожу покрывают желтые лишай. Он хорошо говорит на Гоблинском очень плохо на Всеобщем.

Когда искатели приключений входят в область, прочтите:

Когда вы пересекали руины, вы услышали скрипучий голос, доносившийся из дверного проёма того, что некогда было кузнецкой лавкой.

Старый гоблин с молочно-белым бельмом на глазах выходит из теней комнаты.

“Эй, вы!” произносит гоблин. “Остановитесь и говорите!”

Особенности Области

Освещение: Тариокк развёл небольшой огонь в кузнецкой печи, который даёт яркий свет в радиусе 5 клеток от источника пламени. Вся остальная область тускло освещена, если в ней не зажигать свет.

Ответы на Вопросы

Кто ты такой?

Я Тариокк, прозванный моим родом Незрячим.

Где предводитель?

Я был законный правителем, пока этот молодой выскочка не решил отобрать у меня власть.

Вы можете найти его в Ратуше с остатками его стражи и сподвижников.

Как ты потерял зрение?

Этот выскочка, о котором я уже говорил, ослепил меня с помощью магии.

Я ненавижу его за то, что он сделал со мной и моим кланом.

Что он сделал с кланом?

Он привлёк к нам слишком большое внимание. Прежде, мы могли себе позволить иногда нападать как какой-нибудь караван, но его жадность заставила нас брать слишком много и привлекла недружелюбные взоры.

Были люди, которые пришли сюда до нас.

Что случилось с их имуществом?

Скорее всего, оно лежит вместе с остальным награбленным добром в маленькой комнате за тронным залом.

Тариокк не может назвать точное число стражников или описание врагов, но он мог бы рассказать, например, о том, что где-то в логове в полу есть ловушка, или что лидер может использовать колдовство, и т.п.. Наградите хороший отыгрыш большей информацией о том, с чем встретятся персонажи в следующем столкновении.

Конец Столкновения

Если персонажи добры к Тариокку, то они могут рассчитывать на получение исторической награды.

Он благословляет персонажей от имени Маглубайт, наставляя их на её путь.

Персонажи, грубившие или жестоко обошедшиеся с Тариокком, будут подвержены далеко недружелюбному отношению к ним при любом будущем взаимодействии с Тариокком.

Столкновение 5: Зал Лидера Кровавого Глаза

Столкновение Уровень 2/4 (150/225 XP)

Установки

Это столкновение включает следующих существ:

1 гоблин колдун (H)

2 гоблина черепорассекателя (S)

3 гоблина воина (W)

1 ловушка ложного пола (T)

В стенах того, что осталось от городской ратуши, зараженный чародей предводитель гоблинов и его ближайшее окружение устроили главный лагерь. Когда появляются персонажи, он уже успел выяснить об их приходе и соответствующим образом подготовил стражников.

Когда искатели приключений входят в область, прочтите:

Гоблины стражники в зале издают чудовищный визг.

Из большого зала во все стороны доносится неприятный крик, “Убейте их всех!”

Особенности Области

Освещение: Гоблины развели небольшой огонь в центре комнаты, дающий яркий свет в радиусе 10 клеток от пламени. Все другие области тускло освещены пока в них не зажгут огонь. Любое существо, вошедшее или начавшее свой ход в клетке с огнём, получает 1d6 урона от огня.

Трон: Гоблин чародей управляет племенем с высоко стоящего кресла. Он использует его как укрытие.

Тактика

Гоблин чародей начинает с использования *цели из тыла* превращая всех ближайших союзников в живые щиты пока он колдует *раздражающее облако* вокруг себя и гоблинов черепорассекателей. Затем он целится в защитников из числа персонажей *жалящим колдовством* и использует *ослепляющее колдовство* на врагов, атакующих с расстояния.

Когда любой другой гоблин в радиусе 10 клеток использует *тактику гоблинов*, гоблин чародей применяет *подстрекание храбрости*, чтобы позволить этому гоблину провести свободную атаку. Гоблины черепорассекатели стоят готовые напасть на любого кто решит угрожать их хозяину. Они остаются в *раздражающем облаке* так долго, насколько это возможно, используя пелену которое оно дает, чтобы защитить себя.

Гоблины воины сосредотачиваются на атаках персонажей ослеплённых чародейским *ослепляющим колдовством*, но стараются держаться вне досягаемости персонажей попавших под эффект *жалящего колдовства*.

Гоблины резчики нападают с разбега на ближайшего к ним персонажа.

Уравновешивание Столкновения

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

Четыре РС: Уберите обоих гоблинов воинов.

Шесть РС: Добавьте одного гоблина черепорассекателя.

Конец Столкновения

После того как персонажи победили чародея и его последователей, они находят маленькую комнатку за тронным залом. Комната забита различным добром, включая запертый сундук и амулет, разыскиваемый женщиной-генази.

Очки Опыта

Каждый персонаж получает по 150/195 очков опыта за победу над гоблинами.

Сокровище

Гоблины сложили всё награбленное имущество в небольшой комнате позади трона: по всей куче можно найти по 100/230 серебряных монет на каждого персонажа. В куче так же лежит амулет генази. Запертый сундук (Воровство DC 20) хранит сокровища гоблинов: *магическое оружие +2* (высокоуровневая версия), *+2 магическая сфера*, свиток с ритуалом *Поднять Мёртвого*, *рукавицы силы огра* и *ужасное оружие +1* (низкоуровневая версия).

Заключение

Если персонажи смогли победить чародея предводителя гоблинов, и если персонажи не грубили Тариокку, то он отзывает оставшуюся часть гоблинов, которые прибывают чтобы сразиться с персонажами. Он отпускает персонажей без битвы, называя их своими друзьями. Персонажи зарабатывают историческую награду **AKAN02 Друг Гоблинов**.

Даже если персонажи не поддержали Тариокка, они могут покинуть разрушенный город и вернуться в Айрспар. Молодая женщина рада увидеть медальон и награждает персонажей, дав каждому по 50 золотых. Персонажи также зарабатывают историческую награду **AKAN01 Угроза Гоблинов Устранена**.

Столкновение 5: Зал Лидера Кровавого Глаза Статистика (Низкоуровневая Версия)

Гоблин Черепорассекатель (уровень 1)	Уровень 1 Громила
Маленький природный гуманоид	XP 100
Инициатива +3 Чувства Внимательность +2; сумеречное зрение НР 33; Ранен 16; смотрите также <i>ярость раненного</i> ниже АС 14; Стойкость 13, Рефлексы 12, Воля 10 Скорость 6	
⚔ Боевой топор (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +4 vs. АС; 1d10 + 4 урона или 2d10+4 пока ранен.	
Ярость Раненного (пока ранен) Гоблин черепорассекатель теряет способность использовать тактику гоблинов и не может делать ничего другого кроме как атаковать ближайшего к нему противника, атакуя с разбега если это возможно.	
Тактика Гоблинов (мгновенная реакция, когда по нему промахнулись в ближней атаке; неограниченное) Гоблин смещается на 1 клетку.	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинский Навыки Скрытность +9, Воровство +9 Str 18 (+5) Dex 14 (+3) Wis 13 (+2) Con 13 (+2) Int 8 (+0) Cha 8 (+0)	
Снаряжение кольчуга, боевой топор	

Гоблин Воин	Уровень 1 Налётчик
Маленький природный гуманоид	XP 100
Инициатива +5 Чувства Внимательность +1; сумеречное зрение НР 29; Ранен 14 АС 17; Стойкость 13, Рефлексы 15, Воля 12 Скорость 6; смотрите также <i>мобильная дистанционная атака</i> и <i>тактика гоблинов</i>	
⚔ Копьё (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +6 vs. АС; 1d8 + 2 урона.	
✂ Метательное копье (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие Дистанция 10/20; +6 vs. АС; 1d6 + 2 урона.	
✂ Мобильная дистанционная атака (стандартное; неограниченное) Гоблин воин может двигаться вплоть до половины от своей скорости; в любой точке своего перемещения, он может сделать одну дистанционную атаку без провоцирования атаки при возможности.	
Выгодная Позиция Если во время своего хода, гоблин воин заканчивает своё движение, по крайней мере, в 4х клетках от стартовой точки, он наносит дополнительно 1d6 урона своей дистанционной атакой до начала своего следующего хода.	
Тактика Гоблинов (мгновенная реакция, когда по нему промахнулись в ближней атаке; неограниченное) Гоблин смещается на 1 клетку.	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинский Навыки Скрытность +10, Воровство +10 Str 14 (+2) Dex 17 (+3) Wis 12 (+1) Con 13 (+1) Int 8 (-1) Cha 8 (-1)	
Снаряжение кожаная броня, копье, 5 метательных копий в колчане	

Гоблин Колдун	Уровень 3 Контролёр (Лидер)
Маленький природный гуманоид	XP 150
Инициатива +3 Чувства Внимательность +2; сумеречное зрение НР 46; Ранен 23 АС 17; Стойкость 14, Рефлексы 15, Воля 16; смотрите также <i>цель из тыла</i> Скорость 6; смотрите также <i>тактика гоблинов</i>	
⚔ Жезл Колдуна (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +7 vs. АС; 1d6 + 1 урона	
✂ Ослепляющее Колдовство (стандартное; неограниченное) Дистанция 10; +7 vs. Стойкость; 2d6 + 1 урона и цель ослеплена (спасбросок оканчивает).	
✂ Жалящее Колдовство (стандартное; перезарядка ☒) Дистанция 10; +7 vs. Воля; цель получает 3d6+1 урона, если она движется в течение своего хода (спасбросок оканчивает).	
✂ Раздражающее Облако (стандартное, поддержка малым; столкновение) ♦ Зона Зональный взрыв 3 в пределах 10; автоматическое попадание; все враги, попавшие в зону, получают штраф -2 на броски атаки. Зона предоставляет покров гоблину колдуну и его союзникам. Гоблин колдун может поддерживать эту зону малым действием, передвигая её на дистанцию до 5 клеток.	
✂ Подстрекание Храбрости (мгновенная реакция, когда союзник использует тактику гоблинов; неограниченное) Дистанция 10; выбранный союзник может сместиться на 2 клетки больше и атаковать.	
Тактика Гоблинов (мгновенная реакция, когда по нему промахнулись в ближней атаке; неограниченное) Гоблин смещается на 1 клетку.	
Цель из Тыла (мгновенная реакция, когда становится целью дистанционной атаки; неограниченное) Гоблин колдун может изменить цель атаки на стоящего рядом союзника своего уровня или ниже	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинский Навыки Скрытность +10, Воровство +10 Str 10 (+1) Dex 15 (+3) Wis 13 (+2) Con 14 (+3) Int 9 (+0) Cha 18 (+5)	
Снаряжение кожаная роба, жезл колдуна	

Ловушка: Секция пола 2x2 клетки маскирующая яму глубиной в 10 футов.

Внимательность

♦ DC 20: Персонаж замечает яму.

Триггер

Ловушка атакует, когда существо входит в одну из четырёх клеток ловушки.

Атака

Мгновенная Реакция **Рукопашная**

Цель: Существо, активировавшее ловушку.

Атака: + 4 vs. Рефлексы

Попадание: Цель, упавшая в яму, получает 1d10 урона и сбита с ног.

Промех: Цель возвращается на последнюю клетку, которую она занимает, и её действие движение мгновенно заканчивается.

Эффект: Ложный пол открыт, и ловушка больше не замаскирована.

Контрмеры

- ♦ Стоящий рядом персонаж может активировать ловушку с помощью проверки Воровство DC 10 (стандартное действие). Пол падает на дно ямы.
- ♦ Стоящий рядом персонаж может обезвредить ловушку с помощью проверки Воровство DC 25 (стандартное действие). Пол становится безопасным.
- ♦ Персонаж, который делает проверку Атлетики (DC 11 или DC 21 без разбега) может перепрыгнуть через яму.
- ♦ Персонаж может выбраться из ямы с помощью проверки Атлетики DC 15.

Столкновение 5: Зал Лидера Кровавого Глаза Статистика (Высокоуровневая Версия)

Гоблин Черепорассекатель	Уровень 3 Громила
Маленький природный гуманоид	XP 150
Инициатива +3 Чувства Внимательность +2; сумеречное зрение НР 53; Ранен 26; смотрите также <i>ярость раненного</i> ниже АС 16; Стойкость 15, Рефлексы 14, Воля 12 Скорость 6	
Ⓢ Боевой топор (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +6 vs. АС; 1d10 + 5 урона или 2d10+5 пока ранен.	
Ярость Раненного (пока ранен) Гоблин черепорассекатель теряет способность использовать тактику гоблинов и не может делать ничего другого кроме как атаковать ближайшего к нему противника, атакуя с разбега если это возможно.	
Тактика Гоблинов (мгновенная реакция, когда по нему промахнулись в ближней атаке; неограниченное) Гоблин смещается на 1 клетку.	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинский Навыки Скрытность +9, Воровство +9 Str 18 (+5) Dex 14 (+3) Wis 13 (+2) Con 13 (+2) Int 8 (+0) Cha 8 (+0) Снаряжение кольчуга, боевой топор	

Гоблин Воин (уровень 4)	Уровень 4 Налётчик
Маленький природный гуманоид	XP 175
Инициатива +6 Чувства Внимательность +2; сумеречное зрение НР 54; Ранен 27 АС 20; Стойкость 16, Рефлексы 18, Воля 15 Скорость 6; смотрите также <i>мобильная дистанционная атака</i> и <i>тактика гоблинов</i>	
Ⓢ Копьё (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +9 vs. АС; 1d8 + 3 урона.	
✂ Метательное копье (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие Дистанция 10/20; +9 vs. АС; 1d6 + 3 урона.	
✂ Мобильная дистанционная атака (стандартное; неограниченное) Гоблин воин может двигаться вплоть до половины от своей скорости; в любой точке своего перемещения, он может сделать одну дистанционную атаку без провоцирования атаки при возможности.	
Выгодная Позиция Если во время своего хода, гоблин воин заканчивает своё движение, по крайней мере, в 4х клетках от стартовой точки, он наносит дополнительно 1d6 урона своей дистанционной атакой до начала своего следующего хода.	
Тактика Гоблинов (мгновенная реакция, когда по нему промахнулись в ближней атаке; неограниченное) Гоблин смещается на 1 клетку.	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинский Навыки Скрытность +11, Воровство +11 Str 14 (+3) Dex 17 (+4) Wis 12 (+2) Con 13 (+2) Int 8 (+0) Cha 8 (+0) Снаряжение кожаная броня, копьё, 5 метательных копий в колчане	

Гоблин Колдун (уровень 5)	Уровень 5 Контролёр (Лидер)
Маленький природный гуманоид	XP 200
Инициатива +3 Чувства Внимательность +2; сумеречное зрение НР 62; Ранен 31 АС 19; Стойкость 16, Рефлексы 17, Воля 18; смотрите также <i>цель из тыла</i> Скорость 6; смотрите также <i>тактика гоблинов</i>	
Ⓢ Жезл Колдуна (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +9 vs. АС; 1d6 + 2 урона	
✂ Ослепляющее Колдовство (стандартное; неограниченное) Дистанция 10; +9 vs. Стойкость; 2d6 + 2 урона и цель ослеплена (спасбросок оканчивает).	
✂ Жалящее Колдовство (стандартное; перезарядка Ⓢ) Дистанция 10; +9 vs. Воля; цель получает 3d6+2 урона, если она движется в течение своего хода (спасбросок оканчивает).	
✂ Раздражающее Облако (стандартное, поддержка малым; столкновение) ♦ Зона Зональный взрыв 3 в пределах 10; автоматическое попадание; все враги, попавшие в зону, получают штраф -2 на броски атаки. Зона предоставляет покров гоблину колдуну и его союзникам. Гоблин колдун может поддерживать эту зону малым действием, передвигая её на дистанцию до 5 клеток.	
✂ Подстрекание Храбрости (мгновенная реакция, когда союзник использует тактику гоблинов; неограниченное) Дистанция 10; выбранный союзник может сместиться на 2 клетки больше и атаковать.	
Тактика Гоблинов (мгновенная реакция, когда по нему промахнулись в ближней атаке; неограниченное) Гоблин смещается на 1 клетку.	
Цель из Тыла (мгновенная реакция, когда становится целью дистанционной атаки; неограниченное) Гоблин колдун может изменить цель атаки на стоящего рядом союзника своего уровня или ниже	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинский Навыки Скрытность +10, Воровство +10 Str 10 (+1) Dex 15 (+3) Wis 13 (+2) Con 14 (+3) Int 9 (+0) Cha 18 (+5) Снаряжение кожаная роба, жезл колдуна	

Ловушка Ложного Пола Ловушка	Уровень 1 Караульная XP 100
--	---------------------------------------

Ловушка: Секция пола 2x2 клетки маскирующая яму глубиной в 10 футов.

Внимательность

♦ DC 20: Персонаж замечает яму.

Триггер

Ловушка атакует, когда существо входит в одну из четырёх клеток ловушки.

Атака

Мгновенная Реакция **Рукопашная**

Цель: Существо, активировавшее ловушку.

Атака: + 4 vs. Рефлексы

Попадание: Цель, упавшая в яму, получает 1d10 урона и сбита с ног.

Промех: Цель возвращается на последнюю клетку, которую она занимает, и её действие движение мгновенно заканчивается.

Эффект: Ложный пол открыт, и ловушка больше не замаскирована.

Контрмеры

- ♦ Стоящий рядом персонаж может активировать ловушку с помощью проверки Воровство DC 10 (стандартное действие). Пол падает на дно ямы.
- ♦ Стоящий рядом персонаж может обезвредить ловушку с помощью проверки Воровство DC 25 (стандартное действие). Пол становится безопасным.
- ♦ Персонаж, который делает проверку Атлетики (DC 11 или DC 21 без разбега) может перепрыгнуть через яму.
- ♦ Персонаж может выбраться из ямы с помощью проверки Атлетики DC 15.

Столкновение 5: Зал Лидера Кровавого Г лаза Карта

ARCANE CORRIDORS

FLAMING BOWL / FLOOR 2x2 x1

HIDDEN CRYPTS

DOUBLE DOORS - HALL / FLOOR 4x2 x2

LARGE DOUBLE DOORS / FLOOR 4x2 x2

DIRE TOMBS

THRONE ROOM / SUN ROOM 8x8 x1



РС начинают здесь

Итоговые Награды

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

Важная информация для ДМ

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

Очки Опыта

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

Столкновение 1: Битва на Мосту

120 / 185 XP

Столкновение 2: Разрушенные Ворота Галайна

20 – 60 / 25 – 85 XP

Столкновение 3: Кровь на Улицах

70 – 110 / 90 – 150 XP

Столкновение 5: Зал Лидера Кровавого Глаза

150 / 225 XP

Всего Возможного Опыта

400 / 560 XP

Сокровище

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

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

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

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

Золото на Каждого Персонажа

75 / 100 зм

(Столкновение 1: 7/11 зм, Столкновение 3: 8/16 зм,

Столкновение 5: 60/73 зм)

Каждый персонаж выбирает одно из следующего

Пакет А: ужасное оружие +1 (только низкоуровневая версия)

Найденное в Столкновении 5

Пакет В: +2 *магическая сфера*

Найденная в Столкновении 5

Пакет С: *рукавицы силы огра*

Найденные в Столкновении 5

Пакет D: *магическое оружие* +2 (только высокоуровневая версия)

Найденное в Столкновении 5

Пакет Е: свиток с ритуалом **Поднять Мёртвого**

Найденный в Столкновении 5

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

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

Исторические Награды

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

AKAN01 Угроза Гоблинов Устранена

Персонажи успешно справились с гоблинской угрозой в Акануле. Конец угрозы гоблинов привлёк внимание группы известной как Кабалисты Огненного Шторма. За дальнейшими успехами этого персонажа наблюдатели Огненного Шторма будут следить с огромным интересом.

AKAN02 Друг Гоблинов

Персонажи были добры к Тариокку Незрячему и восстановили его правление, победив мятежных подчинённых. Лидер гоблинов благодарен, и будет с уважением относиться к этому персонажу, когда их дороги вновь пересекутся.

Является ли благосклонность лидера гоблинов такой уж хорошей вещью, в целом, вопрос весьма непростой.

Вопросы Приключения

Отметьте на форме отслеживания ответы на следующие вопросы.

1. Как партия поступила с Тариокком?

- Они убили его.
- Они оставили его в живых и заключили с ним сделку.
- Они оставили его в живых, но не стали заключать с ним сделку.